
Mamut Matemáticas

Valor Posicional 2

Índice

Introducción	4
Números de tres dígitos	7
Centenas en la recta numérica	11
Formar números—y descomponerlos	13
Contar de diez en diez	15
Más práctica de contar en saltos	18
¿Qué número es mayor?	20
Comparación de números y repaso.....	23
Redondear a la decena más cerca	26
Redondear a la centena más cerca	28
Gráficos de barras y pictografías	29
Repaso	33
Respuestas	35
Tabla numérica vacía y rectas numéricas	43
Más de Mamut Matemáticas	44

Introducción

Mamut Matemáticas Valor Posicional 2 es un cuaderno con texto y ejercicios que trata números de tres dígitos, o los valores posicionales unidades, decenas y centenas.

Las primeras lecciones presentan números de tres dígitos con las centenas representadas por cuadrados, las decenas representadas por palillos y las unidades representadas por cuadraditos. En la lección **Formar números—y descomponerlos**, el niño practica separando números de tres dígitos en las “partes” diferentes: centenas, decenas y unidades. Las primeras tres lecciones proveen la base para entender valor posicional con números de tres dígitos.

Siguiente, estudiamos **Contar de diez en diez**, y poco después también estudiamos la cuenta de dos en dos y de cinco en cinco. Luego, comparamos y colocamos en orden números de tres dígitos.

Luego, el tema de las lecciones cambia a matemáticas mental. Primero estudiamos suma y resta mental de centenas enteras. Los estudiantes practican completar la siguiente centena (problemas tales como $260 + \underline{\quad} = 300$). Luego, se practica suma y resta mental de decenas enteras. Durante el transcurso de la lección, los estudiantes también resuelven problemas.

En la última parte del libro, se estudian gráficos de barras y pictografías, los cuales proveen una buena aplicación de los números de tres dígitos que ya se han aprendido.

En <http://www.mamutmatematicas.com/ejercicios/tablas-listas-numeros.php> puede crear hojas imprimibles gratuitas de diferentes tipos de tablas y listas de números para practicar de contar.

*¡Espero que este libro le resulte de gran ayuda en su enseñanza de las matemáticas!
Maria Miller, la autora*

Recursos útiles en Internet

Utilice estos recursos gratuitos para complementar el trabajo en el cuadernillo como usted lo considere conveniente. Aunque las páginas web sean en inglés, es posible aprovechar los juegos, ya que la mayoría de las veces solo contienen números sin palabras.

Base 10 Blocks from National Library of Virtual Manipulatives (Bloques bases de la Biblioteca Nacional de Manipulativos Virtuales)

Ponga suficientes secciones de cien (centenas), grupos de diez palillos (decenas), y unidades en el área de trabajo para mostrar números dados. Escoja “Columnas = 3” para restringir el programa a números de tres dígitos.

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_152_g_1_t_1.html?from=category_g_1_t_1.html

Base 10 blocks applet (Bloques base 10 con applet)

Arrastre cuadrados grandes (centenas), palillos (decenas), y cuadraditos (unidades) a una área para trabajar. “Martilléelos” para hacer piezas más pequeñas o “péguelos” para formar piezas más grandes. Incluye planificación para lecciones con todas las cuatro operaciones.

<http://ejad.best.vwh.net/java/b10blocks/b10blocks.html>

Place Value to Thousands (Valor posicional hasta millares)

Preguntas de tipo test; ayude al pato a balancear su palo de golf.

<http://www.toonuniversity.com/flash.asp?err=496&engine=5>

Cookie Dough (Masa de galletas)

O deletree los números o escriba los dígitos.

<http://www.funbrain.com/numwords/index.html>

Inequalities (Desigualdades)

Ordene los dígitos para hacer dos números así que la comparación sea correcta.

Utilice seis dígitos para hacer dos números de tres dígitos.

<http://www.primarygames.co.uk/PG5/Inequal/sideequal.html>

Naming Numbers (Identificar números)

Estas páginas enseñan habilidades de la identificación de números que se cubren en cursos de matemáticas K8. Cada página tiene una explicación, práctica interactiva y juegos de reto sobre identificar números.

<http://www.aaamath.com/B/nam.htm>

Mostly Postie (Principalmente el cartero)

Arrastre el paquete encima de la balanza, y introduzca el valor que se muestra para entregar la carta o paquete. Practica contar de diez en diez y de cien en cien.

<http://www.ictgames.com/mostlyPostie.html>

Helipad Hops (Aterrizajes en la heliplataforma)

Lea el “número” del mensaje de S.O.S, sume/reste para hacer la decena más cerca, y haga un clic en la heliplataforma que tiene la decena entera donde el helicóptero debería aterrizar.

<http://www.ictgames.com/helipad%20hops7.html>

Place Value at AAAMath.com (Valor posicional en AAAMatematicas.com)

Lecciones y juegos sobre valor posicional - ¡en español!

<http://www.aaaknow.com/plc21ax2.htm>

Place value puzzler (Enigma de valor posicional)

Juego de valor posicional o redondeo, haga un clic en el valor posicional que se pide o escribe en la computadora el número redondeado que se pide.

<http://www.funbrain.com/tens/index.html>

Line Dry Game (Juego de la cuerda de tender la ropa)

Complete el número faltante en la cuerda de tender la ropa basado en varios patrones de contar en saltos.

www.fuelthebrain.com/Game/play.php?ID=15