

# Differentiated Math Centers

## Fractions and Decimals

**A Pair of Twos**  
A game for 2 players

**Materials**

**What to Do**

- Player 1 thinks of a simple fraction, such as  $\frac{1}{2}$ , and tells Player 2 to build it.
- Player 2 uses fraction tiles to build the fraction in as many ways as he or she can in 1 minute.
- Player 1 checks Player 2's fraction models. Player 2 earns 1 point for each correct model and loses 1 point for each incorrect model.

**Show Your Work**

- Player 2 records his or her points on a sheet of paper.
- Player 1 thinks of a simple fraction, and Player 2 builds it with fraction tiles.
- Player 2 checks the models, and Player 1 records his or her points.
- Players continue to take turns. The first player to earn 22 points says "a pair of twos!" and wins the game.

What strategies did you use to try to win the game? Explain.

Grade 4 • Fractions and Decimals

---

**Same Size Circle**  
An activity for 1 person

**Materials**

**What to Do**

Write a fraction to show the part of the whole that is shaded.

fraction: \_\_\_\_\_

fraction: \_\_\_\_\_

fraction: \_\_\_\_\_

fraction: \_\_\_\_\_

fraction: \_\_\_\_\_

fraction: \_\_\_\_\_

Generate equivalent fractions.

---

**Equivalent Fractions on Number Lines**  
An activity for 1 person

**Materials**

**What to Do**

- Model the fraction  $\frac{1}{3}$  on the number line below. Write a fraction to show the part of the whole that is shaded.

fraction: \_\_\_\_\_

**Show Your Work**

- Make an equivalent fraction using  $\frac{1}{6}$  fraction tiles.
- Write a fraction to show the part of the whole that you shaded. This fraction is equivalent to  $\frac{1}{3}$ .

equivalent fraction: \_\_\_\_\_

Explain how to use number lines to help find equivalent fractions.

Grade 4 • Fractions and Decimals

# CONTENTS

---

Blackline Masters .....3-15  
Activity Cards ..... 16-57

**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: Fractions and Decimals Spanish Supplement, Grade 4**  
86964SP-T2



500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • [hand2mind.com](http://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.

# Tarjetas para la batalla de fracciones

$\frac{1}{6}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{2}{3}$
$\frac{1}{5}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{1}{3}$
$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{7}{10}$
1	$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{8}$

# Tarjetas para la batalla de fracciones (continuación)

Hoja  
fotocopiable  
2

$\frac{6}{6}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{2}{8}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{4}{8}$	$\frac{6}{10}$
$\frac{7}{10}$	$\frac{8}{10}$	$\frac{9}{10}$	$\frac{10}{10}$	$\frac{6}{12}$	$\frac{9}{12}$
$\frac{2}{10}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{6}{10}$	$\frac{4}{12}$
$\frac{5}{8}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{8}{8}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{3}{12}$

# Tabla para El 7 de la suerte

Jugador 1			Jugador 2	
Puntos	Fracción	$>, =, <$	Puntos	Fracción

# Tabla para El 21 de la suerte

Hoja  
fotocopiable  
4

Jugador 2

Números sacados	Números formados	Puntos

Jugador 1

Números sacados	Números formados	Puntos

# Tarjetas para Fracciones en acción

$\frac{3}{4}$	$\frac{1}{4}$	$2\frac{1}{2}$	$7\frac{7}{10}$	$\frac{5}{6}$	$2\frac{2}{6}$
$1\frac{3}{4}$	$2\frac{2}{4}$	$9\frac{6}{10}$	$6\frac{6}{12}$	$4\frac{4}{5}$	$3\frac{3}{5}$
$2\frac{2}{5}$	$2\frac{2}{5}$	$2\frac{3}{5}$	$1\frac{1}{3}$	$1\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$
$5\frac{2}{8}$	$2\frac{2}{8}$	$3\frac{2}{6}$	$7\frac{4}{12}$	$1\frac{1}{8}$	$6\frac{6}{8}$

# Tabla de giros para sumar

Hoja  
fotocopiable  
6

1.  $\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \underline{\hspace{2cm}}$

2.  $\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \underline{\hspace{2cm}}$

3.  $\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \underline{\hspace{2cm}}$

4.  $\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \underline{\hspace{2cm}}$

5.  $\frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = \underline{\hspace{2cm}}$

# Tabla de giros para restar

1.	$\frac{\square}{\square}$	-	$\frac{\square}{\square}$	=	_____
	$\frac{\square}{\square}$		$\frac{\square}{\square}$		
2.	$\frac{\square}{\square}$	-	$\frac{\square}{\square}$	=	_____
	$\frac{\square}{\square}$		$\frac{\square}{\square}$		
3.	$\frac{\square}{\square}$	-	$\frac{\square}{\square}$	=	_____
	$\frac{\square}{\square}$		$\frac{\square}{\square}$		
4.	$\frac{\square}{\square}$	-	$\frac{\square}{\square}$	=	_____
	$\frac{\square}{\square}$		$\frac{\square}{\square}$		
5.	$\frac{\square}{\square}$	-	$\frac{\square}{\square}$	=	_____
	$\frac{\square}{\square}$		$\frac{\square}{\square}$		

# Tabla del veintidós

Hoja  
fotocopiable  
8

Jugador 2

Puntos	Solución	Ecuación

Jugador 1

Puntos	Solución	Ecuación

# Tabla de fichas de fracciones

--

--

--

--

--

--

# Tabla de círculos fraccionados

Hoja  
fotocopiable  
10

Jugador 1

Jugador 2

Ecuación	Solución	Ecuación	Solución

# Tarjetas para Concentración

$\frac{1}{10}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{4}{10}$	$\frac{5}{10}$
$\frac{6}{10}$	$\frac{7}{10}$	$\frac{8}{10}$	$\frac{9}{10}$	$\frac{10}{10}$
$\frac{2}{100}$	$\frac{6}{100}$	$\frac{13}{100}$	$\frac{21}{100}$	$\frac{33}{100}$
$\frac{45}{100}$	$\frac{48}{100}$	$\frac{62}{100}$	$\frac{79}{100}$	$\frac{92}{100}$
0.1	0.2	0.3	0.4	0.5
0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
0.02	0.06	0.13	0.21	0.33
0.45	0.48	0.62	0.79	0.92

# Tarjetas para Batalla de decimales

Hoja  
fotocopiable  
12

1	0.1	0.2	0.3
0.4	0.5	0.6	0.7
0.8	0.9	0.25	0.75
0.38	0.63	0.50	0.20
0.4	0.10	0.60	0.30

# Tarjetas para Batalla de decimales (continuación)

0.25	0.30	0.40	0.50
0.60	0.80	0.75	0.90
0.25	1.0	0.34	0.61
0.3	0.6	0.7	0.75
0.10	0.80	0.70	0.90

# Un par de números dos

Juego para 2 jugadores



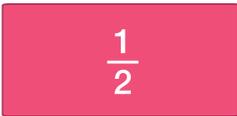
## Materiales

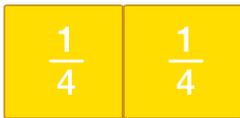


Fichas de fracciones

## Qué hacer

1. El jugador 1 piensa una fracción sencilla, como  $\frac{1}{2}$ , y le dice al jugador 2 que la forme.
2. El jugador 2 usa las  para formar la fracción de todas las maneras que pueda en un minuto.

  $\frac{1}{2}$

  $\frac{2}{4} = \frac{1}{2}$

3. El jugador 1 comprueba los modelos de las fracciones del jugador 2. El jugador 2 gana un punto por cada modelo correcto y pierde un punto por cada modelo incorrecto.

## Muestra tu trabajo

4. El jugador 2 anota sus puntos en una hoja.
5. El jugador 2 piensa una fracción sencilla y el jugador 1 la forma con las . El jugador 2 comprueba los modelos y el jugador 1 anota sus puntos.
6. Los jugadores continúan turnándose. El primer jugador que consiga 22 puntos dice "¡Un par de números dos!" y gana el juego.

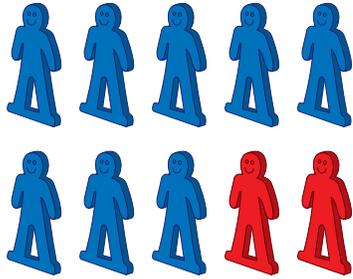


*¿Qué estrategias usaste para tratar de ganar el juego? Explícalo.*

# Práctica de la destreza

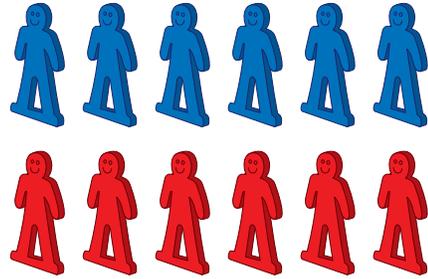
Escribe una fracción para mostrar la parte del grupo que componen las fichas azules. Luego escribe una fracción equivalente.

1.



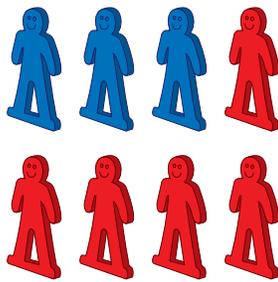
fracciones: \_\_\_\_\_

2.



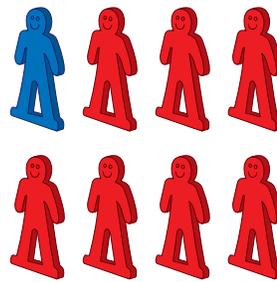
fracciones: \_\_\_\_\_

3.



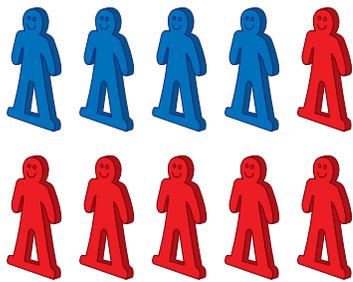
fracciones: \_\_\_\_\_

4.



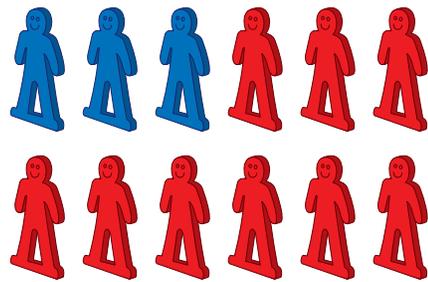
fracciones: \_\_\_\_\_

5.



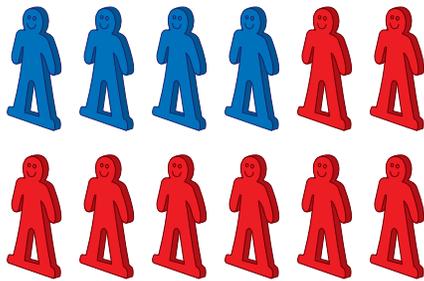
fracciones: \_\_\_\_\_

6.



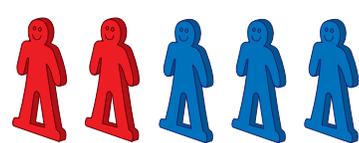
fracciones: \_\_\_\_\_

7.



fracciones: \_\_\_\_\_

8.



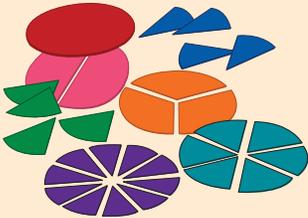
fracciones: \_\_\_\_\_

# Círculos del mismo tamaño

Actividad para 1 persona



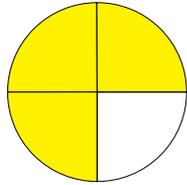
## Materiales



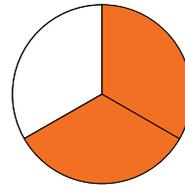
Círculos fraccionados

## Qué hacer

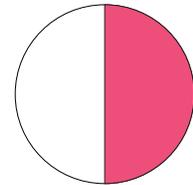
1. Escribe una fracción para mostrar la parte del entero que está sombreada.



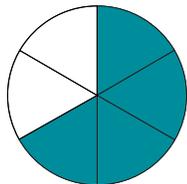
fracción: \_\_\_\_\_



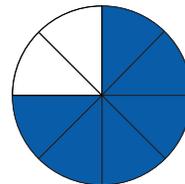
fracción: \_\_\_\_\_



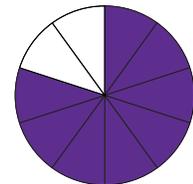
fracción: \_\_\_\_\_



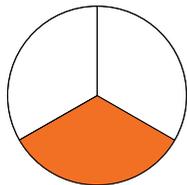
fracción: \_\_\_\_\_



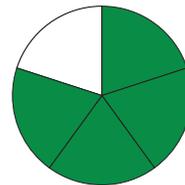
fracción: \_\_\_\_\_



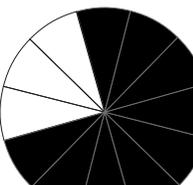
fracción: \_\_\_\_\_



fracción: \_\_\_\_\_



fracción: \_\_\_\_\_



fracción: \_\_\_\_\_

## Muestra tu trabajo

2. Usa círculos fraccionados para formar cada fracción. Luego nombra la fracción.
3. Hay tres fracciones equivalentes entre sí. ¿Están situadas en una fila, en una columna o en una diagonal?

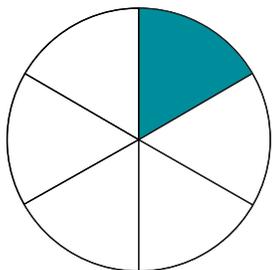


¿Cómo usaste los círculos fraccionados para que te ayudaran a hallar las fracciones equivalentes?

# Práctica de la destreza

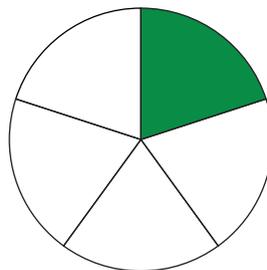
Escribe una fracción para mostrar la parte del entero que está sombreada. Después escribe una fracción equivalente.

1.



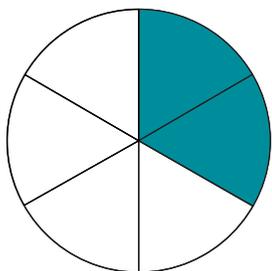
fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

2.



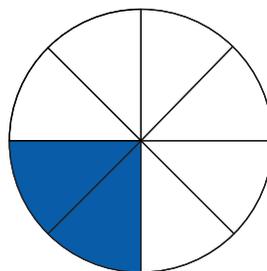
fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

3.



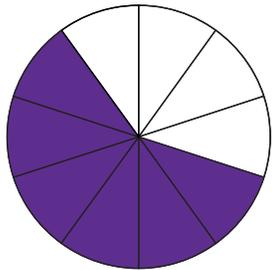
fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

4.



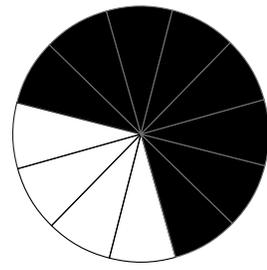
fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

5.



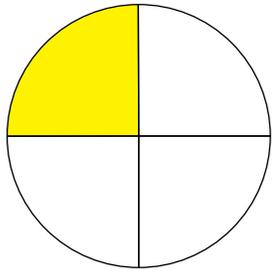
fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

6.



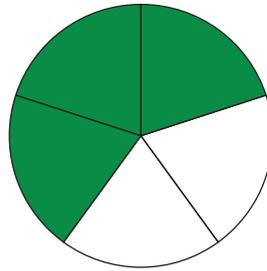
fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

7.



fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

8.



fracción: \_\_\_\_\_  
fracción equivalente: \_\_\_\_\_

# Fracciones equivalentes sobre rectas numéricas



Actividad para 1 persona

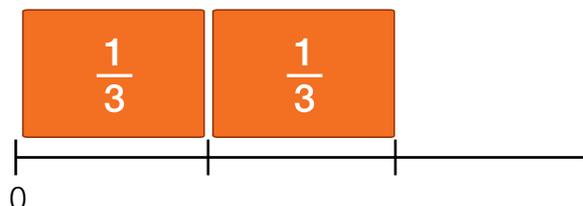
## Materiales



Fichas de fracciones

## Qué hacer

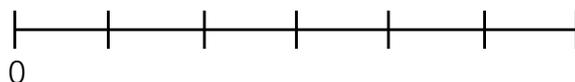
1. Representa las  sobre la siguiente recta numérica. Escribe una fracción para mostrar la parte del entero que está sombreada.



fracción: \_\_\_\_\_

## Muestra tu trabajo

2. Haz una fracción equivalente usando las fichas de fracciones de  $\frac{1}{6}$ .



3. Escribe una fracción para mostrar la parte del entero que tú sombreste. Esta fracción es equivalente a  $\frac{2}{3}$ .

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

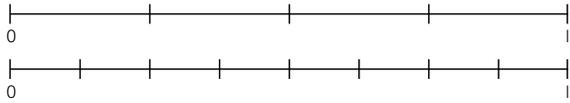


*Explica cómo se usan las rectas numéricas como ayuda para hallar fracciones equivalentes.*

# Práctica de la destreza

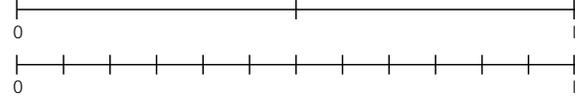
Sombrea la primera recta numérica para mostrar la fracción dada. Luego sombrea la segunda recta numérica para formar una fracción equivalente. Escribe un enunciado de fracción equivalente. Usa fichas de fracciones como ayuda.

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



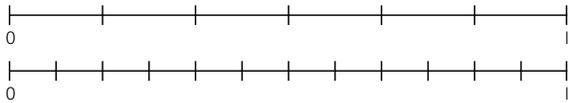
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

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



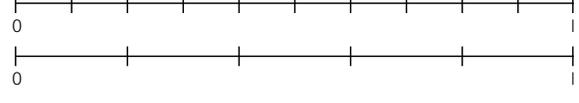
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

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



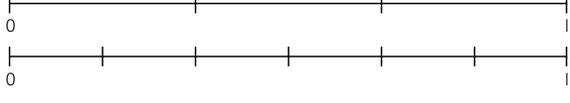
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

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



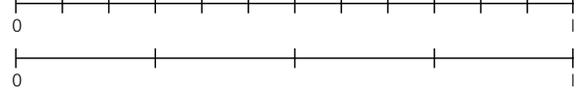
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

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



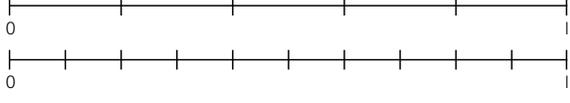
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

6.  $\frac{3}{12}$



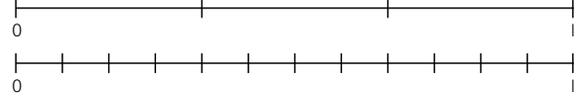
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

7.  $\frac{4}{5}$



\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

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



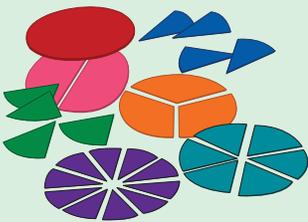
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

# Batalla de fracciones

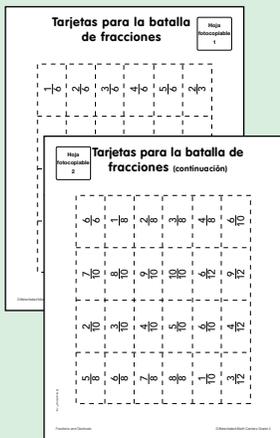
Juego para 2 jugadores

★  
★  
★  
2

## Materiales



Círculos fraccionados



Hoja fotocopiable #1 y #2

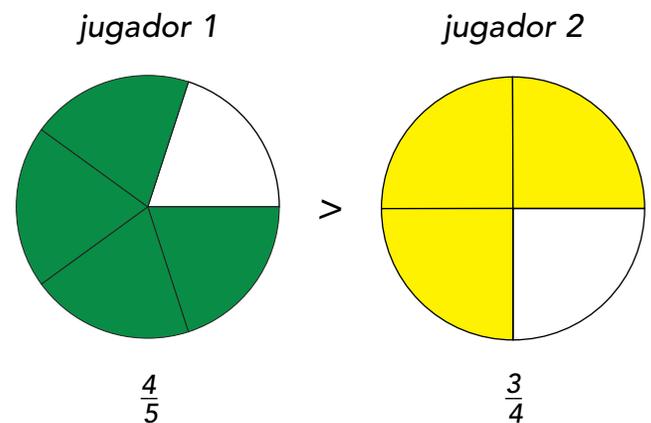


## Qué hacer

1. Recorta y mezcla las Tarjetas para la batalla de fracciones y reparte 24 tarjetas a cada jugador.
2. Los jugadores ponen sus tarjetas boca abajo en una pila. Cada jugador da vuelta a una tarjeta al mismo tiempo y la coloca boca arriba sobre la mesa.

## Muestra tu trabajo

3. Cada jugador usa las piezas de los círculos fraccionados para representar su fracción. El jugador que tenga la fracción mayor se lleva ambas tarjetas. Dado que  $\frac{4}{5}$  es mayor que  $\frac{3}{4}$ , el jugador 1 se lleva ambas tarjetas.



4. Si dan vuelta a una tarjeta del mismo valor, se declara la batalla. Continúen dando vuelta hasta que una fracción sea mayor que otra. El que tenga la fracción mayor se queda con la pila entera de tarjetas.
5. Repitan los pasos 1 a 4 hasta que no queden tarjetas.
6. Gana el jugador que tenga la mayor cantidad de tarjetas la final del juego.

*Estudia los círculos fraccionados. Organiza los círculos de cada color para formar un entero. ¿Qué observas acerca de las partes fraccionarias a medida que el denominador es mayor? Explícalo.*

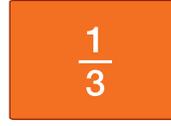
# Práctica de la destreza

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

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



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



3.  $\frac{3}{8}$    $\frac{3}{6}$

4.  $\frac{5}{10}$    $\frac{1}{2}$

5.  $\frac{9}{10}$    $\frac{11}{12}$

6.  $\frac{3}{5}$    $\frac{6}{10}$

7.  $\frac{8}{8}$    $\frac{11}{12}$

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

9.  $\frac{3}{4}$    $\frac{4}{5}$

10.  $\frac{5}{6}$    $\frac{7}{10}$

# El 7 de la suerte

Juego para 2 jugadores

★★★  
2  
☆☆

## Materiales



Fichas de fracciones



Cubo numerado



Dado decaédrico



Hoja fotocopiable #3



## Qué hacer

1. Cada jugador separa un conjunto de para hacer una pila de 51 partes fraccionarias.
2. El jugador 1 lanza un y un . El jugador 1 usa los números que sacó y las fichas de fracciones para formar una fracción menor que 1 con el mayor valor posible. (Nota: Si un jugador saca un 7, obtiene un punto extra y vuelve a lanzar. Si un jugador saca dobles [dos números iguales], vuelve a lanzar.)

Saqué un 3 y un 4.



3. El jugador 2 lanza los dados y forma la fracción.

Saqué un 3 y un 1.



El jugador 1 gana 2 puntos.

4. Los jugadores 1 y 2 comparan sus fracciones. El jugador cuya fracción tenga el valor mayor gana 2 puntos. Si las fracciones son iguales, cada jugador gana 1 punto.

## Muestra tu trabajo

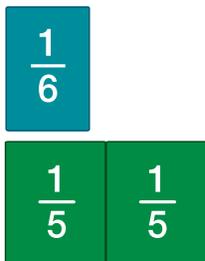
5. Los jugadores anotan sus fracciones y sus puntos de cada ronda en la Tabla para El 7 de la suerte.
6. Gana el juego el primer jugador que anote 21 puntos.

*Explica cómo se comparan las fracciones de denominadores diferentes.*

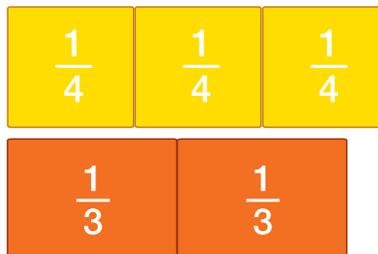
# Práctica de la destreza

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

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



2.  $\frac{3}{4}$    $\frac{2}{3}$



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

4.  $\frac{6}{12}$    $\frac{1}{2}$

5.  $\frac{6}{10}$    $\frac{2}{3}$

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

7.  $\frac{6}{8}$    $\frac{3}{4}$

8.  $\frac{5}{8}$    $\frac{6}{12}$

9.  $\frac{4}{5}$    $\frac{7}{10}$

10.  $\frac{5}{6}$    $\frac{2}{3}$

# El 21 de la suerte

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Fichas de fracciones  
(2 conjuntos)



Dado decaédrico



Dado dodecaédrico

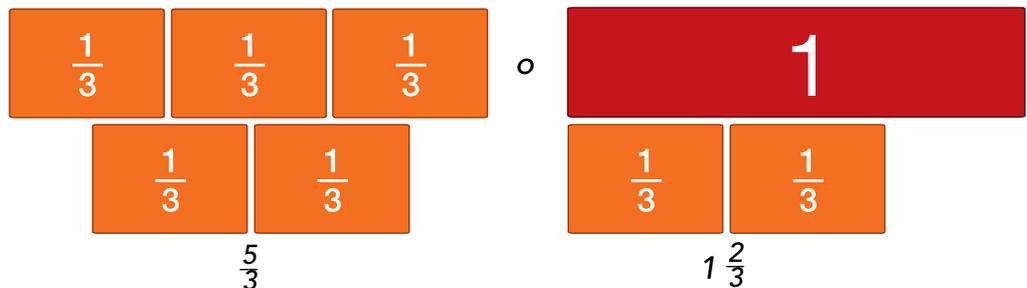


Hoja  
fotocopiable #4



## Qué hacer

1. Separa 2 conjuntos de  para hacer una pila de 102 piezas.
2. El jugador 1 lanza un  y un . Con los números que saca y con las fichas de fracciones, el jugador 1 forma el modelo de un número (fracción o número mixto) que tenga el mayor valor posible.
3. Es el turno del jugador 2.



4. El jugador 1 y el jugador 2 comparan los modelos de sus números. El jugador cuyo modelo tenga el valor mayor gana 2 puntos. Si los modelos son equivalentes, cada jugador obtiene 1 punto. Si un jugador no puede formar un modelo con los números que sacó, pierde 1 punto.

## Muestra tu trabajo

5. Los jugadores anotan sus resultados de cada ronda en la Tabla para El 21 de la suerte.
6. Gana el juego el primer jugador que anote 21 puntos.

*¿Qué estrategia usaste para tratar de ganar el juego?*

# Práctica de la destreza

Escribe las fracciones ordenadas de *mayor a menor*. Usa fichas de fracciones como ayuda.

1.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{2}$

---

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

---

3.  $\frac{3}{6}, \frac{1}{3}, \frac{8}{12}$

---

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

---

5.  $\frac{1}{2}, \frac{2}{5}, \frac{3}{10}$

---

6.  $\frac{3}{4}, \frac{7}{8}, \frac{11}{12}$

---

7.  $\frac{2}{3}, \frac{5}{6}, \frac{3}{4}$

---

8.  $\frac{7}{8}, \frac{5}{6}, \frac{11}{12}$

---

9.  $\frac{2}{8}, \frac{1}{2}, \frac{9}{10}, \frac{5}{6}$

---

10.  $\frac{3}{12}, \frac{3}{5}, \frac{2}{6}, \frac{4}{8}$

---

11.  $\frac{3}{4}, \frac{4}{5}, \frac{7}{8}, \frac{4}{12}$

---

12.  $\frac{6}{8}, \frac{2}{4}, \frac{10}{12}, \frac{3}{5}$

---

# El poder de la torre

Actividad para 1 persona

## Materiales



Fichas de fracciones  
(2 conjuntos)



## Qué hacer

1. Separa todas las fichas de fracciones moradas, de manera que tengas 20 fichas marcadas con  $\frac{1}{10}$ .
2. Gira la rueda dos veces para hallar los numeradores de las 2 fracciones que sumarás. El denominador serán décimos. Usa la cantidad de fichas correspondiente de fichas para hallar el total.



Saqué un 8.  
Luego saqué un 5.

## Muestra tu trabajo

3. Anota la oración de suma de fracciones.
4. Halla la mínima expresión de la fracción; esta usa la menor cantidad de fichas. Por ejemplo,  $\frac{15}{10}$  (15 fichas) es equivalente a  $1\frac{5}{10}$  (1 ficha roja y 5 fichas moradas), la cual es equivalente a  $1\frac{1}{2}$  (1 ficha roja y dos fichas rosadas).
5. Repite seis veces los pasos 1 a 4.

$$\frac{1}{10} \frac{1}{10} = \frac{13}{10} =$$

$$1 \frac{3}{10}$$

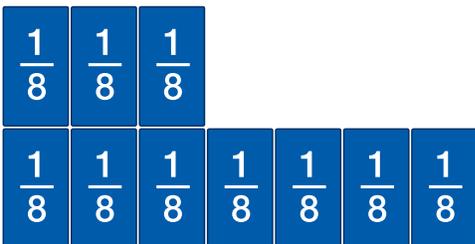


Explica por qué cambian los numeradores cuando las fracciones se juntan, mientras que los denominadores no cambian.

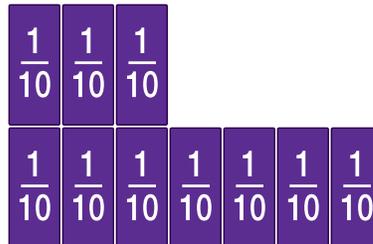
# Práctica de la destreza

Suma. Escribe el total en su mínima expresión. Usa fichas de fracciones como ayuda.

1.  $\frac{3}{8} + \frac{6}{8} =$  \_\_\_\_\_



2.  $\frac{3}{10} + \frac{7}{10} =$  \_\_\_\_\_



3.  $\frac{5}{6} + \frac{1}{6} =$  \_\_\_\_\_

4.  $\frac{3}{4} + \frac{3}{4} =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{4}{12} + \frac{9}{12} =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{4}{5} + \frac{3}{5} =$  \_\_\_\_\_

7.  $\frac{5}{6} + \frac{5}{6} =$  \_\_\_\_\_

8.  $\frac{2}{3} + \frac{2}{3} =$  \_\_\_\_\_

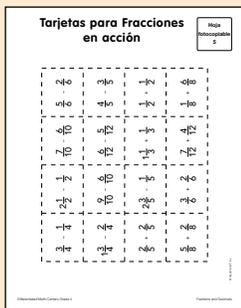
# Fracciones en acción

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Fichas de fracciones

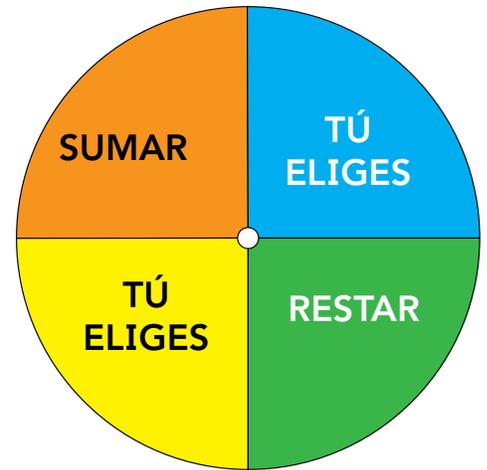


Hoja fotocopiable #5



## Qué hacer

1. Recorta las Tarjetas para Fracciones en acción y sepáralas en 2 pilas: 1 para las sumas y 1 para las restas.
2. Gira la rueda para obtener una instrucción. Con "Sumar", toma una tarjeta de la pila de las sumas; con "Restar", toma una tarjeta de la pila de las restas. Con "Tú eliges", toma una tarjeta de cualquier pila.



Saqué **RESTAR**.

$$\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$$

## Muestra tu trabajo

3. Usa las fichas de fracciones como ayuda.
4. Anota tus respuestas. El jugador 2 comprueba la respuesta del jugador 1. Si es correcta, se queda con la tarjeta.
5. Es el turno del jugador 2.
6. Repitan los pasos 1 a 5. Gana el juego el primer jugador que consiga 8 tarjetas y resuelva sus problemas de fracciones.

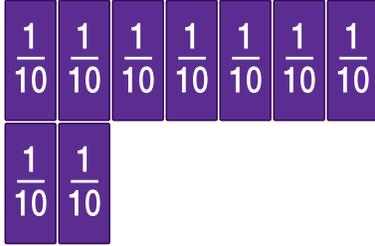
$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} - \frac{1}{4} = \frac{3}{4} - \frac{1}{4} = \frac{2}{4} = \frac{1}{2}$$

Explica cómo se pueden comprobar tus respuestas con estimaciones redondeando las fracciones a 0,  $\frac{1}{2}$  o 1.

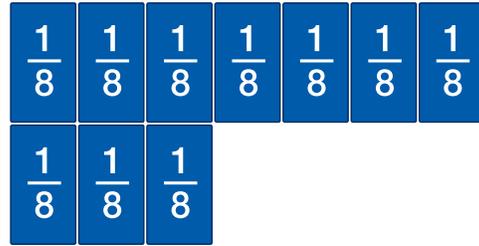
# Práctica de la destreza

Suma o resta. Escribe la respuesta en su mínima expresión. Usa fichas de fracciones como ayuda.

1.  $\frac{7}{10} + \frac{2}{10} =$  \_\_\_\_\_



2.  $\frac{7}{8} - \frac{3}{8} =$  \_\_\_\_\_



3.  $2\frac{2}{3} - \frac{1}{3} =$  \_\_\_\_\_

4.  $2\frac{1}{12} + \frac{4}{12} =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{5}{8} + \frac{4}{8} =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{7}{10} - \frac{2}{10} =$  \_\_\_\_\_

7.  $1\frac{5}{6} - \frac{5}{6} =$  \_\_\_\_\_

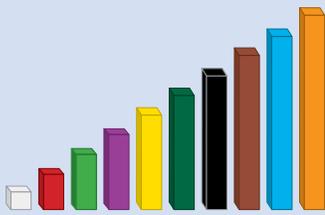
8.  $1\frac{3}{5} + \frac{1}{5} =$  \_\_\_\_\_

# Ecuaciones con fracciones

Juego para 2 jugadores

3

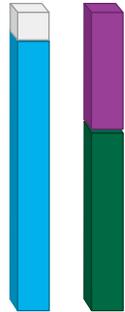
## Materiales



Barras Cuisenaire®

## Qué hacer

1. Cada jugador toma una barra Cuisenaire de cada color y ordena las 10 barras de la más corta a la más larga. Cada barra anaranjada vale 0.1. Cada cubo blanco vale 0.01. Nota: Los jugadores se turnan para usar las barras.
2. El jugador 1 combina barras de colores diferentes para formar un tren de barras. Luego, el jugador 1 forma un tren de barras equivalente. Nota: Los jugadores pueden hacer trenes de barras de cualquier longitud durante su turno.



## Muestra tu trabajo

3. El jugador 1 escribe en una hoja una fracción para representar cada parte de cada tren de barras. Luego, el jugador 1 escribe una ecuación para describir los trenes de barras.

*jugador 1*

<i>Fracciones</i>	<i>Ecuaciones</i>	<i>Puntos</i>
$\frac{1}{10} \frac{9}{10} \frac{4}{10} \frac{6}{10}$	$\frac{1}{10} + \frac{9}{10} = \frac{4}{10} + \frac{6}{10}$	

4. El jugador 2 comprueba las fracciones y la ecuación del jugador 1. Por cada fracción correcta, el jugador 1 gana 2 puntos. Por cada ecuación correcta, el jugador 1 gana 5 puntos.
5. Es el turno del jugador 2.
6. Gana el juego el primer jugador que consiga 50 puntos.

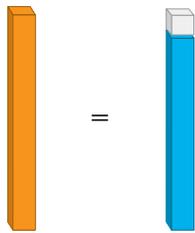


*¿Qué estrategia usaste para tratar de ganar el juego?*

# Práctica de la destreza

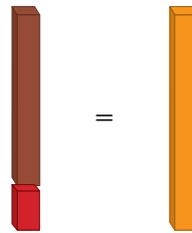
Escribe una ecuación para representar cada modelo de fracciones.

1.



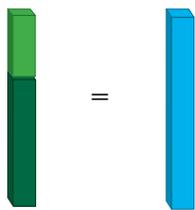
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

2.



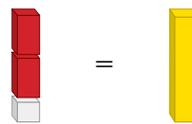
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

3.



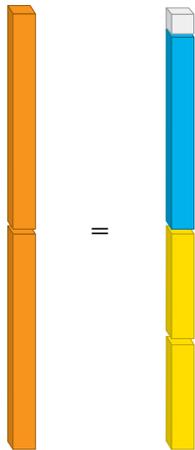
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

4.



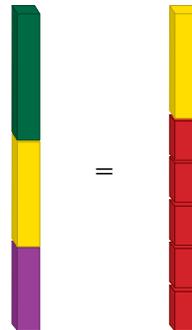
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

5.



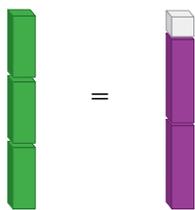
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

6.



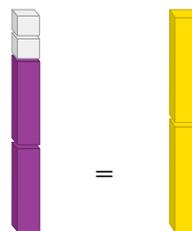
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

7.



\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

8.



\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

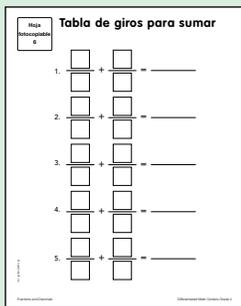
# Giros para sumar

Actividad para 2 personas

## Materiales



Fichas de fracciones  
(2 conjuntos)



Hoja  
fotocopiable #6



## Qué hacer

1. Gira la rueda para obtener un denominador. Anótalo dos veces en la Tabla de giros para sumar.

Saqué un 2.

$$\frac{\quad}{2} + \frac{\quad}{2} =$$

2. Gira la rueda para obtener un numerador. Anótalo.

Saqué un 8.

$$\frac{8}{2} + \frac{\quad}{2} =$$

3. Gira la rueda para obtener otro numerador. Anótalo.

Saqué un 3.

$$\frac{8}{2} + \frac{3}{2} =$$

## Muestra tu trabajo

4. Trabaja con tu compañero para representar la ecuación con fichas de fracciones. Anota la respuesta en la Tabla de giros para sumar.
5. Con tu compañero, usa fichas de fracciones y la resta para comprobar la respuesta.

$$\begin{array}{c} \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \end{array} + \begin{array}{c} \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \end{array} = \begin{array}{c} \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \\ \frac{1}{2} \end{array}$$

$$\frac{8}{2} + \frac{3}{2} = \frac{11}{2} \text{ o } 5\frac{1}{2}$$

Suma

$$\frac{8}{2} + \frac{3}{2} = \frac{11}{2}$$

Comprueba

$$\frac{11}{2} - \frac{3}{2} = \frac{8}{2}$$

6. Cédele el turno a tu compañero, quien repite los pasos 1 a 5.
7. Repitan esta actividad cuatro veces.

Explica cómo se pueden comprobar tus respuestas a los problemas de suma de fracciones usando la resta.

# Práctica de la destreza

Suma. Escribe la respuesta en su mínima expresión. Usa fichas de fracciones como ayuda.

1.  $\frac{8}{4} + \frac{5}{4} =$  \_\_\_\_\_

2.  $\frac{7}{10} + \frac{12}{10} =$  \_\_\_\_\_

3.  $\frac{7}{6} + \frac{7}{6} =$  \_\_\_\_\_

4.  $\frac{6}{8} + \frac{3}{8} =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{11}{3} + \frac{5}{3} =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{14}{2} + \frac{1}{2} =$  \_\_\_\_\_

7. Amelia tiene un trozo de cuerda que mide  $\frac{8}{12}$  de pulgada de longitud. Jack tiene un trozo de cuerda que mide  $\frac{7}{12}$  de pulgada de longitud. ¿Cuál es la longitud de ambos trozos de cuerda combinados?

8. Brice y Darcy se comieron  $\frac{4}{5}$  de *pizza* cada una. ¿Cuánta *pizza* comieron en total?

# Giros para restar

Actividad para 1 persona

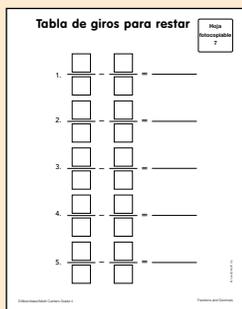
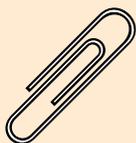


4

## Materiales



Fichas de fracciones  
(2 conjuntos)



Hoja  
fotocopiable #7



## Qué hacer

1. Gira la rueda para obtener un denominador. Anótalo dos veces en la Tabla de giros para restar.

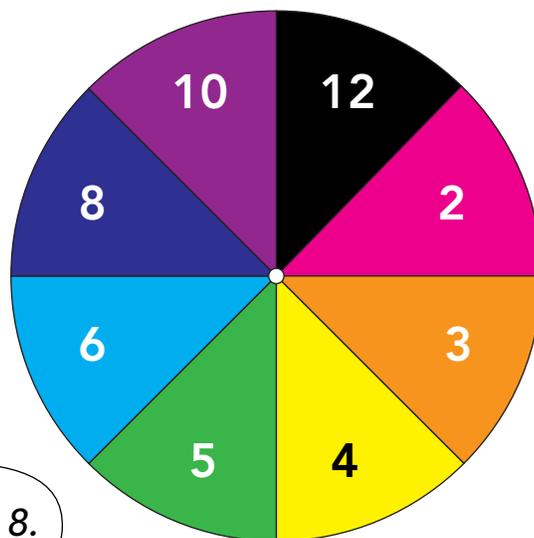
*Saqué un 5.*

$$\frac{\quad}{5} + \frac{\quad}{5} =$$

2. Gira la rueda para obtener un numerador. Anótalo. Usa fichas de fracciones para representar la fracción.
3. Gira la rueda para obtener otro numerador. Anótalo. Usa fichas de fracciones para representar la fracción.

*Saqué un 8.*

*Saqué un 12.*



## Muestra tu trabajo

4. Usa los dos modelos de fracciones para escribir una ecuación de resta. Resta la fracción menor de la mayor. Anota tu respuesta en la Tabla de giros para restar.
5. Usa fichas de fracciones y la suma para comprobar tu trabajo.
6. Repite cuatro veces los pasos 1 a 5.

$$\frac{8}{5} - \frac{12}{5}$$

$$\frac{12}{5} - \frac{8}{5} = \frac{4}{5}$$



*Explica cómo se pueden comprobar tus respuestas a los problemas de resta de fracciones usando la suma.*

# Práctica de la destreza

Resta. Escribe la respuesta en su mínima expresión. Usa fichas de fracciones como ayuda.

1.  $\frac{6}{8} - \frac{3}{8} =$  \_\_\_\_\_

2.  $\frac{7}{10} - \frac{2}{10} =$  \_\_\_\_\_

3.  $\frac{7}{12} - \frac{5}{12} =$  \_\_\_\_\_

4.  $\frac{8}{4} - \frac{5}{4} =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{11}{6} - \frac{5}{6} =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{4}{2} - \frac{1}{2} =$  \_\_\_\_\_

7.  $\frac{8}{3} - \frac{3}{3} =$  \_\_\_\_\_

8.  $\frac{12}{5} - \frac{4}{5} =$  \_\_\_\_\_

9. Lindsay tiene  $\frac{13}{6}$  de hora para hacer la tarea. Pasó  $\frac{2}{6}$  de hora haciendo la tarea de matemáticas. ¿Cuánto tiempo le queda a Lindsay para hacer el resto de su tarea?

10. Lucy recorrió  $\frac{9}{4}$  de milla con su bicicleta y Josh recorrió  $\frac{6}{4}$  de milla con su bicicleta. ¿Cuánta distancia más recorrió Lucy?



# Práctica de la destreza

Suma o resta. Escribe la respuesta en su mínima expresión.  
Usa fichas de fracciones como ayuda.

1.  $\frac{3}{2} + \frac{4}{5} =$  \_\_\_\_\_

2.  $\frac{2}{3} + \frac{5}{4} =$  \_\_\_\_\_

3.  $\frac{10}{6} - \frac{4}{12} =$  \_\_\_\_\_

4.  $\frac{8}{5} + \frac{0}{4} =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{7}{5} - \frac{8}{10} =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{15}{10} - \frac{3}{2} =$  \_\_\_\_\_

7.  $\frac{7}{12} + \frac{1}{2} =$  \_\_\_\_\_

8.  $\frac{5}{6} - \frac{1}{4} =$  \_\_\_\_\_

9. Todd trotó  $\frac{8}{3}$  de milla el lunes y  $\frac{3}{2}$  de milla el martes. ¿Cuántas millas trotó Todd el lunes y el martes el total?

10. Una receta indica  $\frac{3}{2}$  tazas de harina y  $\frac{7}{8}$  de taza de azúcar. ¿Cuánto más se usa de harina que de azúcar?

# Carrera a la torre

Juego para 2 jugadores

★  
★  
★  
5

## Materiales



Fichas de fracciones  
(2 conjuntos)



Cubo numerado



Hoja  
fotocopiable #9

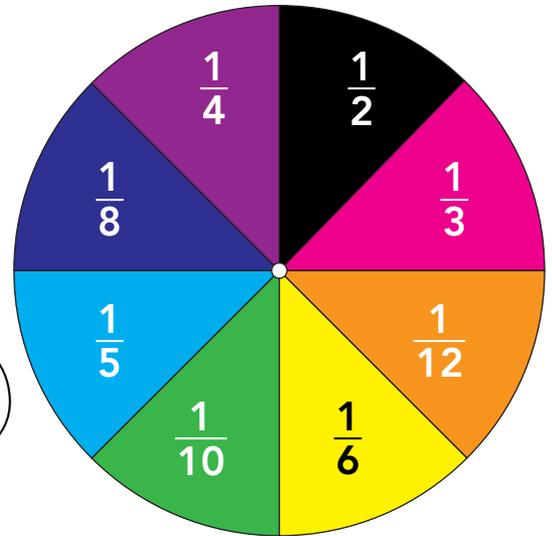


## Qué hacer

1. Separa las  $1$  para formar una pila de 102 partes.
2. El jugador 1 gira la rueda y lanza el  $42$ .

Saqué  $\frac{1}{3}$  con la rueda.  
Saqué un 5 con el dado.

$$\frac{1}{3} \times 5 =$$



## Muestra tu trabajo

3. El jugador 1 usa el número y la fracción que sacó para escribir una ecuación de multiplicación.
4. Luego, el jugador 1 resuelve la ecuación y trata de representarla con fichas de fracciones en la Tabla de fichas de fracciones.
5. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1. El jugador 1 gana 1 punto por cada ecuación correcta. Si el jugador 1 puede representar la ecuación con fichas de fracciones, gana 3 puntos más.
6. Es el turno del jugador 2.
7. Gana el juego el primer jugador que consiga 21 puntos.

¿Cuál es la diferencia entre hacer un modelo de la ecuación de multiplicación  $\frac{1}{3} \times 5$  y hacer un modelo de la ecuación de suma  $\frac{1}{3} + 5$ ?

# Práctica de la destreza

Multiplica. Escribe la respuesta en su mínima expresión.  
Usa fichas de fracciones como ayuda.

1.  $\frac{2}{3} \times 6 =$  \_\_\_\_\_

2.  $\frac{1}{4} \times 7 =$  \_\_\_\_\_

3.  $\frac{1}{2} \times 11 =$  \_\_\_\_\_

4.  $\frac{3}{4} \times 6 =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{1}{3} \times 9 =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{3}{10} \times 6 =$  \_\_\_\_\_

7.  $\frac{1}{4} \times 3 =$  \_\_\_\_\_

8.  $\frac{1}{4} \times 2 =$  \_\_\_\_\_

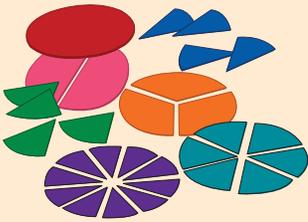
9.  $\frac{1}{4} \times 8 =$  \_\_\_\_\_

10.  $\frac{1}{2} \times 10 =$  \_\_\_\_\_

# Partes de un entero

Actividad para 1 persona

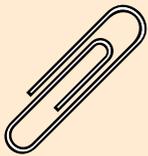
## Materiales



Círculos fraccionados (2 conjuntos)



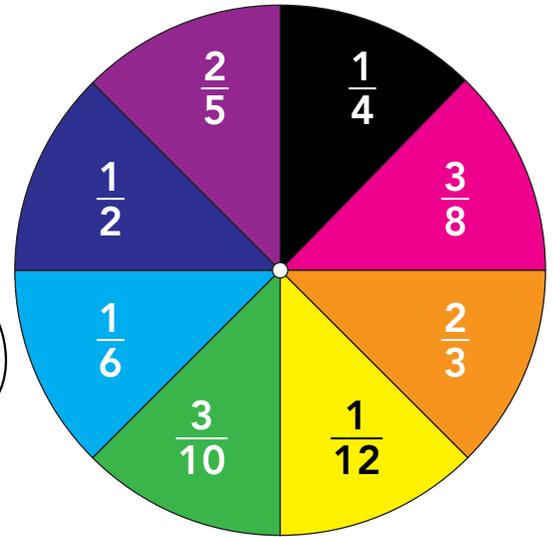
Cubo numerado



## Qué hacer

1. Separa los  para formar una pila de 102 partes.
2. Lanza el . Gira la rueda.

Saqué un 3 con el cubo.  
Saqué  $\frac{1}{2}$  con la rueda.

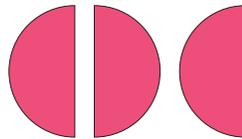


## Muestra tu trabajo

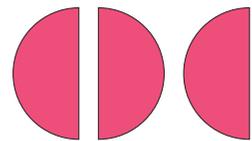
3. Escribe una ecuación de multiplicación usando el número y la fracción que sacaste.

Ecuación
$\frac{1}{2} \times 3 = ?$

4. Usa círculos fraccionados para representar la ecuación.



5. Halla el valor de las partes fraccionarias de tu modelo.
6. Anota la solución.



$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} = \frac{3}{2} \text{ o } 1\frac{1}{2}$$

Ecuación
$\frac{1}{2} \times 3 = \frac{3}{2} \text{ o } 1\frac{1}{2}$

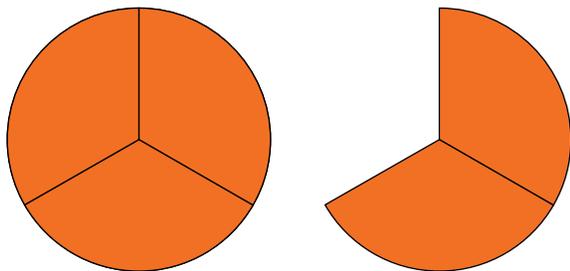
7. Repite cinco veces los pasos 1 a 6.

Escribe un ejemplo para mostrar cómo se multiplica una fracción por un número entero. Usa círculos fraccionados para representar tu ecuación.

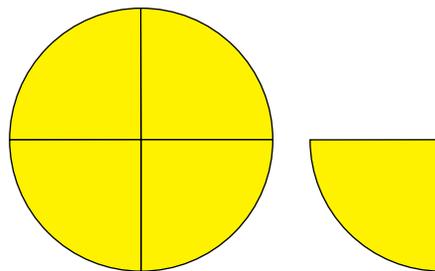
# Práctica de la destreza

Multiplica. Escribe la respuesta en su mínima expresión.  
Usa círculos fraccionados como ayuda.

1.  $\frac{1}{3} \times 5 =$  \_\_\_\_\_



2.  $\frac{1}{4} \times 5 =$  \_\_\_\_\_



3.  $\frac{2}{3} \times 4 =$  \_\_\_\_\_

4.  $\frac{3}{10} \times 6 =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{3}{8} \times 9 =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{7}{12} \times 3 =$  \_\_\_\_\_

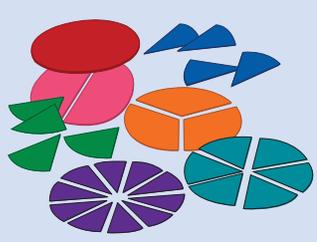
7.  $\frac{5}{6} \times 8 =$  \_\_\_\_\_

8.  $\frac{1}{2} \times 7 =$  \_\_\_\_\_

# Juego de círculos fraccionados

Juego para 2 jugadores

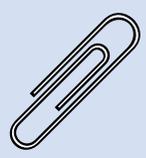
## Materiales



Círculos fraccionados (2 conjuntos)



Cubo numerado



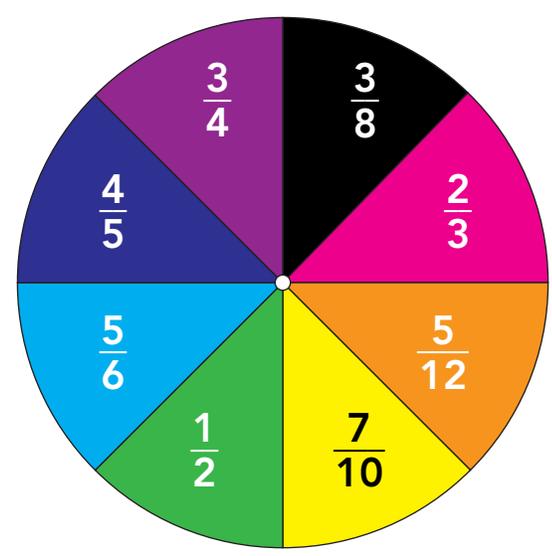
Hoja fotocopiable #10



## Qué hacer

1. El jugador 1 lanza el  y luego gira la rueda.

*Saqué un 2 con el dado.  
Saqué  $\frac{2}{3}$  con la rueda.*



2. El jugador 1 usa el número y la fracción que sacó para escribir una ecuación de multiplicación en la Tabla de círculos fraccionados.

*jugador 1*

Ecuación	Solución
$2 \times \frac{2}{3} = ?$	

## Muestra tu trabajo

3. El jugador 1 resuelve la ecuación y anota la solución en la Tabla de círculos fraccionados.

*jugador 1*

Ecuación	Solución
$2 \times \frac{2}{3} = ?$	$\frac{4}{3}$ o $1\frac{1}{3}$

4. El jugador 2 comprueba la ecuación y la respuesta del jugador 1. El jugador 1 gana 3 puntos por una ecuación correcta y 1 punto por una respuesta correcta.
5. Es el turno del jugador 2.
6. Gana el juego el primer jugador que consiga 21 puntos.

*Cuando multiplicas una fracción que es menor que 1 por un número entero, la solución es menor que el número entero. Explícalo.*

# Práctica de la destreza

Multiplica. Escribe la respuesta en su mínima expresión.  
Usa círculos fraccionados como ayuda.

1.  $\frac{3}{5} \times 5 =$  \_\_\_\_\_

2.  $\frac{2}{3} \times 5 =$  \_\_\_\_\_

3.  $\frac{3}{8} \times 6 =$  \_\_\_\_\_

4.  $\frac{5}{12} \times 6 =$  \_\_\_\_\_

5.  $\frac{2}{3} \times 12 =$  \_\_\_\_\_

6.  $\frac{5}{6} \times 3 =$  \_\_\_\_\_

7.  $\frac{4}{10} \times 3 =$  \_\_\_\_\_

8.  $\frac{6}{10} \times 2 =$  \_\_\_\_\_

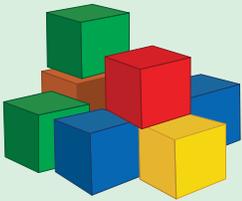
9.  $\frac{5}{6} \times 5 =$  \_\_\_\_\_

10.  $\frac{6}{8} \times 8 =$  \_\_\_\_\_

# Nombra a ese decimal

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Cubos de un centímetro



Fichas de fracciones

## Qué hacer

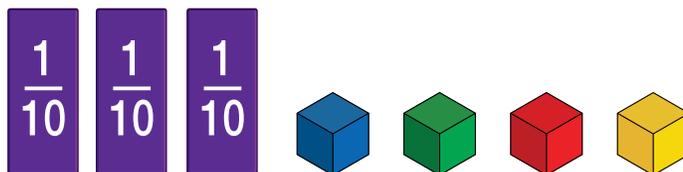
1. Separa las  para formar 51 partes fraccionarias. Reúne todas las fichas de  $\frac{1}{10}$  y aparta las demás.
2. Reúne los . Cada cubo representará 0.01.
3. El jugador 1 elige algunas fichas de  $\frac{1}{10}$  y algunos cubos de un centímetro.

Elegí 3 fichas de  $3\frac{1}{10}$  y 4 cubos de un centímetro.

## Muestra tu trabajo

4. El jugador 1 le muestra al jugador 2 las fichas y los cubos, y le pide que dé el decimal equivalente y también la fracción equivalente (en centésimos) a las partes.
5. El jugador 2 tiene 15 segundos para dar el decimal y la fracción equivalentes correctos. El jugador 1 comprueba las respuestas del jugador 2.
6. Los jugadores 1 y 2 se alternan y continúan jugando.
7. Los jugadores ganan 1 punto por cada decimal equivalente y 1 punto por cada fracción equivalente correcto.
8. Gana el juego el primer jugador que anote 20 puntos.

0.34
$\frac{34}{100}$



Explica cómo se halla el decimal equivalente (en centésimas) a una fracción.

# Práctica de la destreza

Escribe el decimal equivalente y la fracción equivalente (en centésimos) a cada total.

1.  $\frac{2}{10} + \frac{3}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

2.  $\frac{5}{10} + \frac{9}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

3.  $\frac{4}{10} + \frac{6}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

4.  $\frac{3}{10} + \frac{2}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

5.  $\frac{9}{10} + \frac{7}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

6.  $\frac{3}{10} + \frac{8}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

7.  $\frac{6}{10} + \frac{6}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

8.  $\frac{7}{10} + \frac{1}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

9.  $\frac{2}{10} + \frac{5}{100}$

decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

10.  $\frac{4}{10} + \frac{3}{100}$

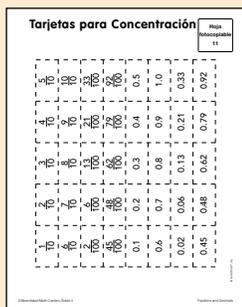
decimal equivalente: \_\_\_\_\_

fracción equivalente: \_\_\_\_\_

# Concentración

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Hoja fotocopiable #11

## Qué hacer

1. Recorta, mezcla y coloca boca abajo las Tarjetas para Concentración. Cada número aparece de 2 formas: como fracción y como decimal. El objetivo es reunir pares de tarjetas que tengan el mismo valor.

## Muestra tu trabajo

2. El jugador 1 da vuelta a dos tarjetas cualesquiera. Si representan el mismo número, las pone en una pila frente a sí. Si no forman un par, las pone boca abajo de nuevo.
3. Es el turno del jugador 2.



4. Repitan los pasos 1 a 3 hasta que no queden tarjetas.
5. Gana el jugador que tenga la mayor cantidad de pares al final del juego.



Escribe  $\frac{5}{10}$  en forma decimal. Dibuja un modelo para mostrar el valor.

# Práctica de la destreza

Escribe cada fracción en forma decimal.

1.  $\frac{3}{10}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

2.  $\frac{7}{10}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

3.  $\frac{43}{100}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

4.  $\frac{12}{100}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

5.  $\frac{6}{10}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

6.  $\frac{2}{100}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

7.  $\frac{1}{100}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

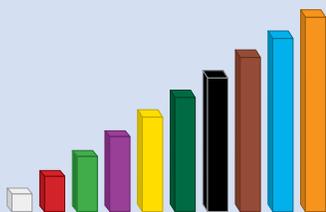
8.  $\frac{4}{10}$

forma decimal: \_\_\_\_\_

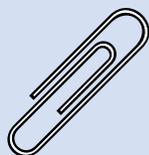
# El primero ahí

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Barras Cuisenaire®

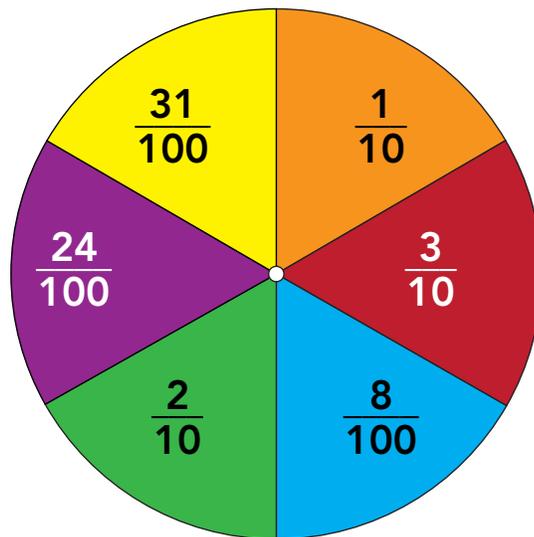


## Qué hacer

1. El objetivo del juego es ser el primero en llegar a "1" sumando décimos y centésimos. Cada jugador usa  para representar sus números. Cada barra anaranjada vale 0.1. Cada cubo blanco vale 0.01.

## Muestra tu trabajo

2. Túrnense para girar la rueda. A medida que vayan obteniendo décimos o centésimos, hagan un modelo.
3. Continúen girando la rueda y sumando a su modelo. Gana el juego el primer jugador que llegue a "1".
4. Jueguen 3 veces.

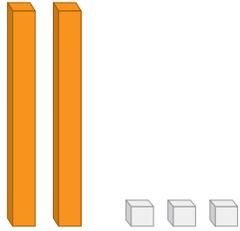


*Indica cuántas barras unirías para mostrar 0.6.*

# Práctica de la destreza

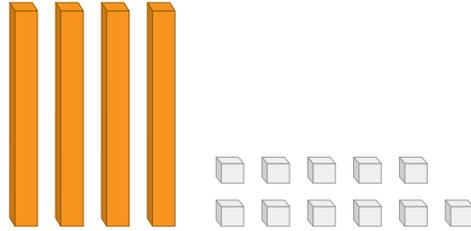
Suma cada par de fracciones. Cada barra anaranjada vale 0.1. Cada cubo blanco vale 0.01.

1.  $\frac{2}{10} + \frac{3}{100}$



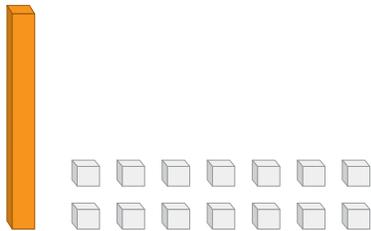
decimal: \_\_\_\_\_

2.  $\frac{4}{10} + \frac{11}{100}$



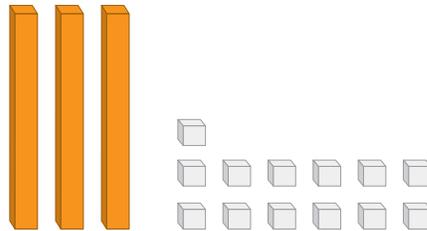
decimal: \_\_\_\_\_

3.  $\frac{1}{10} + \frac{14}{100}$



decimal: \_\_\_\_\_

4.  $\frac{3}{10} + \frac{15}{100}$



decimal: \_\_\_\_\_

5.  $\frac{5}{10} + \frac{31}{100}$

decimal: \_\_\_\_\_

6.  $\frac{6}{10} + \frac{8}{100}$

decimal: \_\_\_\_\_

7.  $\frac{7}{10} + \frac{22}{100}$

decimal: \_\_\_\_\_

8.  $\frac{9}{10} + \frac{9}{100}$

decimal: \_\_\_\_\_

# Batalla de decimales

Juego para 2 jugadores



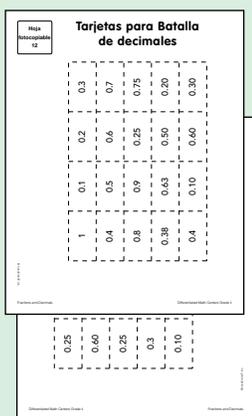
7

Compare and order decimals.

## Materiales



Fichas de fracciones  
(2 conjuntos)



Hojas fotocopiables  
#12 y #13



## Qué hacer

1. Recorta y mezcla las Tarjetas para Batalla de decimales y reparte 20 tarjetas a cada jugador.
2. Cada jugador pone sus tarjetas boca abajo en una pila. Los jugadores dan vuelta a una tarjeta al mismo tiempo y la colocan boca arriba sobre la mesa.

## Muestra tu trabajo

3. Los jugadores usan las fichas de fracciones para representar cada decimal. El jugador que tenga el decimal mayor se queda con las dos tarjetas. Dado que 0.80 es menor que 0.9, el jugador 2 se queda con ambas tarjetas.

*jugador 1*                      *jugador 2*

$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$		$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$		$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{10}$
0.80				<	0.9				

4. Si las tarjetas son del mismo valor, se declara la batalla y se sigue dándolas vuelta hasta que un decimal sea mayor que otro. El que tenga el decimal mayor se queda con la pila entera.
5. Repitan los pasos 1 a 4 hasta que no queden tarjetas.
6. Gana el jugador que tenga la mayor cantidad de tarjetas al final del juego.

*Explica cómo se comparan los valores de dos decimales.*

# Práctica de la destreza

Compara. Escribe  $>$ ,  $<$  o  $=$ .

1.  $0.7$    $0.4$

2.  $0.5$    $0.6$

3.  $0.8$    $1.0$

4.  $0.6$    $0.6$

5.  $0.13$    $0.5$

6.  $0.4$    $0.24$

7.  $0.26$    $0.94$

8.  $0.5$    $0.57$

9.  $0.75$    $0.8$

10.  $0.95$    $0.92$

11.  $0.65$    $0.56$

12.  $0.39$    $0.37$

# ¿Quién corrió más lejos?

Actividad para 1 persona

## Materiales



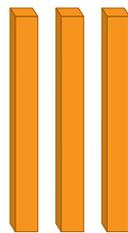
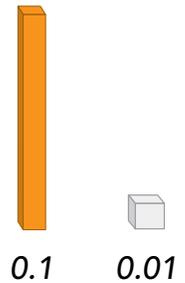
Barras Cuisenaire®

## Qué hacer

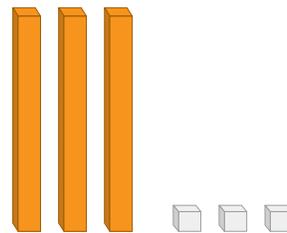
1. Ocho estudiantes trataron de correr 1 kilómetro. Los resultados de la distancia que corrió cada uno son 0.5, 0.33, 0.85, 0.45, 0.94, 0.3, 0.75, 1.0.

## Muestra tu trabajo

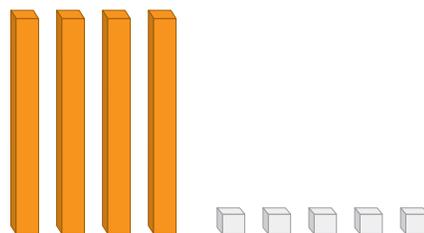
2. Usa barras Cuisenaire para representar cada distancia. Cada barra anaranjada vale 0.1. Cada cubo blanco vale 0.01.
3. Reorganiza las barras para mostrar las distancias de menor a mayor. ¿Cuál fue la distancia mayor?



0.3



0.33



0.45



¿Qué cantidad de centésimas hay justo antes de 1.0? ¿Qué cantidad de centésimas hay justo después de 1.0?

# Práctica de la destreza

Escribe los decimales ordenados de *menor a mayor*. Usa barras Cuisenaire como ayuda.

1. 0.7, 0.25, 0.41

---

2. 0.68, 0.8, 0.43

---

3. 0.15, 0.87, 0.2

---

4. 0.5, 0.48, 0.3

---

5. 0.56, 0.87, 0.5

---

6. 0.12, 0.1, 0.2

---

7. 0.67, 0.61, 0.63

---

8. 0.7, 0.64, 0.6

---

9. 0.42, 0.61, 0.7

---

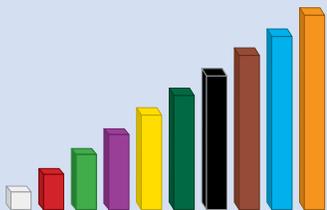
10. 0.64, 0.57, 0.59

---

# Ordenar decimales

Actividad para 1 persona

## Materiales



Barras Cuisenaire®  
(2 conjuntos)

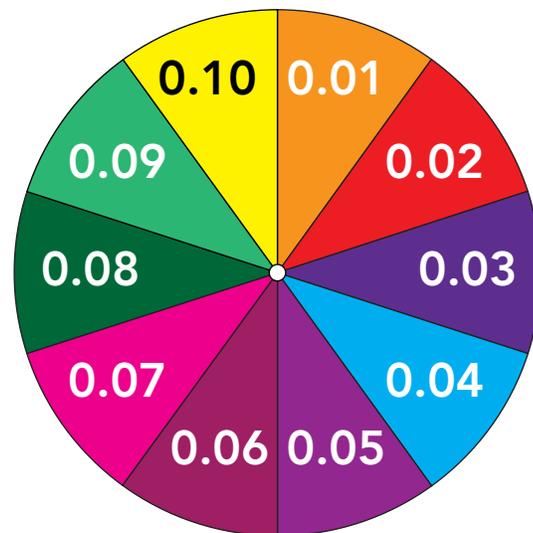
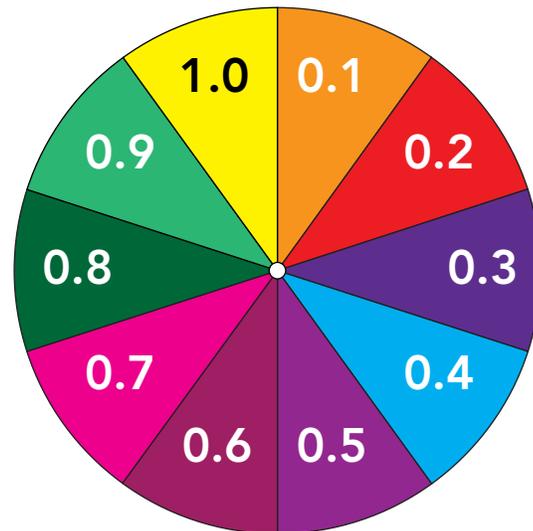


## Qué hacer

1. Gira cada rueda. Suma los valores y anota el decimal.
2. Repite 3 veces, de modo que tengas 3 decimales anotados.

## Muestra tu trabajo

3. Usa barras Cuisenaire para hacer un modelo que represente cada decimal. Compara los valores de los decimales.
4. Escribe los 3 decimales ordenados de *menor a mayor*.
5. Repite seis veces los pasos 1 a 4.



*Explica cómo se ordenan 0.9, 0.5 y 0.1 de menor a mayor.*

# Práctica de la destreza

Escribe los decimales ordenados de *menor a mayor*. Usa barras Cuisenaire® como ayuda.

1. 0.84, 0.5, 0.62

---

2. 0.94, 0.81, 0.7

---

3. 0.1, 0.15, 0.24

---

4. 0.33, 0.3, 0.37

---

5. 0.6, 0.8, 0.3

---

6. 0.71, 0.17, 0.64

---

7. 0.21, 0.16, 0.35

---

8. 0.68, 0.8, 0.84

---

9. 0.7, 0.3, 0.45

---

10. 0.67, 0.78, 0.54

---

11. 0.92, 0.47, 0.9

---

12. 0.83, 0.7, 0.76

---