

REPRESENTACIONES DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR (1)

ASIGNATURA : MATEMÁTICA

CURSOS: TERCEROS BASICOS

Objetivo: OA_11 "Demostrar que comprenden la multiplicación usando representaciones gráficas, expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales"

Tema : Tablas de multiplicar

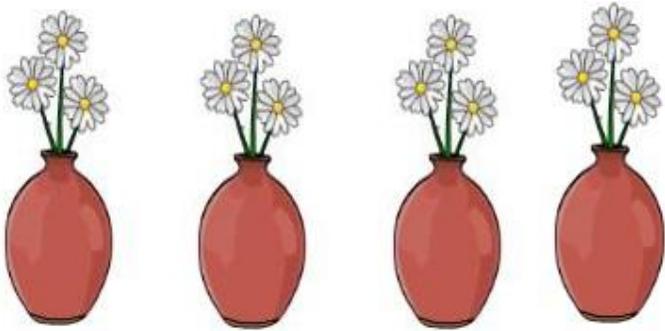
Actividad: Identificar grupos con igual cantidad de elementos

Evaluación: Formativa, se revisará en clases para una retroalimentación

Nombre: _____ 3º año: _____ Fecha: ___/03/2020

1.- Señala la **multiplicación** que representa cada situación y calcula la cantidad total

Ejemplos: El número total de flores



$$4 \quad \times \quad 3 \quad = \quad 12$$

CANTIDAD DE FLOREROS

FLORES POR FLORERO

TOTAL DE FLORES

Ejemplos: El número total de sillas



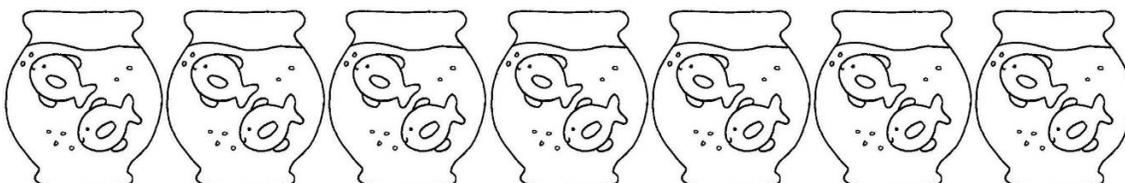
$$2 \quad \times \quad 4 \quad = \quad 8$$

CANTIDAD DE MESAS

CANTIDAD DE SILLAS POR MESA

TOTAL DE SILLAS

a) El número total de peces



$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

CANTIDAD DE PECERAS

PECES POR PECERA

TOTAL DE PECES

b) El número total de huevos



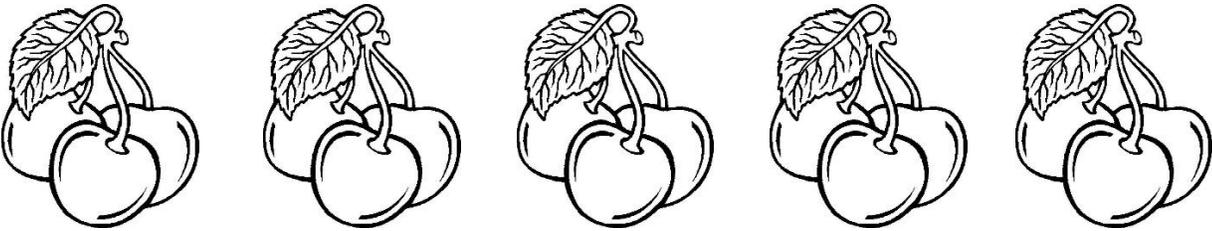
$$\square \times \square = \square$$

CANTIDAD DE CANASTOS

HUEVOS POR CANASTOS

TOTAL DE HUEVOS

c) El número total de guindas



$$\square \times \square = \square$$

CANTIDAD DE RACIMOS

GUINDAS POR RACIMOS

TOTAL DE GUINDAS

DESAFIO: Dibuja 5 lápices en el interior de cada frasco, completa e indica el total



$$\square \times \square = \square$$

Respuesta: Hay _____ lápices en total

¿QUÉ HORA ES? (2)

Asignatura: MATEMÁTICA

Cursos: TERCEROS BÁSICOS A y B

OA_18 : “Leer horas en relojes análogos y digitales”

Tema : La hora en relojes análogos y digitales

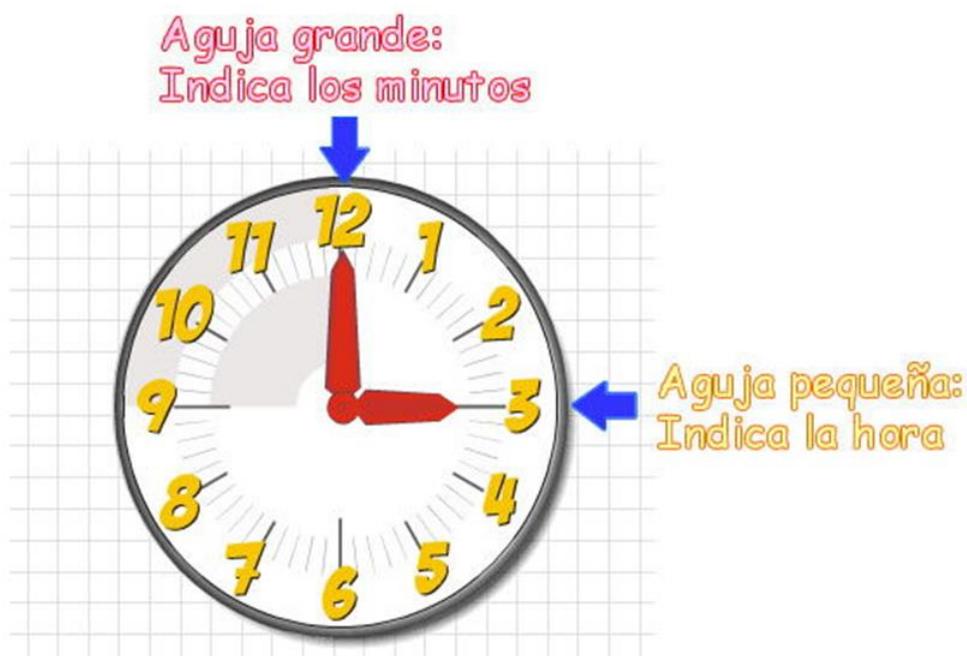
Actividad : Aprender a ver horas en relojes análogos y digitales

Evaluación: Formativa, se revisará en clases para una retroalimentación

Nombre: _____ 3º año: _____ Fecha: _____/03/2020

EL RELOJ ANÁLOGO

- El **reloj ANÁLOGO** indica la hora en una esfera numerada, mediante **manecillas o agujas** que indican la hora, los minutos y en algunos relojes los segundos.
- La **manecilla más PEQUEÑA** es la que **marca las HORAS**, por eso se le llama **HORARIO**.
- La **manecilla más LARGA** marca los **MINUTOS**, por eso se le llama **MINUTERO**.
- También existe otra manecilla más delgada y que avanza rápidamente, ésta se le llama **SEGUNDERO**, porque marca los segundos.



“UNA HORA TIENE 60 MINUTOS, POR LO CUAL, ENTRE CADA NÚMERO DEL RELOJ HAY 5 MINUTOS”

Ejemplos:



Hora: 3:00
(Las tres en punto)



Hora: 10:30
(Las diez y media)

LA HORA EN PUNTO

Cuando el minuterero apunta al doce decimos, por ejemplo:



Las cuatro en punto.



La una en punto.

LAS MEDIAS HORAS

Cuando el minuterero apunta al seis decimos, por ejemplo:



Las cuatro y media

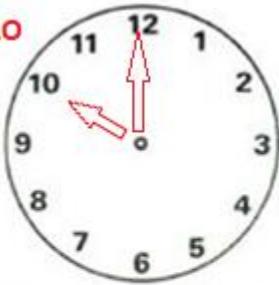


Las cinco y media

Ejercicios de aplicación:

1.- Dibuja las manecillas para mostrar la hora que se indica

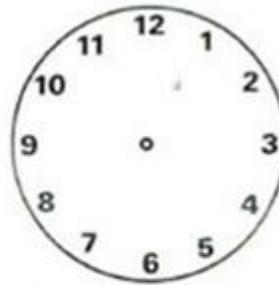
EJEMPLO



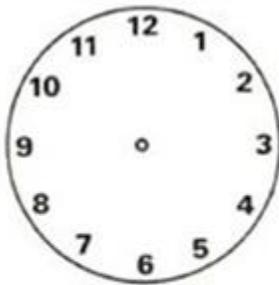
Las diez en punto.



Las tres en punto.



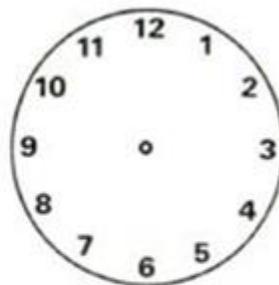
Las nueve en punto.



Las dos en punto.



Las ocho en punto.



Las cinco en punto.

2.- Indica hora que se indica

Ejemplo



12:30



____ : ____



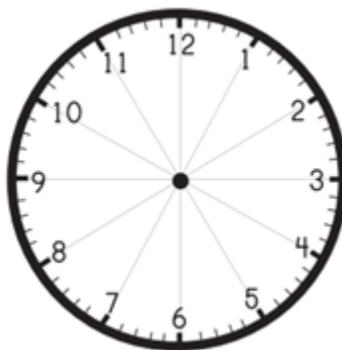
____ : ____

3.- Dibuja las manecillas para mostrar la hora que se indica.

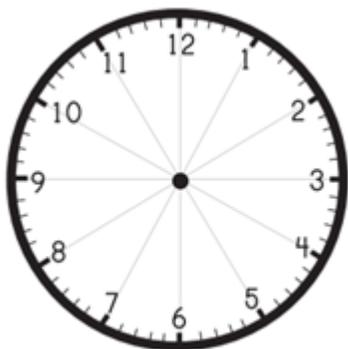
Las 2:30



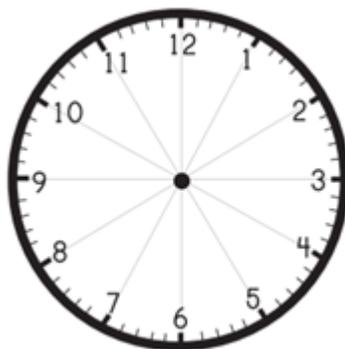
Las 4:00



Las 12:00



Las 7:30



EL RELOJ DIGITAL

- Sirva para mostrar la hora



“ocho horas y treinta y cinco minutos”
de la MAÑANA



“ocho horas y treinta y cinco minutos”
de la TARDE

En un reloj digital, los números que están antes de los dos puntos (:) señalan la HORA, y los que están después señalan los MINUTOS.

En la pantalla las siglas AM o PM:

<p>- A.M corresponden a las Horas antes del mediodía. (de la MAÑANA)</p>  <p>Son las nueve con veinticuatro minutos de la MAÑANA</p>	<p>- P.M corresponden a las Horas después del mediodía. (de la TARDE)</p>  <p>Son las doce de la _____</p>
---	---

¿QUÉ HORA ES?



UNA ENCUESTA, UN JUEGO (3)

Asignatura: MATEMATICA

Cursos: TERCEROS BASICOS

Objetivo : OA_20 “Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando tablas de conteo y pictogramas”

Objetivo : OA_21 “Registrar en tablas y gráficos de barras simples resultados de juegos aleatorios con monedas y dados”

Tema : Recolectan información y ordenan en una tabla de conteo

Actividad : Realizan una encuesta
Lanzan 20 veces una moneda de 100 pesos al aire, registrando sus resultados.

Evaluación: Formativa, se revisa en clases la guía, y se realiza una retroalimentación con los estudiantes sobre el contenido.

Nombre: _____ curso: 3° año: _____ Fecha : ____/03/2020

Actividad 1: Pregunta a 10 personas que se encuentren a tu alrededor sobre cuál de las siguientes fruta prefiere, marca con un / su respuesta donde dice “Conteo” en la tabla; luego indica cuántas preferencia obtuvo cada fruta.

¿CUÁL FRUTA PREFIERES?		
FRUTA	CONTEO	CANTIDAD DE PREFERENCIAS
MANZANA		
DURAZNO		
SANDIA		

Actividad 2: Responde las siguientes preguntas

a. ¿Cuál fruta obtuvo más preferencia? _____

b. ¿Cuál fruta obtuvo menos preferencia? _____

c. Ordenas las frutas desde la que obtuvo menos preferencia a la que obtuvo más
_____, _____ y _____.

d. ¿Tuviste dificultades para responder las preguntas anteriores?, ¿por qué lo crees?

Las **tablas de datos** sirven para **representar e interpretar información** procedente de las diferentes fuentes, de **forma clara, precisa y ordenada**.

Una tabla de conteo permite **interpretar datos**, ya que presenta información ordenada respecto de una situación. Por ejemplo:

Elección de presidente de curso		
Candidato	Conteo	Cantidad de votos
Lorena		13
Marcelo		6
Patricia		16

La presidenta de curso será Patricia, ya que obtuvo la mayor cantidad de votos.

Casi todo tipo de información puede organizarse en una tabla de datos incluso los resultados de un juego.

Actividad 3: Lanza 20 veces una moneda de 100 pesos al aire, marca con un / la opción que salió en la tabla.

LANZAMIENTO DE UNA MONEDA DE 100		
OPCIÓN	CONTEO	CANTIDAD DE VECES
CARA		
SELLO		

Actividad 4: Responde las siguientes preguntas

- a. ¿Cuál opción salió más? _____
- b. ¿Cuál opción salió menos? _____
- c. Si volvieras a lanzar 20 veces la moneda, ¿llegarías a los mismos resultados?, ¿por qué?

Actividad 5: Vuelve a lanzar al aire 20 veces la moneda de 100, marca con un / la opción que salió en la tabla.

LANZAMIENTO DE UNA MONEDA DE 100		
OPCIÓN	CONTEO	CANTIDAD DE VECES

¿LLEGASTE A LOS MISMOS RESULTADOS? _____

Actividad 6: “Juguemos con un dado”

Lanza un dado 20 veces y registra en la tabla la cantidad de veces que aparece la cara del dado.

LANZAMIENTO DE UN DADO						
CARA						
CANTIDAD DE VECES						

Responde:

a) ¿Qué cara salió más veces? _____, ¿cuántas veces salió? _____

b) ¿Qué cara salió menos veces? _____, ¿cuántas veces salió? _____

c.¿Te gustó la actividad? _____, ¿por qué? _____.