



3^{er} Grado Unidad 1

Números y Operaciones con Base de Diez

Volumen 1 Publicación 1

Referencias

Enlaces útiles:

Addition Attack (suma de uno o dos dígitos mientras trata de salvar la tierra)
http://funschool.kaboose.com/formula-fusion/games/game_addition_attack.html

Juego interactivo de matemáticas básica
<http://www.playkidsgames.com/games/mathfact/mathFact.htm>

http://www.aplusmath.com/Flashcards/Flashcard_Creator.html

<http://www.fun4thebrain.com/addition.html>

<http://www.fun4thebrain.com/subtraction.html>

<http://www.sheppardsoftware.com/math.htm#placevalue>

Conexión libro de matemáticas de 3^{er} grado de Georgia:

Capítulo 1: Lecciones 1-6
Capítulo 2: Lecciones 1,4,5,6,9
Capítulo 3: Lecciones 1 -4

Libro en el Internet:

connected.mcgraw-hill.com
Pídale a su maestro la clave.

Estimados Padres

¡Bienvenidos al nuevo año escolar! Estamos ansiosos de trabajar con usted y sus estudiantes a medida que aprendemos nuevos conceptos matemáticos. La clase de matemáticas de su niño(a) hace que los estudiantes sean más participativos cuando hacen matemáticas para que aprendan las matemáticas. En el salón de clase, los estudiantes trabajarán en labores y actividades para descubrir y aplicar un pensamiento matemáticos. Se espera que los estudiantes puedan explicar o justificar sus respuestas y escribirlas de manera clara y apropiada. Su estudiante recibirá un libro de matemáticas "My Math texbook" para su propio uso y acceso en el Internet con la asistencia de su maestro.

Conceptos que los estudiantes usarán y entenderán

- Estimar la suma y/o diferencias de los números
- Aplicar estimación para resolver problemas, y determinar cuándo es necesario o apropiado aplicar las estrategias de estimación
- Sumar y restar números dentro de 1000 con fluidez, exactitud, eficiencia (usando un número razonable de pasos y tiempo), y usar con flexibilidad una variedad de estrategias MAS ALLA que el algoritmo estándar
- Sumar y restar tanto verticalmente como horizontalmente y aplicar las propiedades conmutativas y asociativas.
- Entender cómo usar una operación inversa para verificar la precisión del cálculo.
- Demostrar el valor del número de acuerdo a su posición más allá de los algoritmos o procedimiento de redondear.
- Redondear los número al más cercado de los diez y de los cien
- Solucionar problemas con suma y resta de 2 pasos

Vocabulario

Sumado (addend): el número que se suma. In $5 + 9 = 14$, 5 y 9 son los que se añaden o suman y 14 es la suma.

Propiedad asociativa de la suma/adición: cuando hay tres números que se suman, la suma no cambia, no importa cuál número se agrupe primero.

Propiedad conmutativa de la suma/adición: el orden en que se suman dos números no hace cambiar la suma. Como en: $9 + 7 = 16$ y $7 + 9 = 16$

Diferencia: el la respuesta que se obtiene cuando se restas dos números

Operaciones: suma, resta, multiplicación y división

Suma: la respuestas que se obtiene cuando usted suma dos número

Inversas: operaciones que deshace una a la otra, tal como la suma y la resta

Try <http://intermath.coe.uga.edu/dictnary/homepg.asp>

<http://www.amathsdictionaryforkids.com/> para más ejemplos.

Símbolos

- + suma
- resta
- × o • multiplicación
- ÷ división

Ejemplos 1

$$\begin{array}{r} 248 + 345 = \\ 500 + 80 + 13 \\ 500 + 80 = 580 \\ 580 + 13 = 593 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 248 \\ +345 \\ \hline 500 \\ 80 \\ + 13 \\ \hline 593 \end{array}$$

Aquí, dos estudiantes usaron la estrategia de las *sumas parciales* y registraron lo que pensaban en dos maneras diferentes. Partiendo los números hace más fácil el hacer la cuenta/cálculo.

Ejemplo 2

$$\begin{array}{l} 326 + 247 = \\ (326 - 3) + (247 + 3) = \\ 323 + 250 = 573 \end{array}$$

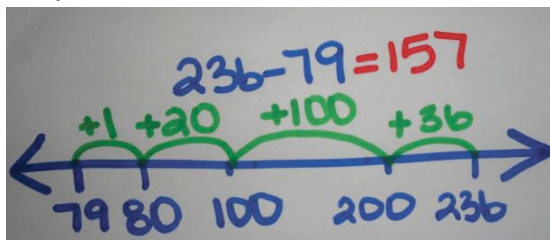
Este ejemplo muestra cómo un estudiante usaría la *compensación* para resolver un problema de suma.

Ejemplo 3

$$\begin{array}{l} 216 + 149 = \\ 216 + (100 + 40 + 9) \\ 216 + 100 = 316 \\ 316 + 40 = 356 \\ 356 + 9 = 356 + (4 + 5) \\ 356 + 4 = 360 + 5 = 365 \end{array}$$

Los estudiantes de tercer grado también puede usar estrategia de sumar pedazos. Un número se quedó completo y el segundo número es partido en pedazos más fáciles de usar.

Ejemplos 4



$$1 + 20 + 100 + 36 = 157$$

Alentamos a los estudiantes que usen esta estrategia de manera que tenga sentido para ellos.

Este estudiante usó una *línea numérica abierta* al sumar pedazos. Él comenzó con 79 y contando hacia arriba hasta 236 para poder hacer la resta.

Ejemplo 2

Hay 178 estudiantes de cuarto grado y quinto 225 grado en el patio. ¿Cuál es el número total de estudiantes en el patio?

Actividades para el hogar:

Copiar el número de placa de un carro cuando viaje o vea pasar los carros. Pídale a su niño(a) que lea la placa como números (excluyendo las letras). Por ejemplo, si la placa es 62ab315, el número sería sesenta y dos mil trescientos quince. Busca otras placas y dígame a su niño(a) que se las lea. ¿El número nuevo es menor que, mayor que, o igual que el número de la primera placa? Pídale a su niño(a) que estime la diferencia entre el primer número y otra placa de carro. ¿Es aproximadamente 10, 100, 1,000 ó 10,000 más o menos? Encuentra la placa de carro con un mayor número o menor

Juegue el juego ¿Cuál es la diferencia? El objetivo es obtener la diferencia más pequeña (respuesta en un problema de resta). Usted necesitará por lo menos dos jugadores y cartas (barajas de jugar) (el as (Ace)=1) hasta el 10 (10=0) coloque el montón de carta boca abajo. Un jugador retira una carta del montón y la voltea para ver que es. Cada jugador selecciona un lugar en la pizarra de juego y escribe el número de su carta en el espacio. La pizarra puede ser como se ve a continuación.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

Los jugadores toman 5 cartas más para completar el juego. Vea a continuación:

| Jugador 1 | Jugador 2 |
|------------------|------------------|
| 522 | 657 |
| 367 | 232 |

Los jugadores completan la resta. El jugador con la menor diferencia es el ganador de esa ronda y gana 1 punto. Cualquier número negativo hace que el jugador no juegue esa ronda. El ganador del juego es el que acumule el número más alto del número de rondas fijadas o el tiempo fijado.