## Unit 3 Lesson 15: Redondeemos a la decena y a la centena más cercanas

### WU Conteo grupal: Decenas y centenas (Warm up)

#### Student Task Statement

### 1 ¿La decena y la centena más cercanas pueden ser la misma?

#### Student Task Statement

1. Redondea cada número a la decena más cercana y a la centena más cercana. Usa rectas numéricas si te ayuda.

| * número | * decena más cercana | * centena más cercana |
| --- | --- | --- |
| * 18 |  |  |
| * 97 |  |  |
| * 312 |  |  |
| * 439 |  |  |
| * 601 |  |  |

1. Kiran y Priya están redondeando números, pero tienen dificultades cuando tratan de redondear 415 y 750.
   * Kiran dijo: “415 no se puede redondear a la decena más cercana porque no hay solo un múltiplo de 10 que sea el más cercano”.
   * Priya dijo: “750 no se puede redondear a la centena más cercana porque no hay solo un múltiplo de 100 que sea el más cercano”.

* ¿Estás de acuerdo con Kiran y con Priya? Explica cómo razonaste.

### 2 Redondeemos para hacer estimaciones

#### Student Task Statement

La tabla muestra los números de personas que hay en varios lugares de una escuela al medio día, en un día normal.

Andre y Lin tratan de estimar el número de personas que hay en toda la escuela. Andre va a redondear los números a la centena más cercana. Lin va a redondearlos a la decena más cercana.

1. Haz una predicción. ¿Cuál estimación va a ser mayor? Explica cómo razonaste.
2. Encuentra las estimaciones de Andre y de Lin con un compañero. Anótalas en la tabla. Después encuentra los totales.

| * lugar | * número | * estimación de Andre (centena más cercana) | * estimación de Lin (decena más cercana) |
| --- | --- | --- | --- |
| * patio de recreo | * 94 |  |  |
| * cafetería | * 163 |  |  |
| * salón de arte | * 36 |  |  |
| * biblioteca | * 13 |  |  |
| * salones de clase | * 216 |  |  |
| * gimnasio | * 109 |  |  |
| * salón de música | * 52 |  |  |
| * total |  |  |  |

1. Haz dos observaciones sobre la tabla completa. ¿Tu predicción fue correcta?



© CC BY 2021 Illustrative Mathematics®