

Differentiated Math Centers

Place Value and Fractions

Flip-Flop Round Up

A game for 2 players

Materials

What to Do

- Toss the . That's your hundreds digit.
- Pick a number card. That's your tens and ones digit.

Show Your Work

number.
number round up?
point. If not, try
your tens and ones

still doesn't round
score a point.
first player to earn
the game.

*I tossed a 3.
I picked 24.
So my number is 324.*

My new number is 342.

Round to the nearest 10 or 100.

Hop, Skip, or Jump to 100

A game for 2 or more players

Materials

Classifying Counters

Number Cube

Hundred Board

What to Do

- Place your in the "1" number square on the Hundred Board.
- On your turn, toss the . Move ahead that many spaces.

I tossed 5.

Show Your Work

- If you land on a number that has a digit that is 5 or greater than 5 in the ones place, hop, skip, or jump to the nearest ten on the Hundred Board.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

- If you land on a number that has a digit less than 5 in the ones place, hop, skip, or jump backward to the nearest ten on the Hundred Board. Note: On the first toss, if you land on a number less than 5, stay on the "1" square.
- Take turns. The first player to reach the "100" square wins the game.
- If time permits, play the game again.

During the game, you rounded numbers to the nearest ten. Explain how you could tell a friend how to round two-digit numbers up and down.

Grade 3 • Place Value and Fractions

Differentiated Math Centers

Simon Says

An activity for 1 person

Materials

Cuisenaire® Rods

Number Cubes

What to Do

- Toss 3 . Make and record a 3-digit number.
- Find the Cuisenaire Rod that represents the digit in the ones place of your number. Compare it to a yellow rod. If it is equal to or longer than the yellow rod, say, "Simon says to round up." Otherwise, round down.

I tossed these numbers.

My number is 244.

The purple rod shows 4, the number in the ones place. The yellow rod is longer, so Simon Says to round down.

Show Your Work

- Write the number to the nearest ten.
My rounded number is 240.
- Write the number to the nearest hundred.
My rounded number is 200.
- Repeat Steps 1–4 five more times.

In this activity were you more likely to round up or round down? Why?

Grade 3 • Place Value and Fractions

Differentiated Math Centers

CONTENTS

Blackline Masters	3-10
Activity Cards	11-52

PLEASE NOTE: Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on black line master pages.

This Spanish Supplement includes all student materials that require translation. This PDF is to be used in conjunction with the English version of this Differentiated Math Center Topic. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

Differentiated Math Centers: Place Value and Fractions Spanish Supplement, Grade 3
86963SP-T2

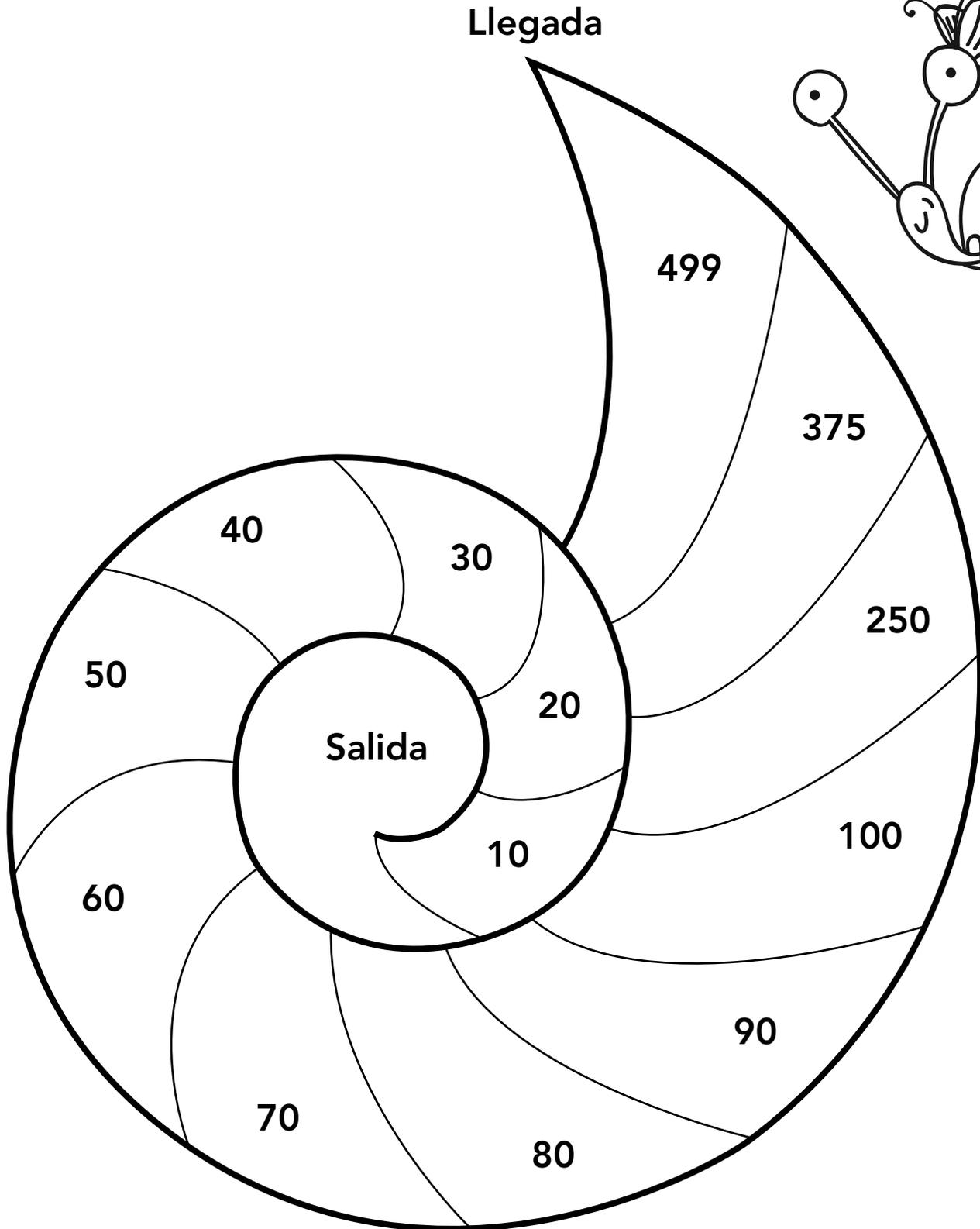
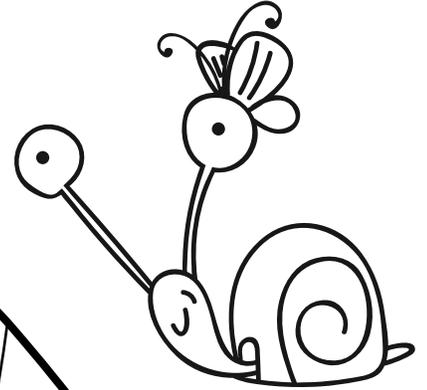


500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • hand2mind.com

© 2017 hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA
All rights reserved.

Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

Tablero de juego: Carrera del caracol



Tapete de valor posicional

Hoja
fotocopiable
2

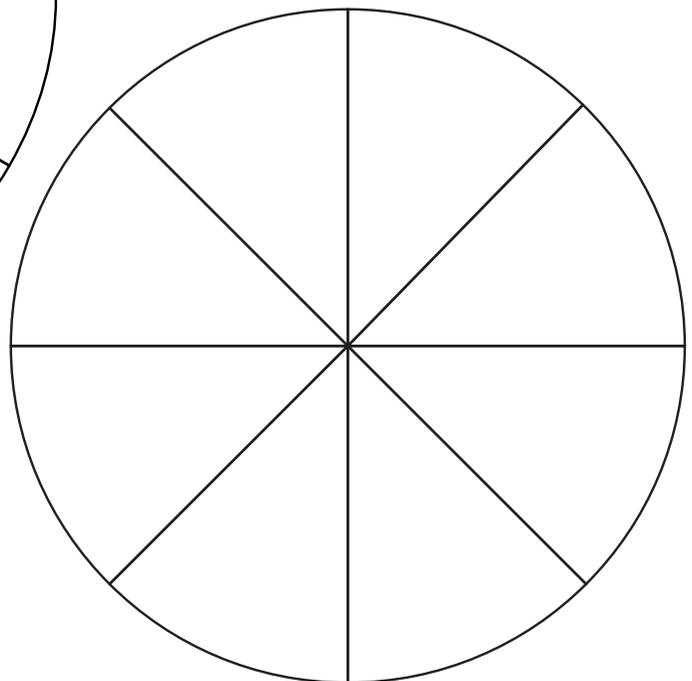
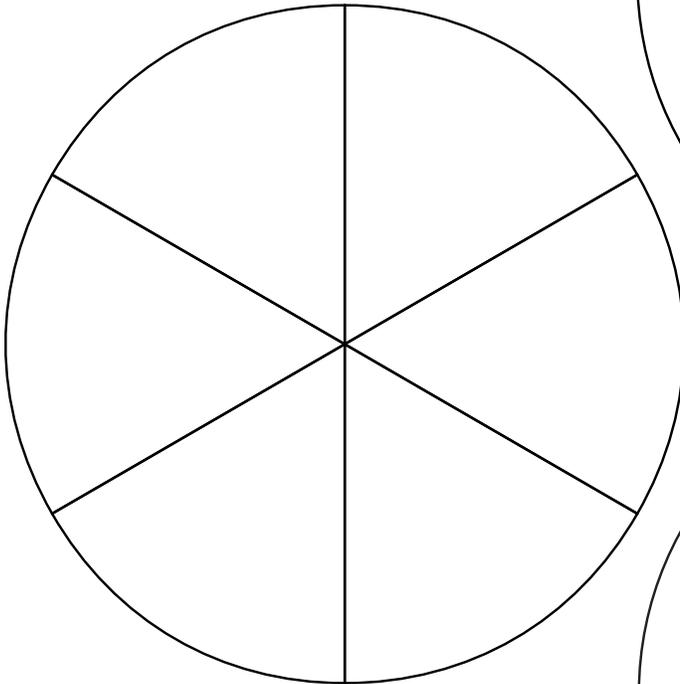
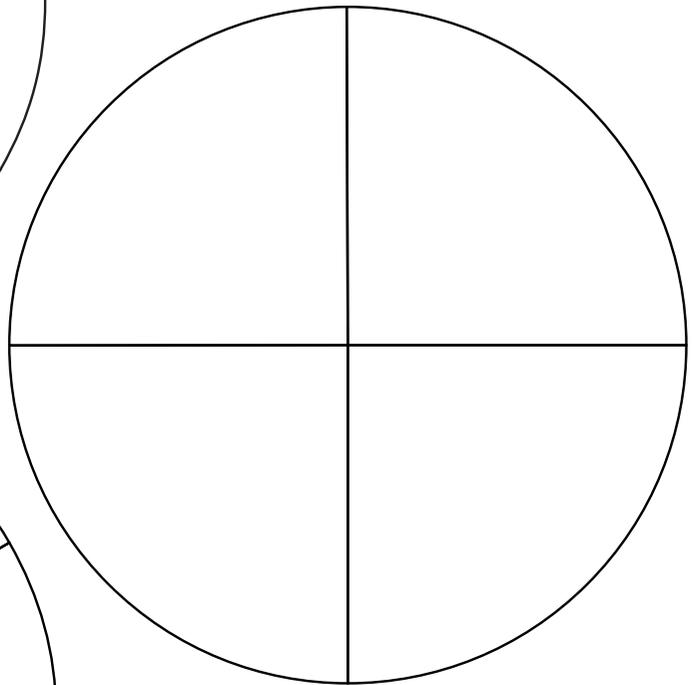
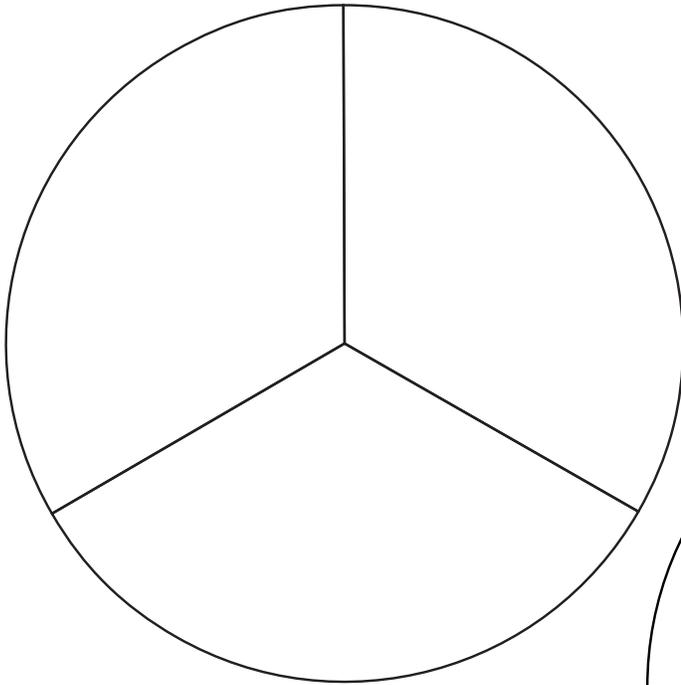
centenas	decenas	unidades

Tablero de tres en fila

300	80	100	30	180	300	420	640
90	180	240	120	630	30	150	200
560	250	70	500	140	350	80	450
720	700	10	280	270	120	240	810
80	120	210	160	100	40	160	320
210	350	800	320	180	480	400	60
360	400	240	50	20	600	540	90
490	60	560	400	480	200	50	140

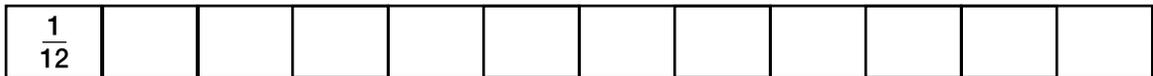
Círculos

Hoja
fotocopiable
4

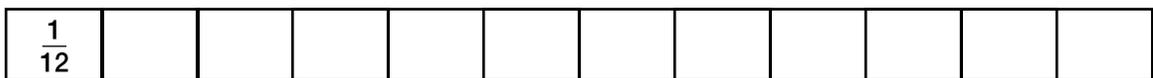


Cambios equivalentes

Iguales a un medio



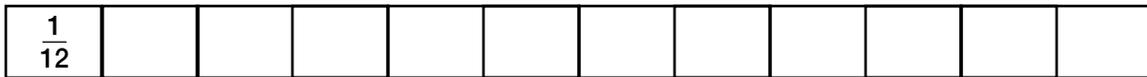
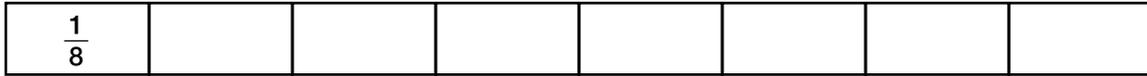
Iguales a dos tercios



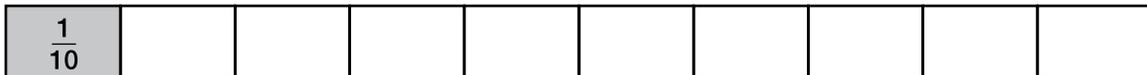
Más cambios equivalentes

Hoja
fotocopiable
6

Igual a tres cuartos



Igual a tres quintos



Tarjetas de fracciones

$$\frac{2}{6}$$

$$\frac{2}{8}$$

$$\frac{4}{5}$$

$$\frac{10}{12}$$

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

$$\frac{2}{4}$$

$$\frac{4}{6}$$

$$\frac{6}{12}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{6}{8}$$

$$\frac{2}{5}$$

$$\frac{6}{10}$$

$$\frac{8}{10}$$

$$\frac{3}{4}$$

$$\frac{2}{10}$$

$$\frac{3}{5}$$

$$\frac{1}{6}$$

$$\frac{4}{10}$$

$$\frac{1}{5}$$

$$\frac{2}{12}$$

$$\frac{5}{10}$$

$$\frac{3}{6}$$

$$\frac{2}{3}$$

$$\frac{1}{3}$$

Tarjetas para la batalla de fracciones

Hoja
fotocopiable
8

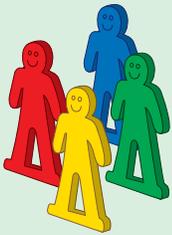
$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$
$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$
$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$
1	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$

Salta o brinca hasta 100

Juego para 2 o más jugadores



Materiales



Fichas para clasificar



Cubo numerado

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tablero de cien

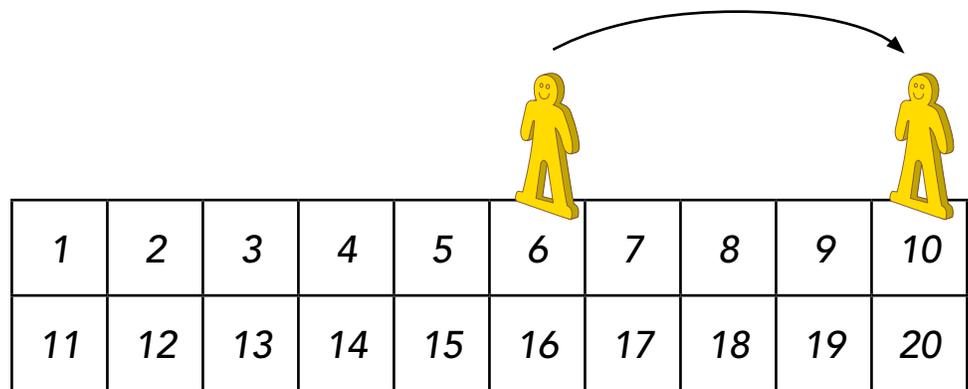
Qué hacer

1. Pon tu  en el cuadrado número "1" del Tablero de cien.
2. En tu turno, lanza el . Avanza esa cantidad de espacios.

Obtuve un 5.

Muestra tu trabajo

3. Si caes en un número que tiene un 5 o un dígito mayor en el lugar de las unidades, salta o brinca hasta la decena más cercana del Tablero de cien.



4. Si caes en un número con un dígito menor que 5 en el lugar de las unidades, salta o brinca hacia atrás hasta la decena más cercana del Tablero de cien. Atención: En el primer lanzamiento, si caes en un número menor que 5, quédate en el cuadrado "1".
5. Túrname con tu compañero. Gana el juego el primero que llegue al cuadrado "100".
6. Si el tiempo lo permite, jueguen otra vez.

Durante el juego, redondeaste los números a la decena más cercana. Explica cómo podrías decirle a un amigo de qué manera se redondean los números de dos dígitos hacia arriba y hacia abajo.



Práctica de la destreza

Redondea cada número a la decena más cercana.

1. 33 _____

2. 65 _____

3. 89 _____

4. 74 _____

5. 57 _____

6. 12 _____

7. 95 _____

8. 21 _____

9. 76 _____

10. 48 _____

11. 85 _____

12. 34 _____

Redondeo hacia arriba e inversión

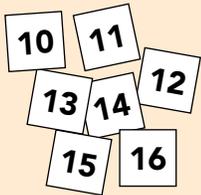


Juego para 2 jugadores

Materiales



Cubo numerado



Tarjetas numeradas
(10 a 99)

Qué hacer

1. Lanza el . Ese es tu dígito de las centenas.
2. Toma una tarjeta numerada. Esos son tus dígitos de las decenas y las unidades.

Muestra tu trabajo

3. Anota tu número.
4. ¿Se redondea hacia arriba tu número? Si lo hace, ganas 1 punto. Si no lo hace, trata de invertir los dígitos de las decenas y las unidades.
5. Si tu número tampoco se redondea hacia arriba, no ganas ningún punto.
6. Túrname con tu compañero. Gana el juego el primero que obtenga 15 puntos.

Obtuve un 3. Tomé el 24. Entonces, mi número es 324.

Mi nuevo número es 342. Entonces, no gano 1 punto.



Durante el juego, ¿con cuáles tarjetas numeradas era imposible ganar 1 punto? ¿Por qué?

Práctica de la destreza

Redondea cada número a la decena más cercana.

1. 273 _____

2. 58 _____

3. 11 _____

4. 245 _____

5. 189 _____

6. 432 _____

7. 96 _____

8. 524 _____

9. 675 _____

10. 334 _____

11. 167 _____

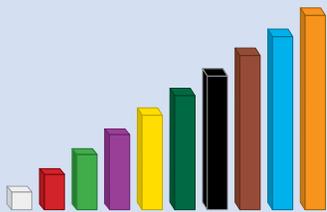
12. 985 _____

Simón dice

Actividad para 1 persona



Materiales



Barras Cuisenaire®



Cubos numerados

Qué hacer

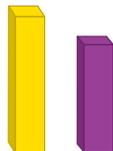
1. Lanza 3 . Forma un número de 3 dígitos y anótalo.
2. Busca la barra Cuisenaire que represente el dígito del lugar de las unidades de tu número. Compárala con una barra amarilla. Si es igual o más larga que la barra amarilla, di: "Simón dice que redondee hacia arriba". Si no, redondea hacia abajo.

Obtuve estos números.



Mi número es 244.

La barra morada muestra un 4, el número del lugar de las unidades. La barra amarilla es más larga, entonces Simón dice que redondee hacia abajo.



Muestra tu trabajo

3. Escribe el número redondeado a la decena más cercana.
Mi número redondeado es 240.
4. Escribe el número redondeado a la centena más cercana.
Mi número redondeado es 200.
5. Repite cinco veces más los Pasos 1 a 4.

En esta actividad, ¿era más probable que redondearas hacia arriba o que redondearas hacia abajo? ¿Por qué?



Práctica de la destreza

Redondea cada número a la decena más cercana y a la centena más cercana.
Usa las barras Cuisenaire para ayudarte.

1. 262

2. 187

3. 265

4. 466

5. 334

6. 513

7. 979

8. 348

9. 845

10. 681

11. 555

12. 706

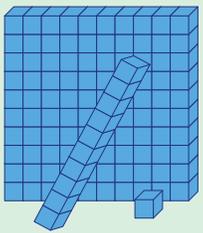
Carrera del caracol

Juego para 2 a 4 jugadores

Materiales



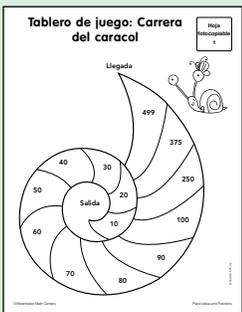
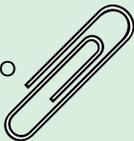
Fichas para clasificar



Bloques de base diez



Cubo numerado

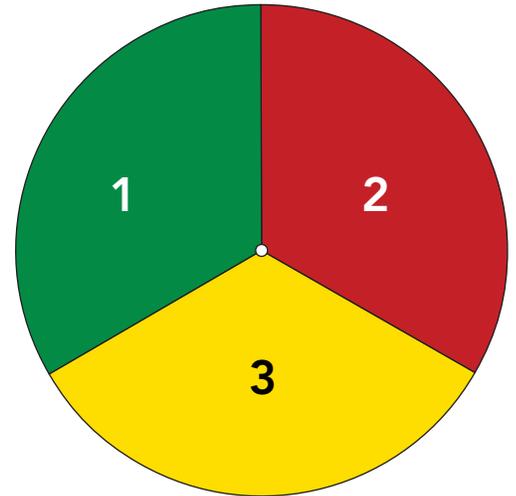


Hoja fotocopiable #1



Qué hacer

1. Todos los jugadores lanzan un una vez. El que obtenga el número mayor juega primero. Todos ponen su en la Salida del Tablero de juego: Carrera del caracol.
2. En tu turno, gira la rueda para obtener un número. Mueve tu ficha con forma de persona esa cantidad de espacios.
3. Lanza dos cubos numerados. Forma un número de dos dígitos.



Caí en el 60. Obtuve un 5 y un 4.

$$\begin{array}{r} 60 \\ + 54 \\ \hline 114 \end{array}$$

Muestra tu trabajo

4. Súmale tu número de dos dígitos al número del tablero donde caíste. Representa el total con bloques de base diez y anótalo.
5. Todos los demás jugadores deben comprobar tu respuesta. Si es correcta, te quedas en ese espacio. Si no, retrocedes 3 espacios.
6. Túrñense. Gana el primero en alcanzar la Llegada.

Imagina que estás en el 40. Lanzas dos cubos y obtienes 13. ¿Cuántos bloques necesitarás para representar el total? Explícalo.

Práctica de la destreza

Suma. Usa bloques de base diez para ayudarte.

1. $40 + 47 =$ _____

2. $20 + 16 =$ _____

3. $350 + 46 =$ _____

4. $30 + 63 =$ _____

5. $400 + 88 =$ _____

6. $730 + 81 =$ _____

7. $60 + 29 =$ _____

8. $140 + 37 =$ _____

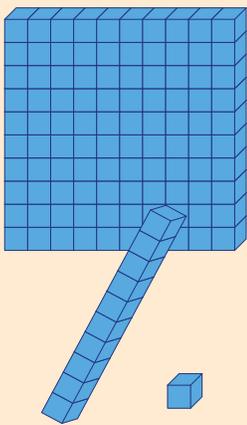
9. $550 + 61 =$ _____

10. $19 + 90 =$ _____

El cero en el medio

Actividad para 1 persona

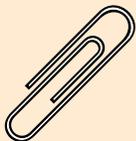
Materiales



Bloques de base diez

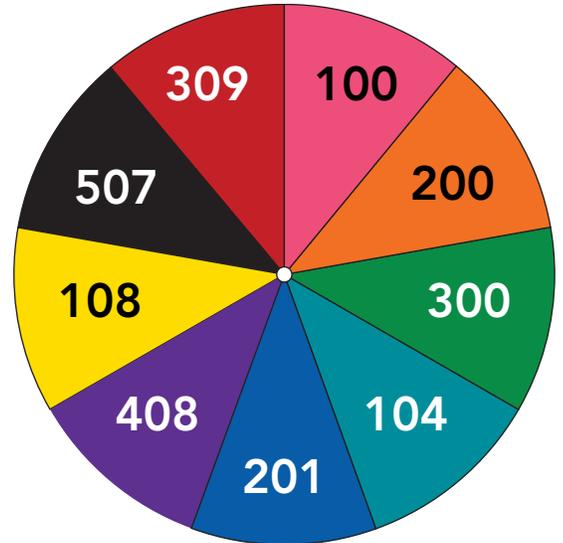


Cubos numerados



Qué hacer

1. Gira la rueda para obtener un número y represéntalo con .
2. Lanza 2 . Los cubos muestran un número de dos dígitos para restar.



Muestra tu trabajo

3. Anota un problema de resta y resuélvelo.
4. Comprueba tu trabajo usando tu modelo.
5. Dibuja tu modelo. Muestra cómo restaste.

Obtuve 309 en la rueda.

Obtuve 42 con los cubos.

$$\begin{array}{r} 309 \\ - 42 \\ \hline \end{array}$$

¿Por qué tienes que cambiar una placa de cien por 10 barras para restar cuando hay un 0 en el medio?

Add and subtract within 1,000.

Práctica de la destreza

Resta. Usa bloques de base diez para ayudarte.

1. $208 - 22 =$ _____

2. $307 - 56 =$ _____

3. $501 - 41 =$ _____

4. $105 - 12 =$ _____

5. $402 - 60 =$ _____

6. $600 - 38 =$ _____

7. $905 - 51 =$ _____

8. $603 - 32 =$ _____

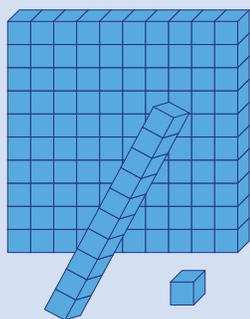
9. $800 - 99 =$ _____

10. $707 - 53 =$ _____

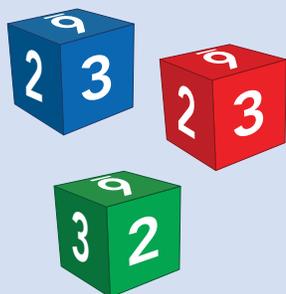
El capitán Pirata conserva las decenas

Actividad para 2 personas

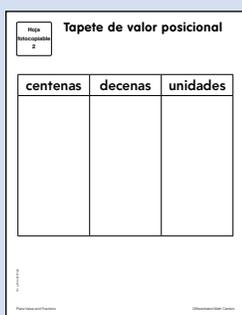
Materiales



Bloques de base diez



Cubos numerados



Hoja fotocopiable #2



Qué hacer

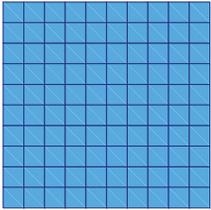
1. Lancen un cubo para asignar el primer turno. El que lance el número menor es el capitán Pirata. Cada jugador toma 2 placas de cien y 20 cubos unitarios. El capitán Pirata conserva todas las barras.
2. En tu turno, lanza el y el para obtener las centenas y las unidades. El dígito de las decenas será el 0. Representa un número de tres dígitos con bloques.
3. Ahora lanza el y el para obtener las decenas y las unidades. Este es el número para restar.

Obtuve 35.

Muestra tu trabajo

4. Representa la resta. ¿Necesitas más bloques para reagrupar? Si es así, cámbiale bloques al capitán Pirata.
5. Cada jugador repite dos veces los Pasos 2 a 4. Luego empiece de nuevo. El otro jugador es el capitán Pirata.

¡Necesito reagrupar, capitán Pirata! ¿Puedo cambiar 1 placa por 10 barras?

centenas	decenas	unidades
 		 

$$\begin{array}{r} 106 \\ - 35 \\ \hline 71 \end{array}$$

Imagina que obtienes 405 y 32 en tu primer turno. ¿Necesitas reagrupar? ¿Cómo lo sabes?

Práctica de la destreza

Resta. Usa bloques de base diez para ayudarte.

1. $306 - 45 =$ _____

2. $408 - 23 =$ _____

3. $501 - 91 =$ _____

4. $805 - 34 =$ _____

5. $102 - 89 =$ _____

6. $705 - 56 =$ _____

7. $909 - 12 =$ _____

8. $603 - 78 =$ _____

9. $204 - 67 =$ _____

10. $102 - 82 =$ _____

Aumenta de decena en decena

Actividad para 1 persona

Materiales



Fichas para clasificar

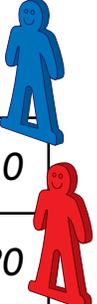
I	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tablero de cien

Qué hacer

1. Cuenta de 10 en 10 sobre el Tablero de cien. Pon una  en cada número.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



Muestra tu trabajo

2. Anota todos los números que tienen fichas.
3. Para cada número, escribe una operación de multiplicación con 10.

$$1 \times 10 = 10$$

$$2 \times 10 = 20$$



¿Qué observas acerca de todos los números de tu lista?

Práctica de la destreza

Multiplica.

1. $3 \times 10 =$ _____

2. $7 \times 10 =$ _____

3. $9 \times 10 =$ _____

4. $6 \times 10 =$ _____

5. $2 \times 10 =$ _____

6. $4 \times 10 =$ _____

7. $1 \times 10 =$ _____

8. $10 \times 10 =$ _____

9. $8 \times 10 =$ _____

10. $5 \times 10 =$ _____

Tres productos de multiplicación en fila

Juego para 2 a 4 jugadores

Materiales



Fichas de colores



Tablero de tres en fila								Mejor multiplicación
								3
300	80	100	30	180	300	420	640	
90	180	240	120	630	30	150	200	
560	250	70	500	140	350	80	450	
720	700	10	280	270	120	240	810	
80	120	210	160	100	40	160	320	
210	350	800	320	180	480	400	60	
360	400	240	50	20	600	540	90	
490	60	560	400	480	200	50	140	

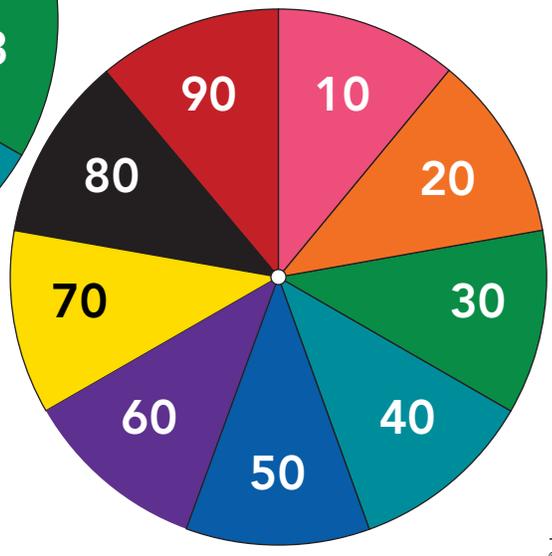
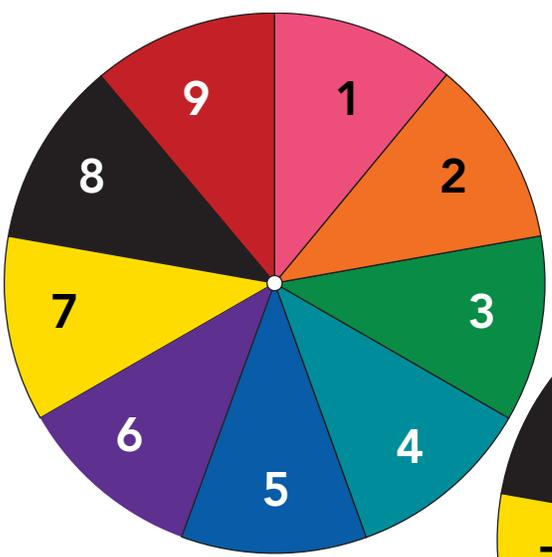
Hoja fotocopiable #3

Qué hacer

1. Cada jugador toma todas las de 1 color.
2. En tu turno, gira cada rueda.

Muestra tu trabajo

3. Multiplica los 2 números.
4. Si el producto no está cubierto en el Tablero de tres en fila, pon una ficha de colores sobre él. Si el producto ya está cubierto, espera tu próximo turno.
5. Gana el primero que logre tener 3 fichas en una fila.



¿Qué patrones notas en tus productos?

Práctica de la destreza

Multiplica.

1. $5 \times 40 =$ _____

2. $6 \times 70 =$ _____

3. $9 \times 30 =$ _____

4. $4 \times 50 =$ _____

5. $1 \times 80 =$ _____

6. $3 \times 90 =$ _____

7. $8 \times 60 =$ _____

8. $7 \times 20 =$ _____

9. $9 \times 70 =$ _____

10. $5 \times 80 =$ _____

Acertijo para descifrar

Actividad para 1 persona

★
★
★
3

Materiales

Qué hacer

1. Multiplica para hallar el producto bajo cada letra de la tabla a continuación.
2. Escribe en el acertijo la letra que se corresponde con cada producto.

Muestra tu trabajo

3. Por ejemplo, halla el producto para la letra A.

$$7 \times 20 = 140$$

4. Cada vez que veas 140 en el acertijo, escribe la letra A.
5. Empareja las otras letras con el producto correspondiente.

A 7×20	C 8×30	D 5×40	E 7×50	G 6×60	I 5×80	L 4×70	M 3×90
O 2×80	P 9×50	R 8×60	S 7×30	T 6×30	U 4×80	Z 2×60	

$$\begin{array}{r} \text{---} \\ 360 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 400 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 160 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 320 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 240 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{---} \\ 280 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 180 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 400 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 210 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 360 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 450 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 400 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 120 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 360 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 270 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 350 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{---} \\ \text{B} \\ 140 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 120 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 280 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 180 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 400 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 210 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 360 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 450 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 400 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 240 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 480 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{---} \\ 160 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 200 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 210 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 240 \end{array} \quad \begin{array}{r} \text{---} \\ 270 \end{array} \quad !$$



¿Qué dice el acertijo?

Práctica de la destreza

Multiplica.

1. $7 \times 30 =$ _____

2. $1 \times 90 =$ _____

3. $6 \times 40 =$ _____

4. $2 \times 80 =$ _____

5. $3 \times 70 =$ _____

6. $5 \times 60 =$ _____

7. $9 \times 50 =$ _____

8. $4 \times 30 =$ _____

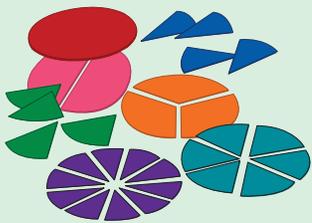
9. $6 \times 90 =$ _____

10. $8 \times 20 =$ _____

Una pizza en porciones

Actividad para 2 personas

Materiales

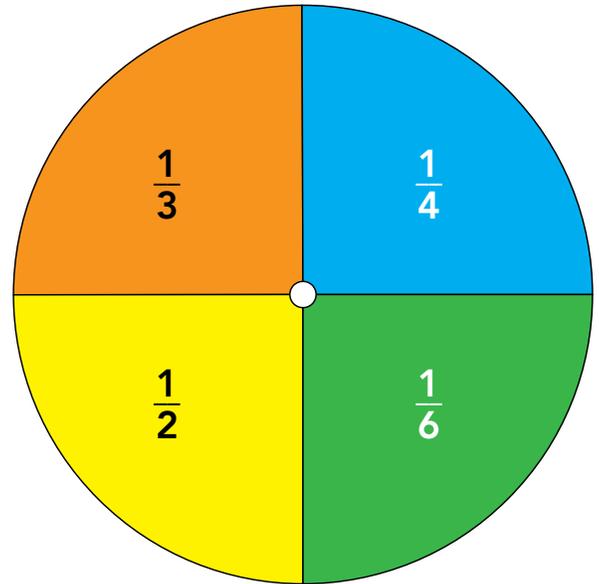


Círculos fraccionados



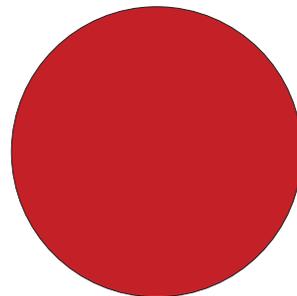
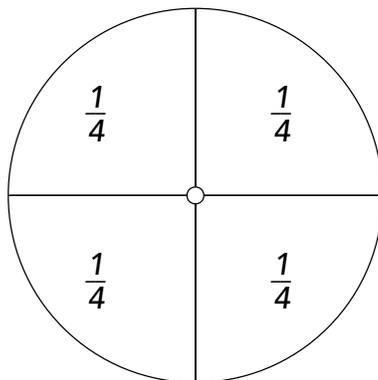
Qué hacer

1. En tu turno, gira la rueda. Toma una  de ese color.
2. Pon tu fracción sobre el entero rojo. Nombra la fracción.
3. Predice a cuántas personas podrás servirles una porción de pizza entera si la cortas en porciones iguales. Cada porción tiene el tamaño de la fracción que obtuviste.
4. Tu compañero comprueba tu predicción.



Muestra tu trabajo

5. Delinea el entero rojo. Luego delineas el círculo fraccionado para mostrar partes iguales. Rotula las partes.
6. Cambia de rol con tu compañero. Repite tres veces más los Pasos 1 a 5.

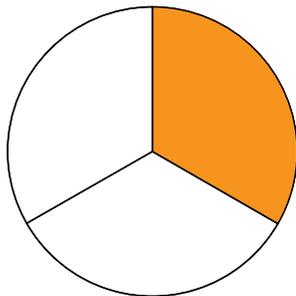


Forma una pizza entera con porciones de distinto tamaño. Explica cómo sabes que formaste 1 pizza entera.

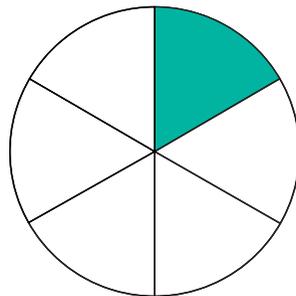
Práctica de la destreza

Escribe una fracción para cada parte sombreada.

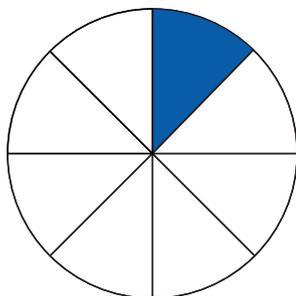
1.



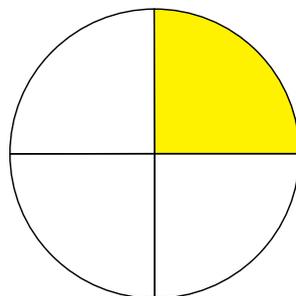
2.



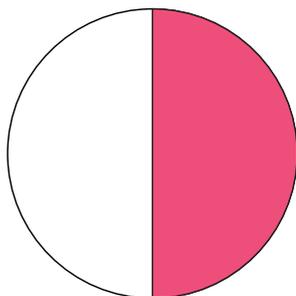
3.



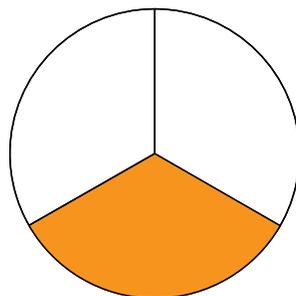
4.



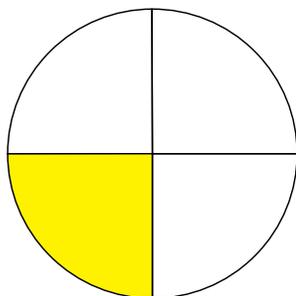
5.



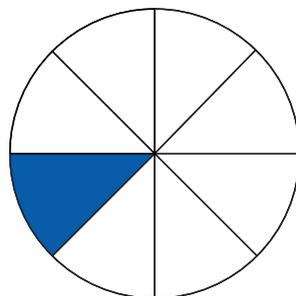
6.



7.



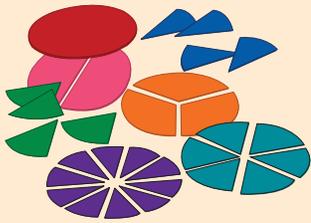
8.



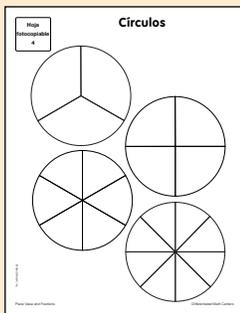
Círculos mezclados

Juego para 2 jugadores

Materiales



Círculos fraccionados



Hoja fotocopiable #4

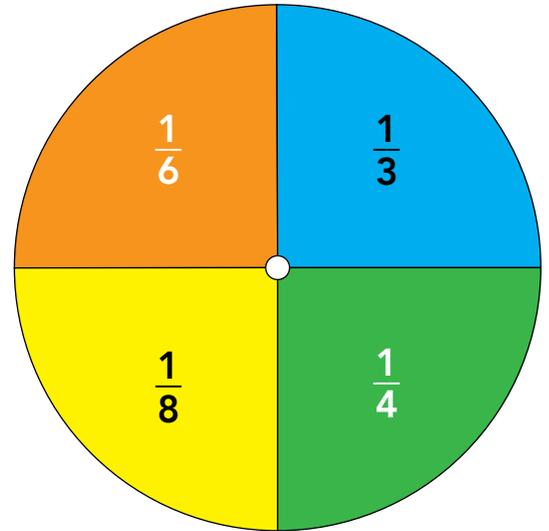


Qué hacer

1. Mezcla las .
2. En tu turno, gira la rueda. Toma esa fracción y ponla sobre un círculo en la hoja de trabajo titulada Círculos. Si con la rueda obtienes una fracción que no puedes usar, pierdes el turno.

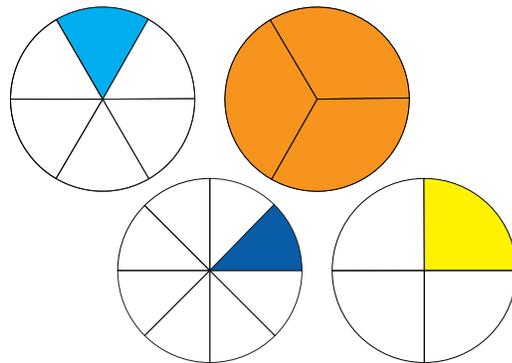
Muestra tu trabajo

3. Anota la fracción que obtuviste.
4. Ahora tu compañero gira la rueda y agrega una parte.
5. Si un jugador agrega una parte que forma el círculo entero, gana un punto.
6. Juega hasta que todos los círculos estén completos. Gana el jugador que tenga más puntos.
7. Colorea círculos para mostrar las partes fraccionarias.



¡Tres tercios forman 1 círculo entero! ¡Gano un punto!

Mis giros		
$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{4}$
$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$

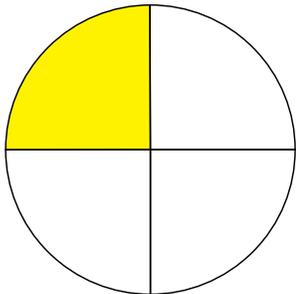


Tres tercios son 1 círculo entero. Enumera otras fracciones que formen 1 círculo entero. ¿En qué son iguales estas fracciones?

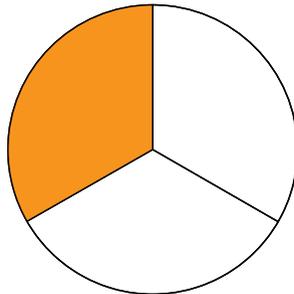
Práctica de la destreza

Escribe una fracción para cada parte sombreada.

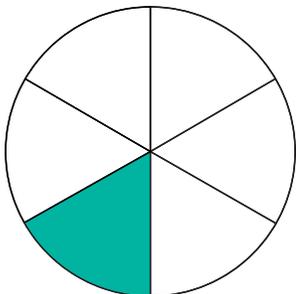
1.



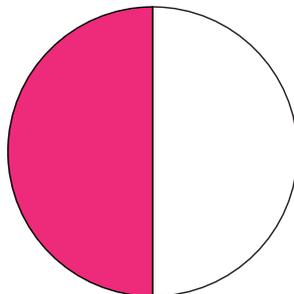
2.



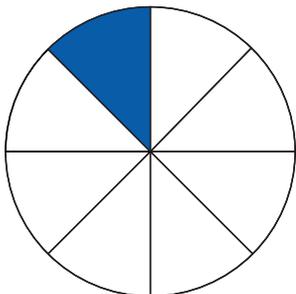
3.



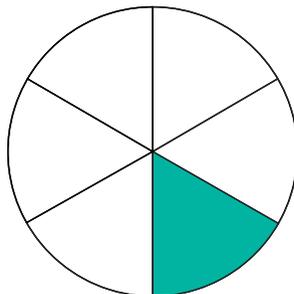
4.



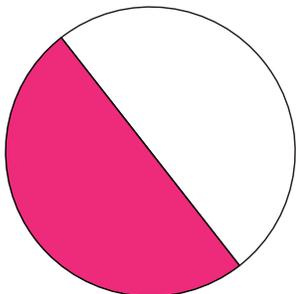
5.



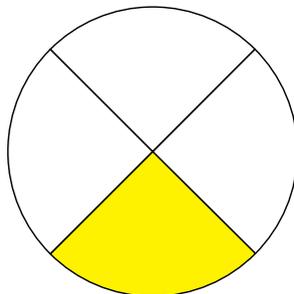
6.



7.



8.



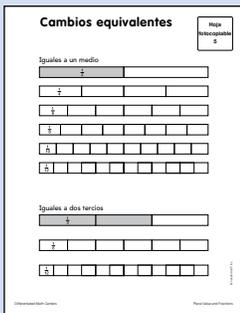
Cambios en el almuerzo

Actividad para 1 persona

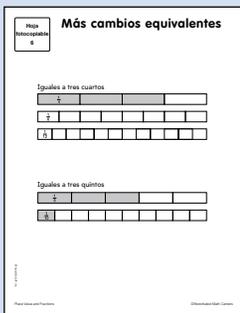
Materiales



Fichas de fracciones



Hoja fotocopiable #5



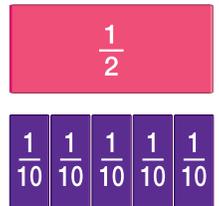
Hoja fotocopiable #6



Qué hacer

1. Representa, en la hoja de trabajo Cambios equivalentes, los cambios equivalentes que puedes hacer por un medio de la fruta de tu almuerzo.
2. Representa los cambios equivalentes que puedes hacer por dos tercios de la fruta.
3. Representa los cambios equivalentes que puedes hacer por tres cuartos de la fruta.
4. Representa los cambios equivalentes que puedes hacer por tres quintos de la fruta.

¡Hagamos de cuenta que cada torre de fracciones es una merienda distinta de fruta!



Muestra tu trabajo

5. Colorea la fruta en la hoja de trabajo Más cambios equivalentes para mostrar cada fracción. Nombra cada fracción.

Igual a un medio

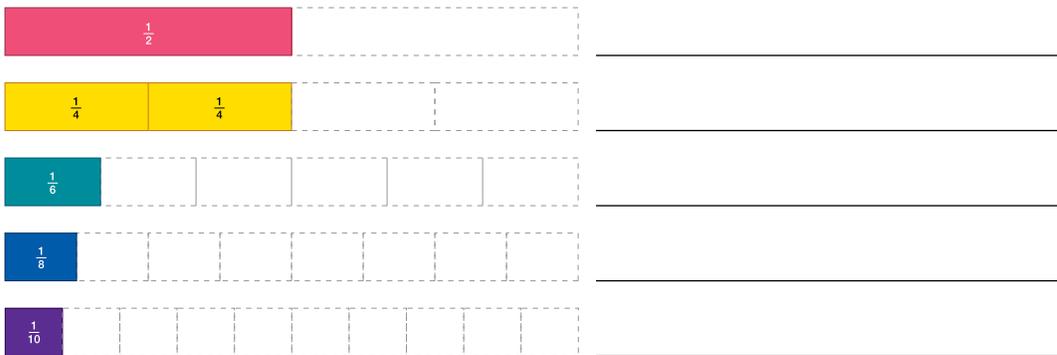
	<i>un medio</i>
	<i>dos cuartos</i>
	<i>tres sextos</i>
	<i>cuatro octavos</i>

¡Intenta esto! Une partes fraccionarias de distinto color. ¿Puedes formar 1 entero? Haz un dibujo para mostrar que formaste 1 entero con partes fraccionarias distintas.

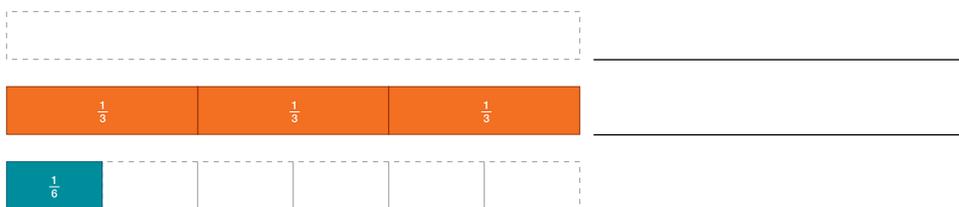
Práctica de la destreza

Escribe el nombre de las fracciones que son iguales.
Usa los dibujos para ayudarte.

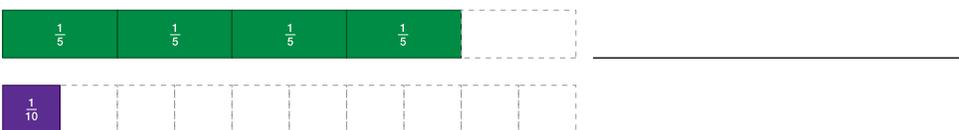
1. Iguales a dos cuartos



2. Iguales a tres tercios



3. Iguales a cuatro quintos



Muestra dónde está

Actividad para 1 persona



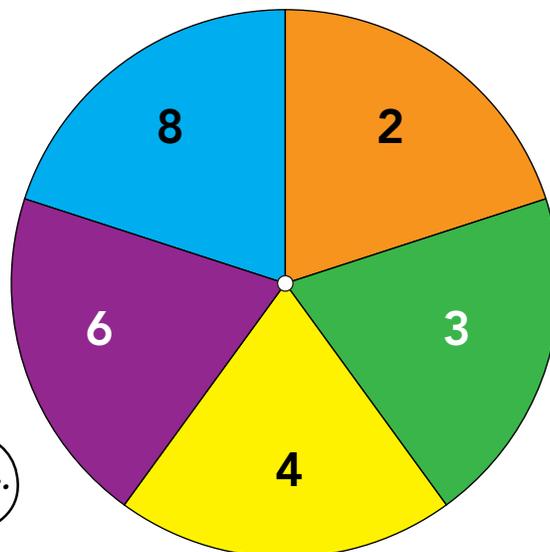
5

Materiales



Qué hacer

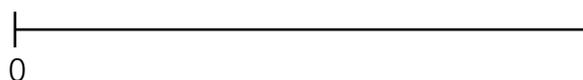
1. Gira la rueda para hallar el denominador de una fracción unitaria. Anota la fracción.



Muestra tu trabajo

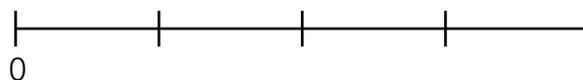
2. Comienza con una recta numérica que vaya del 0 al 1.

Obtuve un 4.

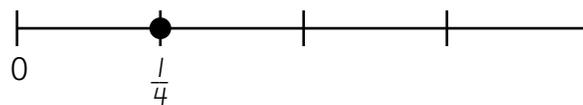


3. El denominador indica cuántas partes iguales deben componer la recta. Divide la recta numérica en partes para marcar el denominador.

El denominador es 4.
Entonces, necesito 4 partes.



4. Cuenta 1 parte desde el 0, dado que el numerador es 1. Marca un punto.



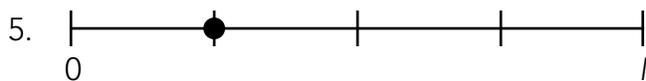
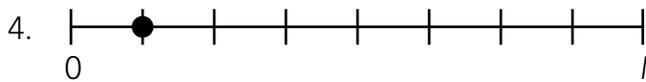
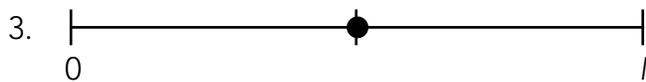
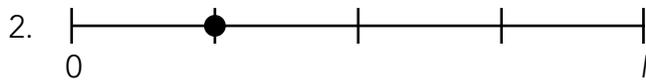
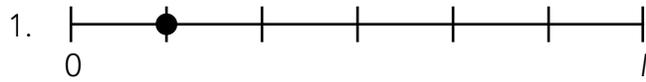
5. Repite tres veces más los Pasos 1 a 4.

Para mostrar $\frac{1}{6}$ en una recta numérica, ¿en cuántas partes debes dividirla?



Práctica de la destreza

Escribe la fracción que se muestra en cada recta numérica.



Enlosar las rectas con fichas de fracciones

Materiales



Fichas de fracciones

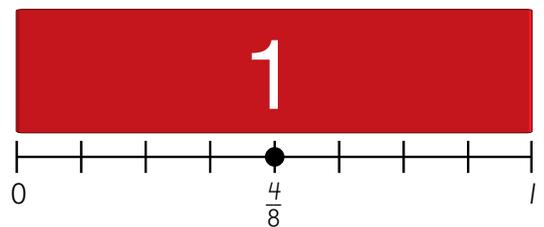
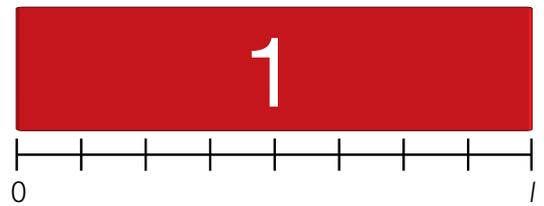
Actividad para 2 personas

Qué hacer

1. Usa  para mostrar $\frac{4}{8}$ en una recta numérica.

Muestra tu trabajo

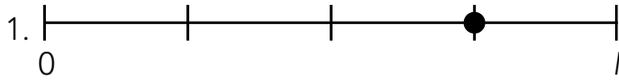
2. Muestra 1 entero usando una ficha de fracciones. Pídele a tu compañero que trace una recta numérica de la misma longitud que la ficha de fracciones. Rotula la recta numérica del 0 al 1.
3. Muestra 8 octavos usando fichas de fracciones. Pídele a tu compañero que haga marcas en la recta numérica para mostrar cada octavo.
4. Señala las fichas de fracciones que muestran $\frac{4}{8}$. Pídele a tu compañero que marque un punto sobre la recta numérica para mostrar $\frac{4}{8}$.
5. Cambia de rol con tu compañero. Repite los Pasos 1 a 4 usando las fracciones $\frac{3}{5}$, $\frac{2}{6}$, y $\frac{5}{10}$.

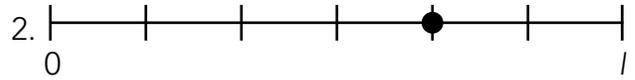


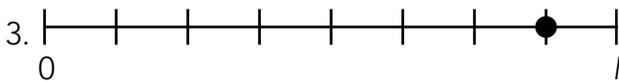
¿Cómo puedes usar el numerador de una fracción para marcar un punto sobre una recta numérica?

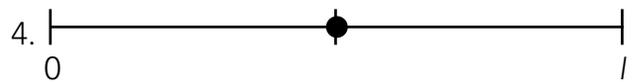
Práctica de la destreza

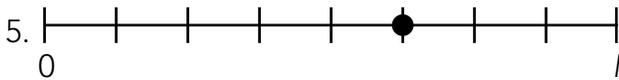
Di qué fracción se muestra en cada recta numérica. Usa fichas de fracciones para ayudarte.

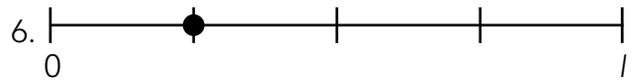


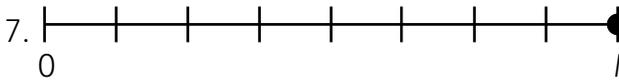


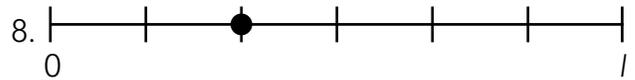








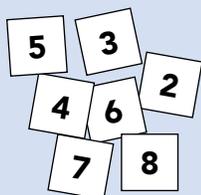




Letras sobre las rectas numéricas

Actividad para 2 personas

Materiales



Tarjetas numeradas
(2 a 8)

Qué hacer

1. Pon las tarjetas 4, 6 y 8 boca abajo en la pila 1.
2. Pon las tarjetas 2, 3 y 5 boca abajo en la pila 2

Muestra tu trabajo

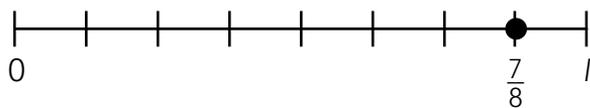
3. Pídele a tu compañero que tome una tarjeta de la pila 1.

Mi compañero tomó un 8.

4. Este es el denominador de una fracción.
5. Toma tú una tarjeta de la pila 2.

Tomé un 7.

6. Este es el numerador de una fracción. Asegúrate de que la tarjeta de la pila 2 tenga un número menor que el de la tarjeta de la pila 1.
7. Muestra la fracción sobre una recta numérica. Traza una recta numérica del 0 al 1 con ___ partes iguales. Comienza en el 0. Cuenta ___ partes desde el 0 y marca un punto.



8. Cambia de rol con tu compañero. Repite cuatro veces más los Pasos 1 a 7.

Para marcar $\frac{a}{b}$ sobre una recta numérica, ¿cuántas partes iguales debe tener la recta numérica? ¿Cuántas partes deben contarse desde el 0 para marcar este punto?



Práctica de la destreza

Marca un punto para mostrar cada fracción sobre la recta numérica. Rotula la recta numérica con la fracción.

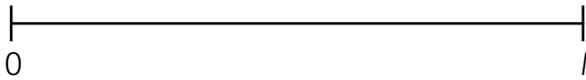
1. $\frac{6}{8}$



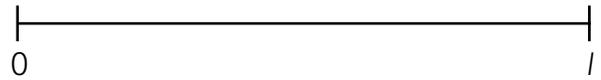
2. $\frac{5}{6}$



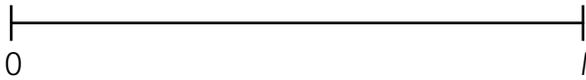
3. $\frac{2}{3}$



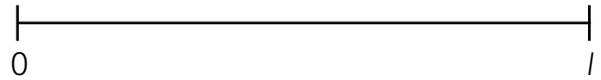
4. $\frac{2}{4}$



5. $\frac{3}{8}$



6. $\frac{3}{6}$



¡El poder de la torre de fracciones!

Juego para 2 jugadores

Materiales



Fichas de fracciones



Cubo numerado



Dado dodecaédrico

Qué hacer

1. Los jugadores lanzan el  para ver quién empieza. El que obtenga el número mayor es el Jugador 1.
2. El Jugador 1 lanza el  y el  y forma una fracción menor que 1 con los números de ambos. Atención: Si en el dado azul sale un 7, un 9 o un 11, el Jugador 1 vuelve a lanzarlo.

Obtuve un 8 y un 2.

$\frac{2}{8}$

Muestra tu trabajo

3. El jugador 1 usa fichas de fracciones para representar la fracción y luego forma un segundo modelo de torre de fracciones que sea equivalente.
4. El Jugador 1 escribe una ecuación para representar las fracciones equivalentes.

$$\frac{1}{4} = \frac{1}{8} + \frac{1}{8} \quad \frac{\square}{\square} = \frac{\square}{\square}$$

5. El Jugador 2 comprueba los modelos y la ecuación del Jugador 1. El Jugador 1 gana 1 punto por cada modelo correcto y 1 punto por cada ecuación correcta.
6. Le toca al jugador 2 repetir los Pasos 2 a 5.
7. Gana el primero en obtener 30 puntos.



¿Cómo hallaste una fracción equivalente?
Explícalo.

Práctica de la destreza

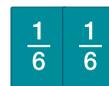
Escribe la fracción representada por las fichas de fracciones. Luego escribe una fracción equivalente.

1.



Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

2.



Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

3.



Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

4.



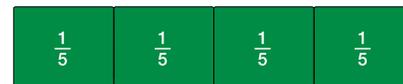
Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

5.



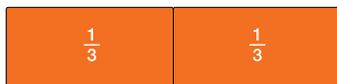
Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

6.



Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

7.



Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

8.



Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

9.



Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

10.



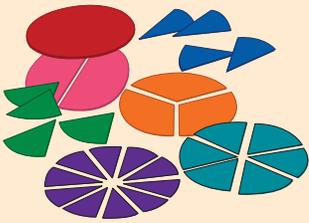
Fracción: _____
Fracción equivalente: _____

¡A emparejar las fracciones!

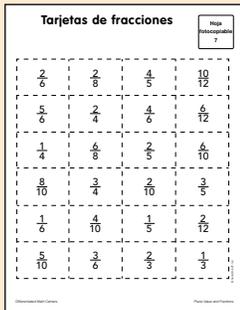
Juego para 2 jugadores

9

Materiales



Círculos fraccionados



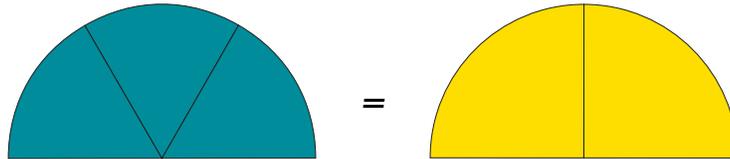
Hoja
fotocopiable #7



Qué hacer

1. Los jugadores recortan las tarjetas, las mezclan y le reparten 5 tarjetas a cada uno. Ponen las demás boca abajo en una pila.
2. El Jugador 1 busca en las tarjetas que tiene en la mano un par de fracciones equivalentes y las descarta. Luego representa el par equivalente usando las .

$$\frac{3}{6} = \frac{2}{4}$$



3. Si un jugador no puede formar un par equivalente, toma una tarjeta de la parte superior de la pila.

Muestra tu trabajo

4. El Jugador 2 comprueba las tarjetas y los modelos para asegurarse de que sean correctos. Si lo son, los jugadores siguen al Paso 5. Si no lo son, el Jugador 1 recupera sus 2 tarjetas y toma la primera de la pila.
5. Le toca al Jugador 2 repetir los Pasos 2 a 4.
6. Gana el primero en descartarse de todas las tarjetas que tiene en la mano. Si ambos jugadores tienen tarjetas en la mano después de que se hayan acabado las de la pila, gana el que tenga la menor cantidad de tarjetas.

Sin usar modelos, explica cómo puedes determinar si dos fracciones son equivalentes.

Identify, read, and write Fracción equivalentes.

© hand2mind®, Inc.

Práctica de la destreza

Para cada fracción, escribe una fracción equivalente.

1. $\frac{4}{6} =$ _____

2. $\frac{4}{8} =$ _____

3. $\frac{1}{3} =$ _____

4. $\frac{5}{6} =$ _____

5. $\frac{9}{12} =$ _____

6. $\frac{1}{5} =$ _____

7. $\frac{1}{4} =$ _____

8. $\frac{8}{10} =$ _____

9. $\frac{9}{10} =$ _____

10. $\frac{5}{8} =$ _____

11. $\frac{1}{12} =$ _____

12. $\frac{6}{18} =$ _____

13. $\frac{10}{20} =$ _____

14. $\frac{25}{30} =$ _____

15. $\frac{10}{15} =$ _____

16. $\frac{2}{9} =$ _____

Números enteros en forma de fracción

Actividad para 2 personas

Materiales



Fichas de colores



Cubo numerado

Qué hacer

1. Pídele a tu compañero que lance el .

Muestra tu trabajo

2. Usa las fichas de colores para representar el número que salió.



3. La cantidad de fichas, o enteros, es el numerador de la fracción. Hay 5 fichas, o enteros, entonces el numerador es ____.
4. El denominador de la fracción se muestra en la cantidad de partes que forman cada ficha, o entero. Cada ficha, o entero, tiene solo 1 parte, entonces el denominador es ____.
5. Escribe el número entero en forma de fracción.

$$5 = \frac{5}{1}$$

6. Cambia de rol con tu compañero. Repite tres veces más los Pasos 1 a 5.



Cuando escribes un número entero en forma de fracción, ¿qué número es siempre el denominador?

Práctica de la destreza

Escribe cada número entero en forma de fracción.

1. 3

2. 9

3. 12

4. 8

5. 7

6. 10

7. 15

8. 13

9. 11

10. 1

Compara fracciones

Juego para 2 jugadores

Materiales



Fichas de fracciones



Cubo numerado

Qué hacer

1. En tu turno, lanza el  para formar una fracción con un denominador de 8.

Obtuve un 5.
Mi fracción es $\frac{5}{8}$.

Muestra tu trabajo

2. Anota tu fracción. Ahora lanza el cubo el Jugador 2 y anota una segunda fracción.

Usa fichas de fracciones para comparar las fracciones. Decide cuál es mayor y encierra en un círculo esa fracción en tu tabla. Gana un punto el jugador que tenga la fracción mayor. Cuando las 2 fracciones sean iguales, encierra ambas en un círculo, y gana un punto cada jugador.

3. Escribe $>$, $<$ o $=$ entre las fracciones para hacer verdadero el enunciado. Juega 10 rondas. Gana el jugador que tenga más puntos.

Fracción (Jugador 1)	$>$, $<$, or $=$	Fracción (Jugador 2)
$\frac{5}{8}$	$>$	$\frac{3}{8}$
$\frac{2}{8}$	$<$	$\frac{4}{8}$



Compara $\frac{1}{3}$ y $\frac{1}{6}$. Explica por qué $\frac{1}{3}$ es mayor que $\frac{1}{6}$ aunque 3 sea menor que 6.

Práctica de la destreza

Compara. Escribe $>$, $=$ o $<$. Usa fichas de fracciones como ayuda.

1. $\frac{2}{3}$ ○ $\frac{1}{3}$

2. $\frac{1}{4}$ ○ $\frac{3}{4}$

3. $\frac{5}{8}$ ○ $\frac{3}{8}$

4. $\frac{1}{2}$ ○ $\frac{1}{2}$

5. $\frac{2}{6}$ ○ $\frac{1}{6}$

6. $\frac{3}{8}$ ○ $\frac{6}{8}$

7. $\frac{4}{6}$ ○ $\frac{4}{6}$

8. $\frac{2}{8}$ ○ $\frac{4}{8}$

9. $\frac{3}{4}$ ○ $\frac{2}{4}$

10. $\frac{4}{6}$ ○ $\frac{6}{6}$

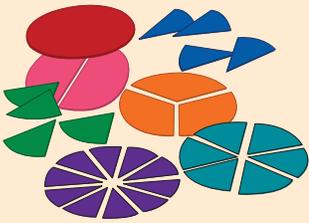
Batalla de fracciones

Juego para 2 jugadores

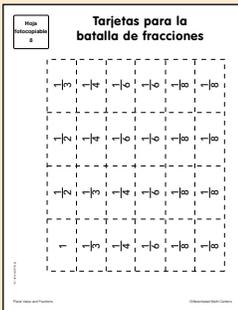
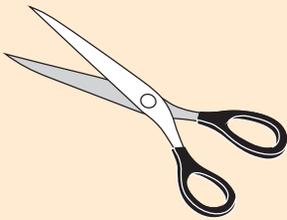
7
☆☆☆

Compare fractions.

Materiales



Fichas de fracciones



Hoja
fotocopiable #8

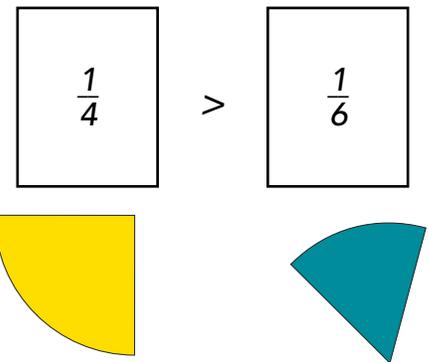


Qué hacer

1. Recorta las Tarjetas para la batalla de fracciones, ponlas boca abajo, mézclalas y repártele 12 a cada jugador.
2. Los jugadores ponen sus tarjetas boca abajo en una pila. Los dos voltean una tarjeta al mismo tiempo y la ponen sobre la mesa.

Muestra tu trabajo

3. El jugador que tenga la fracción mayor toma ambas tarjetas. Para ver qué fracción es mayor, usa las partes fraccionarias.
4. Si ambos jugadores voltean la misma fracción, se declara la batalla. Las tarjetas volteadas se mantienen sobre la mesa. Los jugadores continúan volteando tarjetas hasta que 1 fracción sea mayor que otra. El que tenga la fracción mayor se lleva toda la pila de tarjetas.
5. Después de que se hayan volteado todas las tarjetas, gana el que tenga más tarjetas.



A medida que las partes fraccionarias se hacen más pequeñas, ¿qué observas acerca del denominador?

Práctica de la destreza

Compara. Escribe $>$, $<$ o $=$. Usa círculos fraccionados para ayudarte.

1. $\frac{1}{4}$ ○ $\frac{1}{6}$

2. $\frac{1}{3}$ ○ $\frac{1}{2}$

3. $\frac{1}{8}$ ○ $\frac{1}{4}$

4. $\frac{4}{6}$ ○ $\frac{4}{4}$

5. $\frac{1}{2}$ ○ $\frac{1}{8}$

6. $\frac{2}{3}$ ○ $\frac{2}{8}$

7. $\frac{3}{4}$ ○ $\frac{3}{8}$

8. $\frac{5}{6}$ ○ $\frac{5}{8}$

¿Quién trotó una distancia mayor?

Actividad para 1 persona

Amil trotó $\frac{1}{4}$ de milla, Jordan trotó $\frac{3}{4}$ de milla y Tara trotó $\frac{3}{8}$ de milla. ¿Quién trotó una distancia mayor?

Materiales



Fichas de fracciones

Qué hacer

1. Usa fichas de fracciones para mostrar la distancia que trotó cada persona.

Amil:

Jordan:

Tara:

Muestra tu trabajo

2. Ordena las fichas de fracciones de las más largas a las más cortas.

Jordan:

Tara:

Amil:

3. Compara las fracciones.

$$\frac{3}{4} > \frac{3}{8} > \frac{1}{4}$$

Jordan > Tara > Amil

Jordan trotó la distancia mayor.

¿Quién trotó la distancia menor?
Explica cómo lo sabes.



Práctica de la destreza

Compara las fracciones al completar los espacios en blanco con la fracción correspondiente. Usa fichas de fracciones para ayudarte.

1. $\frac{2}{3}, \frac{3}{6}, \frac{5}{6}$

_____ > _____ > _____

2. $\frac{1}{2}, \frac{1}{8}, \frac{5}{8}$

_____ > _____ > _____

3. $\frac{7}{8}, \frac{5}{6}, \frac{5}{8}$

_____ > _____ > _____

4. $\frac{3}{4}, \frac{1}{4}, \frac{1}{8}$

_____ > _____ > _____

5. $\frac{4}{8}, \frac{4}{6}, \frac{3}{5}$

_____ > _____ > _____

6. $\frac{1}{2}, \frac{1}{6}, \frac{2}{6}$

_____ > _____ > _____

7. $\frac{2}{4}, \frac{2}{8}, \frac{6}{8}$

_____ > _____ > _____

8. $\frac{2}{3}, \frac{1}{3}, \frac{2}{4}$

_____ > _____ > _____