

STAAR CONNECTION™

Serie de Desarrollo™

Matemáticas

3

maestro



KAMICO®

Instructional Media, Inc.

STAAR CONNECTION™

Matemáticas

3

maestro

Serie de Desarrollo™

IV/ii/MMXXII
Versión 1



KAMICO®
Instructional Media, Inc.

© 2022 KAMICO® Instructional Media, Inc. ("KAMICO®"). Todos los derechos reservados. Ninguna parte de estos materiales puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida de ninguna manera ni por ningún medio (electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o cualquier otro) sin el previo permiso por escrito de KAMICO® Instructional Media, Inc., con las excepciones limitadas siguientes.

La reproducción de estos materiales está permitida para el uso de un maestro individual únicamente en su salón de clases y no para la venta o cualquier otro uso. LA REPRODUCCIÓN DE ESTOS MATERIALES PARA CUALQUIER OTRO USO (INCLUYENDO EN CUALQUIER NIVEL DE GRADO, ESCUELA O SISTEMA ESCOLAR) ESTÁ EstrictAMENTE PROHIBIDA.

KAMICO® Instructional Media, Inc.

P.O. Box 1143

Salado, Texas 76571

Telephone: 254.947.7283 Fax: 254.947.7284

E-mail: kmichael@kamico.com Website: <https://www.kamico.com>

KAMICO® Instructional Media, Inc.
STAAR CONNECTION™
Introducción

El programa de KAMICO® Instructional Media está validado por investigaciones basadas en métodos científicos. La *Serie Diagnóstica™* y la *Serie de Desarrollo™* de **STAAR CONNECTION™** se pueden usar en tándem para asegurar el dominio de las áreas de conocimientos y los TEKS de Texas. La *Serie Diagnóstica™* contiene un conjunto de evaluaciones. Cada evaluación incluye una mezcla de áreas de conocimientos y TEKS. Este formato basado en la investigación provee un refuerzo continuo para los conceptos ya dominados y asegura la retención de estos conceptos. Para obtener un provecho máximo de esta serie, administre una prueba diagnóstica a los estudiantes. Una vez que hayan terminado la prueba, utilícela como una herramienta didáctica. Repase cada pregunta con la clase, discutiendo todas las respuestas correctas e incorrectas. Luego use la prueba como una herramienta de diagnóstico para determinar un estándar en que los estudiantes necesitan refuerzo. Busque ese estándar en la *Serie de Desarrollo™*.

Cada libro de la *Serie de Desarrollo™* contiene actividades y evaluaciones aisladas que permiten el desarrollo de TEKS específicos. Por cada uno de los TEKS, hay por lo menos una actividad individual o de grupo. Las actividades proveen de forma divertida, estimulante, pero no amenazadora, una manera de desarrollar el dominio de los TEKS. Además de estas actividades, cada libro de la *Serie de Desarrollo™* contiene evaluaciones de estándares aislados para identificar el dominio de las destrezas o la necesidad de desarrollarlas o reforzarlas. Continúe alternando entre la *Serie Diagnóstica™* y la *Serie de Desarrollo™* de **STAAR CONNECTION™**.

El software de **DATA CONNECTION®** imprime las hojas de respuestas de los estudiantes en papel normal usando un impresor láser estándar, escanea las hojas de respuestas utilizando un escáner TWAIN-compliant, califica las evaluaciones y desagrega los datos académicos de cada estudiante, mostrando los objetivos que se han dominado y las metas y objetivos que necesitan refuerzo. El software está preprogramado para funcionar con todas las evaluaciones de KAMICO®. Se puede adaptar fácilmente para funcionar con otros materiales didácticos al igual que con evaluaciones creadas por el maestro, la escuela, el distrito o el estado. **DATA CONNECTION®** analiza los datos académicos de cada estudiante, clase, grado escolar y grupo demográfico. Los informes se presentan en forma tabular y gráfica. Se provee un análisis de las preguntas para determinar el método de enseñanza más efectivo.

KAMICO® Instructional Media, Inc. apoya los esfuerzos dedicados a conseguir un progreso anual adecuado y a eliminar las sorpresas en los resultados de las evaluaciones cruciales.

© 2022 KAMICO® Instructional Media, Inc. ("KAMICO®"). Todos los derechos reservados. Ninguna parte de estos materiales puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida de ninguna manera ni por ningún medio (electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o cualquier otro) sin el previo permiso por escrito de KAMICO® Instructional Media, Inc., con las excepciones limitadas siguientes.

La reproducción de estos materiales está permitida para el uso de un maestro individual únicamente en su salón de clases y no para la venta o cualquier otro uso. LA REPRODUCCIÓN DE ESTOS MATERIALES PARA CUALQUIER OTRO USO (INCLUYENDO EN CUALQUIER NIVEL DE GRADO, ESCUELA O SISTEMA ESCOLAR) ESTÁ ESTRICTAMENTE PROHIBIDA.

KAMICO® Instructional Media, Inc.
P.O. Box 1143
Salado, Texas 76571
Telephone: 254.947.7283 Fax: 254.947.7284
E-mail: kmichael@kamico.com Website: <https://www.kamico.com>

Matemáticas – Grado 3
Áreas de conocimientos y TEKS relacionados

Área de conocimientos 1:

Representaciones y relaciones numéricas

El estudiante demostrará comprensión de cómo representar y manipular números y expresiones matemáticas.

(3.2) **Números y operaciones.** El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para representar y comparar números enteros, así como para comprender las relaciones en cuanto al valor de posición. Se espera que el estudiante:

(A)	componga y descomponga números hasta el 100,000 como la suma de tantas decenas de millar, tantos millares, tantas centenas, tantas decenas y tantas unidades utilizando objetos, modelos pictóricos y números, incluyendo la notación desarrollada según sea apropiado;	MA	ES
	<i>Estándar de preparación esencial</i>		
	Castores numéricos	15	5
	Evaluación	37	10
(B)	describa relaciones matemáticas encontradas en el sistema de numeración de base 10 o sistema decimal hasta la posición de las centenas de millar; <i>Estándar de apoyo</i>		
	Rex y el número diez	40	13
	Evaluación	58	15
(C)	represente un número en una recta numérica cuando está entre dos múltiplos consecutivos de 10, 100, 1,000 ó 10,000, y utilice palabras para describir el tamaño relativo de números al redondear números enteros; y		
	<i>Estándar de apoyo</i>		
	Montaña de Redondeo	62	19
	Evaluación	72	31
(D)	compare y ordene números enteros hasta el 100,000 y represente comparaciones utilizando los símbolos $>$, $<$ o $=$.		
	<i>Estándar de preparación esencial</i>		
	Compara y ordena ladrillos y mortero	75	34
	Evaluación	87	52

(3.3) Números y operaciones. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para representar y explicar unidades fraccionarias. Se espera que el estudiante:	MA	ES
(A) represente fracciones mayores que cero y menores que o iguales a uno con denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8 utilizando objetos concretos y modelos pictóricos, incluyendo diagramas de tiras y rectas numéricas; Estándar de apoyo		
Fracciones: modelos, diagramas de tiras y rectas numéricas	92	57
Evaluación	120	93
(B) determine la fracción correspondiente mayor que cero y menor que o igual a uno con denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8 cuando se da un punto específico en una recta numérica; Estándar de apoyo		
Uno, dos, tres, cuatro, ¡pega tu número en el piso!	125	98
Evaluación	130	107
(C) explique que la unidad fraccionaria $1/b$ representa la cantidad formada por una parte de un entero que ha sido dividido en b partes iguales, donde b es un número entero diferente de cero; Estándar de apoyo		
Unidad fraccionaria	135	113
Evaluación	139	119
(D) componga y descomponga una fracción a/b con un numerador mayor que cero y menor que o igual a b como la suma de las partes $1/b$; Estándar de apoyo		
Satisfacción	142	122
Evaluación	158	161
(E) resuelva problemas que involucran la división de un objeto o un conjunto de objetos entre dos o más individuos utilizando ilustraciones de fracciones con denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8; Estándar de apoyo		
División de un conjunto de objetos	162	165
Evaluación	168	185

	MA	ES
(F) represente fracciones equivalentes con denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8 utilizando una variedad de objetos y modelos pictóricos, incluyendo rectas numéricas; Estándar de preparación esencial		
Fracciones equivalentes	172	
Evaluación	187	189
(G) explique que dos fracciones son equivalentes si y sólo si ambas fracciones son representadas por el mismo punto en una recta numérica o representan la misma porción de un entero del mismo tamaño usando un modelo de área; y Estándar de apoyo		
¡Oh, cielos! ¿Somos del mismo tamaño? .	191	
Evaluación	195	193
(H) compare dos fracciones con el mismo numerador o denominador en problemas al razonar acerca de sus tamaños y al justificar la conclusión por medio de símbolos, palabras, objetos y modelos pictóricos. Estándar de preparación esencial		
Comparación de fracciones	199	197
Evaluación	206	216
(3.4) Números y operaciones. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para desarrollar y utilizar estrategias y métodos para hacer cálculos con números enteros que le permitan resolver problemas con eficiencia y precisión. Se espera que el estudiante:		
(I) determine si un número es par o impar utilizando las reglas de divisibilidad. Estándar de apoyo		
Oscar Par y Pilar Impar	212	
Evaluación	215	222
(3.7) Geometría y medición. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para seleccionar unidades apropiadas, estrategias y herramientas que le permitan resolver problemas que involucran medición usando el sistema inglés (usual) y el métrico. Se espera que el estudiante:		
(A) represente fracciones de mitades, cuartos y octavos como distancias a partir de cero en una recta numérica. Estándar de apoyo		
Recta numérica IP	220	228
Evaluación	223	231

Área de conocimientos 2:

Cálculos y relaciones algebraicas

El estudiante demostrará comprensión de cómo resolver operaciones y representar relaciones algebraicas.

	MA	ES
(3.4) Números y operaciones. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para desarrollar y utilizar estrategias y métodos para hacer cálculos con números enteros que le permitan resolver problemas con eficiencia y precisión. Se espera que el estudiante:		
(A) resuelva con facilidad problemas de un paso y de dos pasos utilizando la suma y la resta hasta el 1,000 por medio de estrategias basadas en el valor de posición, en las propiedades de las operaciones y en la relación entre la suma y la resta; Estándar de preparación esencial		
Un recorrido por Texas	227	235
Evaluación	233	244
(B) redondee a la decena o a la centena más cercana, o utilice números compatibles para estimar soluciones de problemas de suma y resta; Estándar de apoyo		
¡Nos vamos de redondeo!	237	248
Evaluación	242	250
(D) determine el número total de objetos cuando grupos de objetos del mismo tamaño se combinan o se ponen en matrices o arreglos hasta de 10 por 10; Estándar de apoyo		
Matrices solares	247	255
Evaluación	256	260
(E) represente las tablas de multiplicación utilizando diferentes métodos, como la suma repetida, grupos del mismo tamaño, matrices o arreglos, modelos de área, saltos iguales en una recta numérica y el conteo saltándose números; Estándar de apoyo		
¡Exprésate!	259	263
Evaluación	279	265
(F) recuerde las tablas de multiplicar hasta 10 por 10 de forma automática y recuerde las relaciones correspondientes en la división; Estándar de apoyo		
¡Aplasta esas tablas!	282	
Evaluación	284	268

	MA	ES
(G) utilice estrategias y algoritmos, incluyendo el algoritmo normal, para multiplicar un número de dos dígitos por un número de un dígito. Las estrategias pueden incluir el cálculo mental, los productos parciales y las propiedades conmutativa, asociativa y distributiva; Estándar de apoyo		
Bingo de multiplicación	287	
Evaluación	298	271
(H) determine el número de objetos en cada grupo cuando un conjunto de objetos se divide en partes iguales o un conjunto de objetos se comparte equitativamente; Estándar de apoyo		
Visión 3D	301	
Evaluación	308	274
(J) determine un cociente utilizando la relación entre la multiplicación y la división; y Estándar de apoyo		
Pistas de cocientes	312	278
Evaluación	320	280
(K) resuelva problemas de un paso y de dos pasos que involucren multiplicación y división hasta el 100 utilizando estrategias basadas en objetos, en modelos pictóricos, incluyendo matrices o modelos rectangulares, modelos de área y grupos iguales, en las propiedades de las operaciones o al recordar las tablas de multiplicación. Estándar de preparación esencial		
Libreros	323	
Evaluación	336	283
(3.5) Razonamiento algebraico. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para analizar y crear patrones y relaciones. Se espera que el estudiante:		
(A) represente problemas de un paso y de dos pasos que involucren suma y resta de números enteros hasta el 1,000 utilizando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones; Estándar de preparación esencial		
Lectura de verano	339	286
Evaluación	346	291

	MA	ES
(B) represente y resuelva problemas de un paso y de dos pasos de multiplicación y división hasta el 100 utilizando matrices o arreglos, diagramas de tiras y ecuaciones; Estándar de preparación esencial		
Ruedas y tratos	351	
Evaluación	360	296
(C) describa una expresión de multiplicación como una comparación, tal como 3×24 representa lo mismo que 3 veces 24; Estándar de apoyo		
¡Viva el zoo!	363	299
Evaluación	374	302
(D) determine el número entero desconocido en una ecuación de multiplicación o división que relaciona tres números enteros cuando el número desconocido es el factor o el producto; y Estándar de apoyo		
Desconocidos irrompibles	377	
Evaluación	389	305
(E) represente relaciones de la vida diaria utilizando pares de números en una tabla y descripciones verbales. Estándar de preparación esencial		
Fiesta veraniega	392	308
Evaluación	402	315

Área de conocimientos 3:

Geometría y medición

El estudiante demostrará comprensión de cómo representar y aplicar conceptos de geometría y medición.

(3.6) **Geometría y medición.** El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para analizar atributos de figuras de dos dimensiones que le permitan desarrollar generalizaciones acerca de sus propiedades. Se espera que el estudiante:

(A) clasifique y ordene figuras de dos dimensiones y sólidos de tres dimensiones, incluyendo conos, cilindros, esferas, prismas rectangulares y prismas triangulares, y cubos, basados en sus atributos utilizando lenguaje geométrico formal; Estándar de preparación esencial		
Conoce las figuras	408	321
Evaluación	427	331

	MA	ES
(B) utilice atributos para reconocer rombos, paralelogramos, trapecios, rectángulos y cuadrados como ejemplos de cuadriláteros, y dibuje ejemplos de cuadriláteros que no pertenecen a ninguna de estas subcategorías; Estándar de apoyo		
El gran enigma de las figuras	432	336
Evaluación	439	343
(C) determine el área de rectángulos en problemas en los cuales la longitud de los lados son números enteros utilizando la multiplicación en relación al número de filas por el número de unidades cuadradas en cada fila; Estándar de preparación esencial		
Robot de rectángulos	445	349
Evaluación	448	350
(D) descomponga figuras compuestas formadas por rectángulos en rectángulos que no se enciman para determinar el área de la figura original utilizando la propiedad aditiva del área; y Estándar de apoyo		
Constelareación	454	356
Evaluación	457	360
(E) descomponga dos figuras congruentes de dos dimensiones en partes con áreas iguales y exprese el área de cada parte como una unidad fraccionaria del entero, y reconozca que las porciones iguales de enteros idénticos no tienen que ser de la misma forma. Estándar de apoyo		
Descomponer figuras de 2 dimensiones . .	463	366
Evaluación	469	368
(3.7) Geometría y medición. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para seleccionar unidades apropiadas, estrategias y herramientas que le permitan resolver problemas que involucran medición usando el sistema inglés (usual) y el métrico. Se espera que el estudiante:		
(B) determine en problemas el perímetro de un polígono o de una longitud desconocida cuando se da el perímetro y las longitudes de los lados restantes; Estándar de preparación esencial		
Imagen del perímetro	475	
Evaluación	478	374

	MA	ES
(C) determine soluciones a problemas que involucran la suma y la resta de intervalos de tiempo en minutos utilizando modelos pictóricos u otras herramientas, tal como al calcular que un evento de 15 minutos más un evento de 30 minutos es igual a 45 minutos; Estándar de apoyo		
Las manecillas del tiempo	484	
Evaluación	498	380
(D) determine cuándo es apropiado utilizar medición de volumen líquido (capacidad) o de peso; y Estándar de apoyo		
Subasta de medición	502	
Evaluación	508	384
(E) determine el volumen líquido (capacidad) o el peso utilizando unidades y herramientas apropiadas. Estándar de apoyo		
Llenado de líquido o sólido	511	
Evaluación	519	387

Área de conocimientos 4:

Análisis de datos y comprensión de finanzas personales

El estudiante demostrará comprensión de cómo representar y analizar datos, y de cómo describir y aplicar conceptos relacionados con las finanzas personales.

(3.4) **Números y operaciones.** El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para desarrollar y utilizar estrategias y métodos para hacer cálculos con números enteros que le permitan resolver problemas con eficiencia y precisión. Se espera que el estudiante:

(C) determine el valor de una colección de monedas y billetes. Estándar de apoyo		
Sentido de los centavos	524	392
Evaluación	535	396

	MA	ES
(3.8) Análisis de datos. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para resolver problemas al recopilar, organizar, presentar e interpretar datos. Se espera que el estudiante:		
(A) resuma un conjunto de datos con múltiples categorías utilizando una tabla de frecuencia, un diagrama de puntos, una pictografía o una gráfica de barras con una escala en intervalos; y Estándar de preparación esencial		
¡Este mes es mi cumple!	541	
Evaluación	551	402
(B) resuelva problemas de un paso y de dos pasos utilizando datos categóricos representados en una tabla de frecuencia, un diagrama de puntos, una pictografía o una gráfica de barras con una escala en intervalos. Estándar de apoyo		
¡Este mes es mi cumple!	557	
Evaluación	559	408
(3.9) Comprensión de finanzas personales. El estudiante aplica los estándares de procesos matemáticos para manejar eficazmente sus propios recursos financieros para lograr una seguridad financiera de por vida. Se espera que el estudiante:		
(A) explique la conexión entre el capital humano/fuerza laboral y los ingresos; Estándar de apoyo		
Aprende a ganar dinero	565	414
Evaluación	569	420
(B) describa la relación entre disponibilidad o escasez de recursos, y cómo eso impacta los costos; Estándar de apoyo		
Fútbol de disponibilidad o escasez	572	
Evaluación	584	423
(D) explique que el crédito se utiliza cuando lo que se quiere o se necesita sobrepasa la capacidad de pagar, y que es la responsabilidad del deudor pagar lo que se debe al prestamista, casi siempre con intereses; y Estándar de apoyo		
El crédito no es gratis	587	
Evaluación	589	426

	MA	ES
(E) escriba una lista de las razones para ahorrar y explique los beneficios de un plan de ahorros, incluyendo ahorros para la universidad. Estándar de apoyo		
El camino hacia el ahorro	593	430
Evaluación	605	431
Clave de respuestas	609	
Hoja para las respuestas del estudiante		435
Clave de la hoja de respuestas	628	
3 ^{er} Grado de matemáticas - Materiales de referencia para STAAR		441
Información sobre los productos de KAMICO®	633	

Área de conocimientos 1: Representaciones y relaciones numéricas
TEKS 3.2C

Representar un número en una recta numérica cuando está entre dos múltiplos consecutivos de 10; 100; 1,000 o 10,000, y utilizar palabras para describir el tamaño relativo de números al redondear números enteros

ACTIVIDAD
Los redondeadores de la
Montaña de Redondeo



Materiales

Rectas numéricas de *Los redondeadores de la Montaña de Redondeo* (edición del estudiante)

Hoja de actividad *La elección es tuya* de *Los redondeadores de la Montaña de Redondeo* (edición del estudiante)

Resaltador—uno para cada estudiante

Los redondeadores de la Montaña de Redondeo (enriquecimiento) (edición del estudiante)

Procedimiento

Muestre y lea con los estudiantes *Los redondeadores de la Montaña de Redondeo*.

Enriquecimiento

Los estudiantes van a la hoja de enriquecimiento de *Los redondeadores de la Montaña de Redondeo* en la edición del estudiante. Los estudiantes usan las respuestas de la hoja de actividad *La elección es tuya* de *Los redondeadores de la Montaña de Redondeo* para completar el enriquecimiento.

Clave de respuestas del enriquecimiento

Suma cada conjunto de números. Escribe tus respuestas en la primera columna. Luego resta el número más pequeño del número más grande. Escribe tus respuestas en la segunda columna.

Número de la pregunta	Suma los dos números redondeados	Resta el número redondeado más pequeño del número redondeado más grande.
1	$30 + 10 = 40$	$30 - 10 = 20$
2	$30 + 70 = 100$	$70 - 30 = 40$
3	$150 + 140 = 290$	$150 - 140 = 10$
4	$370 + 440 = 810$	$440 - 370 = 70$
5	$600 + 200 = 800$	$600 - 200 = 400$
6	$800 + 800 = 1,600$	$800 - 800 = 0$
7	$300 + 600 = 900$	$600 - 300 = 300$
8	$1,200 + 2,700 = 3,900$	$2,700 - 1,200 = 1,500$
9	$3,200 + 9,700 = 12,900$	$9,700 - 3,200 = 6,500$
10	$5,000 + 7,000 = 12,000$	$7,000 - 5,000 = 2,000$
11	$8,000 + 10,000 = 18,000$	$10,000 - 8,000 = 2,000$
12	$18,000 + 27,000 = 45,000$	$27,000 - 18,000 = 9,000$
13	$35,000 + 91,000 = 126,000$	$91,000 - 35,000 = 56,000$
14	$52,000 + 43,000 = 95,000$	$52,000 - 43,000 = 9,000$
15	$80,000 + 80,000 = 160,000$	$80,000 - 80,000 = 0$
16	$60,000 + 40,000 = 100,000$	$60,000 - 40,000 = 20,000$
17	$80,000 + 70,000 = 150,000$	$80,000 - 70,000 = 10,000$
18	$90,000 + 90,000 = 180,000$	$90,000 - 90,000 = 0$
19	$70,000 + 30,000 = 100,000$	$70,000 - 30,000 = 40,000$
20	$80,000 + 20,000 = 100,000$	$80,000 - 20,000 = 60,000$

Los redondeadores de la Montaña de Redondeo



La Montaña de Redondeo es difícil de escalar.

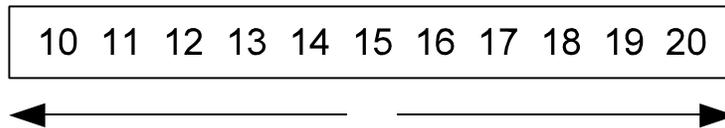
¡Y la carga hay que pasar y sin hacer esperar!

Nuestro trabajo es llevarla y moverla por el paso.

Nos llaman REDONDEADORES porque ¡REDONDEAMOS sin retraso!

Te mostraré cómo se hace. ¿Estás listo para ver?

Lo primero es redondear hasta el más cercano 10.



Ahora, para abrir el paso y nuestro premio ganar, debemos fijarnos en el tamaño relativo del número al empezar.

Si el número en el lugar de las unidades es 5 o mayor, redondeamos hacia arriba al diez más cercano.
 Si el número en el lugar de las unidades es menor que 5, redondeamos hacia abajo al diez más cercano.

Y pronto los carros se empezarán a mover.
 ¿Qué es lo mejor del trabajo? Eso es fácil de ver.

Ya que las centenas, los millares y las decenas de mil FUNCIONAN DE LA MISMA FORMA, ¡ASÍ!

Movemos esos números con rapidez y acierto pues siempre redondeamos desde el lugar correcto.

REGLAS DE LA MONTAÑA DE REDONDEO

Cuando redondees al más cercano 10:
 Mira el lugar de las unidades

Cuando redondees al más cercano 100:
 Mira el lugar de las decenas

Cuando redondees al más cercano 1,000:
 Mira el lugar de las centenas

Cuando redondees al más cercano 10,000:
 Mira el lugar de los millares

¿Vas a redondear a la centena más cercana? ¡Vaya, eso suena duro!
Solo mira el lugar de las decenas, y ¡pronto saldrás del apuro!

153
↑

Redondeamos desde el lugar de las decenas (mira las REGLAS DE LA MONTAÑA DE REDONDEO).

Si el número en el lugar de las decenas es 5 o mayor,
redondea hacia arriba al cien más cercano.
Si el número en el lugar de las decenas es menor que 5,
redondea hacia abajo al cien más cercano.

Así que . . . ¡VAMOS A REDONDEAR!

100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200



¿Quieres redondear al millar más cercano? ¡Demasiado difícil al parecer!
¡Pero somos los REDONDEADORES! ¡Sabemos lo que hay que hacer!

1,521
↑

Redondeamos desde el lugar de las centenas
(mira las REGLAS DE LA MONTAÑA DE REDONDEO).

Si el número en el lugar de las centenas es 5 o mayor,
redondea hacia arriba al millar más cercano.

Si el número en el lugar de las centenas es menor que 5,
redondeamos hacia abajo al millar más cercano.

Así que . . . ¡VAMOS A REDONDEAR!

1,000 1,100 1,200 1,300 1,400 1,500 1,600 1,700 1,800 1,900 2,000



Pues ahí lo tienes, es fácil de comprender.
¡Los redondeadores de la montaña no se pueden detener!

Si sabes bien el lugar, y el número que lo ocupa,
podrás REDONDEAR sin que nadie te interrumpa.

Esta es la última práctica, solo por una vez más.
Redondearemos a la decena de millar más cercana, ahí está.

17,201


Redondeamos desde el lugar de los millares
(mira las REGLAS DE LA MONTAÑA DE REDONDEO)

Si el número en el lugar de los millares es 5 o mayor,
redondea hacia arriba a la decena de millar más cercana.

Si el número en el lugar de los millares es menor que 5,
redondea hacia abajo a la decena de millar más cercana.

Así que ahí lo tienes, es fácil de comprender.
¡Los redondeadores de la montaña no se pueden detener!

Si sabes bien el lugar, y el número que lo ocupa,
podrás REDONDEAR sin que nadie te interrumpa.

Los estudiantes van a la hoja de actividad *La elección es tuya* de *Los redondeadores de la Montaña de Redondeo* en la edición del estudiante. Lean en grupo la primera pregunta. Cada estudiante resalta su respuesta. Luego los estudiantes usan el número apropiado para ayudar mientras redondean los números de la tabla y escriben los números redondeados abajo.

Componentes de la actividad provistos en la edición del estudiante y clave de respuestas

AC1 TEKS 3.2C

Hoja de actividad de la Los redondeadores de la Montaña de Redondeo - La elección es tuya

Usa la recta numérica de las decenas para contestar las preguntas 1 - 4.

1) ¿Cuál te gusta más? Resalta tu respuesta.

flores en la primavera	25
hojas en el otoño	12

Ahora redondea cada número al 10 más cercano.

25 se redondea a **30**

12 se redondea a **10**

2) ¿Qué preferirías hacer? Resalta tu respuesta.

saltar 5 años hacia delante	32
retroceder 5 años	67

Ahora redondea cada número al 10 más cercano.

32 se redondea a **30**

67 se redondea a **70**

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

AC1 TEKS 3.2C

3) ¿A qué escuchas más? Resalta tu respuesta.

tu corazón	153
tu mente	136

Ahora redondea cada número al 10 más cercano.

153 se redondea a **150**

136 se redondea a **140**

4) ¿Qué te gusta más? Resalta tu respuesta.

pastel	366
tarta	442

Ahora redondea cada número al 10 más cercano.

366 se redondea a **370**

442 se redondea a **440**

Usa la recta numérica de las centenas para contestar las preguntas 5 - 9.

5) ¿Qué prefieres hacer? Resalta tu respuesta.

mirar televisión	561
leer un libro	224

Ahora redondea cada número al 100 más cercano.

561 se redondea a **600**

224 se redondea a **200**

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

AC1 TEKS 3.2C

6) ¿Qué te gusta más? Resalta tu respuesta.

leche	771
jugo de manzana	829

Ahora redondea cada número al 100 más cercano.

771 se redondea a **800**

829 se redondea a **800**

7) ¿Qué haces más a menudo? Resalta tu respuesta.

reír	258
llorar	617

Ahora redondea cada número al 100 más cercano.

258 se redondea a **300**

617 se redondea a **600**

8) ¿Cuál te gusta más? Resalta tu respuesta.

zanahorias	1,221
chocolate	2,690

Ahora redondea cada número al 100 más cercano.

1,221 se redondea a **1,200**

2,690 se redondea a **2,700**

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

AC1 TEKS 3.2C

9) ¿Dónde preferirías vivir? Resalta tu respuesta.

cerca de un parque	3,242
cerca de la alberca de un vecindario	9,670

Ahora redondea cada número a la decena más cercana.

3,242 se redondea a **3,200**

9,670 se redondea a **9,700**

Usa la recta numérica de los millares para contestar las preguntas 10 -14.

10) ¿Qué es más importante para ti? Resalta tu respuesta.

zapatos	5,410
calcetines	6,603

Ahora redondea cada número al millar más cercano.

5,410 se redondea a **5,000**

6,603 se redondea a **7,000**

11) ¿Dónde preferirías vivir? Resalta tu respuesta.

en la ciudad	7,846
en el campo	9,577

Ahora redondea cada número al millar más cercano.

7,846 se redondea a **8,000**

9,577 se redondea a **10,000**

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

AC1 TEKS 3.2C

12) ¿Cuál preferirías tener como mascota? Resalta tu respuesta.

un burro	18,090
un perro	27,114

Ahora redondea cada número al millar más cercano.

18,090 se redondea a **18,000**

27,114 se redondea a **27,000**

13) ¿Qué color te gusta más? Resalta tu respuesta.

rojo	35,305
amarillo	90,641

Ahora redondea cada número al millar más cercano.

35,305 se redondea a **35,000**

90,641 se redondea a **91,000**

14) ¿Cuál preferirías tener como mascota? Resalta tu respuesta.

una cabra	51,562
un gato	43,233

Ahora redondea cada número al millar más cercano.

51,562 se redondea a **52,000**

43,233 se redondea a **43,000**

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

AC1 TEKS 3.2C

Usa la recta numérica de las decenas de millar para contestar las preguntas 15 - 20.

15) ¿Cuál te gusta más? Resalta tu respuesta.

fútbol	82,777
basquetbol	76,856

Ahora redondea cada número a la decena de millar más cercana.

82,777 se redondea a **80,000**

76,856 se redondea a **80,000**

16) ¿Qué prefieres tener? Resalta tu respuesta.

cabello largo	64,428
cabello corto	42,451

Ahora redondea cada número a la decena de millar más cercana.

64,428 se redondea a **60,000**

42,451 se redondea a **40,000**

17) ¿Qué preferirías que la gente pensara de ti? Resalta tu respuesta.

eres feliz	80,715
eres amable	71,293

Ahora redondea cada número a la decena de millar más cercana.

80,715 se redondea a **80,000**

71,293 se redondea a **70,000**

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

18) ¿Qué preferirías tener? Resalta tu respuesta.

AC1 TEKS 3.2C

una flor	92,116
una manzana	85,260

Ahora redondea cada número a la decena de millar más cercana.

92,116 se redondea a **90,000**

85,260 se redondea a **90,000**

19) ¿Qué te gusta más? Resalta tu respuesta.

hamburguesas	72,683
salchichas	33,241

Ahora redondea cada número a la decena de millar más cercana.

72,683 se redondea a **70,000**

33,241 se redondea a **30,000**

20) ¿Qué preferirías tener? Resalta tu respuesta.

muchos amigos	83,352
un solo mejor amigo	21,434

Ahora redondea cada número a la decena de millar más cercana.

83,352 se redondea a **80,000**

21,434 se redondea a **20,000**

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

Recta numérica de las decenas
Múltiplos de 10

AC1 TEKS 3.2C



© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

Recta numérica de las centenas
Múltiplos de 100

AC1 TEKS 3.2C



© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

Recta numérica de los millares
Múltiplos de 1,000

AC1 TEKS 3.2C



© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

Recta numérica de las decenas de millar
Múltiplos de 10,000

AC1 TEKS 3.2C



© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

Clave de respuestas del enriquecimiento

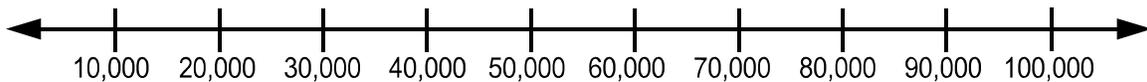
Suma cada conjunto de números. Escribe tus respuestas en la primera columna. Luego resta el número más pequeño del número más grande. Escribe tus respuestas en la segunda columna.

Número de la pregunta	Suma los dos números redondeados	Resta el número redondeado más pequeño del número redondeado más grande.
1	$30 + 10 = 40$	$30 - 10 = 20$
2	$30 + 70 = 100$	$70 - 30 = 40$
3	$150 + 140 = 290$	$150 - 140 = 10$
4	$370 + 440 = 810$	$440 - 370 = 70$
5	$600 + 200 = 800$	$600 - 200 = 400$
6	$800 + 800 = 1,600$	$800 - 800 = 0$
7	$300 + 600 = 900$	$600 - 300 = 300$
8	$1,200 + 2,700 = 3,900$	$2,700 - 1,200 = 1,500$
9	$3,200 + 9,700 = 12,900$	$9,700 - 3,200 = 6,500$
10	$5,000 + 7,000 = 12,000$	$7,000 - 5,000 = 2,000$
11	$8,000 + 10,000 = 18,000$	$10,000 - 8,000 = 2,000$
12	$18,000 + 27,000 = 45,000$	$27,000 - 18,000 = 9,000$
13	$35,000 + 91,000 = 126,000$	$91,000 - 35,000 = 56,000$
14	$52,000 + 43,000 = 95,000$	$52,000 - 43,000 = 9,000$
15	$80,000 + 80,000 = 160,000$	$80,000 - 80,000 = 0$
16	$60,000 + 40,000 = 100,000$	$60,000 - 40,000 = 20,000$
17	$80,000 + 70,000 = 150,000$	$80,000 - 70,000 = 10,000$
18	$90,000 + 90,000 = 180,000$	$90,000 - 90,000 = 0$
19	$70,000 + 30,000 = 100,000$	$70,000 - 30,000 = 40,000$
20	$80,000 + 20,000 = 100,000$	$80,000 - 20,000 = 60,000$

© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.

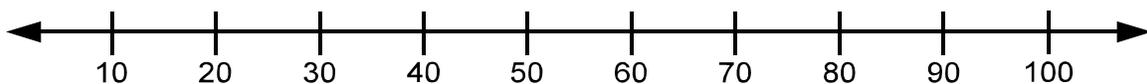
Lee con atención cada pregunta. Si es una pregunta de selección múltiple, escoge la mejor respuesta de las cuatro opciones que se presentan. Si es una pregunta que se responde en una cuadrícula, encuentra la mejor respuesta para esa pregunta. Después llena los círculos correspondientes en tu documento de respuestas

- 1 Cada día la gente tira por el excusado el equivalente a unos 27,000 árboles en papel del baño.



¿Qué respuesta es verdadera?

- A 27,000 se acerca más a 20,000 que a 30,000
 - B 27,000 se acerca más a 10,000 que a 20,000
 - C 27,000 se acerca más a 30,000 que a 20,000
 - D 27,000 está a la misma distancia de 20,000 que de 30,000
- 2 Algunos tiburones pueden vivir hasta los 75 años.



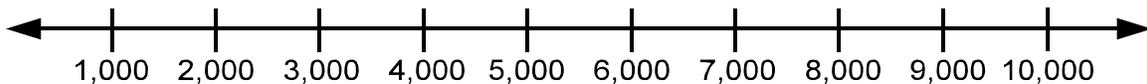
¿Qué respuesta es verdadera?

- F 75 está entre 60 y 70
- G 75 está entre 50 y 60
- H 75 está entre 70 y 80
- J 75 está entre 80 y 90

- 3 La torre inclinada de Pisa tiene una escalera de caracol que va desde el piso hasta arriba de la torre. Hay 293 escalones en la escalera. ¿A qué múltiplo de 100 se acerca más 293?

A 100
B 200
C 300
D 400

- 4 El primer teléfono móvil de mano del mundo costó \$3,995.



¿Qué respuesta es verdadera?

F 3,995 se acerca más a 3,000 que a 4,000
G 3,995 se acerca más a 2,000 que a 3,000
H 3,995 se acerca más a 1,000 que a 2,000
J 3,995 se acerca más a 4,000 que a 3,000

- 5 Los pingüinos rey protegen a los pollitos y los huevos. Un pingüino rey puede picotear a los depredadores 2,000 veces al día. Si hay 55 pingüinos rey y cada uno de ellos picotea a los depredadores 2,000 veces al día, eso sería un total de 110,000 picoteos al día. ¿A qué múltiplo de 100,000 se acerca más 110,000?
- A 100,000
- B 200,000
- C 300,000
- D 400,000
- 6 El Perth Mint (casa de la moneda) de Australia hizo una moneda de oro de 2.2 libras que tenía un valor de \$62,950. ¿Qué respuesta es verdadera?
- F 62,950 está entre 50,000 y 60,000
- G 62,950 está entre 60,000 y 70,000
- H 62,950 está entre 70,000 y 80,000
- J 62,950 está entre 80,000 y 90,000

NO TE OLVIDES DE MARCAR TODAS TUS RESPUESTAS
EN EL DOCUMENTO DE RESPUESTAS.

