

## Matemáticas 3º / Unidad 1 / Números de hasta cinco cifras

### Actividad 1

**Enunciado:** Escribe con cifras o con letra los siguientes números.

- 2 315 → .....
- Ocho mil doscientos treinta → ... ..
- 4 012 → .....
- Mil ciento treinta y tres → .....

### Solución

- 2 315 → Dos mil trescientos quince
- Ocho mil doscientos treinta → 8 230
- 4 012 → Cuatro mil doce
- Mil ciento treinta y tres → 1 133

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Lee y escribe correctamente los cuatro números naturales de cuatro cifras.	Lee y escribe correctamente los números naturales de cuatro cifras pero comete errores en uno de ellos.	Tiene dificultad para leer los números y comete algunos errores al escribirlos en letras. Solo responde bien dos de los cuatro ejercicios.	No lee ni escribe correctamente los números naturales de cuatro cifras.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E1.1** Lee y escribe números naturales hasta cuatro cifras.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 2

**Enunciado:** Completa la siguiente tabla.

Número	UM	C	D	U	Descomposición
4 382					
Mil seiscientos setenta y uno					
8 020					

## Solución

Número	UM	C	D	U	Descomposición
4 382	4	3	8	2	$4\ 000 + 300 + 80 + 2$
Mil seiscientos setenta y uno	1	6	7	1	$1\ 000 + 600 + 70 + 1$
8 020	8	0	2	0	$8\ 000 + 20$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Lee y descompone correctamente los tres números.	Lee y descompone correctamente solo dos números.	Solo logra leer y descomponer correctamente uno de los números.	No resuelve o no logra descomponer correctamente ningún número.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E1.2** Descompone números de forma aditiva atendiendo al valor posicional de sus cifras.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

### Actividad 3

**Enunciado:** Escribe correctamente cómo se lee cada número.

	Se lee...
3 UM + 4 C + 6 D + 7 U	
300 000 + 20 + 6	
Inmediatamente anterior a 50 000	
Inmediatamente posterior a 89 990	

### Solución

	Se lee...
3 UM + 4 C + 6 D + 7 U	Tres mil cuatrocientos sesenta y siete
300 000 + 20 + 6	Trecientos mil veintiséis
Inmediatamente anterior a 50 000	Cuarenta y nueve mil novecientos noventa y nueve
Inmediatamente posterior a 89 990	Ochenta y nueve mil novecientos noventa y uno

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Lee y escribe correctamente los cuatro números.	Lee y escribe correctamente solo tres números.	Solo lee y escribe correctamente uno de los cuatro números.	No lee ni escribe correctamente ningún número.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E2.1** Lee y escribe números naturales hasta seis cifras.

### Competencias clave

Competencia en comunicación lingüística.

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

#### Actividad 4

**Enunciado:** Compara estos números utilizando los signos  $<$ ,  $=$  o  $>$  según corresponda.

- 45 678 y 9 598
- 100 034 y 99 875
- 54 089 y 54 089
- 600 y 1 015
- 4 870 y 4 780
- 87 000 y 200 745
- 275 000 y 76 715

#### Solución

- $45\ 678 > 9\ 598$
- $100\ 034 > 99\ 875$
- $54\ 089 = 54\ 089$
- $600 < 1\ 015$
- $4\ 870 > 4\ 780$
- $87\ 000 < 200\ 745$
- $275\ 000 > 76\ 715$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Realiza de forma correcta las siete comparaciones.	Realiza correctamente cinco comparaciones.	Realiza correctamente solo cuatro comparaciones.	Comete cuatro errores o más.

#### Estándar de aprendizaje evaluable

**E3.1** Compara números de hasta seis cifras interpretando el valor de posición de sus cifras.

#### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 5

**Enunciado:** Marca con una cruz la centena más próxima a cada número.

Número	Centena								
	1 C	2 C	3 C	4 C	5 C	6 C	7 C	8 C	9 C
240									
780									
110									
860									
930									
560									
620									

## Solución

Número	Centena								
	1 C	2 C	3 C	4 C	5 C	6 C	7 C	8 C	9 C
240		X							
780								X	
110	X								
860									X
930									X
560						X			
620						X			

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Aproxima de forma correcta los siete números.	Aproxima de forma correcta cinco números.	Aproxima de forma correcta solo cuatro números.	Comete cuatro errores o más.

## Estándar de aprendizaje evaluable

**E4.1** Aproxima números de tres cifras a las centenas.

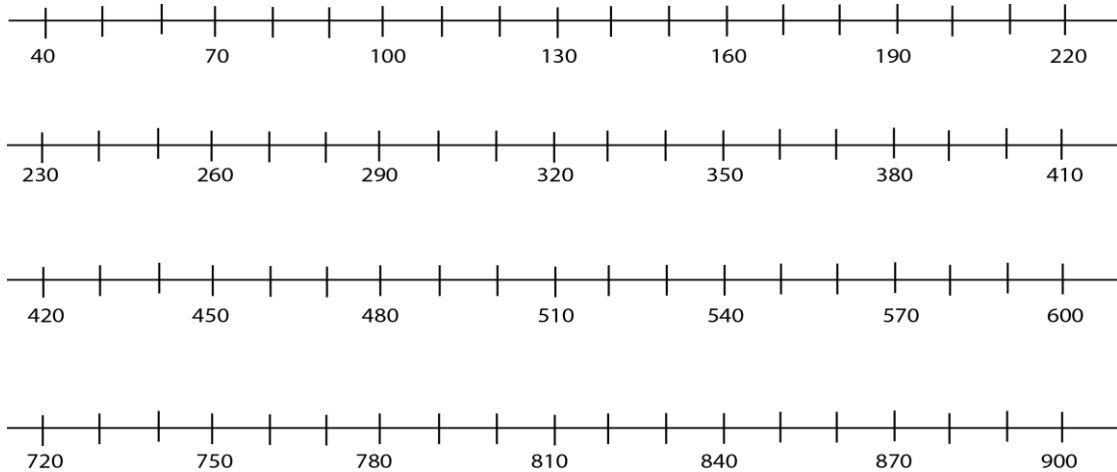
## Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

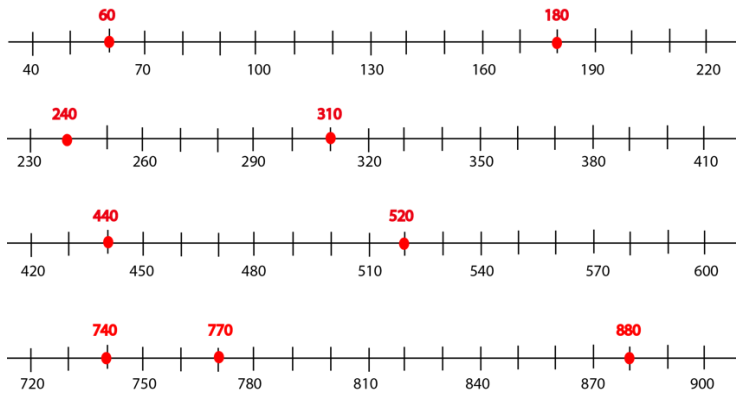
## Actividad 6

**Enunciado:** Representa los siguientes números en la recta numérica que corresponda. Recuerda que si primero completas las rectas, el trabajo te será mucho más sencillo.

240    880    440    60    740    520    770    310    180



## Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Representa correctamente todos los números.	Representa correctamente siete números.	Representa correctamente solo cinco números.	Comete cuatro errores o más.

## Estándar de aprendizaje evaluable

**E4.2** Representa números en la recta numérica.

## Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 7

**Enunciado:** Completa esta tabla.

Número ordinal	Se lee
12. <sup>o</sup>	
	séptimo
26. <sup>o</sup>	
	decimoquinto
4. <sup>o</sup>	
	vigésimo noveno

## Solución

Número ordinal	Se lee
12. <sup>o</sup>	duodécimo
7. <sup>o</sup>	séptimo
26. <sup>o</sup>	vigésimo sexto
15. <sup>o</sup>	decimoquinto
4. <sup>o</sup>	cuarto
29. <sup>o</sup>	vigésimo noveno

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Lee y escribe correctamente los seis números.	Lee y escribe correctamente cuatro números.	Lee y escribe correctamente solo tres números.	Comete más de tres errores.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E5.1** Lee y escribe números ordinales hasta el 30.<sup>o</sup>.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 8

**Enunciado:** En un programa de radio van a regalar entradas para el cine a los primeros 15 niños que lleguen. Laura, Manuel, Martín, María y Lola son amigos y quieren ir juntos.

- Indica en que puesto se encuentra cada uno y escribe cómo lo lees.
- ¿Todos recibirán una entrada? Si alguno se queda fuera, di de quién se trata.



### Solución

Laura: 4.º, cuarto puesto

Manuel: 6.º, sexto puesto

Martín: 10.º, décimo puesto

Lola: 15.º, decimoquinto puesto

María: 17.º, decimoséptimo puesto

María no recibirá entrada, se quedará fuera.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Indica de forma correcta la posición de los cinco niños y responde bien las dos preguntas.	Indica de forma correcta la posición de tres niños y responde bien las dos preguntas.	Indica bien la posición de tres niños, pero responde mal las preguntas.	Comete más de tres errores al indicar la posición y no contesta bien las preguntas.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E5.2** Utiliza los números ordinales en contextos reales.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.



## Actividad 9

**Enunciado:** Completa la siguiente tabla con el inmediatamente anterior y el siguiente.

Anterior		Siguiente
	7.º séptimo	
	12.º duodécimo	
	17.º decimoséptimo	
	10.º décimo	
	23.º vigésimo tercero	
	27.º vigésimo séptimo	

## Solución

Anterior		Siguiente
6.º sexto	7.º séptimo	8.º octavo
11.º undécimo	12.º duodécimo	13.º decimotercero
16.º decimosexto	17.º decimoséptimo	18.º decimoctavo
9.º noveno	10.º décimo	11.º undécimo
22.º vigésimo segundo	23.º vigésimo tercero	24.º vigésimo cuarto
26.º vigésimo sexto	27.º vigésimo séptimo	28.º vigésimo octavo

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Completa correctamente con el anterior y el siguiente en los seis casos.	Comete hasta tres errores.	Comete hasta cinco errores.	Comete seis errores o más.

## Estándar de aprendizaje evaluable

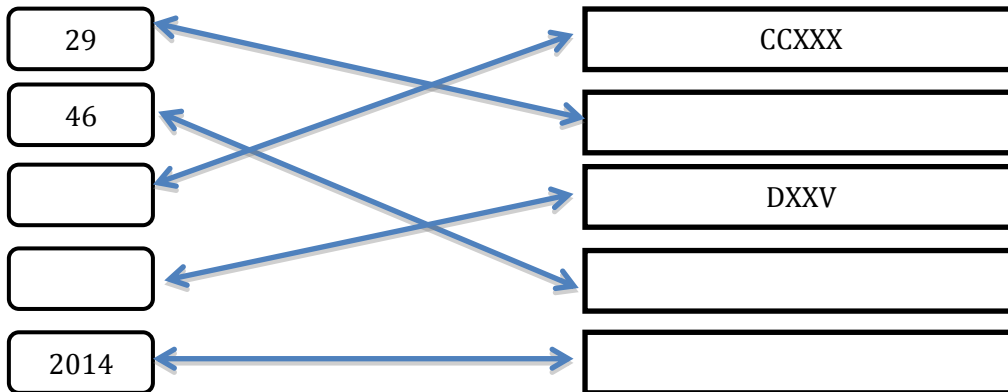
**E5.3** Identifica el número inmediatamente anterior y siguiente.

## Competencias clave

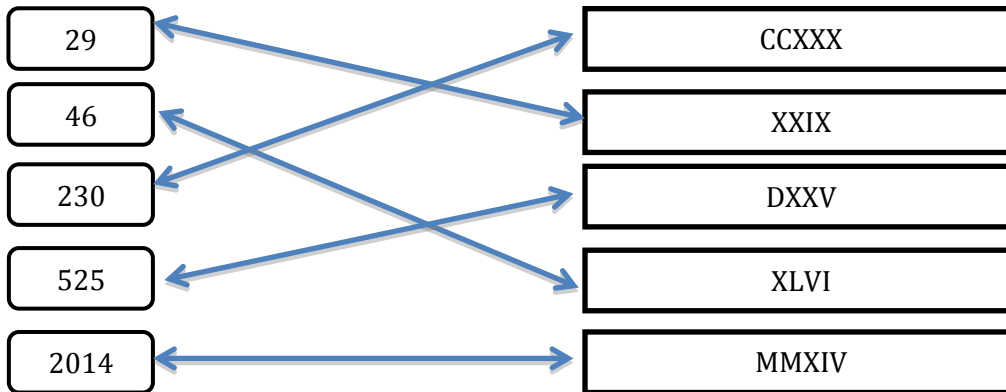
Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

### Actividad 10

**Enunciado:** Observa las flechas y completa.



### Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Completa correctamente los cuadros sin cometer errores.	Comete dos errores.	Comete tres errores.	Comete más de tres errores.

### Estándar de aprendizaje evaluable

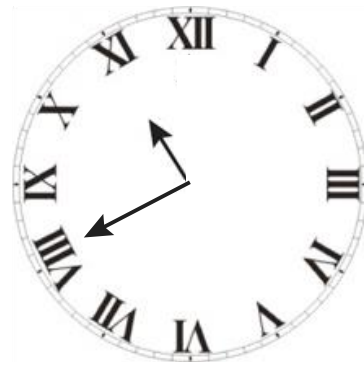
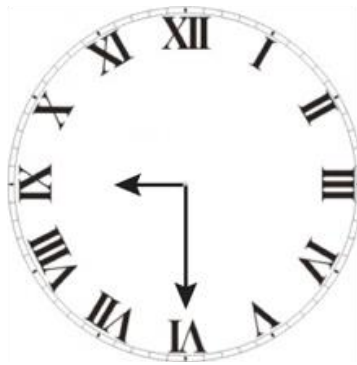
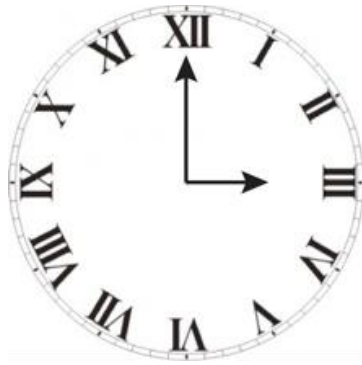
**E6.1** Lee y escribe números romanos.

### Competencias clave

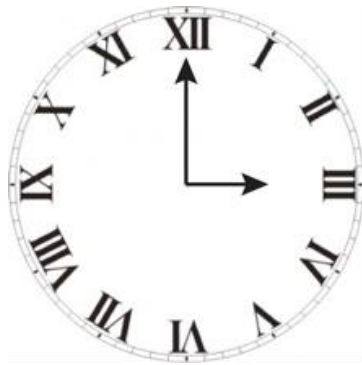
Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

### Actividad 11

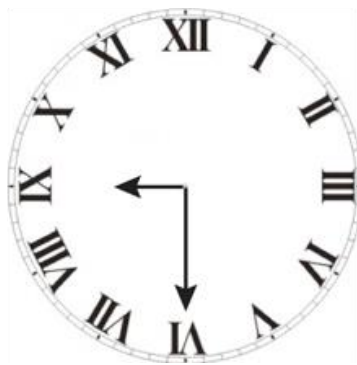
**Enunciado:** Indica en cada reloj qué número marca la aguja corta (horaria) y que número marca la aguja larga (minutero).



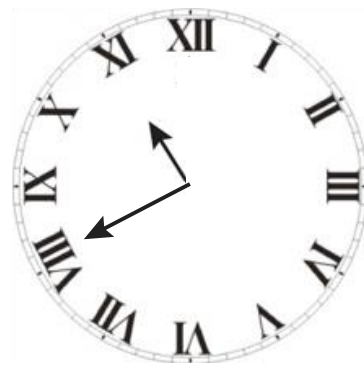
### Solución



Aguja corta: 3  
Aguja larga: 12



Aguja corta: 9  
Aguja larga: 6



Aguja corta: 11  
Aguja larga: 8

<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
Reconoce los seis números.	Reconoce solo cuatro números.	Reconoce solo tres números.	Reconoce dos números o menos.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E6.2** Reconoce la numeración romana en diferentes contextos.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 12

**Enunciado:** Completa la siguiente serie con números romanos.

XXV → ..... → ..... → ..... → ..... → ..... → .....  
+ 5            + 5            + 5            + 5            + 5            + 5

## Solución

XXV → XXX → XXXV → XL → XLV → L → LV

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Construye correctamente la serie y escribe bien los seis números.	Construye la serie cometiendo un error y escribe correctamente cinco de los seis números.	Construye la serie cometiendo no más de dos errores y escribe bien tres de los seis números.	Comete más de dos errores al construir la serie y escribe mal más de tres números.

## Estándar de aprendizaje evaluable

**E7.1** Construye series numéricas.

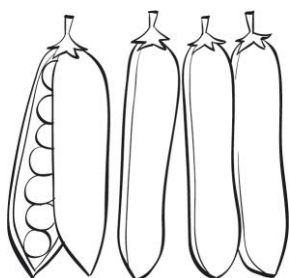
## Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

Competencia para aprender a aprender.

### Actividad 13

**Enunciado:** Ayer en la huerta recogieron guisantes. Observa el dibujo, inventa dos preguntas y resuélvelas.



### Solución orientativa

- Si cada planta de guisantes da cuatro vainas, ¿cuántas vainas darán tres plantas?  
12 vainas.
- Si cada vaina tiene siete guisantes, ¿cuántos guisantes hay en cuatro vainas?  
28 guisantes.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Inventa dos preguntas acordes al dibujo. Resuelve y responde de forma correcta.	Inventa dos preguntas acordes al dibujo. Resuelve cometiendo errores de cálculo.	Solo inventa una pregunta acorde al dibujo, resuelve cometiendo errores de cálculo.	No inventa ninguna pregunta correcta para la situación planteada.

### Estándar de aprendizaje evaluable

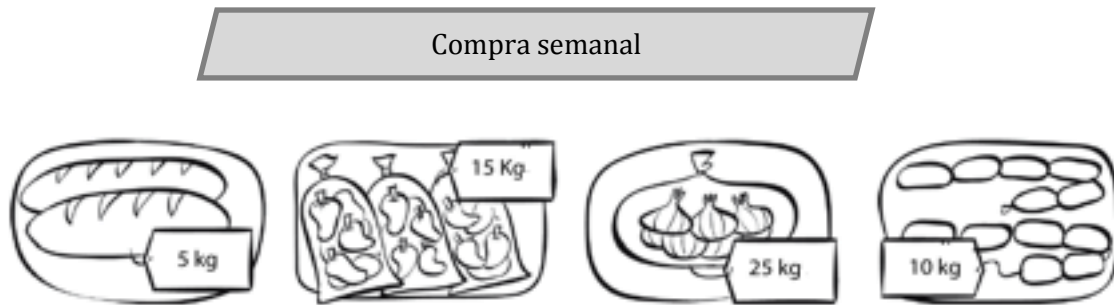
**E8.1** Resuelve un problema a partir de un dibujo, inventando la pregunta.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.  
Competencia para aprender a aprender.

### Actividad 14

**Enunciado:** Observa atentamente el dibujo e inventa a partir de él tres preguntas y resuélvelas.



### Solución orientativa

Ejemplo:

- ¿Cuánto pesa el total de la compra?  
 $5 \text{ kg} + 15 \text{ kg} + 25 \text{ kg} + 10 \text{ kg} = 55 \text{ kg}$   
El total de la compra pesa 55 kg
- ¿Cuántos kilos de mercadería se comprarán al cabo de dos semanas?  
 $55 \text{ kg} + 55 \text{ kg} = 110 \text{ kg}$   
Al cabo de dos semanas se comprarán 110 kg de mercadería.
- ¿Cuántos kilos de pan se comprarán al cabo de tres semanas?  
 $5 \text{ kg} + 5 \text{ kg} + 5 \text{ kg} = 15 \text{ kg}$   
Al cabo de tres semanas se comprarán 15 kg de pan.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Formula tres preguntas coherentes y las resuelve correctamente.	No formula correctamente alguna de las preguntas, pero las respuestas son adecuadas.	Solo formula y responde correctamente una pregunta.	No formula las preguntas o no son coherentes las preguntas y las respuestas.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E9.1** Se habitúa al planteamiento de preguntas.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.  
Competencia para aprender a aprender.

### Actividad 15

**Enunciado:** Calcula mentalmente y completa la tabla.

	20	70	300	500	450	980
+ 10						
- 10						

### Solución

	20	70	300	500	450	980
+ 10	30	80	310	510	460	990
- 10	10	60	290	490	440	970

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Resuelve correctamente los doce cálculos mentales.	Resuelve correctamente ocho cálculos mentales.	Solo realiza correctamente seis cálculos mentales.	Comete cinco errores o más.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E10.1** Utiliza estrategias de cálculo mental.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

Competencia para aprender a aprender.

## Actividad 16

**Enunciado:** Elabora una estrategia para realizar mentalmente las siguientes cuentas, resuelve y explica cómo lo has hecho. Utiliza la calculadora para comprobar los resultados.

- $240 + 100 =$
- $315 - 100 =$
- $890 + 100 =$
- $1260 - 100 =$
- $5020 + 100 =$
- $1000 + 100 =$

### Solución:

- $240 + 100 = 340$
- $315 - 100 = 215$
- $890 + 100 = 990$
- $1\ 260 - 100 = 1\ 160$
- $5\ 020 + 100 = 5\ 120$
- $1\ 000 + 100 = 1\ 100$

### Solución orientativa

Para resolver mentalmente  $240 + 100 = 340$  se suman los dígitos correspondientes a las centenas de cada número. El mismo procedimiento se realiza para la resta.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Elabora y explica una estrategia de cálculo mental adecuada y resuelve correctamente los seis cálculos.	Elabora y explica una estrategia de cálculo mental adecuada y resuelve correctamente cuatro cálculos.	No explica la estrategia de cálculo mental utilizada y solo resuelve correctamente tres cálculos.	No elabora una estrategia de cálculo mental, no resuelve o lo hace de forma incorrecta.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E11.1** Elabora estrategias de cálculo mental.

### Competencias clave

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.

Competencia digital.

Competencia para aprender a aprender.



## Actividad 17

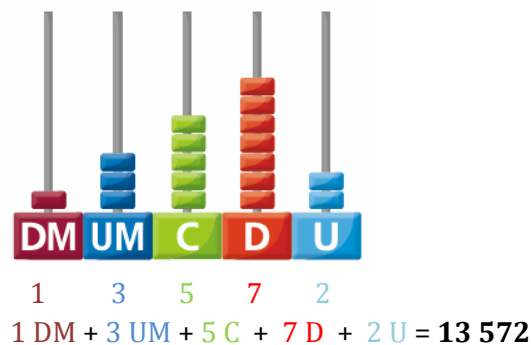
**Enunciado:** ¿Sabías que antiguamente no existían calculadoras como las de ahora? El primer instrumento utilizado por el ser humano para hacer cálculos fue el ábaco. Investiga y encuentra información sobre este antiguo instrumento. Luego haz un dibujo y explica como representarías un número en él. ¿Cómo se utiliza para sumar o restar números?

### Solución orientativa

El ábaco fue el primer sistema de cálculo utilizado por el ser humano. Algunos aseguran que proviene de China y otros, que nació en el Sahara.

El ábaco es considerado el precursor de la calculadora digital moderna.

Para representar un número en él lo hacemos de la siguiente manera:



Si queremos sumar a este número otro, por ejemplo 110, solo debemos agregar una bolita verde en la columna de las centenas, una naranja en la columna de las decenas y ninguna en la de las unidades y listo, contamos y formamos el nuevo número resultado de la suma entre 13 572 y 110. Funciona de la misma manera para la resta.

<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
Elabora un informe. Realiza un dibujo, representa un número y explica su funcionamiento, todo de forma correcta.	Solo cumple con tres de los cuatro puntos de la consigna.	Solo elabora el informe y el dibujo.	No cumple con ningún punto de la consigna.

**Estándar de aprendizaje evaluable**

**E12.1** Progresar en la elaboración de informes sobre el proceso de investigación realizado.

**Competencias clave**

Competencia matemática y Competencias básicas en ciencia y tecnología.  
Sentido de iniciativa y emprendimiento.