



Unidad 2

Equivalencia y comparación de fracciones

4



Lección 17

Juegos de clips

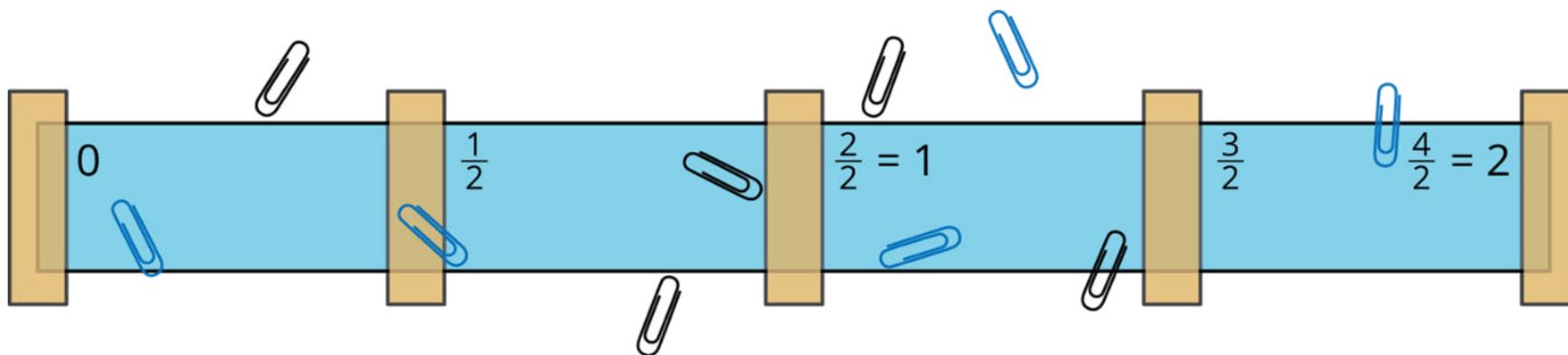
Objetivo de aprendizaje

Inventemos un juego sobre ubicar y comparar fracciones en la recta numérica.

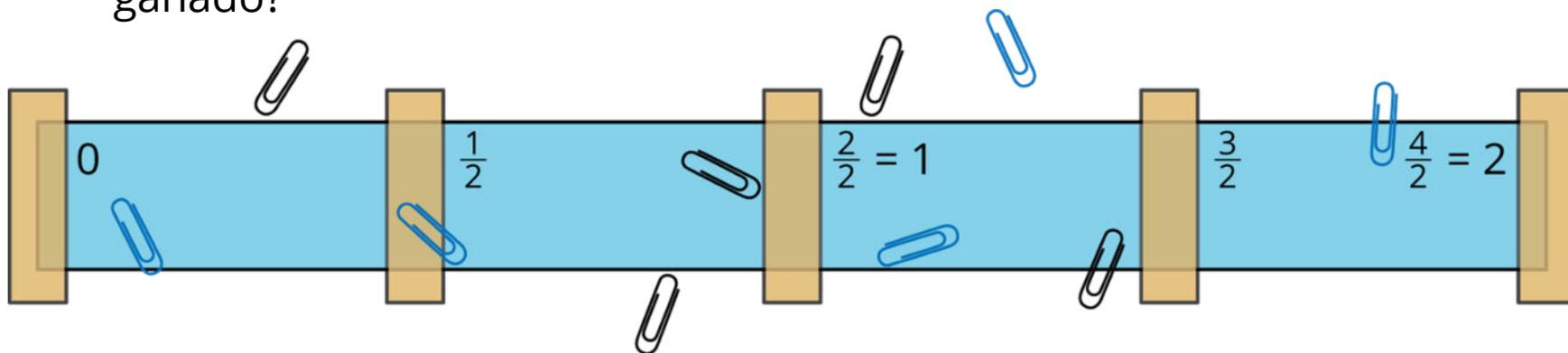
4



¿Qué observas? ¿Qué te preguntas?



- Priya y Kiran lanzaron clips en un juego en el que usaban fracciones y una recta numérica. Los clips de Priya son azules. La imagen muestra el final del juego
- ¿Cuál podría ser una regla de este juego si la imagen muestra que Priya ganó?
- ¿Cuál sería una regla si Kiran, quien usó los clips negros, hubiera ganado?



¡Preparemos el tablero del juego y descifremos cómo lanzar clips y anotar los resultados!

1. Hagan su tablero:

- Peguen la tira de papel en el espacio de trabajo. Pongan cintas en estos valores de referencia: $0, \frac{1}{2}, 1, \frac{3}{2},$ y 2 .
- Marquen en el papel las fracciones de ref $0, \frac{1}{2}, 1, \frac{3}{2},$ y 2 .

2. Cómo jugar:

- Por turnos, lancen un clip en el tablero.
- Marquen las fracciones en las que cae cada clip.

Prepárense para compartir sus estrategias para lanzar sus clips y para encontrar las fracciones en las que caen.

- ¿Cuál fue el mejor lugar para pararse? ¿En qué pensaron mientras lanzaban los clips?
- Examinen todas las fracciones que anotaron en su recta numérica. ¿Qué observan?
- ¿Qué hicieron cuando un clip cayó en un lugar donde era difícil escribir la fracción?

- Revisen los resultados de sus lanzamientos. Con su pareja, invéntense un juego nuevo
- Piensen en lo quieren que sea la meta del juego y decidan lo que alguien tendría que hacer para ganar
- ¿Qué cosas tienen que considerar en su grupo para decidir las reglas del juego?

Inventen su propio juego.

1. Hagan una lista de las reglas del juego.
2. Jueguen su juego. Estén muy atentos a las reglas que propusieron.
3. Si es necesario, ajusten y aclaren las reglas del juego.

- ¿Qué les gusta de las reglas que inventaron?
- ¿Qué partes de sus reglas hacen que su juego sea justo para los dos jugadores?

- Cuando los creadores de juegos producen un juego nuevo, una de las cosas que hacen es probar su producto nuevo para ver si funciona y si a la gente le gusta. Esto se llama hacer una 'prueba de campo'
- Con mucha frecuencia, ellos descubren que tienen que hacer ajustes de mejora cuando le piden a personas que prueben lo que crearon. Eso es lo que vamos a hacer

¡Ensayemos estos juegos!

1. Antes de jugar el juego, intercambien las reglas de su juego con otro equipo. Lean con cuidado las reglas. Por turnos, hagan preguntas que les ayuden a aclarar las dudas que tengan.
2. Jueguen el juego del otro equipo.
3. Después de jugar, hagan sugerencias de mejora a las reglas del otro equipo.
 - a. ¿Qué cosa les gustó del juego del otro equipo?
 - b. ¿Qué cosa cambiarían?

¿Cómo ajustaron el juego para mejorarlo? ¿Sus cambios fueron sobre logística o sobre matemáticas o sobre las dos?

Hoy nos inventamos un juego en el que tocaba marcar fracciones

- ¿Cuál fue su parte favorita de la experiencia de inventar juegos? ¿Qué fue lo más retador sobre la experiencia?

This slide deck is copyright 2021 by Kendall Hunt Publishing, <https://im.kendallhunt.com/>, and is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License ([CC BY-NC 4.0](#)).

All curriculum excerpts are under the following licenses:

IM K–5 Math™ is copyright 2021 by Illustrative Mathematics®. It is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License ([CC BY 4.0](#)).

This material includes public domain images or openly licensed images that are copyrighted by their respective owners. Openly licensed images remain under the terms of their respective licenses. See the image attribution section for more information.

The Illustrative Mathematics® name and logo are not subject to the Creative Commons license and may not be used without the prior and express written consent of Illustrative Mathematics®.