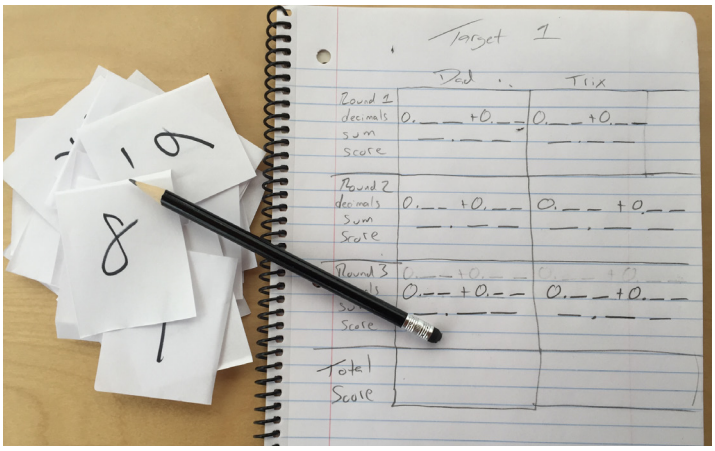
Objetivo 1

Objetivo del juego

Los jugadores usan tarjetas de números para crear dos decimales cuya suma está lo más cerca de 1 que sea posible. El puntaje para cada ronda es la diferencia entre la suma de un jugador y 1. El jugador con el puntaje total más baja después de tres rondas, gana.

Material

- Un grupo de tarjetas con cuatro de cada uno de los números del 0 al 9
  Impriman las tarjetas, usen una baraja (las cartas del 2 al 9, los ases como unos y una de las figuras como ceros) o hagan sus propias tarjetas. Pueden usar papel, una bolsa de papel o una caja de cereal o de otra comida para hacer tarjetas.
- Papel borrador o un pizarrón blanco para mostrar el trabajo
- Lápiz o bolígrafo
- Hojas de anotaciones. Impriman copias de la hoja de anotaciones de Objetivo 1 o hagan sus propias hojas.



Hoja de anotaciones de Objetivo 1

Nombre _____ Nombre _____

Ronda 1		
Decimales	0. ___ ___ + 0. ___ ___	0. ___ ___ + 0. ___ ___
Suma	_____ . _____ _____	_____ . _____ _____
Puntaje		
Ronda 2		
Decimales	0. ___ ___ + 0. ___ ___	0. ___ ___ + 0. ___ ___
Suma	_____ . _____ _____	_____ . _____ _____
Puntaje		

Destrezas

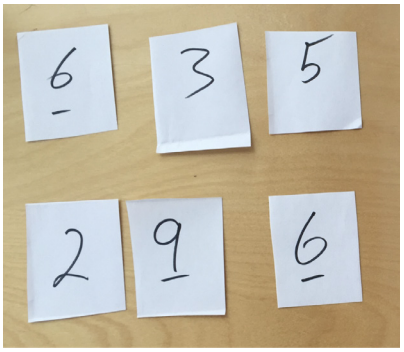
Este juego nos ayuda a practicar:

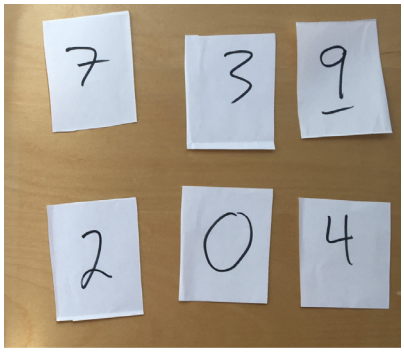
- Comprender el valor posicional: décimas, centésimas y unidades (enteros)
- Hacer cálculos aproximados
- Sumar decimales hasta las centésimas
- Encontrar la diferencia entre decimales y 1

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

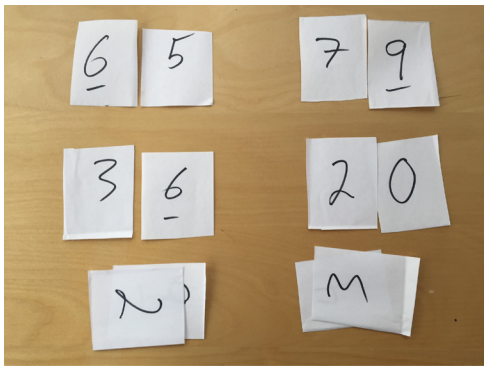
Cómo jugar

1. Mezclen las tarjetas. Cada jugador recibe 6 tarjetas.



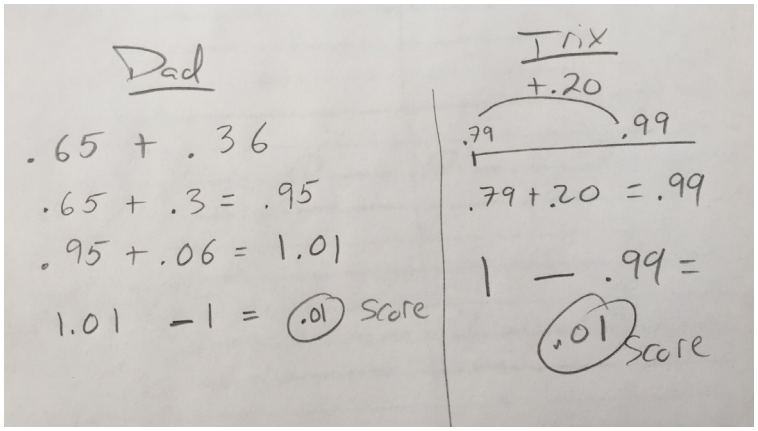


2. Cada jugador elige 4 de sus 6 tarjetas para hacer dos números decimales hasta la posición de las centésimas. El objetivo es formar números cuya suma (el total cuando se suma) sea lo más cerca de 1 como sea posible, ya sea más o menos de 1.



Papá formó 0.65 + 0.36. No usó el 2 ni el 9.
Trix formó 0.79 + 0.20. No usó el 3 ni el 4.

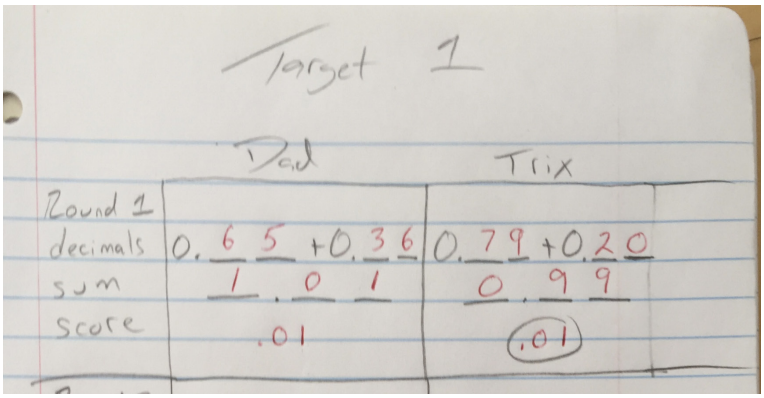
3. Los jugadores suman sus números. Esto se puede hacer en papel borrador o mentalmente.



Ambos jugadores tuvieron sumas que estuvieron a 0.01 de 1. La suma de papá fue 0.01 mayor que 1, y la suma de Trix fue 0.01 menos que 1.

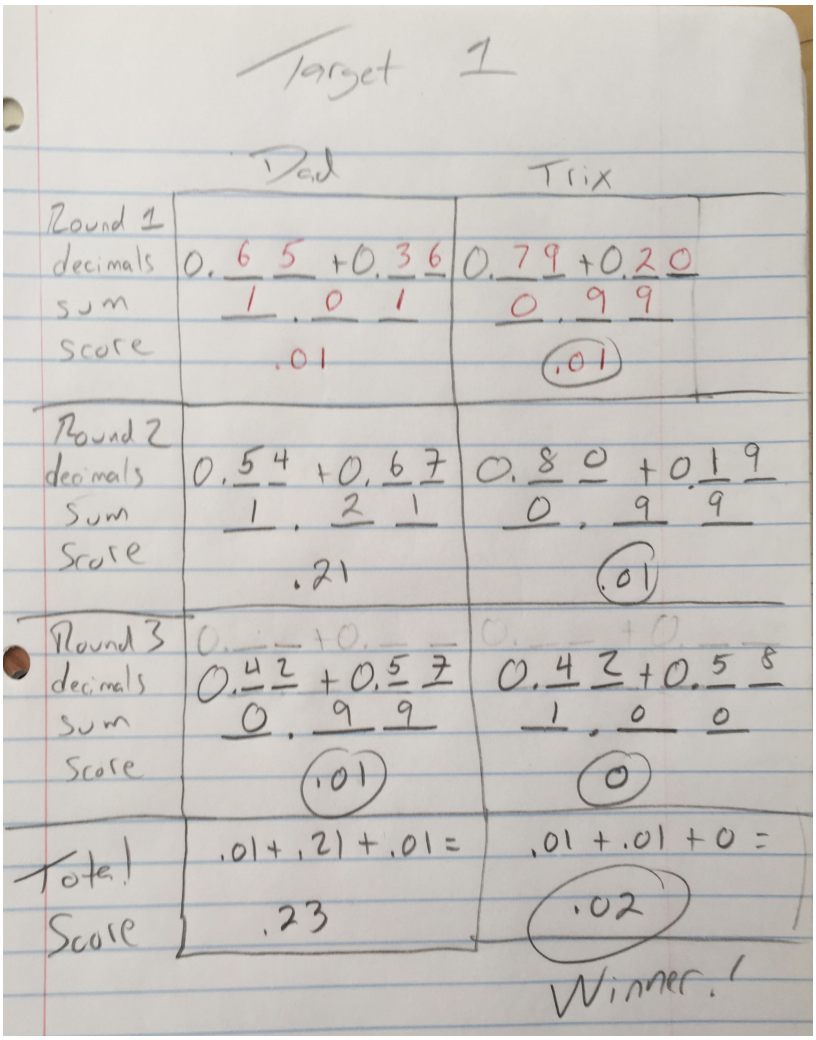
© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

4. Los jugadores anotan sus decimales, sus sumas y sus puntajes en la hoja de anotaciones.



5. La diferencia entre el total de un jugador y 1 es su puntaje para la primera ronda.

6. Después de tres rondas, los jugadores suman sus tres puntajes. El jugador con el puntaje final MÁS BAJO gana.



© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Consejos para los jugadores y las familias

- El dinero es un buen modelo para trabajar con decimales hasta las centésimas. Expresar 0.73 como 73 centavos puede ayudar a algunos jugadores.
- Tómense un tiempo para hablar sobre cómo los jugadores deciden qué cartas usar en cada ronda. Mover las cartas mientras piensa y razona puede ser útil para todos los jugadores.
- Es posible que los estudiantes tengan estrategias para sumar decimales, como usar rectas numéricas, que los adultos no conocen. Pregunte si no entiende una estrategia. ¡Siempre es interesante aprender algo nuevo!

Cámbienlo

Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo. ¿Cómo cambió su estrategia para ganar el juego?

- Tomen cuatro tarjetas en cada ronda en vez de seis. Los jugadores tendrán que usar las cuatro tarjetas.
- Cambien el objetivo a 1.5 o 2.
- Jueguen de manera cooperativa, trabajando para obtener el puntaje más bajo como equipo.
- Agreguen cuatros comodines a la pila. Estos pueden representar cualquier dígito.

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

1	1	1
1	2	2
2	2	3

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

3	3	3
4	4	4
4	5	5

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

5	5	$\frac{6}{}$
$\frac{6}{}$	$\frac{6}{}$	$\frac{6}{}$
7	7	7

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

7	8	8
8	8	9
9	9	9

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Hoja de anotaciones de Objetivo 1

	Nombre _____	Nombre _____
Ronda 1		
Decimales	0. ____ ____ + 0. ____ ____	0. ____ ____ + 0. ____ ____
Suma	_____ . _____ _____	_____ . _____ _____
Puntaje		
Ronda 2		
Decimales	0. ____ ____ + 0. ____ ____	0. ____ ____ + 0. ____ ____
Suma	_____ . _____ _____	_____ . _____ _____
Puntaje		
Ronda 3		
Decimales	0. ____ ____ + 0. ____ ____	0. ____ ____ + 0. ____ ____
Suma	_____ . _____ _____	_____ . _____ _____
Puntaje		
PUNTAJE TOTAL		

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.