

Unidad 3. Múltiplos y divisores

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Págs.	Desempeños	IIMM
44	Grupo 4 Escoged cuatro zonas de la clase y estimad la fracción del total que representan.	
45	Grupo 4 El profesor escribirá en la pizarra cuatro o más fracciones, entre las que habrá algunas equivalentes. Averiguad entre todos cuáles de las fracciones que ha escrito el profesor son equivalentes y explicad al resto de la clase cómo lo habéis hecho.	
46-47	Grupo 4 El profesor escribirá en la pizarra una fracción. Seguid estas indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Uno de los miembros del grupo copiará en un folio la fracción que ha escrito el profesor, escribirá otra mayor y de igual denominador y pasará el folio a uno de sus compañeros. • El segundo miembro escribirá una fracción menor que la primera y de igual denominador y pasará el folio a otro compañero. • El tercer miembro escribirá una fracción mayor que la primera y de distinto denominador y pasará el folio al último miembro. • El cuarto miembro escribirá una fracción menor que la primera y de distinto denominador. • Cada miembro revisará las fracciones y corregirá los errores de sus compañeros si es necesario. 	
48-49	Individual Dibuja en una hoja cuadriculada dos rectángulos de 10 cuadros de base, uno debajo de otro y dejando un cuadro de espacio entre ellos. Representa en uno la fracción $\frac{2}{5}$ y en el otro $\frac{1}{2}$. Después, calcula gráficamente el resultado de la suma.	
50-51	Parejas Contestad a la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> • ¿La multiplicación de fracciones cumple la propiedad conmutativa? Poned dos ejemplos. 	
52-53	Grupo 4 El profesor escribirá en la pizarra dos números naturales, dos números decimales y dos fracciones. Ordenad por parejas en un folio los números que ha escrito el profesor en la pizarra y escribid qué pasos habéis seguido para hacerlo. Después, intercambiad el folio con la otra pareja y corregid su ordenación. Entre todos, decidid cuál de las dos formas de ordenar los números es la más adecuada.	
54	Grupo 4 Redactad el enunciado de un problema para cuya resolución pueda servir de ayuda hacer un esquema. Intercambiad vuestro enunciado con el de otro grupo y resolvedlo.	
56	Grupo 4 El profesor repartirá un folio a cada grupo. Después, escribirá en la pizarra el primer término de una serie y el patrón que se cumple. Cada miembro del grupo escribirá un nuevo término de la serie y pasará el folio al compañero de su derecha. El proceso se repetirá hasta que se hayan escrito los dieciséis primeros términos de la serie.	
57	Grupo clase Los alumnos están situados en corro. El profesor tiene una pelota, se la lanza a un alumno y le pide que calcule el resultado de $38 \times 0,1$. El alumno responde, le lanza la pelota a un compañero y le pide que calcule la multiplicación del resultado anterior.	
58	Parejas Buscad en Internet una canción sobre las fracciones. Compartid vuestras canciones con las de otras parejas.	
59	Grupo 4 El profesor escribirá en la pizarra dos fracciones cuya suma sea menor que 1 y que tengan el mismo denominador. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el resultado de restar 1 a las dos fracciones que ha escrito el profesor? 	



Contenido: Ordenación de números de distinto tipo	
IIMM	Desempeños
	<p>Hagamos fácil lo difícil</p> <p>Parejas Contesta a estas preguntas y explícale a tu compañero por qué:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de números te cuesta más ordenar? • ¿Qué estrategia sigues para poder hacerlo?
	<p>Todo bien ordenado</p> <p>Parejas El profesor preparará tarjetas con números de distinto tipo y entregará diez a cada pareja. Colocad estas tarjetas de forma que queden ordenados los números de mayor a menor. Intercambiad las tarjetas con otra pareja y repetid el ejercicio varias veces.</p>
	<p>Punto por punto</p> <p>Parejas En una hoja cuadriculada dibujad una recta numérica y situad en ella diez números de distintos tipos: naturales, decimales y fracciones. Intercambiad vuestra hoja con otra pareja y escribid cómo se leen los diez números que están representados. Finalmente, intercambiad la hoja original y corregid el trabajo realizado, analizando los errores que se hayan podido cometer.</p>
	<p>Crecemos con la música</p> <p>Grupo clase Un alumno tendrá una flauta, otro un xilófono y un tercero usará palmadas. En la pizarra el profesor habrá escrito un número y, a su derecha, el signo <. Irán pasando por la pizarra todos los alumnos, por turno. El profesor irá indicando con un gesto al alumno que debe tocar el instrumento en cada ocasión. Escribe un número mayor que el que está en la pizarra pero teniendo en cuenta que si suena la flauta el número debe ser decimal, si suena el xilófono debe ser una fracción y si suena una palmada, un número natural. A continuación, escribe de nuevo el signo <.</p>
	<p>¡Cuidado con marearse!</p> <p>Grupo clase El profesor preparará tarjetas con números naturales, fracciones y decimales. Repartirá aleatoriamente una tarjeta a los alumnos de la clase. Enseñad el número que os ha correspondido y situaos delante de la pizarra de menor a mayor. El resto de la clase dará el visto bueno o señalará si se ha producido algún error. No dirán cuál, serán los cinco alumnos que han salido quienes tendrán que solucionar el error. Se repetirá el ejercicio hasta que hayan salido a la pizarra todos los alumnos de la clase.</p>
	<p>Mejor si estamos preparados</p> <p>Individual Piensa en tres estrategias que te puedan ser útiles para encontrar un número en forma de fracción que sea mayor a otro que te den, para el caso de que sea un número natural, un número en forma de fracción o bien un número decimal.</p>
	<p>Número escondido</p> <p>Parejas Piensa un número. Tu pareja tiene que tratar de adivinarlo haciendo preguntas sobre si es mayor o menor que otros números. Tú solamente puedes contestar sí o no. Cuando lo descubra, invertid los papeles.</p>
	<p>El arca de Noé</p> <p>Parejas Haced una lista de diez animales. Buscad información acerca de la vida media de cada uno y ordenadlos desde el de vida media más corta al de vida media más larga.</p>