COLEGIO ALBERTO HURTADO CRUCHAGA



EDUCANDO EN ARMONÍA , SOLIDARIDAD Y ESPERANZA

**GUÍA N°7**

**LECCIÓN N° 1**  “NÚMEROS Y OPERACIONES”

Asignatura : Matemática

Profesora : Fabiola Torres Y Marcela Alfaro F .

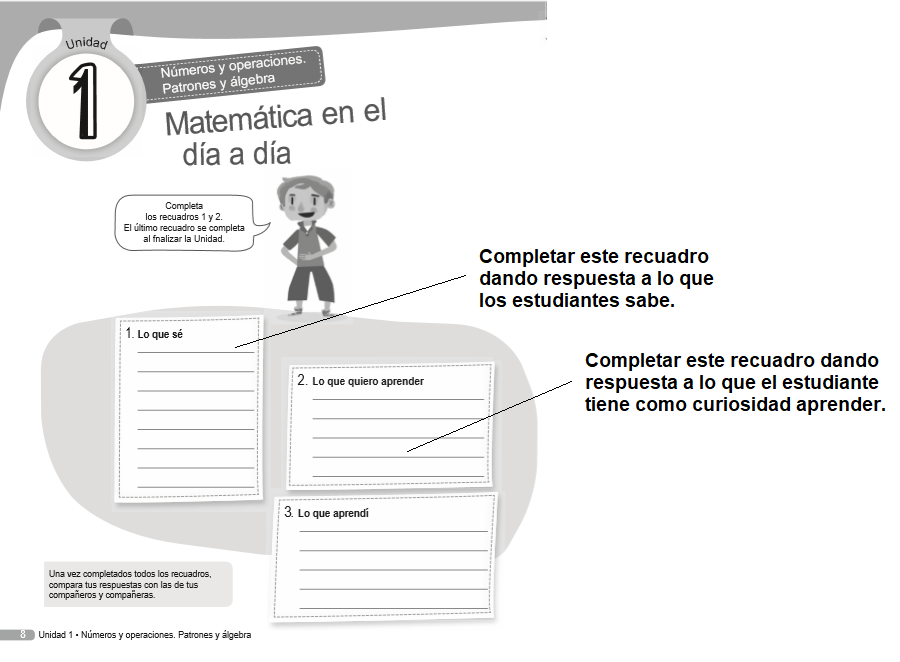
Curso : 4° Básico A y B

INDICADORES DE EVALUACIÓN

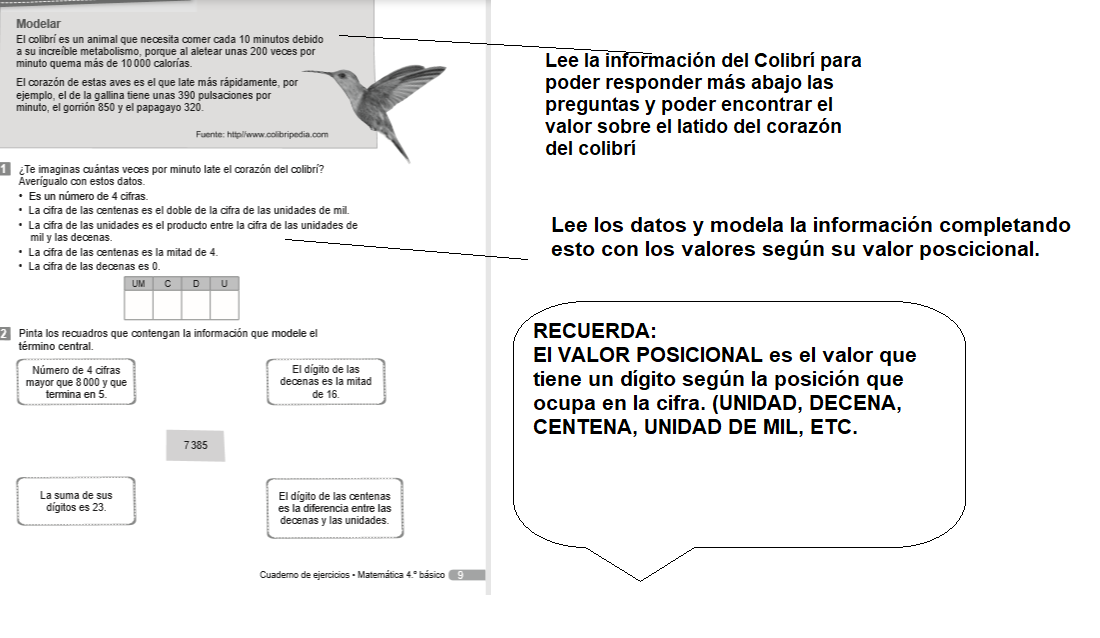
* Representan en números cantidades dadas en billetes o monedas.
* Ordenan cantidades de dinero dado en billetes o en monedas de $10, $100, $1000 y de $10 000. •
* Identifican números que faltan en una secuencia numérica.

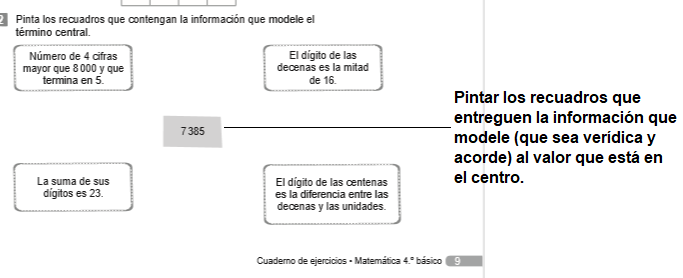
IMPORTANTE: Las actividades de esta guía se deben desarrollar en forma práctica en el libro o en el cuaderno de ejercicio de **Matemática** (libro delgado)

* El trabajo en el Cuaderno de ejercicios de Matemática es para complementar los aprendizajes de la guía anteriormente desarrolladas por los estudiantes.
* Actividades: Completa el recuadro 1 y 2 de la pg 8, dando respuesta a lo que el estudiante identifica como aprendizajes adquiridos (recordar las nociones adquiridos en clase) y proyectando además lo que los niños/as quieren aprender.

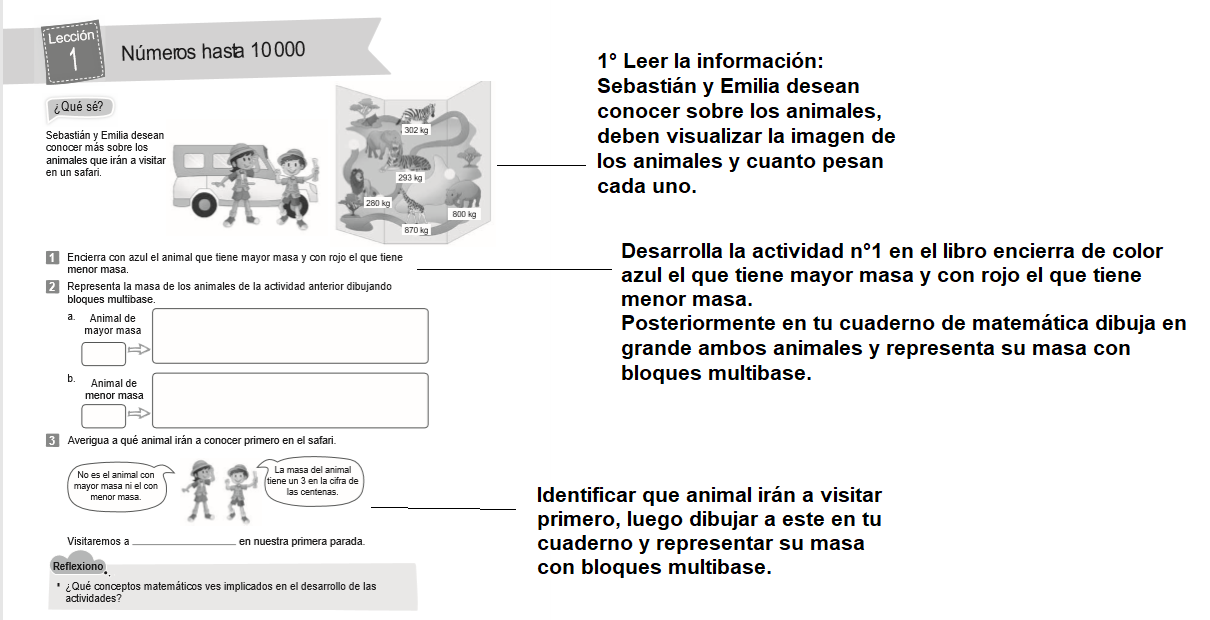


A continuación para desarrollar el taller de habilidades debemos recordar la definición y concepto matemático de ”Modelar” Copia la definición de la Pagina 20 en tu cuaderno.

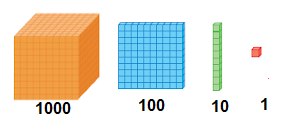




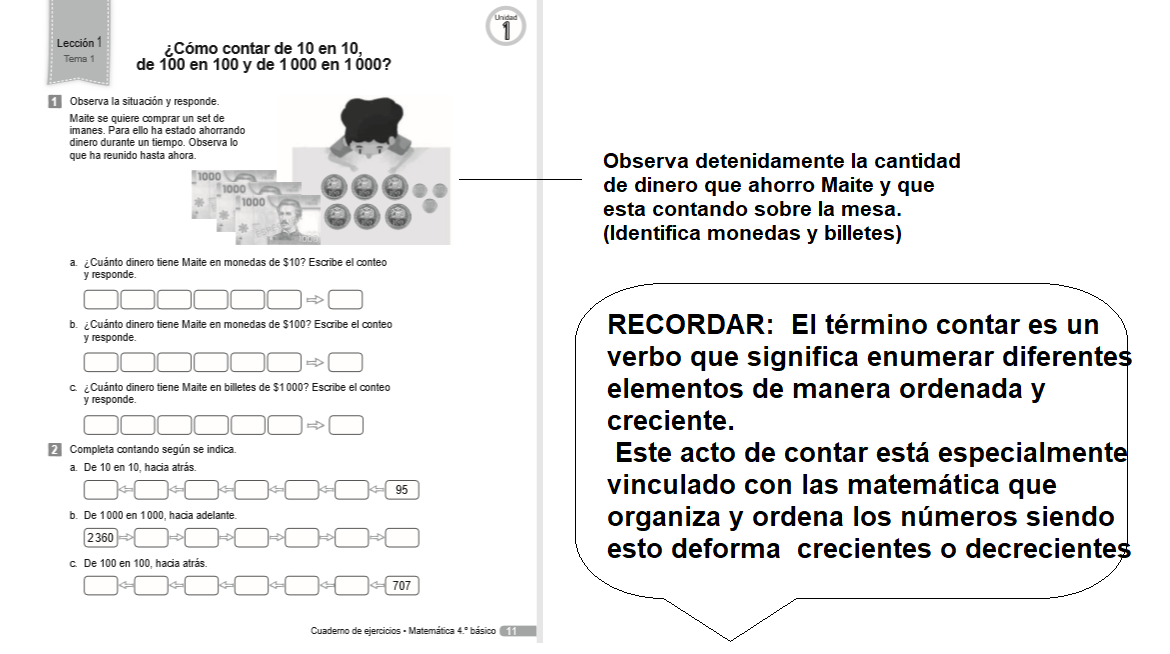
Desarrollar la lección Número 1 “Números hasta el 10,000” de las páginas 10,11 y 12 en el cuaderno de ejercicios de matemática.



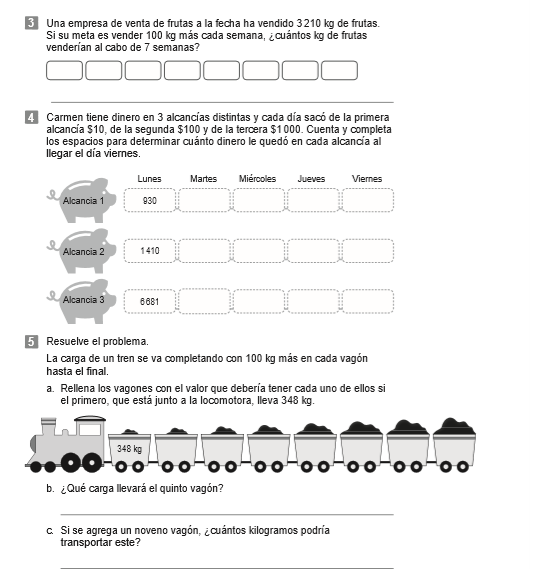
Recuerda los bloques multibase y su representación (Valor)







Desarrolla la actividad de la página 12 resolviendo problemas matemáticos en la pregunta número 3, 4 y 5 representa sus respuesta de forma didáctica a través de dibujos en tu cuaderno.



ATENCIÓN



JUEGO DE MESA

Elabora junto a tu familia el siguiente juego de mesa, es una manera fácil y sencilla de aprender las tablas de multiplicar. ¡Manos a la Obra! junto a un adulto que te pueda acompañar crearán una lotería con las tablas de multiplicar, para aquello van a necesitar los siguientes materiales:

1.cartón reciclado o cartulina o tan solo papel,

2. Tijera

3. Lápiz o plumón.

PRIMERO: Debes cortar 10 rectángulos de 10cm de ancho y 20 cm de largo, usando como material cartón, cartulina o el material que tengas. Luego marca el cartón y haz líneas horizontales y verticales para formar cuadros en su interior como en el siguiente ejemplo.

SEGUNDO: En cada cartón con un lápiz de color o un plumón escribe los mismos números que se visualizan en el ejemplo que está a continuación.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 | 9 | 9 | 32 |
| 6 | 22 | 5 | 60 |
| 20 | 1 | 11 | 4 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 18 | 12 | 8 | 36 |
| 5 | 6 | 24 | 12 |
| 14 | 3 | 1 | 30 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 33 | 3 | 4 | 12 |
| 2 | 15 | 10 | 36 |
| 27 | 6 | 24 | 9 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 36 | 21 | 6 | 7 |
| 24 | 4 | 16 | 42 |
| 1 | 35 | 12 | 11 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 10 | 6 | 40 |
| 18 | 20 | 11 | 3 |
| 8 | 4 | 2 | 12 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 20 | 6 | 16 | 18 |
| 8 | 24 | 12 | 48 |
| 7 | 40 | 21 | 5 |

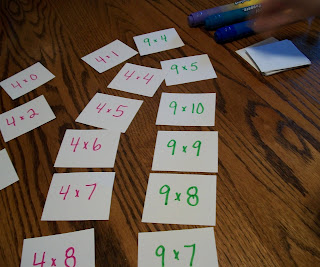
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 30 | 54 | 45 | 9 |
| 16 | 27 | 14 | 24 |
| 18 | 3 | 7 | 10 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 4 | 12 | 1 | 2 |
| 5 | 44 | 10 | 24 |
| 15 | 8 | 6 | 36 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 28 | 60 | 20 | 55 |
| 10 | 50 | 8 | 22 |
| 6 | 30 | 2 | 9 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3 | 15 | 8 | 48 |
| 30 | 25 | 18 | 4 |
| 12 | 5 | 10 | 33 |

TERCERO: Una vez terminados los cartones, debes recortar pequeños trozos con forma de rectángulo, las cuales serán las fichas que se utilizarán y se sortearán al azar en el juego.



Los pequeños rectángulos deben tener las tablas de multiplicar del 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Ejemplo. Debes recortarlos y colocarlos en un tarro o una bolsa al momento que comience el juego para sacarlos al azar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1X 1 | 1X 2 | 1X 3 | 1X 4 |
| 1X 5 | 1X 6 | 1X 7 | 1X 8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1X 9 | 1X 10 | 1X 11 | 1X 12 |

Ya haz finalizado juega junto a tus seres queridos y envía una fotografía a tu profesora jefe.

