Unidad 8, Lección 12

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. Sigan 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

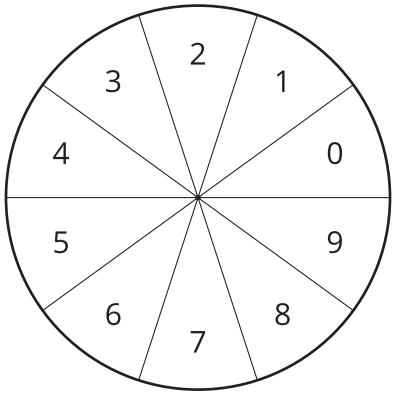
1. Lancen el dado.
2. Decidan si quieren que el número represente centésimas o milésimas.
3. Súmenle este número a la última suma de su hoja de resultados. Si es su primer turno, súmenle a cero el número que les salió.
4. Jueguen por turnos. Lancen el dado, decidan qué valor quieren que represente el 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. Sigan 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.