



Unidad 8

Conectemos todo

5



Lección 12

Día de juegos con decimales

Objetivo de aprendizaje

Juguemos algunos juegos y practiquemos sumas y restas de números decimales.

5



¿Verdadero o falso?

En cada caso, decide si la afirmación es verdadera o falsa. Prepárate para explicar tu razonamiento.

- $0.99 + 0.1 = 0.9 + 0.1 + 0.09$
- $0.99 + 0.01 = 0.9 + 0.1$
- $0.99 + 0.1 = 1.99$

Juega “Carrera hasta uno” o “Carrera hasta una décima” con un compañero. Sigán las instrucciones. Si les queda tiempo, jueguen ambas versiones del juego.

Carrera hasta uno

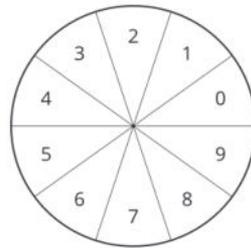
1. Lancen el dado.
2. Decidan si quieren que el número represente décimas o centésimas.
3. Súmenle este número a la última suma de su hoja de resultados. Si es su primer turno, súmenle a cero el número que les salió.
4. Por turnos, sigan lanzando el dado, decidan qué valor quieren que represente el número y súmenle ese valor a la suma anterior.
5. Gana el primer jugador que llegue exactamente a 1.
6. Si se pasan de 1, pierden el turno. Por ejemplo, si su última suma era .95 y les salió un 6, no pueden jugar.
7. Es posible que no tengan que usar todos los espacios en blanco de su hoja de resultados o que tengan que agregarle más espacios en blanco.

Carrera hasta una décima

1. Lancen el dado.
2. Decidan si quieren que el número represente centésimas o milésimas.
3. Súmenle este número a la última suma de su hoja de resultados. Si es su primer turno, súmenle a cero el número que les salió.
4. Por turnos, sigan lanzando el dado, decidan qué valor quieren que represente el número y súmenle ese valor a la suma anterior.
5. Gana el primer jugador que llegue exactamente a 0.1.
6. Si se pasan de 0.1, pierden el turno. Por ejemplo, si su última suma era .095 y les salió un 6, no pueden jugar.
7. Es posible que no tengan que usar todos los espacios en blanco de su hoja de resultados o que tengan que agregarle más espacios en blanco.

- ¿En qué se parecen los juegos 'Carrera hasta uno' y 'Carrera hasta una décima'?
- ¿En qué son diferentes los juegos?
- En el juego 'Carrera hasta uno', ¿cómo decidían si querían que el número que sacaban representara décimas o centésimas?

Juega “Carrera de números decimales hasta 500” con un compañero. Sigán estas instrucciones.



1. Giren la ruleta tres veces.
2. Organicen los dígitos para formar un número decimal que siga estas reglas:

Los números impares solo se pueden usar en las posiciones de las décimas, las centésimas y las milésimas.

Los números pares solo se pueden usar en las posiciones de las unidades, las decenas y las centenas.

Por ejemplo, si al girar obtienen los números 2, 3 y 9, podrían formar estos números: 2.39 o 2.93.

3. Súmenle su número a la suma anterior. Si es su primer turno, súmenle su número a cero.
4. Sigán jugando por turnos hasta que alguien llegue a 500 o más.

- ¿Qué número escogerían formar si al girar la ruleta les salieran 1, 8 y 4?
¿Por qué?
- ¿Se puede ganar el juego en una ronda? ¿Cómo?
- Si quisieran ganar el juego rápidamente, ¿cuáles serían los peores números que les podrían salir?
- ¿Pueden pensar en una forma de cambiar este juego para volverlo más retador?

Hoy practicamos sumas de números decimales. ¿En qué se parecen la suma y la resta de números decimales a la suma y la resta de números enteros? ¿En qué se diferencian?

¿Qué es importante recordar al sumar números decimales?

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](https://creativecommons.org/licenses/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](https://creativecommons.org/licenses/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®.