



# Día de juegos con decimales

Juguemos algunos juegos y practiquemos sumas de números decimales.

## Calentamiento

### Verdadero o falso: Sumas de decimales

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

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

- $0.99 + 0.01 = 0.9 + 0.1$

- $0.99 + 0.1 = 1.99$



## Actividad 1

### Carrera hasta uno o hasta una décima

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. Jueguen por turnos. Lancen el dado, decidan qué valor quieren que represente el número y súmenle ese valor a la suma anterior.
5. Gana el primer compañero que llegue exactamente a 1.
6. Si se pasan de 1, pierden el turno. Por ejemplo, si su última suma era 0.95 y les salió un 6, pierden el turno.

	número que salió	0.1	0.01	ecuación que representa el total
1				
2				
3				
4				
5				
6				

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. Jueguen por turnos. Lancen el dado, decidan qué valor quieren que represente el número y súmenle ese valor a la suma anterior.
5. Gana el primer compañero que llegue exactamente a 0.1.
6. Si se pasan de 0.1, pierden el turno. Por ejemplo, si su última suma era 0.095 y les salió un 6, pierden el turno.

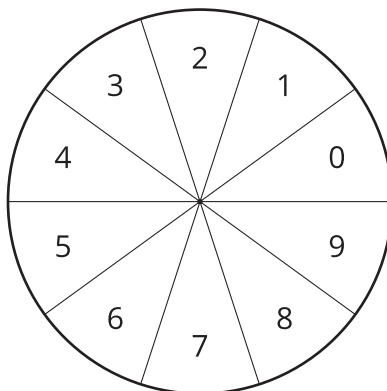
	número que salió	0.01	0.001	ecuación que representa el total
1				
2				
3				
4				
5				
6				



## Actividad 2

### Carrera de números decimales hasta 500

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



1. Giren la ruleta 3 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 o las milésimas.
  - Los números pares solo se pueden usar en las posiciones de las unidades, las decenas y las centenas.

Ejemplo: al girar la ruleta, obtienen los números 2, 3 y 9. Algunos números que podrían formar son 2.39 o 2.93.

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