

Daily Math Fluency

CENTERS



Daily Math Fluency Centers, Grade 5 Spanish Supplement

90035SP



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

© 2020 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.

La meta es 1,000

1

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(8)

Qué hacer:

1. Cada jugador lanza 8 dados y elige 6 de ellos para crear dos números de 3 dígitos. Los jugadores hallan la suma y registran la oración numérica en su hoja de papel.
2. Los jugadores comparan las sumas y la que se acerque más a 1,000 gana un punto.
3. Repite los pasos 1 y 2 para jugar un total de 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$443 + 557 = 1,000$$



¿Qué estrategia usaste para crear los dos números de 3 dígitos?

La meta es 0

2

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(8)

Qué hacer:

1. Los jugadores lanzan 8 dados para crear dos números de 3 dígitos. Los jugadores intentan crear números que, al restarse, den una diferencia que se acerque a 0.
2. Los jugadores comparan las diferencias y la que se acerque más a 0 obtiene un punto.
3. Repite los pasos 1 y 2 para jugar un total de 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Jugador 1 **Jugador 2**

1 7 6 9 8 2 7 7 2 2 3 8 3 4 3 2

$771 - 769 = 2$ $332 - 328 = 4$

Puntos	
Jugador 1	Jugador 2
1	



¿Qué estrategia usaste para crear los dos números de 3 dígitos?

El objetivo es 0

3

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el cubo numerado y decide si será un valor de unidades, decenas o centenas. Réstale ese número a 1,000 y registra la ecuación en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. En cada turno, los jugadores lanzan el cubo, deciden si será un valor de unidades, decenas o centenas y se lo restan al problema anterior. Juega por 6 rondas.
3. Gana el jugador que se acerque más a cero después de jugar las 6 rondas, sin que le dé menos de cero. Si a un jugador le da menos de cero, gana el otro jugador.



$$\begin{aligned} 1,000 - 400 &= 600 \\ 600 - 3 &= 597 \end{aligned}$$



¿Qué te ayudó a decidir que el número obtenido tuviera un valor de unidades, decenas o centenas?

Dale al blanco

4

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(6)

Qué hacer:

1. Los jugadores se ponen de acuerdo en un número de 3 dígitos para que sea el número deseado. El jugador 1 lanza los 6 cubos numerados.
2. Cada jugador forma 2 números usando los 6 cubos e intenta acercarse al número deseado. Los jugadores deben formar 2 números, luego, sumarlos o restarlos y registrar su trabajo en el papel. No tienen que usar los 6 cubos.
3. El jugador que más se acerque al número deseado obtiene un punto.
4. Los jugadores se turnan para lanzar los dados durante 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Número deseado 376



$$\begin{aligned} 154 + 226 &= 380 \\ 426 - 51 &= 375 \end{aligned}$$



¿Cómo decidiste cuáles números formar en una de tus rondas?

Cuadrícula de suma

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(8)

Qué hacer:

1. En una hoja de papel, cada jugador dibuja una cuadrícula de 2 por 4.
2. Cada jugador lanza los 8 cubos numerados y llena la cuadrícula para intentar una suma cercana a 5,000.
3. El jugador con la suma más cercana a 5,000 obtiene un punto. Cada jugador comprueba el trabajo del otro.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



+

2	5	5	3
2	4	6	4
5	0	1	7



¿Qué estrategia usaste para crear tus dos números de 4 dígitos y llegar a una suma cercana a 5,000?

La suma mayor

6

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(3)

Qué hacer:

1. Los jugadores lanzan 3 cubos numerados y crean un número de 3 dígitos. Los jugadores registran su número en una hoja de papel y repiten este paso 4 veces.
2. Cada jugador suma sus cuatro números de 3 dígitos y registra la suma en el papel.
3. El jugador con la suma mayor obtiene 1 punto.
4. El juego termina después de 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



654



632



221



543

$$654 + 632 + 221 + 543 = 2,050$$



¿Qué estrategia usaste para intentar obtener la suma mayor?

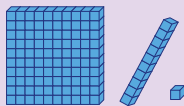
El juego de las sumas

Materiales:

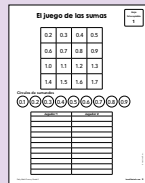
Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Bloques de base diez



Hoja fotocopiable #1
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Los jugadores eligen un color de ficha para usarla en el tablero de juego. Cada jugador coloca una ficha en un círculo de sumando debajo del tablero de juego.
2. El jugador 1 halla la suma de los 2 números armándola con bloques de base diez y, luego, la marca en el tablero de juego con una X.
3. El jugador 2 mueve 1 ficha a un círculo de sumando diferente, halla la suma de los dos números usando los bloques y la marca en el tablero de juego usando una O.
4. Gana el primer jugador que marque 4 en fila en dirección vertical, horizontal o diagonal.

0.2	0.3	0.4	0.5
0.6	0.7	0.8	0.9
1.0	1.1	1.2	1.3
1.4	1.5	1.6	1.7

0.1 0.2 0.3 0.4 0.5 0.6 0.7 0.8 0.9

Jugador 1	Jugador 2
$0.4 + 0.9 = 1.3$	



Escribe un movimiento que hayas hecho mientras jugabas. ¿Fue un buen movimiento? ¿Por qué?

Giro de valor posicional

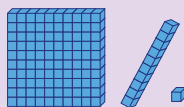
8

Materiales:

Juego para 2 jugadores



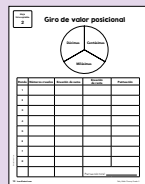
Cubos numerados



Bloques de base diez



Clip



Hoja fotocopiable #2
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza un cubo numerado y gira la rueda de valor posicional. El jugador registra el número en la hoja de registro. El jugador repite esta secuencia para crear el segundo número.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores usan sus números para escribir y resolver ecuaciones de suma y resta.
4. El jugador con la suma mayor obtiene un punto y el jugador con la menor diferencia obtiene un punto.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos después de 8 rondas.

4



6



Ronda	Números creados	Ecuación de suma	Ecuación de resta	Puntuación
1	0.4, 0.06	$0.4 + 0.06 = 0.46$	$0.4 - 0.06 = 0.34$	1



¿Qué giro de la rueda querías cuando estabas jugando? ¿Por qué?

Carrera hasta el 1

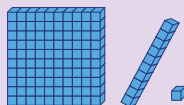
9

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



Bloques de base diez

Qué hacer:

1. En su hoja de papel, cada jugador dibuja una tabla con 3 columnas: décimas, centésimas y total.
2. El jugador 1 lanza el cubo numerado y crea un número que representa las décimas (barras) o centésimas (cubos), usando los bloques de base diez, y lo registra en la tabla.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
4. En cada ronda, cada jugador suma el nuevo número a su total, usando bloques e intentando que el total sea lo más cercano posible a 1. Si el número obtenido pone al jugador por encima de 1, el jugador pierde un turno.
5. Gana el jugador que se acerque más a 1 después de 5 rondas.

Décimas	Centésimas	Total
0.3		0.3



¿Cuál fue la estrategia que usaste para decidir entre décimas o centésimas?

¿Quién tiene más?

10

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(5)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 5 dados y crea un número de 5 dígitos con décimas y centésimas. Luego, lanza otra vez los 5 dados y crea otro número de 5 dígitos con décimas y centésimas para sumárselo al primer número.
2. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2. El jugador con la suma mayor obtiene un punto.
3. Cada jugador resuelve el problema y el jugador con la suma mayor obtiene 1 punto.
4. Gana el jugador que tenga más puntos después de 10 rondas.



753.21



984.23

$$753.21 + 984.23 = \underline{\hspace{2cm}}$$



¿Qué estrategia usaste para resolver uno de los problemas que salieron cuando jugabas?

Juega por más o por menos

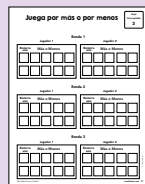
11

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(5)



Hoja fotocopiable #3
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. En cada ronda, los jugadores deciden jugar por más o por menos y encierran su elección en un círculo. Luego, cada jugador lanza 5 dados y crea un número de 5 dígitos para la fila superior.
2. Cada jugador lanza 5 dados otra vez y decide un número de 5 dígitos para la fila inferior, el cual restará del otro número. Si los jugadores están jugando por más, la persona con la diferencia mayor obtiene un punto. Si juegan por menos, la persona con la diferencia menor obtiene un punto.
3. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Ronda 1	
Jugador 1	Jugador 2
Encierra uno Más o Menos	Encierra uno Más o Menos
6 0 1 . 6 4	6 3 2 . 9 4
3 6 5 . 3 6	2 5 6 . 4 7
2 3 6 . 2 8	3 7 6 . 4 7



¿En qué se diferencia la estrategia si juegas por más o por menos?

Batalla hasta el final

12

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(4)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 4 cubos numerados y crea un número de 4 dígitos con décimas y centésimas. El jugador 1 le resta el número a 500 y muestra su trabajo.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 y escribe una oración numérica.
3. Los jugadores continúan lanzando los cubos numerados para crear números de 4 dígitos, que le restan al total anterior.
4. Gana el jugador que más se acerque a cero después de 5 rondas. Los jugadores no tienen que tener cero exactamente.



$$500 - 54.32 = 445.68$$



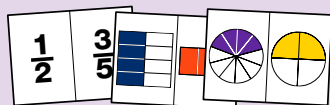
¿Qué estrategia usaste para formar tus números de 4 dígitos?

Suma deseada

13

Materiales:

Juego para 2 jugadores

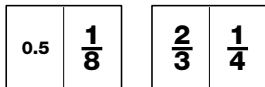


Dominó de fracciones
y decimales

Qué hacer:

1. Los jugadores deciden una suma deseada de $\frac{1}{2}$, 1, or 2.
2. Ponen las fichas del dominó de fracciones y decimales boca abajo entre ellos.
3. Cada jugador saca dos fichas de dominó y decide cuáles dos de los cuatro números sumará para acercarse más al número deseado.
4. El jugador que se acerque más a la suma deseada obtiene un punto.
5. Gana el primer jugador que obtenga 5 puntos.

Suma deseada: 2



$$\frac{1}{2} + \frac{2}{3} = 1\frac{1}{6}$$



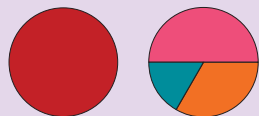
¿Qué estrategia usaste para decidir cuáles números ibas a sumar?

Rellena el reloj

14

Materiales:

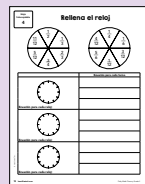
Juego para 2 jugadores



Círculos de fracciones



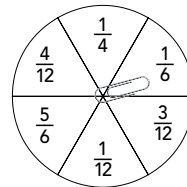
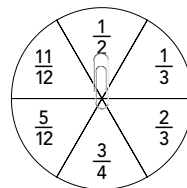
Clip



Hoja fotocopiable #4
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira ambas ruedas y suma las fracciones en la tabla. El jugador 1 muestra las fracciones con los círculos de fracciones y colorea ambas fracciones en el primer reloj.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Después del primer turno, los jugadores giran 1 rueda y le suman la fracción a la suma anterior.
3. Los jugadores no pasan al siguiente reloj hasta que llenen un reloj completamente. Cuando un reloj está lleno, los jugadores escriben una ecuación que muestre las fracciones en el reloj.
4. Gana el primer jugador que complete los 3 relojes.



	Ecuación para cada turno
	$\frac{1}{2} + \frac{1}{6} = \frac{2}{3}$
	$\frac{2}{3} + \frac{1}{3} = 1$
Ecuación para el reloj: $\frac{1}{2} + \frac{1}{6} + \frac{1}{3} = 1$	



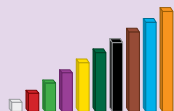
¿Cómo usaste el reloj para que te ayudara a sumar las fracciones?

Forma el uno

15

Materiales:

Juego para 2 jugadores

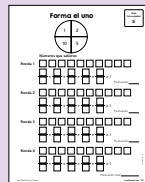


Barras Cuisenaire

(Blancas, rojas, moradas, amarillas y anaranjadas)



Clip



Hoja fotocopiable #5

(1 por persona)

Qué hacer:

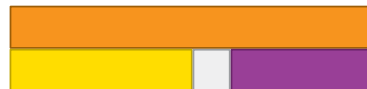
1. Los jugadores giran la rueda 10 veces y escriben los números.
2. Los jugadores usan la mayor cantidad de números para formar fracciones que sumen 1. Los jugadores usan la barra Cuisenaire anaranjada para representar 1 y alinean las demás barras para determinar cuáles fracciones forman 1.
3. El jugador obtiene un punto por cada fracción que use. El juego continúa por 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Números que salieron

1	2	5	10	2
1	1	5	10	10

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{10} + \frac{2}{5} + \frac{\square}{\square} + \frac{\square}{\square} = 1$$

Puntuación: 3



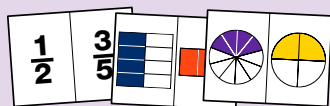
¿De qué manera te ayudaron las barras Cuisenaire a determinar las fracciones que debías crear para formar 1?

La menor diferencia gana

16

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dominó de fracciones
y decimales

Qué hacer:

1. Los jugadores ponen las fichas del dominó de fracciones y decimales boca abajo.
2. Los jugadores se turnan para sacar 2 fichas de dominó. Elegirán 2 de los 4 números que den la menor diferencia al restarlos.
3. El jugador con la diferencia menor obtiene un punto.
4. Gana el jugador que obtenga 10 puntos primero.

$\frac{4}{6}$	0.2	0.2	$\frac{1}{3}$
---------------	-----	-----	---------------

$$\frac{4}{6} - \frac{1}{3} = \frac{1}{3}$$



¿Qué estrategia usaste para hallar la diferencia entre las dos fracciones?

Llega a cero con fracciones

17

Materiales:

Juego para 2 jugadores



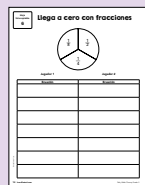
Cubos numerados
(1)



Barras Cuisenaire



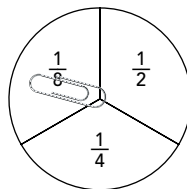
Clip



Hoja fotocopiable #6
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Los jugadores empiezan con el número 4 y lo muestran con cuatro barras Cuisenaire marrones.
2. El jugador 1 gira la rueda y lanza 1 cubo numerado. El cubo numerado le dice al jugador cuántas fracciones de la rueda debe restarle a 4. El jugador usa las barras para mostrar la ecuación y la registra.
3. Los jugadores se turnan y les restan las fracciones a la diferencia anterior hasta llegar a cero. El primer jugador que llegue a cero o menos de cero obtiene un punto.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



2

Jugador 1

Registra la ecuación

$$4 - \frac{2}{8} = 3\frac{6}{8} = 3\frac{3}{4}$$



¿Qué estrategias usaste para restar fracciones?

4 en fila con fracciones

18

Materiales:

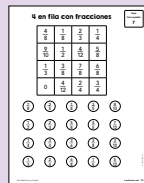
Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Fichas de dos colores



Hoja fotocopiable #7

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Debajo del tablero de juego, el jugador 1 coloca dos fichas transparentes en dos fracciones que, al sumarse o restarse, resultarán en una respuesta del tablero de juego. El jugador 1 tapa la respuesta con una ficha roja.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 usando una ficha amarilla.
3. Gana el primer jugador que forme cuatro en fila en dirección vertical, horizontal o diagonal.

$\frac{4}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{9}{10}$
$\frac{9}{10}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{4}{12}$	$\frac{5}{8}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{5}{8}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{7}{12}$
$\frac{1}{3}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{3}{10}$
0	$\frac{4}{12}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{5}{12}$



¿Qué estrategias usaste al sumar las fracciones?

Diez para ganar

19

Materiales:

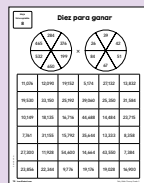
Juego para 2 jugadores



Clip



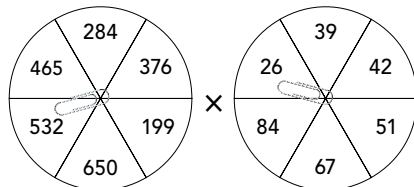
Fichas de dos colores



Hoja fotocopiable #8
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira ambas ruedas, multiplica los números y, luego, tapa el producto con una ficha roja.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 usando la ficha amarilla.
3. Si un producto ya está tapado, el jugador pierde un turno.
4. Gana el primer jugador que tape 10 productos.



11,076	12,090	19,152	5,174	27,132	13,832
19,530	33,150	25,192	39,060	25,350	31,584
10,149	18,135	16,716	44,688	14,484	23,715
7,761	31,155	15,792	35,644	13,333	8,358
27,300	11,928	54,600	14,664	43,550	7,384

$$532 \times 26 = 13,832$$



Elige un problema que hayas resuelto.
¿Cómo lo resolviste?

Halla el producto

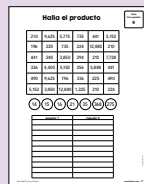
20

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #9
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 pone una ficha sobre cualquiera de los círculos de factores.
2. El jugador 2 pone una ficha sobre cualquiera de los círculos de factores. El jugador 2 multiplica los números, pone una X sobre el producto y escribe la ecuación que representa.
3. El jugador 1 mueve una sola ficha a un factor diferente y multiplica los números. Luego, pone una O sobre el producto y escribe la ecuación.
4. Gana el primer jugador que obtenga 4 en fila en dirección vertical, horizontal o diagonal.

14 15 16 21 35 368 275

	$368 \times 16 = 5,888$
--	-------------------------

210	9,625	5,775	735	441	5,152
196	225	735	224	12,880	210
441	240	3,850	294	210	7,728
336	4,400	5,152	256	5,888	441
490	9,625	196	336	225	490
5,152	3,850	12,880	1,225	210	224



Escribe sobre la estrategia que usaste mientras jugabas.

Materiales:

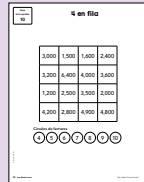
Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Fichas de dos colores



Hoja fotocopiable #10
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 pone fichas transparentes sobre dos círculos de factores debajo del tablero de juego, multiplica los factores y multiplica ese producto por 100. El jugador 1 cubre el producto con una ficha roja.
2. El jugador 2 solo puede mover una ficha transparente a otro círculo de factores y multiplica esos dos números. Luego, multiplica ese producto por 100. El jugador 2 tapa el producto con una ficha amarilla.
3. Gana el primer jugador que obtenga 4 seguidos en dirección vertical, horizontal o diagonal.



3,000	1,500	1,600	2,400
3,200	6,400	4,000	3,600
1,200	2,500	3,500	2,000
4,200	2,800	4,900	4,800



¿Qué pasa cuando multiplicas un número por 100?

Lanza y multiplica para 4,000

22

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el cubo numerado y decide si quiere multiplicar el número obtenido por 100, 200, 300, 400, 500 o 600. El jugador 1 registra la oración numérica en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Después de 5 rondas, cada jugador suma los productos.
4. Gana el jugador cuya suma de productos se acerque más a 4,000.

$$3 \times 500 = 1500$$



¿Qué estrategia usaste para acercarte a 4,000?

Lanza, gira y multiplica

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(2)



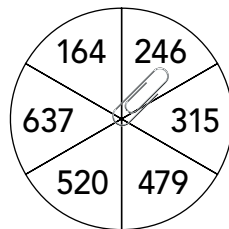
Clip



Hoja fotocopiable #11
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 2 cubos numerados y crea un número de 2 dígitos. Luego, gira la rueda. El jugador multiplica los dos números para obtener un producto y registra la ecuación en la hoja de registro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores continúan jugando por 5 rondas. Luego, hallan la suma de sus productos. Gana el jugador que tenga la suma mayor.



$$246 \times 75 = 18,450$$



Elige uno de los problemas que resolviste.
¿Qué estrategia usaste para resolverlo?

Cuadrícula de multiplicación

24

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(5)

Qué hacer:

1. El jugador 1 dibuja una cuadrícula de 2 por 3 en una hoja de papel. Luego, lanza los 5 cubos numerados y decide dónde poner cada número en los recuadros para crear un número de 3 dígitos y uno de 2 dígitos, para obtener un producto cercano a 15,000.

2. El jugador 2 sigue el paso 1.

3. Cada jugador halla el producto. El jugador cuyo producto se acerque más a 15,000 obtiene un punto.

4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 5 & 4 & 3 \\ \hline 2 & 6 & \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|c|} \hline 2 & 6 \\ \hline \end{array}$$

14,118



¿Cómo decidiste dónde poner los números en tu cuadrícula?

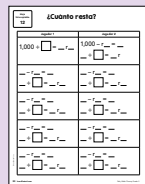
¿Cuánto resta?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(2)



Hoja fotocopiable #12
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 empieza con 1,000 como el dividendo y lanza 2 cubos numerados para crear un divisor de 2 dígitos. El jugador 1 resuelve el problema y registra la ecuación en una hoja de papel.
2. El jugador 2 le resta el residuo a 1,000 para obtener un nuevo dividendo. Usando este dividendo, el jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores se turnan hasta que el dividendo llegue a 500 o menos. Luego, cada jugador suma los residuos que están en su hoja de registro.
4. Gana el jugador que tenga la suma mayor de residuos.



Jugador 1	Jugador 2
$1,000 \div \boxed{56} = \underline{17} \text{ r } \underline{48}$	$1,000 - \text{r } \underline{48} = \underline{952}$
	$\underline{952} \div \boxed{} = \underline{} \text{ r } \underline{}$



¿Qué estrategia usaste para formar el divisor de 2 dígitos?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(4)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 3 dados y multiplica los números para hallar el producto. Luego, lanza el otro dado. Si sale 0, lanza de nuevo. El jugador 1 divide el producto de los 3 dados por el número que salió y registra la ecuación en una hoja de papel. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 y el jugador 1 lo comprueba.
3. El juego continúa por 10 rondas.
4. Gana el jugador que tenga la mayor suma de residuos por las 10 rondas.



$$9 \times 8 \times 7 = 504$$

$$504 \div 5 = 100r4$$



¿Qué observas al comparar los residuos con el divisor?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(2)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 2 dados y forma un número de 2 dígitos. Luego, el jugador elige un número entre 1,000 y 9,000 para dividirlo por el número de 2 dígitos, intentando elegir un número que resulte con el menor residuo posible.
2. Luego, el jugador 1 divide y registra los residuos en una hoja de papel. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2, y el jugador 1 lo comprueba.
4. Los jugadores se turnan por 10 rondas. Luego, cada jugador suma sus residuos.
5. Gana el jugador que tenga la suma menor de residuos.



$$3120 \div 48 = 65r0$$



¿Qué estrategia usaste para determinar el dividendo en cada problema?

Gana el cociente mayor

28

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados

(6)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los cubos numerados y crea un problema de división con un dividendo de 4 dígitos y un divisor de 2 dígitos para producir el cociente mayor. Luego, escribe la ecuación en una hoja de papel. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1.
2. El jugador 2 sigue el paso 1, y el jugador 1 lo comprueba.
3. El jugador que tenga el cociente mayor obtiene 1 punto. El juego continúa por 10 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$6,643 \div 13 = 511$$



¿Qué estrategia usaste para definir el divisor de 2 dígitos?

¡Nombra la operación!

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(5)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 5 cubos numerados. A escondidas, escribe en una hoja de papel una ecuación con multiplicación o división usando todos los cubos. El jugador 1 solamente le dice al jugador 2 cuál es la respuesta.
2. El jugador 2 intenta descubrir qué operación usó el jugador 1 y explica cómo llegó a esa respuesta.
3. Si el jugador 2 tiene razón, obtiene un punto. Si no tiene razón, no obtiene puntos.
4. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos y para nombrar la operación y la ecuación.
5. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



$$3,426 \div 3 = 1,142$$



¿Cómo determinaste cuál era la operación y de qué manera llegó el otro jugador a su respuesta?

Lanza por los decimales

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(4)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 4 dados y crea un número entero de 2 dígitos y un número entero con un decimal, teniendo como objetivo el menor producto posible. El jugador multiplica los dos números y registra el producto en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. El juego continúa por 10 rondas. Cada jugador suma sus productos.
4. Gana el jugador que tenga la suma menor de productos.



$$42 \times 6.7 = 281.4$$



¿Cómo resolviste uno de los problemas que creaste cuando jugabas?

Halla el producto con decimales

31

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #13
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 pone una ficha sobre cualquiera de los círculos de factores.
2. El jugador 2 pone una ficha en otro círculo de factores. El jugador 2 multiplica los números, escribe la ecuación y pone una X sobre el producto.
3. El jugador 1 mueve una sola ficha a un factor diferente y multiplica los números, escribe la ecuación y pone una O sobre el producto.
4. Gana el primer jugador que obtenga 4 productos seguidos en dirección vertical, horizontal o diagonal.



$$6.12 \times 0.9 = 5.508$$

0.72	15.3	9	3.24	2.25	2
3.24	4.896	22.032	0.72	5.391	3.8
22.032	3.8	15.3	4.275	3.8	5.508
2.25	2	4.792	2.25	2.88	21.564
17.1	0.72	5.391	14.975	3.24	9
11.875	4.792	2	15.3	22.032	4.896



¿Qué estrategia usaste mientras jugabas?

Por más o por menos

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(5)

Qué hacer:

1. En cada ronda, los jugadores deciden si juegan por más o por menos y lo escriben en su hoja de papel.
2. El jugador 1 lanza 5 dados y crea dos números con decimales. El jugador 1 multiplica los números y registra el producto en su hoja de papel.
3. El jugador 2 sigue el paso 2.
4. Cuando se juega por más, el jugador con el producto mayor obtiene un punto. Cuando se juega por menos, el jugador con el producto menor obtiene un punto.
5. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



$$87.3 \times 5.2 = 453.96$$

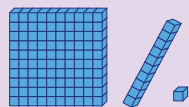


¿Qué estrategia usaste para definir tus números?

Representar y dividir

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Bloques de base diez



Cubos numerados

(1)



Clip



Hoja fotocopiable #14

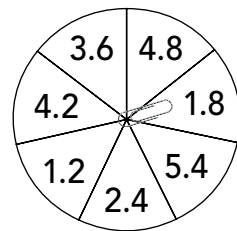
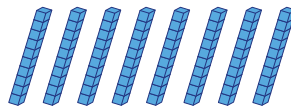
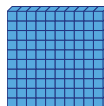
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador gira la rueda para obtener el dividendo y lo muestra usando bloques de base 10 (placas = 1, barras = 0.1, unidades = 0.01). El jugador lanza el cubo numerado para determinar el divisor y resuelve el problema. El jugador escribe la ecuación en la hoja de registro.
2. Los jugadores se turnan por 6 rondas. Luego, los jugadores hallan la suma de sus cocientes y deciden quién tiene más y quién tiene menos. Luego, giran la rueda de más o menos.
3. Gana el jugador cuyo resultado se corresponda con el de la rueda de más o menos.

$$1.8 \div 2$$

2



¿Cómo te ayudaron los bloques de base diez a hallar el cociente?

Carrera hasta el final

34

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Cubos numerados

(1)



Hoja fotocopiable #15

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza un cubo numerado y mueve su ficha ese número de espacios. El jugador 1 resuelve el problema que hay donde cae. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 y el jugador 1 comprueba el trabajo del jugador 2.
3. Gana el primer jugador que cruce la línea de meta.



Salida

$$11.7 \div 18$$

Pierdes un turno

$$733.4 \div 76$$

$$292.3 \div 74$$

Regresa 2 espacios

$$733.4 \div 76 = 9.65$$



$$490.8 \div 15$$



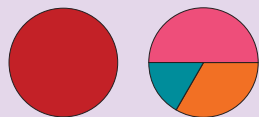
¿Qué estrategias usaste cuando jugabas?

Fracciones mayores que 1

35

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Círculos de fracciones

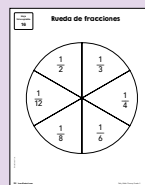


Cubos numerados

(1)



Clip

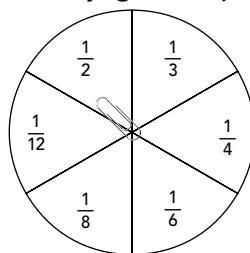


Hoja fotocopiable #16
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El Jugador 1 lanza el cubo numerado y gira la rueda. El cubo numerado representa el número de grupos y la rueda representa la fracción en cada grupo. Representa el problema usando los círculos de fracciones para determinar el producto.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Si el producto es mayor que 1, el jugador obtiene un punto.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.

3



$$3 \times \frac{1}{2} = 1\frac{1}{2}$$



¿Cómo ayudaron los círculos de fracciones a determinar el producto?

Tapa la matriz

Materiales:

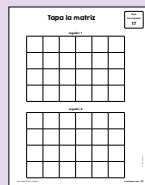
Juego para 2 jugadores



Fichas de colores



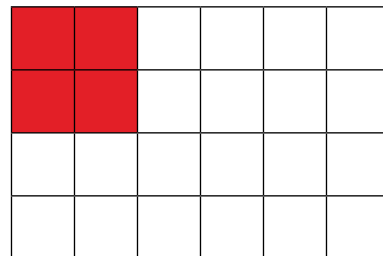
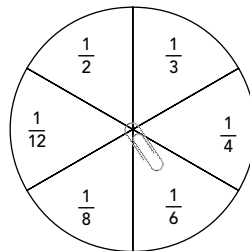
Clip



Hoja fotocopiable #17
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y tapa esa fracción en la matriz de 4 x 6. Luego, el jugador 1 registra la ecuación en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 2.
3. El juego continúa hasta que un jugador tape completamente su matriz de 4 por 6. Si un jugador saca una fracción que no se puede tapar, el jugador pierde un turno.
4. Gana el primer jugador que tape su matriz de 4 por 6.



$$\frac{1}{6} \times 24 = 4$$



¿Qué estrategias usaste
cuando jugabas?

¿Quién tiene el producto mayor?

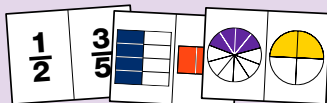
37

Materiales:

Juego para 2 jugadores



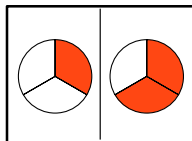
Dados de diez caras
(1)



Dominó de fracciones
y decimales

Qué hacer:

1. Los jugadores colocan las fichas del dominó de fracciones y decimales en una pila boca abajo entre ellos.
2. El jugador 1 saca una ficha de dominó y decide cuál fracción o decimal usará. Luego, lanza el dado. El jugador 1 halla el producto y lo registra en una hoja de papel.
3. El jugador 2 sigue el paso 2.
4. El jugador que tenga el producto mayor obtiene 1 punto.
5. Gana el jugador que obtenga 10 puntos.



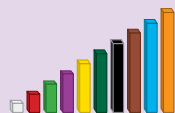
$$\frac{2}{3} \times 4 = \frac{8}{3} = 2 \frac{2}{3}$$



¿Qué estrategias usaste para hallar los productos?

Materiales:

Actividad para 2 jugadores



Barras Cuisenaire

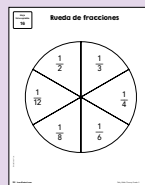


Cubos numerados

(1)



Clip

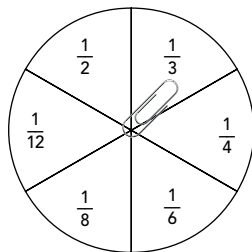


Hoja fotocopiable #16

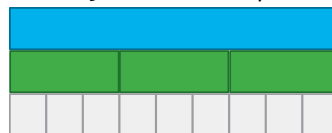
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda para obtener un dividendo de fracción unitaria. Luego, lanza el cubo numerado para obtener un divisor de número entero. Si te sale un 1, lanza otra vez hasta que te salga un número que no sea 1. El Jugador 1 escribe la ecuación en una hoja de papel. Luego, representa el problema para hallar el cociente con las barras Cuisenaire o un dibujo.
2. El jugador 2 repite el paso 1. Tórnense y jueguen 6 rondas.
3. El ganador tiene la suma mayor de cocientes.



$$\frac{1}{3} \div 3 = \frac{1}{9}$$



¿Te sirvieron siempre las barras Cuisenaire para hallar el cociente? Explica.

Tapa nueve

39

Materiales:

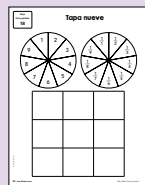
Juego para 2 jugadores



Fichas de colores



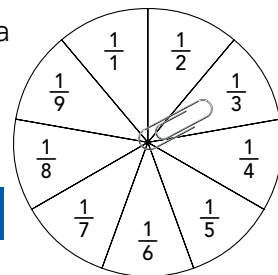
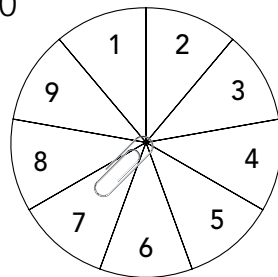
Clip



Hoja fotocopiable #18
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Los jugadores escriben un número del 1 al 100 en cada uno de los nueve recuadros de su tablero de juego.
2. Los jugadores giran ambas ruedas. La primera rueda da un dividendo en números enteros. La segunda rueda da un divisor en fracciones.
3. Cada jugador resuelve el problema y el jugador que tenga el cociente en su tablero de juego tapa el espacio con una ficha de color.
4. Gana el primer jugador que tape los nueve recuadros de su tablero.



36	12	18
96	56	21
54	71	63

$$7 \div \frac{1}{3}$$



¿Fueron más fáciles de tapar algunos números que otros? Explica.

Divide para sacar menos

40

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados de diez caras
(1)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el dado dos veces. El primer número que sale es el dividendo en números enteros. El segundo número que sale es el denominador del divisor de fracción unitaria. El jugador escribe la ecuación en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. El jugador que tenga el producto menor obtiene 1 punto. El juego continúa por 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.


$$6 \div \frac{1}{2} = 12$$



¿Qué estrategias usaste cuando jugabas?