CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

Instrucciones:

- Compañero A:
  - Escoge una longitud objetivo en pulgadas (hasta 10) o en centímetros (hasta 30).
  - Empieza a dibujar una recta. Usa una regla sin marcas u otro objeto recto.
- Compañero B:
  - Di "¡Alto!" cuando creas que la longitud de la recta es igual a la longitud objetivo.
- Los dos compañeros miden la recta y encuentran la diferencia entre su longitud real y la longitud objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
- Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el jugador que tenga el menor puntaje total.

ronda	Compañero A			Compañero B		
	longitud objetivo	longitud real	puntos	longitud objetivo	longitud real	puntos
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

Instrucciones:

- Compañero A:
  - Escoge una longitud objetivo en cuartos de pulgada (hasta 10).
  - Empieza a dibujar una recta con una regla con o sin marcas u otro objeto recto.
- Compañero B:
  - Di "¡Alto!" cuando creas que la longitud de la recta es igual a la longitud objetivo.
- Los dos compañeros miden la recta, la aproximan al cuarto de pulgada más cercano y encuentran la diferencia entre su longitud real y la longitud objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
- Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el compañero que tenga el puntaje total más bajo.

ronda	Compañero A			Compañero B		
	longitud objetivo	longitud real	puntos	longitud objetivo	longitud real	puntos
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

Instrucciones:

- Compañero A:
  - Escoge una longitud objetivo en octavos de pulgada (hasta 10).
  - Empieza a dibujar una recta. Usa una regla sin marcas u otro objeto recto.
- Compañero B:
  - Di "¡Alto!" cuando creas que la longitud de la recta es igual a la longitud objetivo.
- Los dos compañeros miden la recta al octavo de pulgada más cercano y encuentran la diferencia entre su longitud real y la longitud objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
- Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el jugador que tenga el menor puntaje total.

ronda	Compañero A			Compañero B		
	longitud objetivo	longitud real	puntos	longitud objetivo	longitud real	puntos
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

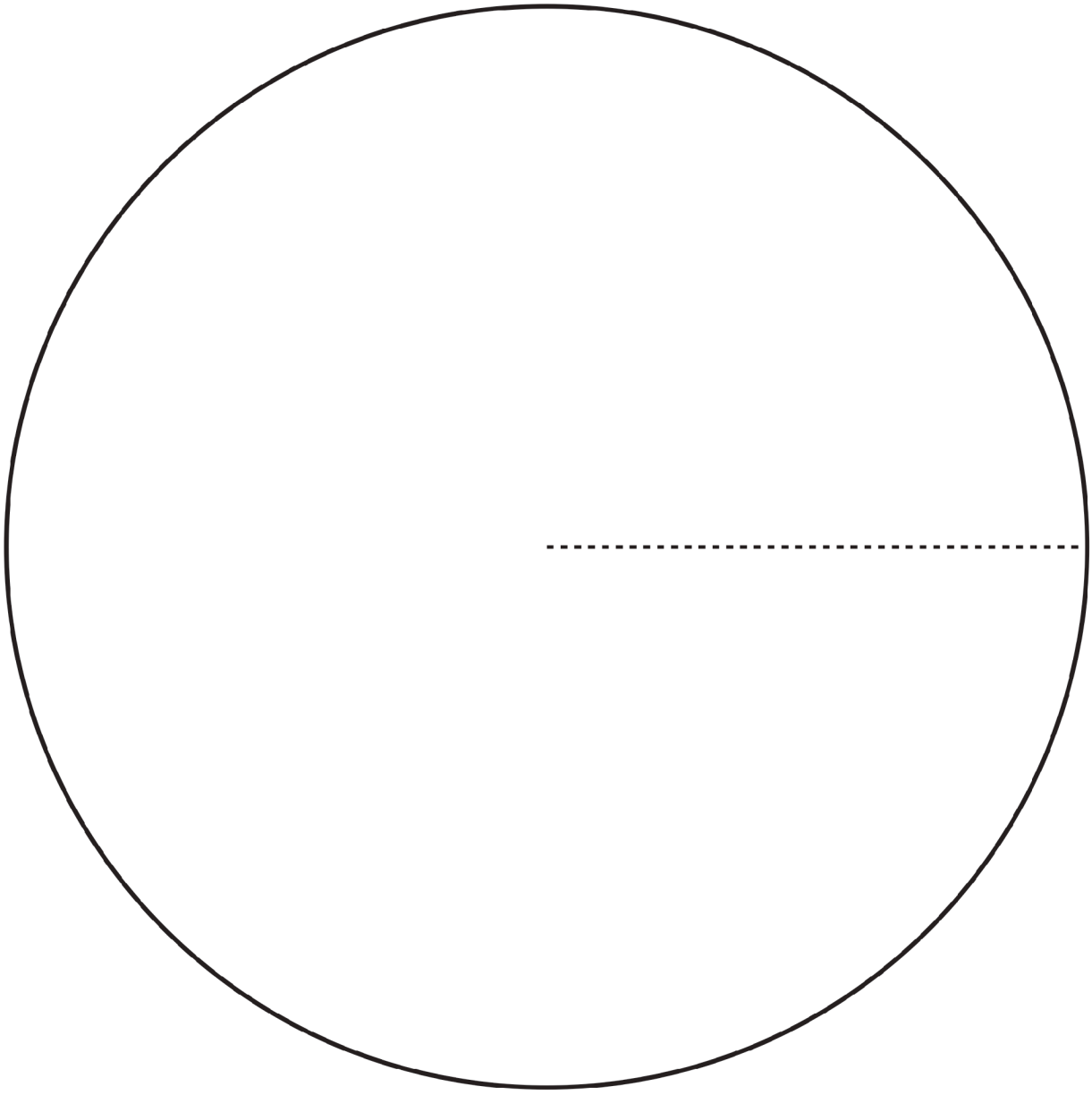
Instrucciones:

- Arma la plantilla del círculo siguiendo las instrucciones.
- Compañero A:
  - Escoge una medida objetivo del ángulo.
  - Empieza a crear un ángulo girando el círculo de arriba.
- Compañero B:
  - Di "¡Alto!" cuando creas que la medida del ángulo es igual a la medida objetivo.
- Los dos compañeros miden el ángulo y encuentran la diferencia entre su medida real y la medida objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
- Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el compañero que tenga el menor puntaje total.

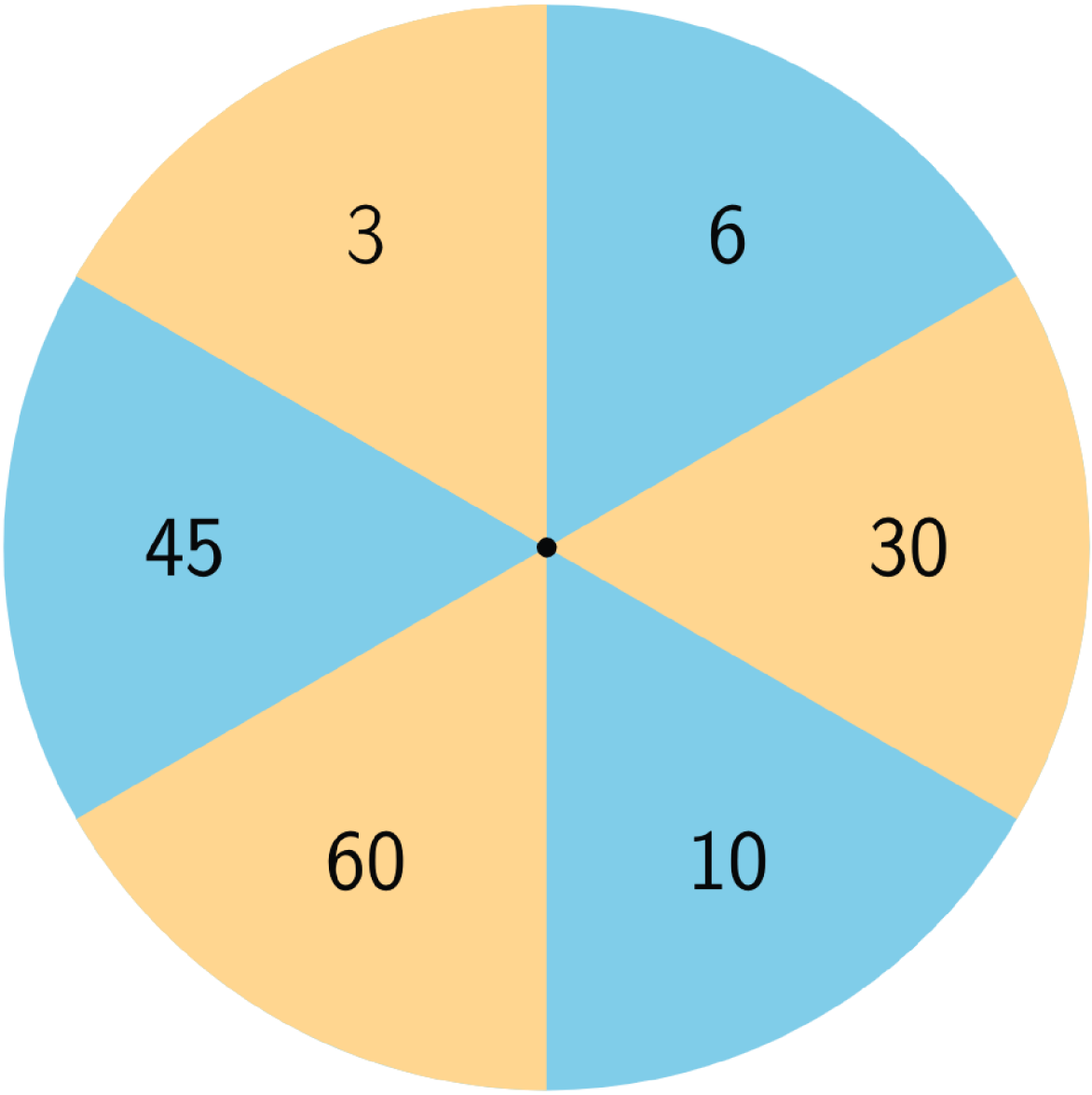
ronda	Compañero A			Compañero B		
	grados objetivo	grados reales	puntos	grados objetivo	grados reales	puntos
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Para hacer la plantilla de un círculo:

- Recorta cada círculo y haz un corte a lo largo del segmento punteado (se crean dos pestañas).
- Pon los círculos uno encima del otro con los cortes alineados.
- Gira el círculo de arriba en sentido contrario a las manecillas del reloj de modo que las pestañas de los dos círculos encajen.

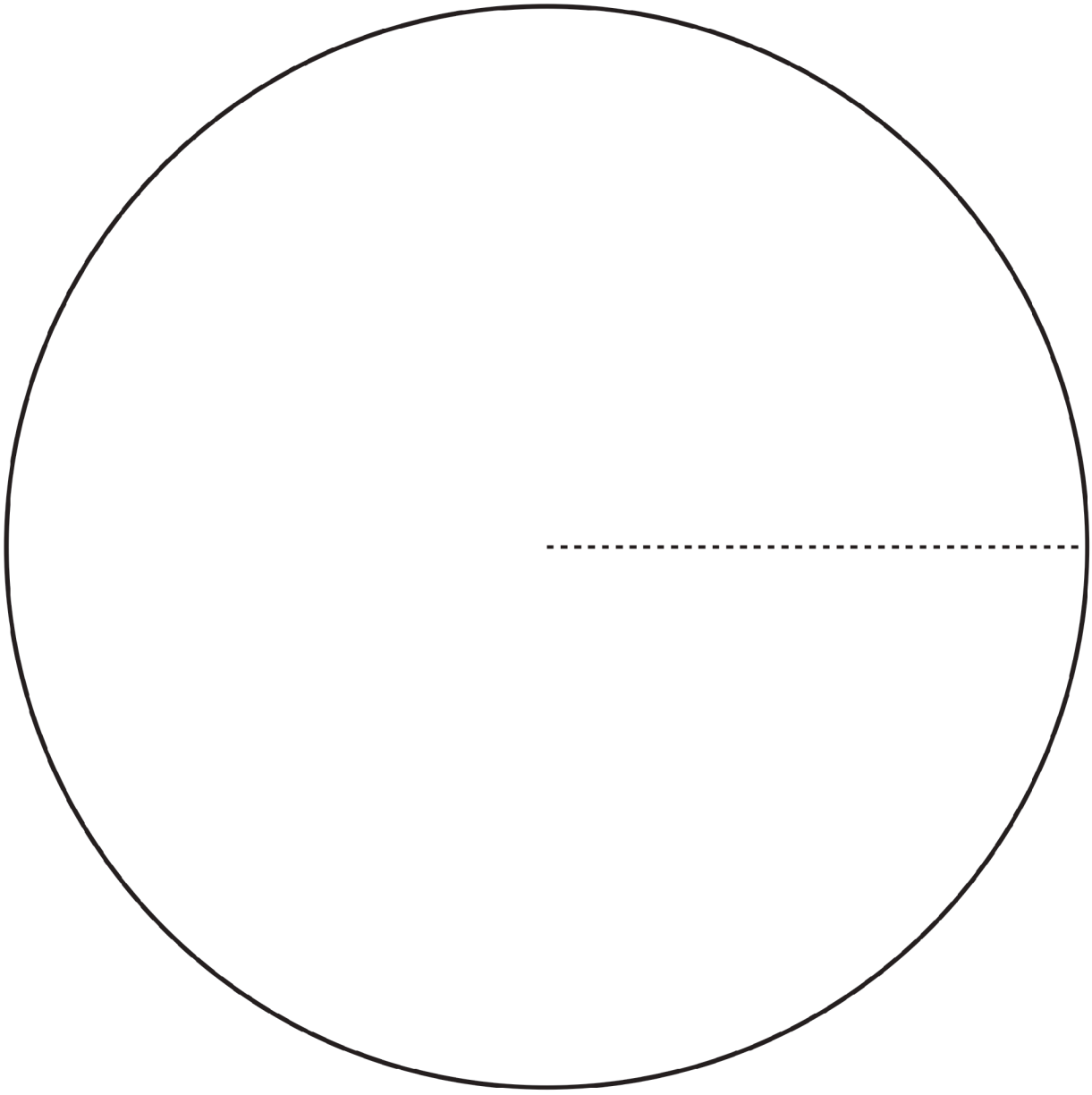


CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®


3
6
45
30
60
10

Para hacer la plantilla de un círculo:

- Recorta cada círculo y haz un corte a lo largo del segmento punteado (se crean dos pestañas).
- Pon los círculos uno encima del otro con los cortes alineados.
- Gira el círculo de arriba en sentido contrario a las manecillas del reloj de modo que las pestañas de los dos círculos encajen.



CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

Instrucciones:

- Arma la plantilla del círculo siguiendo las instrucciones.
- Compañero A:
  - Gira la ruleta. El número en que pare va a ser el denominador de tu fracción.
  - Escoge una fracción que sea menor que 1 y que tenga ese denominador. La medida objetivo del ángulo es esa fracción de 180 grados.
  - Empieza a crear el ángulo girando el círculo de arriba.
- Compañero B:
  - Di "¡Alto!" cuando creas que la medida del ángulo es esa fracción de 180 grados.
- Los dos compañeros miden el ángulo y calculan la diferencia entre el número de grados objetivo y el número de grados real. Este es el puntaje del compañero B en esa ronda.
- Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el jugador que tenga el menor puntaje total.

ronda	Compañero A				Compañero B			
	fracción objetivo	fracción objetivo en grados	medida real	puntos	fracción objetivo	fracción objetivo en grados	medida real	puntos
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								