



Math Tasks

with

Base Ten Blocks

SPANISH
VERSION

Grades
3-5

Teacher
Guide



Application

- Solve 18 rich tasks using Base Ten Blocks.
- Develop students' math mindset through applying, modeling, and reasoning.
- Deepen knowledge of place value, volume and surface area.

DOUBLE THE DIMENSIONS

B

Think about how you can double the dimensions of your structures. Predict what the volume and surface area of each structure would be.



TABLE OF CONTENTS

| | | | |
|-----------------------------------|----|------------------------------|----|
| Building Boxes | 3 | Race for a Whole..... | 29 |
| Choose a Place | 5 | Standing Structures | 31 |
| Clear the Mat..... | 7 | Tenths or Hundredths | 33 |
| It's in the Bag | 9 | The Great Waffle Baffle..... | 35 |
| Modeling Rectangles | 11 | What's 1?..... | 37 |
| Place It..... | 13 | Blackline Masters..... | 39 |
| Whadda Card! | 15 | | |
| What Amounts?..... | 17 | | |
| Bigger and Bigger Cubes..... | 19 | | |
| Closest to 1 | 21 | | |
| Double the Dimensions | 23 | | |
| Making and Writing Decimals | 25 | | |
| Modeling Multiplication | 27 | | |

PLEASE NOTE: Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on the printed 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 Math Tasks book. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

Math Tasks with Base Ten Blocks, Grades 3-5 Spanish Supplement

86581SP

hand2mind.

500 Greenview 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.

Construir cajas

¿Cuántas cajas diferentes puedes construir con la misma cantidad de barras de base diez?

- 1 Trabaja con un compañero. Habla acerca de las distintas maneras de construir una caja usando solamente barras de base diez.
- 2 Construye una caja de 8 barras. Ahora construye todas las otras cajas que puedas hacer de 8 barras. Puedes poner las barras en una capa o en más de una capa.
- 3 Mientras trabajas, haz una tabla para registrar la longitud, el ancho y la altura de cada caja. Registra también cuántas unidades cúbicas componen cada caja.
- 4 Busca patrones en tu tabla.



- 4** Busca patrones en tu tabla.
- 3** Mientras trabajas, haz una tabla para registrar la longitud, el ancho y la altura de cada caja. Registra también cuántas unidades cúbicas componen cada caja.
- 2** Construye una caja de 8 barras. Ahora construye todas las otras cajas que puedas hacer de 8 barras. Puedes poner las barras en una capa o en más de una capa.
- 1** Trabaja con un compañero. Habla acerca de las distintas maneras de construir una caja usando solamente barras de base diez.
- ¿Cuántas cajas diferentes puedes construir con la misma cantidad de barras de base diez?**

CONSTRUIR CAJAS

CONSTRUIR CAJAS

¿Cuántas cajas diferentes puedes construir con la misma cantidad de barras de base diez?

- 1** Trabaja con un compañero. Habla acerca de las distintas maneras de construir una caja usando solamente barras de base diez.
- 2** Construye una caja de 8 barras. Ahora construye todas las otras cajas que puedas hacer de 8 barras. Puedes poner las barras en una capa o en más de una capa.
- 3** Mientras trabajas, haz una tabla para registrar la longitud, el ancho y la altura de cada caja. Registra también cuántas unidades cúbicas componen cada caja.
- 4** Busca patrones en tu tabla.

Elige una posición

SIN AYUDA

¡Juega a Elige una posición! | Jugadores: 2 a 4

Objetivo: reunir bloques de base diez con un valor total que sea lo más cercano posible a 100 sin pasarse de 100

Reglas del juego:

- 1 Los jugadores deciden quién juega primero.
- 2 Para empezar una ronda, un jugador lanza un cubo numerado y dice el número que obtiene.
- 3 El jugador decide si usar esa cantidad de unidades o esa cantidad de barras. El jugador los pondrá en una hoja como esta:

| HOJA DE POSICIONES | | |
|--------------------|--------|----------|
| Ronda | BARRAS | UNIDADES |
| 1 | | |

- 4 Los jugadores se turnan para lanzar el cubo numerado. Cada vez, el jugador pondrá sus unidades o sus barras en la hoja.
- 5 Después de 5 rondas, los jugadores calcularán su puntuación. Hallarán el total de los valores de sus bloques. Deberán hacer intercambio si lo necesitan.
- 6 Los jugadores registran su total de la partida. Gana el que obtenga el total más cercano a 100 sin pasarse.
 - Juega cinco partidas de *Elige una posición*.
 - Prepárate para hablar acerca de las buenas jugadas y las malas jugadas.



- Preparate para hablar acerca de las buenas jugadas y las malas jugadas.
 - Juega cinco partidas de *Elige una posición*.
- 6 Los jugadores registran su total de la partida. Gana el que obtenga el total más cercano a 100 sin pasarse.
- 5 Después de 5 rondas, los jugadores calcularán su puntuación. Hallarán el total de los valores de sus bloques. Deberán hacer intercambio si lo necesitan.
- 4 Los jugadores se turnan para lanzar el cubo numerado. Cada vez, el jugador pondrá sus unidades o sus barras en la hoja.

B

ELIGE UNA POSICIÓN

ELIGE UNA POSICIÓN

A

¡Juega a Elige una posición! | Jugadores: 2 a 4

Objetivo: reunir bloques de base diez con un valor total que sea lo más cercano posible a 100 sin pasarse de 100

Reglas del juego:

- 1 Los jugadores deciden quién juega primero.
- 2 Para empezar una ronda, un jugador lanza un cubo numerado y dice el número que obtiene.

- 3 El jugador decide si usar esa cantidad de unidades o esa cantidad de barras. El jugador los pondrá en una hoja como esta:

HOJA DE POSICIONES

| Ronda | BARRAS | UNIDADES |
|-------|--------|----------|
| 1 | | |

Despeja la hoja

SIN AYUDA

¡Juega a Despeja la hoja! | Jugadores: 2 a 4 equipos de 2 jugadores cada uno

Objetivo: ser el primer equipo en quitar todos los bloques de su hoja de valores posicionales

Reglas del juego:

- 1 Cada equipo empieza con 3 placas en su hoja.
- 2 Los equipos se turnan para lanzar cubos numerados. Cada equipo usa los números que obtienen para formar un número de dos dígitos.

Ejemplo: Un equipo que obtiene un 3 y un 5 podría formar 35 o 53.

- 3 Un miembro del equipo dice el número y quita de la hoja bloques con ese valor. El otro miembro del equipo anota la resta. Los demás equipos deben comprobar su trabajo.
- 4 Un equipo pierde un turno si:
 - comete un error al restar.
 - cada uno de los números que puede formar es mayor que el valor de los bloques que quedan en la hoja.
- 5 En cualquier turno, si un equipo decide restar apenas unos pocos bloques, puede optar por lanzar un solo cubo numerado.
- 6 El juego continúa hasta que un equipo obtenga la cantidad exacta que queda en su hoja. Entonces, ¡el equipo despeja su tapete y gana partido!
 - Juega varias partidas de *Despeja la hoja*.
 - Busca estrategias que ayuden a que un equipo gane.



- Busca estrategias que ayuden a que un equipo gane.
 - Juega varias partidas de *Despeja la hoja*.
- 6 El juego continúa hasta que un equipo obtenga la cantidad exacta que queda en su hoja. Entonces, ¡el equipo despeja su hoja y gana partido!
- 5 En cualquier turno, si un equipo decide restar apenas unos pocos bloques, puede optar por lanzar un solo cubo numerado.
- cada uno de los números que puede formar es mayor que el valor de los bloques que quedan en la hoja.
 - comete un error al restar.
- 4 Un equipo pierde un turno si:

B

DESPEJA LA HOJA

DESPEJA LA HOJA

A

¡Juega a Despeja la hoja! | Jugadores: 2 a 4 equipos de 2 jugadores cada uno

Objetivo: ser el primer equipo en quitar todos los bloques de su hoja de valores posicionales

Reglas del juego:

- 1 Cada equipo empieza con 3 placas en su hoja.
- 2 Los equipos se turnan para lanzar cubos numerados. Cada equipo usa los números que obtienen para formar un número de dos dígitos.
Ejemplo: Un equipo que obtiene un 3 y un 5 podría formar 35 o 53.
- 3 Un miembro del equipo dice el número y quita de la hoja bloques con ese valor. El otro miembro del equipo anota la resta. Los demás equipos deben comprobar su trabajo.

Está en la bolsa

SIN AYUDA

Cuando formas porciones iguales de bloques de base diez, ¿quedará algún sobrante?

- 1 Trabaja en un grupo de cinco personas. Toma una bolsa de bloques de base diez. Vuelca los bloques de la bolsa.
- 2 Halla el valor de los bloques. Registra la letra de la bolsa y el valor total de los bloques.
- 3 Predice si dos de ustedes pueden repartirse los bloques en partes iguales sin sobrantes
- 4 Dos de ustedes deben repartirse los bloques en partes iguales. Registra cuántos bloques recibe cada uno. Registra la cantidad de sobrantes, si los hay.
- 5 Vuelve a juntar todos los bloques.
- 6 Ahora reparte los bloques en partes iguales entre tres de ustedes, luego entre cuatro, luego entre cinco. Cada vez, predice primero si habrá sobrantes.
- 7 Luego comparte y registra los resultados.
- 8 Regresa todos los bloques a la bolsa. Cierra la bolsa.
- 9 Intercambia la bolsa con otro grupo. Repite la actividad con tu nueva bolsa.



- 6 Ahora reparte los bloques en partes iguales entre tres de ustedes, luego entre cuatro, luego entre cinco. Cada vez, predice primero si habrá sobrantes.
- 7 Luego comparte y registra los resultados.
- 8 Regresa todos los bloques a la bolsa. Cierra la bolsa.
- 9 Intercambia la bolsa con otro grupo. Repite la actividad con tu nueva bolsa.

B

ESTÁ EN LA BOLSA

ESTÁ EN LA BOLSA

A

Cuando formas porciones iguales de bloques de base diez, ¿quedará algún sobrante?

- 1 Trabaja en un grupo de cinco personas. Toma una bolsa de bloques de base diez. Vuelca los bloques de la bolsa.
- 2 Halla el valor de los bloques. Registra la letra de la bolsa y el valor total de los bloques.
- 3 Predice si dos de ustedes pueden repartirse los bloques en partes iguales sin sobrantes.
- 4 Dos de ustedes deben repartirse los bloques en partes iguales. Registra cuántos bloques recibe cada uno. Registra la cantidad de sobrantes, si los hay.
- 5 Vuelve a juntar todos los bloques.

Representar rectángulos

SIN AYUDA

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para construir un rectángulo y hallar su valor?

- 1 Trabaja con un compañero. Toma una bolsa rotulada *Longitud* y una bolsa rotulada *Ancho*.
- 2 Halla las dimensiones de un rectángulo. Hazlo de esta manera:
 - Sacar un papelito de la bolsa *Longitud*.
 - Sacar un papelito de la bolsa *Ancho*.
- 3 Usa bloques para representar un rectángulo que tenga las medidas que sacaste.
- 4 Registra tu rectángulo en papel cuadriculado. Quizás tengas que pegar con cinta adhesiva dos hojas de papel cuadriculado para algunos rectángulos.
- 5 Calcula el valor de tu rectángulo. Registra tu trabajo.
- 6 Ahora, vuelve a sacar papelitos para hallar las dimensiones de otro rectángulo. Representalo con bloques, regístralo y halla su valor. Haz esto varias veces.
- 7 Busca patrones en los tamaños de tus rectángulos y en sus valores.



- 7 Busca patrones en los tamaños de tus rectángulos y en sus valores.
- 8 Ahora, vuelve a sacar papelitos para hallar las dimensiones de otro rectángulo. Representalo con bloques, regístralo y halla su valor. Haz esto varias veces.
- 9 Calcula el valor de tu rectángulo. Registra tu trabajo.

B

REPRESENTAR RECTÁNGULOS

DOBLA / 1800

REPRESENTAR RECTÁNGULOS

A

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para construir un rectángulo y hallar su valor?

- 1 Trabaja con un compañero. Toma una bolsa rotulada *Longitud* y una bolsa rotulada *Ancho*.
- 2 Halla las dimensiones de un rectángulo. Hazlo de esta manera:
 - Saca un papelito de la bolsa *Longitud*.
 - Saca un papelito de la bolsa *Ancho*.
- 3 Usa bloques para representar un rectángulo que tenga las medidas que sacaste.
- 4 Registra tu rectángulo en papel cuadriculado. Quizás tengas que pegar con cinta adhesiva dos hojas de papel cuadriculado para algunos rectángulos.

Posiciónalo

SIN AYUDA

¡Juega a Posiciónalo! | Jugadores: 2 a 4

Objetivo: obtener bloques que tengan un valor total cercano a 100 sin pasarse

Reglas del juego:

- 1 Un jugador lanza los cubos numerados. El jugador decide cómo usar los dos números obtenidos para formar un número de dos dígitos. El jugador toma unidades y barras para mostrar ese número. El jugador pone los bloques en una hoja como esta:

| HOJA DE POSICIONES | | |
|--------------------|--------|----------|
| Ronda | BARRAS | UNIDADES |
| 1 | | |

- 2 Cada uno de los otros jugadores hace su intento de lanzar los cubos numerados. También deciden qué número de dos dígitos formar. Luego ponen los bloques en su hoja para mostrar su número.
- 3 El juego continúa por un total de cinco rondas.
- 4 Un jugador puede rechazar cualquier lanzamiento si le parece que alguno de los dos dígitos sumaría demasiado a su total. Esto solo puede hacerse una vez durante una partida. El jugador debe contar el lanzamiento rechazado como una de las cinco rondas y anotará una puntuación de 0 para esa ronda.
- 5 Después de cinco rondas, los jugadores hallan los valores totales de sus bloques y los registran. Gana quien obtenga el total más cercano a 100 sin pasarse.
 - Juega cuatro partidas de *Posiciónalo*.
 - Prepárate para hablar acerca de las buenas jugadas y las malas jugadas.



- Preparate para hablar acerca de las buenas jugadas y las malas jugadas.
- Juega cuatro partidas de *Posicionalo*.

Después de cinco rondas, los jugadores hallan los valores totales de sus bloques y los registran. Gana quien obtenga el total más cercano a 100 sin pasarse.

5

Un jugador puede rechazar cualquier lanzamiento si le parece que alguno de los dos dígitos sumaría demasiado a su total. Esto solo puede hacerse una vez durante una partida. El jugador debe contar el lanzamiento rechazado como una de las cinco rondas y anotará una puntuación de 0 para esa ronda.

4

El juego continúa por un total de cinco rondas.

3

Cada uno de los otros jugadores hace su intento de lanzar los cubos numerados. También deciden qué número de dos dígitos formar. Luego ponen los bloques en su hoja para mostrar su número.

2

B

POSICIONALO

POSICIONALO

A

¡Juega a Posicionalo! | Jugadores: 2 a 4

Objetivo: obtener bloques que tengan un valor total cercano a 100 sin pasarse

Reglas del juego:

- 1 Un jugador lanza los cubos numerados. El jugador decide cómo usar los dos números obtenidos para formar un número de dos dígitos. El jugador toma unidades y barras para mostrar ese número. El jugador pone los bloques en una hoja como esta:

HOJA DE POSICIONES

| Ronda | BARRAS | UNIDADES |
|-------|--------|----------|
| 1 | | |
| | | |

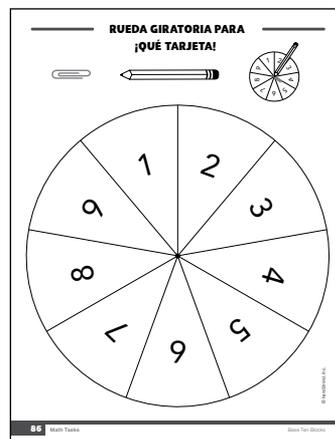
¡Qué tarjeta!

SIN AYUDA

¿De cuántas maneras diferentes puedes cubrir cada tarjeta de un mazo con cantidades iguales de bloques de base diez?

1 Trabaja con un compañero. Toma un mazo de fichas para anotar.

2 ¿Cuántas fichas hay en tu mazo? Esparce las fichas. Luego gira una rueda como esta:



3 ¿Qué obtuviste? Pon esa cantidad de bloques unitarios en cada tarjeta.

4 Piensa: ¿Cuántas tarjetas son? ¿Cuántas unidades hay en cada una? Halla el valor de las unidades. Registra tu trabajo en papel cuadrículado.

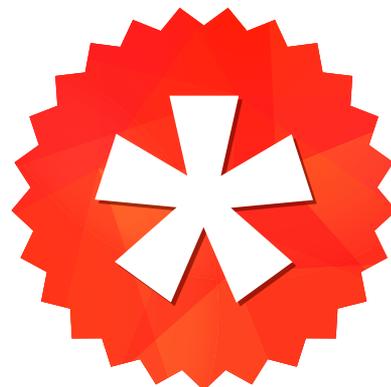
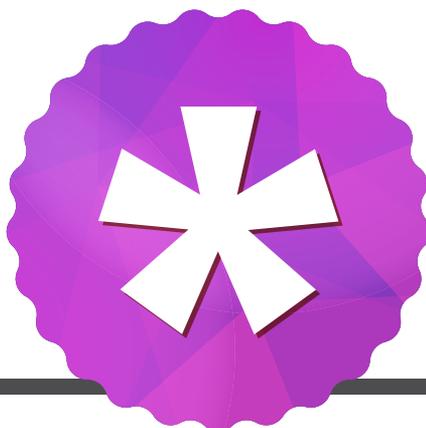
5 Ahora retira las unidades. Pon en su lugar una cantidad igual de barras.

6 Ahora piensa: ¿Cuántas tarjetas son? ¿Cuántas barras hay en cada una? Halla el valor de las barras. Registra tu trabajo en papel cuadrículado.

7 Compara los valores que hallaste para las unidades y para la misma cantidad de barras. ¿Qué observas?

8 Repite la actividad varias veces. (Si obtienes el mismo número que antes, ¡simplemente vuelve a girar la rueda!)

9 Prepárate para hablar acerca de lo que hiciste y de lo que descubriste.



- 6 Preparárate para hablar acerca de lo que hiciste y de lo que descubriste.
- 8 Repite la actividad varias veces. (Si obtienes el mismo número que antes, ¡simplemente vuelve a girar la rueda!) misma cantidad de barras. ¿Qué observas?
- 7 Compara los valores que hallaste para las unidades y para la papel cuadrulado.
- 9 Ahora piensa: *¿Cuántas tarjetas son? ¿Cuántas barras hay en cada una? Halla el valor de las barras. Registra tu trabajo en*

B

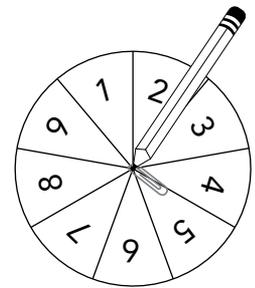
¡QUÉ TARJETAS!

A

¡QUÉ TARJETA!

¿De cuántas maneras diferentes puedes cubrir cada tarjeta de un mazo con cantidades iguales de bloques de base diez?

- 1 Trabaja con un compañero. Toma un mazo de fichas para anotar.
- 2 ¿Cuántas fichas hay en tu mazo? Esparce las fichas. Luego gira una rueda como esta:
- 3 ¿Qué obtuviste? Pon esa cantidad de bloques unitarios en cada tarjeta.
- 4 Piensa: *¿Cuántas tarjetas son? ¿Cuántas unidades hay en cada una? Halla el valor de las unidades. Registra tu trabajo en papel cuadrulado.*
- 5 Ahora retira las unidades. Pon en su lugar una cantidad igual de barras.



¿Qué cantidades?

SIN AYUDA

¿Cuántos números diferentes puedes representar con 4 bloques de base diez?

- 1 Con un compañero, toma cualquier combinación de 4 bloques de base diez. Elige entre placas, barras y unidades.
- 2 Usa todos tus bloques para representar una cantidad cualquiera.
- 3 Decide una manera de registrar el número de cada clase de bloques y la cantidad que representaste.
- 4 Ahora toma una combinación diferente de 4 bloques. Organiza estos bloques para representar una cantidad. Registra los bloques que usaste y la cantidad que representaste.
- 5 Continúa tomando 4 bloques y registrando los datos hasta que hayas encontrado todas las combinaciones posibles.
- 6 Busca patrones en tus datos.



¿Cuántos números diferentes puedes representar con 4 bloques de base diez?

- 1 Con un compañero, toma cualquier combinación de 4 bloques de base diez. Elige entre placas, barras y unidades.
- 2 Usa todos tus bloques para representar una cantidad cualquiera.
- 3 Decide una manera de registrar el número de cada clase de bloques y la cantidad que representaste.
- 4 Ahora toma una combinación diferente de 4 bloques. Organiza estos bloques para representar una cantidad. Registra los bloques que usaste y la cantidad que representaste.
- 5 Continúa tomando 4 bloques y registrando los datos hasta que hayas encontrado todas las combinaciones posibles.
- 6 Busca patrones en tus datos.

¿QUÉ CANTIDADES?

¿QUÉ CANTIDADES?

¿Cuántos números diferentes puedes representar con 4 bloques de base diez?

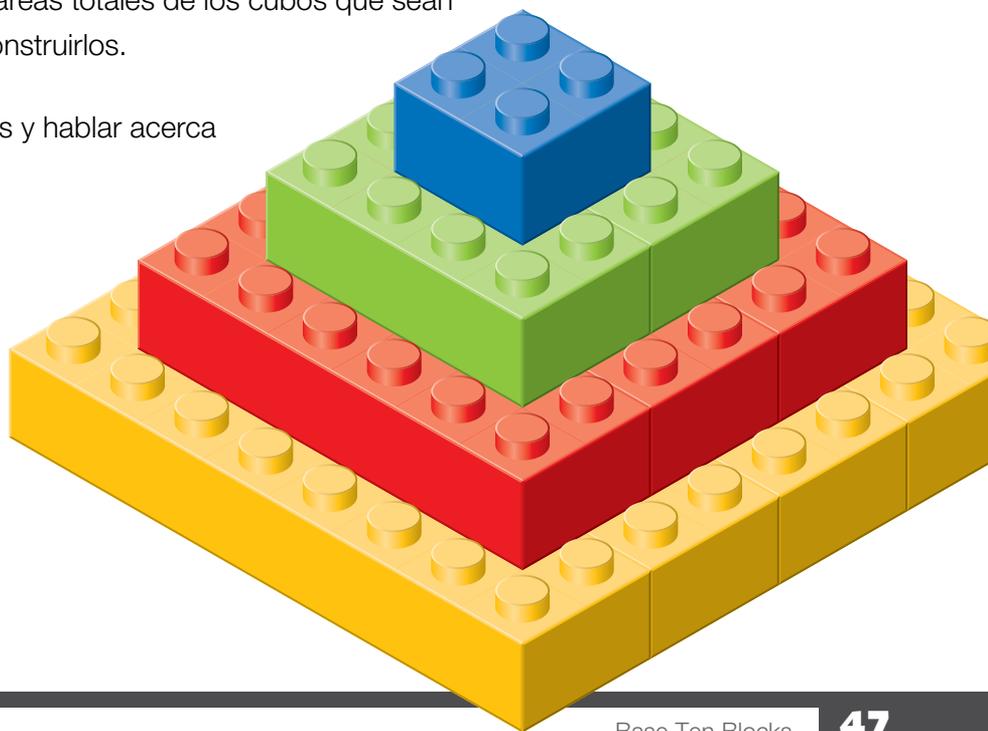
- 1 Con un compañero, toma cualquier combinación de 4 bloques de base diez. Elige entre placas, barras y unidades.
- 2 Usa todos tus bloques para representar una cantidad cualquiera.
- 3 Decide una manera de registrar el número de cada clase de bloques y la cantidad que representaste.
- 4 Ahora toma una combinación diferente de 4 bloques. Organiza estos bloques para representar una cantidad. Registra los bloques que usaste y la cantidad que representaste.
- 5 Continúa tomando 4 bloques y registrando los datos hasta que hayas encontrado todas las combinaciones posibles.
- 6 Busca patrones en tus datos.

Cubos cada vez más grandes

SIN AYUDA

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para construir cubos cada vez más grandes?

- 1 Trabaja en grupo. Haz circular un cubo de millares y examínalo. Habla acerca de cómo sería el “siguiente cubo más grande”.
- 2 Decide cómo pueden construir el siguiente cubo más grande agregándole la menor cantidad posible de bloques de base diez a su cubo de millares.
- 3 Predice el volumen y el área total del siguiente cubo más grande. Registra tus predicciones.
- 4 Trabajen juntos para construir el siguiente cubo más grande.
- 5 Decidan juntos cómo registrar los bloques que usaron. Registren las dimensiones, el volumen y el área total de este siguiente cubo más grande.
- 6 Ahora repitan el proceso para hacer tantos cubos cada vez más grandes como puedan. Primero, predigan el volumen y el área total y luego, construyan y registren.
- 7 Busca patrones en tu trabajo como ayuda para calcular los bloques, las dimensiones, los volúmenes y las áreas totales de los cubos que sean demasiado grandes para poder construirlos.
- 8 Prepárate para comparar los cubos y hablar acerca de los patrones que encontraron.



- 8 **Prepárate para comparar los cubos y hablar acerca de los patrones que encontraron.**
- 7 **Busca patrones en tu trabajo como ayuda para calcular los bloques, las dimensiones, los volúmenes y las áreas totales de los cubos que sean demasiado grandes para poder construirlos.**
- 6 **Ahora repitan el proceso para hacer tantos cubos cada vez más grandes como puedan. Primero, predigan el volumen y el área total y luego, construyan y registren.**

B**CUBOS CADA VEZ MÁS GRANDES****CUBOS CADA VEZ MÁS GRANDES****A**

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para construir cubos cada vez más grandes?

- 1 Trabaja en grupo. Haz circular un cubo de millares y examínalo. Habla acerca de cómo sería el “siguiente cubo más grande”.
- 2 Decide cómo pueden construir el siguiente cubo más grande agregándole la menor cantidad posible de bloques de base diez a su cubo de millares.
- 3 Predice el volumen y el área total del siguiente cubo más grande. Registra tus predicciones.
- 4 Trabajen juntos para construir el siguiente cubo más grande.
- 5 Decidan juntos cómo registrar los bloques que usaron. Registren las dimensiones, el volumen y el área total de este siguiente cubo más grande.

El más cercano a 1

SIN AYUDA

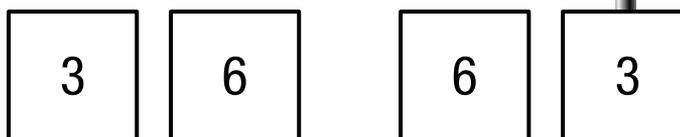
¡Juega a El más cercano a 1! | Jugadores: 2 o 3

Objetivo: tener la puntuación decimal más cercana a 1 cuando termine el juego

Reglas del juego:

- 1 Cada jugador empieza con una placa. Una placa vale un entero.
- 2 Con tus compañeros, decide quién sale primero. En cada turno, un jugador:

- lanza dos cubos numerados.
- decide en qué manera ordenar los dígitos obtenidos como una cantidad decimal menor que 1. Por ejemplo, un jugador que obtiene 3 y 6 puede decidir usar 0.36 o 0.63.
- usa bloques de base diez para mostrar cómo sumar o restar esa cantidad decimal de su placa o conjunto de bloques, haciendo intercambio si es necesario.
- registra lo que se ha hecho en una hoja de puntuación como esta:



- 3 Después de cada turno, todos los jugadores comprueban los bloques que intercambiaron y su registro.

| Lanzamiento | Números obtenidos | Decimal elegido | Suma o resta |
|-------------|-------------------|-----------------|--------------|
| 1.º | | | |

- 4 Juega un total de diez rondas.
- 5 En cualquier momento durante el partido, un jugador puede decidir saltarse un turno, ¡incluso después de lanzar los cubos numerados! Esto lo pueden hacer solamente una vez por partido.
- 6 Juega tres partidas de *El más cercano a 1*.
 - Prepárate para hablar acerca de cómo tus decisiones afectaron el resultado de cada partido.



- Preparate para hablar acerca de cómo tus decisiones afectaron el resultado de cada partido.
- 6 **Juega tres partidas de El más cercano a 1.**

En cualquier momento durante el partido, un jugador puede decidir saltarse un turno, ¡incluso después de lanzar los cubos numerados! Esto lo pueden hacer solamente una vez por partido.

4 **Juega un total de diez rondas.**

3 **Después de cada turno, todos los jugadores comprueban los bloques que intercambiaron y su registro.**

- registra lo que se ha hecho en una hoja de puntuación como esta:

- usa bloques de base diez para mostrar cómo sumar o restar esa cantidad decimal de su placa o conjunto de bloques, haciendo intercambio si es necesario.

| | | | |
|--------------|-----------------|-------------------|-------------|
| | | | 1.º |
| Suma o resta | Decimal elegido | Números obtenidos | Lanzamiento |

HOJA DE PUNTUACIÓN DE EL MÁS CERCANO A 1

EL MÁS CERCANO A 1

B

EL MÁS CERCANO A 1

A

¡Juega a El más cercano a 1! | Jugadores: 2 o 3

Objetivo: tener la puntuación decimal más cercana a 1 cuando termine el juego

Reglas del juego:

- 1 Cada jugador empieza con una placa. Una placa vale un entero.
- 2 Con tus compañeros, decide quién sale primero. En cada turno, un jugador:
 - lanza dos cubos numerados.
 - decide en qué manera ordenar los dígitos obtenidos como una cantidad decimal menor que 1. Por ejemplo, un jugador que obtiene 3 y 6 puede decidir usar 0.36 o 0.63.

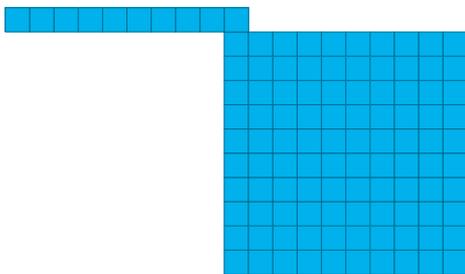


Duplica las dimensiones

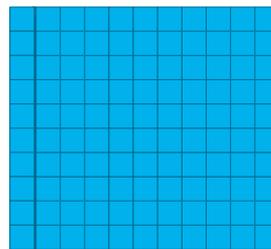
SIN AYUDA

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para determinar en que manera cambian el volumen y el área total de una estructura cuando duplicas las dimensiones?

- 1 Trabaja con un compañero. Cada uno de ustedes construye una estructura usando cualquiera de los bloques de base diez de acuerdo con estas reglas:
 - Todos los bloques deben encontrarse de forma horizontal o vertical.
 - No pueden inclinarse.
 - Cada bloque debe tocar otro bloque en por lo menos 1 centímetro cuadrado.
- 2 Trabaja con tu compañero para hallar el volumen y el área total de cada una de sus estructuras. Recuerda: El volumen es la cantidad de unidades cúbicas que componen una estructura. El área total es la cantidad de unidades cuadradas que cubren una estructura por completo. Aquí hay dos ejemplos:



Volumen: 110 cm^3
Área total: 280 cm^2



Volumen: 110 cm^3
Área total: 262 cm^2

- 3 Ahora piensa en cómo puedes duplicar las dimensiones de tus primeras estructuras. Predice cuál será el volumen y cuál el área total de cada estructura duplicada.
- 4 Mantén intactas tus primeras estructuras. Construye nuevas estructuras con las dimensiones duplicadas. Halla y registra el volumen y el área total de cada estructura duplicada.
- 5 Prepárate para decir cómo duplicaste las estructuras y cómo se comparan las dimensiones nuevas con las anteriores.



5

Prepárate para decir cómo duplicaste las estructuras y cómo se comparan las dimensiones nuevas con las anteriores.

4

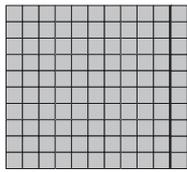
Mantén intactas tus primeras estructuras. Construye nuevas estructuras con las dimensiones duplicadas. Halla y registra el volumen y el área total de cada estructura duplicada.

Ahora piensa en cómo puedes duplicar las dimensiones de tus primeras estructuras. Predice cuál será el volumen y cuál el área total de cada estructura duplicada.

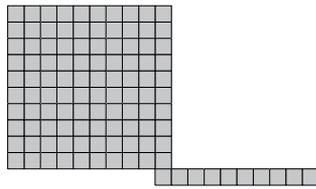
3

Mantén intactas tus primeras estructuras. Construye nuevas estructuras con las dimensiones duplicadas. Halla y registra el volumen y el área total de cada estructura duplicada.

Volumen: 110 cm^3
Área total: 262 cm^2



Volumen: 110 cm^3
Área total: 280 cm^2



B

DUPLICA LAS DIMENSIONES

A

DUPLICA LAS DIMENSIONES

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para determinar en que manera cambian el volumen y el área total de una estructura cuando duplicas las dimensiones?

- Trabaja con un compañero. Cada uno de ustedes construye una estructura usando cualquiera de los bloques de base diez de acuerdo con estas reglas:
 - Todos los bloques deben encontrarse de forma horizontal o vertical.
 - No pueden inclinarse.
 - Cada bloque debe tocar otro bloque en por lo menos 1 centímetro cuadrado.
- Trabaja con tu compañero para hallar el volumen y el área total de cada una de sus estructuras. Recuerda: El volumen es la cantidad de unidades cúbicas que componen una estructura. El área total es la cantidad de unidades cuadradas que cubren una estructura por completo. Aquí hay dos ejemplos:

Formar y escribir decimales

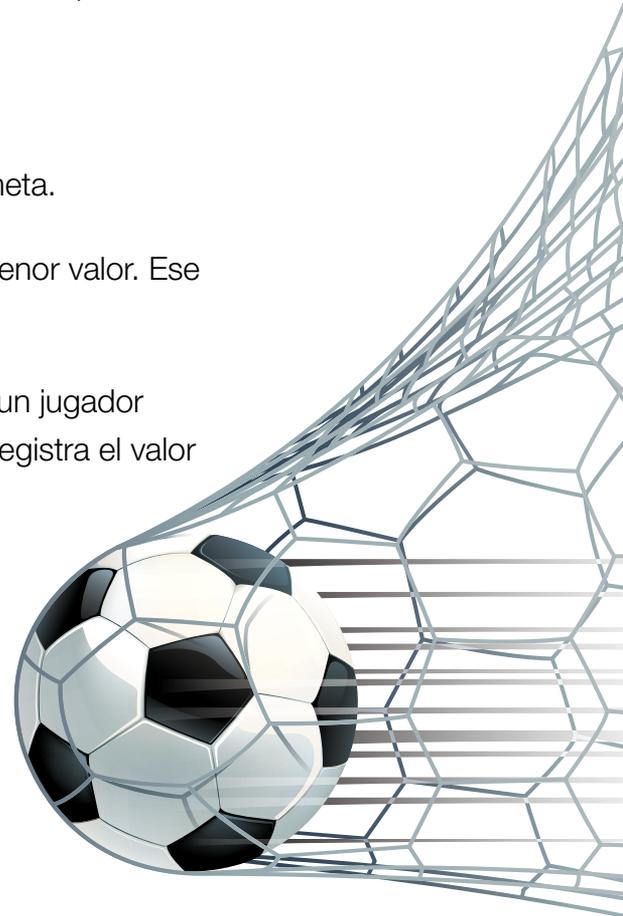
SIN AYUDA

Juega a Formar y escribir decimales! | Jugadores: 2 o 4

Objetivo: construir un conjunto de bloques de base diez cuyo valor coincida con el valor decimal de meta

Reglas del juego:

- 1 La meta será un conjunto de bloques con un valor decimal. En esta partida:
 - 1 placa = 1 (un entero)
 - 1 barra = 0.1 (una décima)
 - 1 unidad = 0.01 (una centésima)
- 2 Comienzan dos jugadores. Cada jugador forma un conjunto de placas, barras y unidades.
- 3 El grupo entero halla luego el valor de cada conjunto.
- 4 El conjunto que tenga el mayor valor se transforma en la meta.
- 5 Cada jugador hace una copia del conjunto que tenga el menor valor. Ese conjunto se usará como un “número inicial”.
- 6 Los jugadores decidirán quién irá primero. En cada turno, un jugador elige qué bloques agregar a su valor inicial. Luego halla y registra el valor nuevo del conjunto. El jugador puede agregar:
 - 1 barra, 2 barras, 1 unidad o 2 unidades
- 7 Gana el primero en reunir bloques con un valor que coincida exactamente con el número meta.
 - Juega unas cuantas partidas de *Formar y escribir decimales*.
 - Prepárate para explicar cómo decidiste qué bloques agregar en cada turno.



- Preparate para explicar cómo decidiste qué bloques agregar en cada turno.
 - Juega unas cuantas partidas de Formar y escribir decimales.
- 7 Gana el primero en reunir bloques con un valor que coincida exactamente con el número meta.
 - 1 barra, 2 barras, 1 unidad o 2 unidades
 - 6 Los jugadores decidirán quién irá primero. En cada turno, un jugador elige qué bloques agregar a su valor inicial. Luego halla y registra el valor nuevo del conjunto. El jugador puede agregar:
 - 1 barra, 2 barras, 1 unidad o 2 unidades
 - 5 Cada jugador hace una copia del conjunto que tenga el menor valor. Ese conjunto se usará como un "número inicial".
 - 4 El conjunto que tenga el mayor valor se transforma en la meta.

B

FORMAR Y ESCRIBIR DECIMALES

FORMAR Y ESCRIBIR DECIMALES

A

Juega a Formar y escribir decimales! | Jugadores: 2 o 4

Objetivo: construir un conjunto de bloques de base diez cuyo valor coincida con el valor decimal de meta

Reglas del juego:

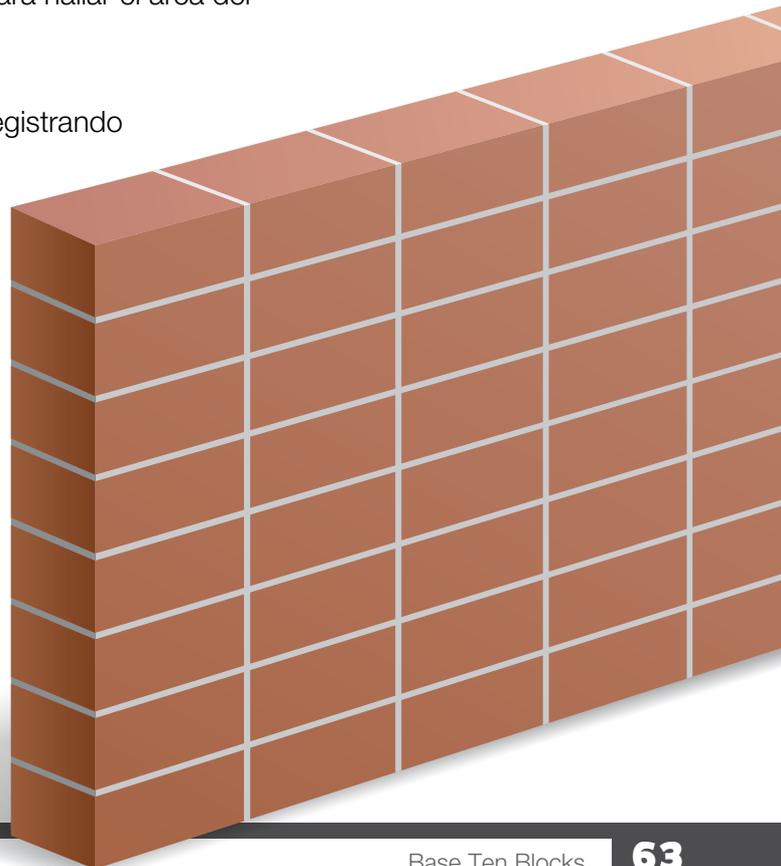
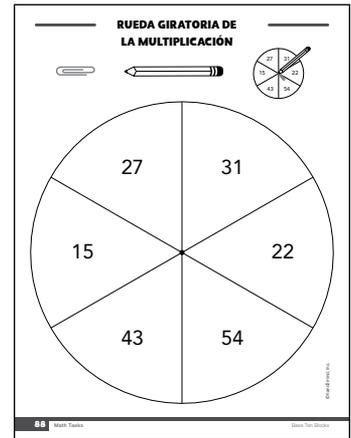
- 1 La meta será un conjunto de bloques con un valor decimal. En esta partida:
 - 1 placa = 1 (un entero)
 - 1 barra = 0.1 (una décima)
 - 1 unidad = 0.01 (una centésima)
- 2 Comienzan dos jugadores. Cada jugador forma un conjunto de placas, barras y unidades.
- 3 El grupo entero halla luego el valor de cada conjunto.

Representar la multiplicación

SIN AYUDA

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para representar la multiplicación?

- 1 Trabaja en grupo. Decide con tus compañeros quién será el primero en girar una rueda como esta:
- 2 Cuando sea tu turno, gira la rueda dos veces. ¿Qué números obtuviste?
- 3 Registra tus números. Piensa en ellos como las dimensiones de un rectángulo.
- 4 Construye un rectángulo de tus dimensiones con la menor cantidad posible de placas, barras y unidades.
- 5 Estima el área de tu rectángulo. Registra tu estimación.
- 6 Ahora busca dentro de tu rectángulo grande cuatro rectángulos más pequeños de bloques iguales. Puedes separar un poco los bloques para mostrar los rectángulos más pequeños.
- 7 Usa los rectángulos más pequeños como ayuda para hallar el área del rectángulo grande. Registra tu trabajo.
- 8 Con tus compañeros, continúa girando la rueda, registrando las dimensiones y construyendo rectángulos hasta estar seguros de que hayan hallado el área de todos los pares de dimensiones que se puedan obtener de la rueda.
- 9 Decide una manera de registrar el trabajo.
- 10 Deja el último rectángulo donde todos puedan verlo.



- 10 Deja el último rectángulo donde todos puedan verlo.
- 9 Decide una manera de registrar el trabajo.
- 8 Con tus compañeros, continúa girando la rueda, registrando las dimensiones y construyendo rectángulos hasta estar seguros de que hayan hallado el área de todos los pares de dimensiones que se puedan obtener de la rueda.
- 7 Usa los rectángulos más pequeños como ayuda para hallar el área del rectángulo grande. Registra tu trabajo.

B

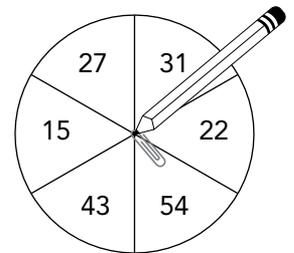
REPRESENTAR LA MULTIPLICACIÓN

A

REPRESENTAR LA MULTIPLICACIÓN

¿Cómo puedes usar bloques de base diez para representar la multiplicación?

- 1 Trabaja en grupo. Decide con tus compañeros quién será el primero en girar una rueda como esta:
- 2 Cuando sea tu turno, gira la rueda dos veces. ¿Qué números obtuviste?
- 3 Registra tus números. Piensa en ellos como las dimensiones de un rectángulo.
- 4 Construye un rectángulo de tus dimensiones con la menor cantidad posible de placas, barras y unidades.
- 5 Estima el área de tu rectángulo. Registra tu estimación.
- 6 Ahora busca dentro de tu rectángulo grande cuatro rectángulos más pequeños de bloques iguales. Puedes separar un poco los bloques para mostrar los rectángulos más pequeños.



Carrera hasta un entero

SIN AYUDA

¡Juega a la Carrera hasta un entero! | Jugadores: 2 a 4

Objetivo: ser el primero en reunir barras y unidades de base diez suficientes para que el total de sus valores sea igual a 1 entero

- 1 Este juego se juega con cuatro cubos numerados: 2 cubos de décimas y 2 cubos de centésimas.
- 2 En este juego: una placa = 1 (un entero), una barra = 0.1 (una décima), una unidad = 0.01 (una centésima).
- 3 Cada jugador toma una placa para usarla como tablero de juego.
- 4 En cada turno, un jugador:
 - lanza uno, dos, tres o cuatro cubos numerados y toma las barras y las unidades que coincidan con lo obtenido.
 - registra el valor decimal de lo obtenido.

Luego el jugador:

- pone las barras y las unidades sobre su placa.
 - suma el valor de lo obtenido a la puntuación anterior.
- 5 Cuando un jugador llega a mitad de camino (con una puntuación de por lo menos 0.5), encierra en un círculo esa puntuación y luego tiene un turno adicional.
 - 6 Cualquiera que obtenga un número que lleve su puntuación por encima de 1 pierde un turno.
 - 7 Los jugadores se turnan para lanzar los dados, poner los bloques en su tablero de juego y actualizar su puntuación. Gana quien sea el primero en cubrir por completo un tablero de juego.
 - Juega dos partidas más de *Carrera hasta un entero*. Prepárate para hablar acerca de tus partidas.



- Juega dos partidas más de *Carrera hasta un entero*. Prepárate para hablar acerca de tus partidas.
- 7 Los jugadores se turnan para lanzar los dados, poner los bloques en su tablero de juego y actualizar su puntuación. Gana quien sea el primero en cubrir por completo un tablero de juego.
 - 9 Cualquiera que obtenga un número que llevaría su puntuación por encima de 1 pierde un turno.
 - 5 Cuando un jugador llega a mitad de camino (con una puntuación de por lo menos 0.5), encierra en un círculo esa puntuación y luego tiene un turno adicional.
 - suma el valor de lo obtenido a la puntuación anterior.
 - pone las barras y las unidades sobre su placa.
- Luego el jugador:

B

CARRERA HASTA UN ENTERO

CARRERA HASTA UN ENTERO

A

¡Juega a la Carrera hasta un entero! | Jugadores: 2 a 4

Objetivo: ser el primero en reunir barras y unidades de base diez suficientes para que el total de sus valores sea igual a 1 entero

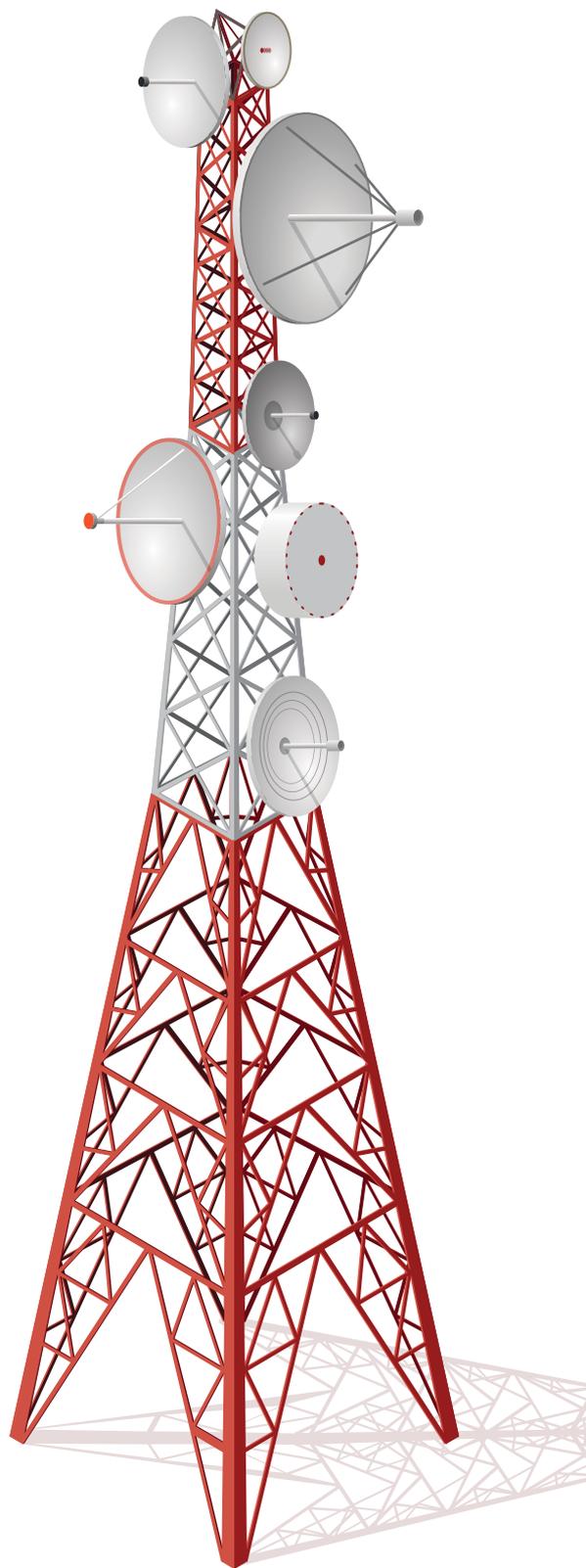
- 1 Este juego se juega con cuatro cubos numerados: 2 cubos de décimas y 2 cubos de centésimas.
- 2 En este juego: una placa = 1 (un entero), una barra = 0.1 (una décima), una unidad = 0.01 (una centésima).
- 3 Cada jugador toma una placa para usarla como tablero de juego.
- 4 En cada turno, un jugador:
 - lanza uno, dos, tres o cuatro cubos numerados y toma las barras y las unidades que coincidan con lo obtenido.
 - registra el valor decimal de lo obtenido.

Estructuras verticales

SIN AYUDA

¿Cómo puedes construir la estructura más alta y “menos costosa” usando bloques de base diez?

- 1 Trabaja con un compañero. Imagina que las unidades de base diez son “ladrillos” que cuestan \$1 cada uno. Basado en esto, calcula el costo de una barra, una placa y un cubo.
- 2 Usando cualquier combinación de bloques, construye la estructura más alta y menos costosa que puedas. Tu estructura debe ser capaz de mantenerse erguida.
- 3 Después de que hayas construido tu estructura, calcula cuánto cuesta. Luego halla cuánto cuesta cada centímetro de su altura.
- 4 Decide una manera de registrar tu estructura y tu trabajo.
- 5 Prepárate para describir cómo construiste tu estructura mientras mantenías bajos los costos.



5 Prepárate para describir cómo construiste tu estructura mientras mantenías bajos los costos.

4 Decide una manera de registrar tu estructura y tu trabajo.

3 Después de que hayas construido tu estructura, calcula cuánto cuesta. Luego halla cuánto cuesta cada centímetro de su altura.

2 Usando cualquier combinación de bloques, construye la estructura más alta y menos costosa que puedas. Tu estructura debe ser capaz de mantenerse erguida.

1 Trabaja con un compañero. Imagina que las unidades de base diez son “ladrillos” que cuestan \$1 cada uno. Basado en esto, calcula el costo de una barra, una placa y un cubo.

¿Cómo puedes construir la estructura más alta y “menos costosa” usando bloques de base diez?

ESTRUCTURAS VERTICALES

ESTRUCTURAS VERTICALES

¿Cómo puedes construir la estructura más alta y “menos costosa” usando bloques de base diez?

- 1 Trabaja con un compañero. Imagina que las unidades de base diez son “ladrillos” que cuestan \$1 cada uno. Basado en esto, calcula el costo de una barra, una placa y un cubo.
- 2 Usando cualquier combinación de bloques, construye la estructura más alta y menos costosa que puedas. Tu estructura debe ser capaz de mantenerse erguida.
- 3 Después de que hayas construido tu estructura, calcula cuánto cuesta. Luego halla cuánto cuesta cada centímetro de su altura.
- 4 Decide una manera de registrar tu estructura y tu trabajo.
- 5 Prepárate para describir cómo construiste tu estructura mientras mantenías bajos los costos.

Décimas o centésimas

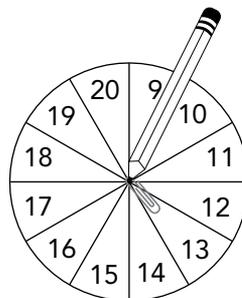
SIN AYUDA

¡Juega a las Décimas o centésimas! | Jugadores: 3 o 4

Objetivo: reunir bloques de base diez con el mayor valor decimal total

Reglas del juego:

- 1 Los jugadores girarán una rueda como esta:
- 2 En este juego: una placa = 1 (un entero), una barra = 0.1 (una décima), una unidad = 0.01 (una centésima), así que cada jugador pone bloques sobre un tapete de valores posicionales marcado de esta manera:
- 3 Los jugadores deciden quién girará la rueda primero. En cada turno, un jugador gira la rueda dos veces.



| Enteros | Décimas | Centésimas |
|---|---|---|
|  |  |  |
| | | |

- Después del primer giro, el jugador tiene una opción: tomar la misma cantidad obtenida de barras para la columna de las décimas o de unidades para la columna de las centésimas.
 - Después del segundo giro, el jugador toma barras o unidades, lo que sea que no haya tomado la primera vez.
- 4 En cada turno, un jugador hace cuántos intercambios le sean posible. Luego el jugador registra la puntuación decimal total para ese turno.
 - 5 Cuando todos hayan tenido tres turnos, cada jugador halla el total de sus tres puntuaciones.
 - 6 Los jugadores comprueban que los bloques que tienen en su tapete coinciden con el total decimal de su hoja de puntuación. Gana quien tenga la puntuación más alta.
- Juega a las *Décimas o centésimas* varias veces.



- Juega a las Décimas o centésimas varias veces más alta.
- 9 Los jugadores comprueban que los bloques que tienen en su tapete coincidan con el total decimal de su hoja de puntuación.
- 5 Cuando todos hayan tenido tres turnos, cada jugador halla el total de sus tres puntuaciones.
- 4 En cada turno, un jugador hace cuántos intercambios le sean posible. Luego el jugador registra la puntuación decimal total para ese turno.
- Después del segundo giro, el jugador toma barras o unidades, lo que sea que no haya tomado la primera vez.
- Después del primer giro, el jugador tiene una opción: tomar la misma cantidad obtenida de barras para la columna de las décimas o de unidades para la columna de las centésimas.
- 3 Los jugadores deciden quién girará la rueda primero. En cada turno, un jugador gira la rueda dos veces.

B

DÉCIMAS O CENTÉSIMAS

DÉCIMAS O CENTÉSIMAS

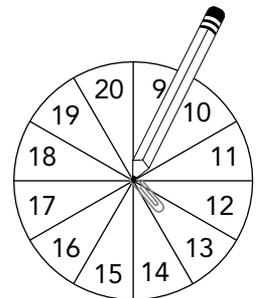
A

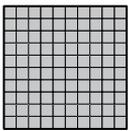
¡Juega a las Décimas o centésimas! | Jugadores: 3 o 4

Objetivo: reunir bloques de base diez con el mayor valor decimal total

Reglas del juego:

- 1 Los jugadores girarán una rueda como esta:
- 2 En este juego: una placa = 1 (un entero), una barra = 0.1 (una décima), una unidad = 0.01 (una centésima), así que cada jugador pone bloques sobre una hoja de valores posicionales marcado de esta manera:



| | | |
|---|---|--|
|  <p>Enteros</p> |  <p>Décimas</p> |  <p>Centésimas</p> |
| | | |

La confusión del Waffle Supremo

SIN AYUDA

El problema: La empresa El Waffle Supremo quiere congelar sus *waffles* para venderlos en las tiendas, pero no sabe de qué manera hacerlo. No puede decidir cuántos *waffles* empaquetar en cada caja ni qué tamaño de cajas usar. Dado que cada *waffle* tiene exactamente el mismo tamaño que una placa de base diez, ¿cómo puedes usar las placas para ayudar a que la empresa El Waffle Supremo tome sus decisiones?

- 1 Trabaja en grupo. Usa placas de base diez como “*waffles*”.
- 2 Imagina las diferentes maneras en que podría empaquetarse cada cantidad de *waffles*, de 1 a 15. Habla acerca de cómo podrían ordenarse los *waffles* en filas o en pilas, de modo que quepan en cajas de tamaños diferentes.
- 3 Halla las dimensiones –longitud, ancho y altura– de todas las cajas posibles que podrían contener de 1 a 15 *waffles*.
- 4 Para cada cantidad de *waffles*, de 1 a 15, registra las dimensiones (en *waffles* y en unidades). Registra la cantidad de cajas en las que cabría exactamente esa cantidad de *waffles*.
- 5 Comenta cuáles son los mejores tamaños de cajas para que la empresa empaquete sus *waffles*.
- 6 Prepárate para contar cómo hallaste los tamaños de las cajas y por qué algunos serían los mejores para empaquetar los *waffles*.



- 6 Preparate para contar cómo hallaste los tamaños de las cajas y por qué algunos serían los mejores para empaquetar los *waffles*.
- 5 Comenta cuáles son los mejores tamaños de cajas para que la empresa empaquete sus *waffles*.
- 4 Para cada cantidad de *waffles*, de 1 a 15, registra las dimensiones (en *waffles* y en unidades). Registra la cantidad de cajas en las que cabría exactamente esa cantidad de *waffles*.

B

LA CONFUSIÓN DEL WAFLE SUPREMO

FOLD / FOLD

LA CONFUSIÓN DEL WAFLE SUPREMO

A

El problema: La empresa El Waffle Supremo quiere congelar sus *waffles* para venderlos en las tiendas, pero no sabe de qué manera hacerlo. No puede decidir cuántos *waffles* empaquetar en cada caja ni qué tamaño de cajas usar. Dado que cada waffle tiene exactamente el mismo tamaño que una placa de base diez, ¿cómo puedes usar las placas para ayudar a que la empresa El Waffle Supremo tome sus decisiones?

- 1 Trabaja en grupo. Usa placas de base diez como “*waffles*”.
- 2 Imagina las diferentes maneras en que podría empaquetarse cada cantidad de *waffles*, de 1 a 15. Habla acerca de cómo podrían ordenarse los *waffles* en filas o en pilas, de modo que quepan en cajas de tamaños diferentes.
- 3 Halla las dimensiones –longitud, ancho y altura– de todas las cajas posibles que podrían contener de 1 a 15 *waffles*.

¿Cuál vale 1?

SIN AYUDA

¿Cómo puedes desafiar a los demás a que contesten la pregunta “¿Cuál vale 1?” usando un conjunto de bloques de base diez?

- 1 Trabaja en grupo. Prepárate para turnarte para formar conjuntos de bloques.
- 2 Cuando sea tu turno, decide en secreto si un cubo, una placa o una barra será igual a 1.
- 3 Basado en esta decisión, forma un conjunto de bloques para representar un valor decimal. Asegúrate de incluir por lo menos 1 bloque de una unidad en tu conjunto.
- 4 Registra el valor decimal total de tu conjunto.
- 5 Presenta al grupo tu conjunto y su valor escrito. Pregúntales: “¿Cuál vale 1?”.
- 6 El grupo calcula qué clase de bloques de tu conjunto vale 1. Te dicen lo que decidieron. (Si alguien no está de acuerdo contigo acerca de cuál bloque es igual a 1, explica por qué tomaste tu decisión.)
- 7 Túrnense para decidir en secreto qué clase de bloques será igual a 1 y formar un conjunto de bloques basado en esta decisión. Todos deben formar dos conjuntos.
- 8 Prepárate para explicar cómo contestaste “¿Cuál vale 1?” al elegir los bloques del conjunto de otra persona.



- 8 **Prepárate para explicar cómo contestaste “¿Cuál vale 1?” al elegir los bloques del conjunto de otra persona.**
- 7 **Turnense para decidir en secreto qué clase de bloques será igual a 1 y formar un conjunto de bloques basado en esta decisión. Todos deben formar dos conjuntos.**
- 9 **El grupo calcula qué clase de bloques de tu conjunto vale 1. Te dicen lo que decidieron. (Si alguien no está de acuerdo contigo acerca de cuál bloque es igual a 1, explica por qué tomaste tu decisión.)**

B

¿CUÁL VALE 1?

DOBLA / TABLA

¿CUÁL VALE 1?

A

¿Cómo puedes desafiar a los demás a que contesten la pregunta “¿Cuál vale 1?” usando un conjunto de bloques de base diez?

- 1 **Trabaja en grupo. Prepárate para turnarte para formar conjuntos de bloques.**
- 2 **Cuando sea tu turno, decide en secreto si un cubo, una placa o una barra será igual a 1.**
- 3 **Basado en esta decisión, forma un conjunto de bloques para representar un valor decimal. Asegúrate de incluir por lo menos 1 bloque de una unidad en tu conjunto.**
- 4 **Registra el valor decimal total de tu conjunto.**
- 5 **Presenta al grupo tu conjunto y su valor escrito. Pregúntales: “¿Cuál vale 1?”.**

APÉNDICE A

LA CONFUSIÓN DEL WAFLE SUPREMO

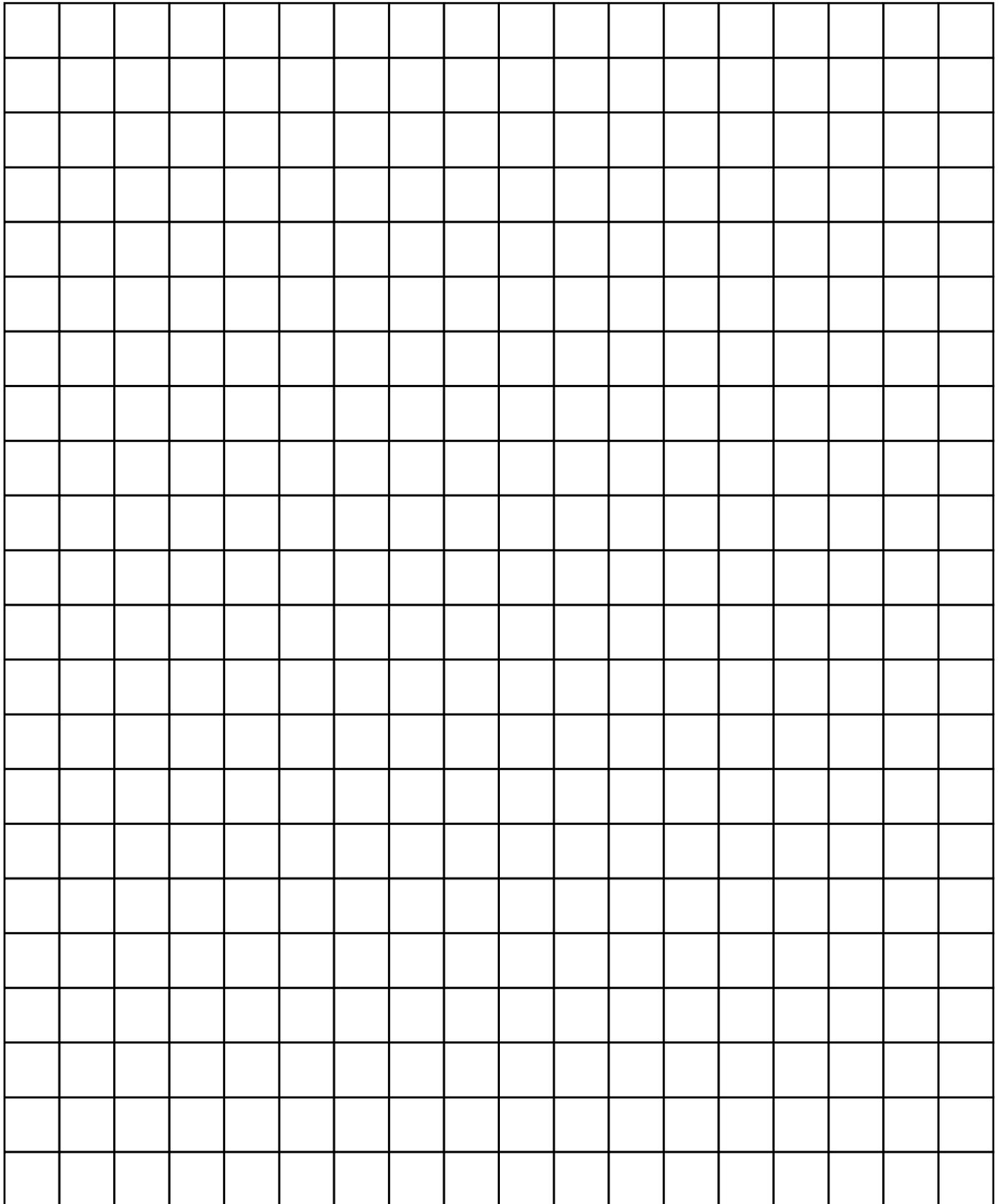
| Dimensiones | | | |
|---------------------|--|--|-------------------|
| Cantidad de waffles | (En waffles) | (En unidades) | Cantidad de cajas |
| 1 | $1 \times 1 \times 1$ | $10 \times 10 \times 1$ | 1 |
| 2 | $2 \times 1 \times 1, 1 \times 1 \times 2$ | $20 \times 10 \times 1, 10 \times 10 \times 2$ | 2 |
| 3 | $3 \times 1 \times 1, 1 \times 1 \times 3$ | $30 \times 10 \times 1, 10 \times 10 \times 3$ | 2 |
| 4 | $4 \times 1 \times 1, 2 \times 2 \times 1, 2 \times 1 \times 2, 1 \times 1 \times 4$ | $40 \times 10 \times 1, 20 \times 20 \times 1, 20 \times 10 \times 2, 10 \times 10 \times 4$ | 4 |
| 5 | $5 \times 1 \times 1, 1 \times 1 \times 5$ | $50 \times 10 \times 1, 10 \times 10 \times 5$ | 2 |
| 6 | $6 \times 1 \times 1, 3 \times 2 \times 1, 3 \times 1 \times 2,$ $2 \times 1 \times 3, 1 \times 1 \times 6$ | $60 \times 10 \times 1, 30 \times 20 \times 1, 30 \times 10 \times 2,$ $20 \times 10 \times 3, 10 \times 10 \times 6$ | 5 |
| 7 | $7 \times 1 \times 1, 1 \times 1 \times 7$ | $70 \times 10 \times 1, 10 \times 10 \times 7$ | 2 |
| 8 | $8 \times 1 \times 1, 4 \times 2 \times 1, 4 \times 1 \times 2, 2 \times 2 \times 2,$ $2 \times 2 \times 4, 1 \times 1 \times 8$ | $80 \times 10 \times 1, 40 \times 20 \times 1, 40 \times 10 \times 2,$ $20 \times 20 \times 2, 20 \times 10 \times 4, 10 \times 10 \times 8$ | 6 |
| 9 | $9 \times 1 \times 1, 3 \times 3 \times 1, 3 \times 1 \times 3, 1 \times 1 \times 9$ | $90 \times 10 \times 1, 30 \times 30 \times 1, 30 \times 10 \times 3, 10 \times 10 \times 9$ | 4 |
| 10 | $10 \times 1 \times 1$ $5 \times 2 \times 1$ $2 \times 1 \times 5$ $1 \times 1 \times 10$ | $100 \times 10 \times 1$ $50 \times 20 \times 1$ $50 \times 10 \times 2$ $20 \times 10 \times 5$ $10 \times 10 \times 10$ | 5 |
| 11 | $11 \times 1 \times 1$ $1 \times 1 \times 11$ | $110 \times 10 \times 1$ $10 \times 10 \times 11$ | 2 |
| 12 | $12 \times 1 \times 1$ $6 \times 2 \times 1$ $4 \times 3 \times 1$ $6 \times 1 \times 2$ $3 \times 2 \times 2$ $4 \times 1 \times 3$ $2 \times 2 \times 3$ $3 \times 1 \times 4$ $2 \times 1 \times 6$ $1 \times 1 \times 12$ | $120 \times 10 \times 1$ $60 \times 20 \times 1$ $40 \times 30 \times 1$ $60 \times 10 \times 2$ $30 \times 20 \times 2$ $40 \times 10 \times 3$ $20 \times 20 \times 3$ $30 \times 10 \times 4$ $20 \times 10 \times 6$ $10 \times 10 \times 12$ | 10 |
| 13 | $13 \times 1 \times 1$ $1 \times 1 \times 13$ | $130 \times 10 \times 1$ $10 \times 10 \times 13$ | 2 |
| 14 | $14 \times 1 \times 1$ $7 \times 2 \times 1$ $2 \times 1 \times 7$ $1 \times 1 \times 14$ | $140 \times 10 \times 1$ $70 \times 20 \times 1$ $20 \times 10 \times 7$ $10 \times 10 \times 14$ | 4 |
| 15 | $15 \times 1 \times 1$ $5 \times 3 \times 1$ $5 \times 1 \times 3$ $3 \times 1 \times 5$ $1 \times 1 \times 15$ | $150 \times 10 \times 1$ $50 \times 30 \times 1$ $50 \times 10 \times 3$ $30 \times 10 \times 5$ $10 \times 10 \times 15$ | 5 |

HOJA DE POSICIONES

| Ronda | BARRAS | UNIDADES |
|-------|---------|----------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| | TOTAL → | |

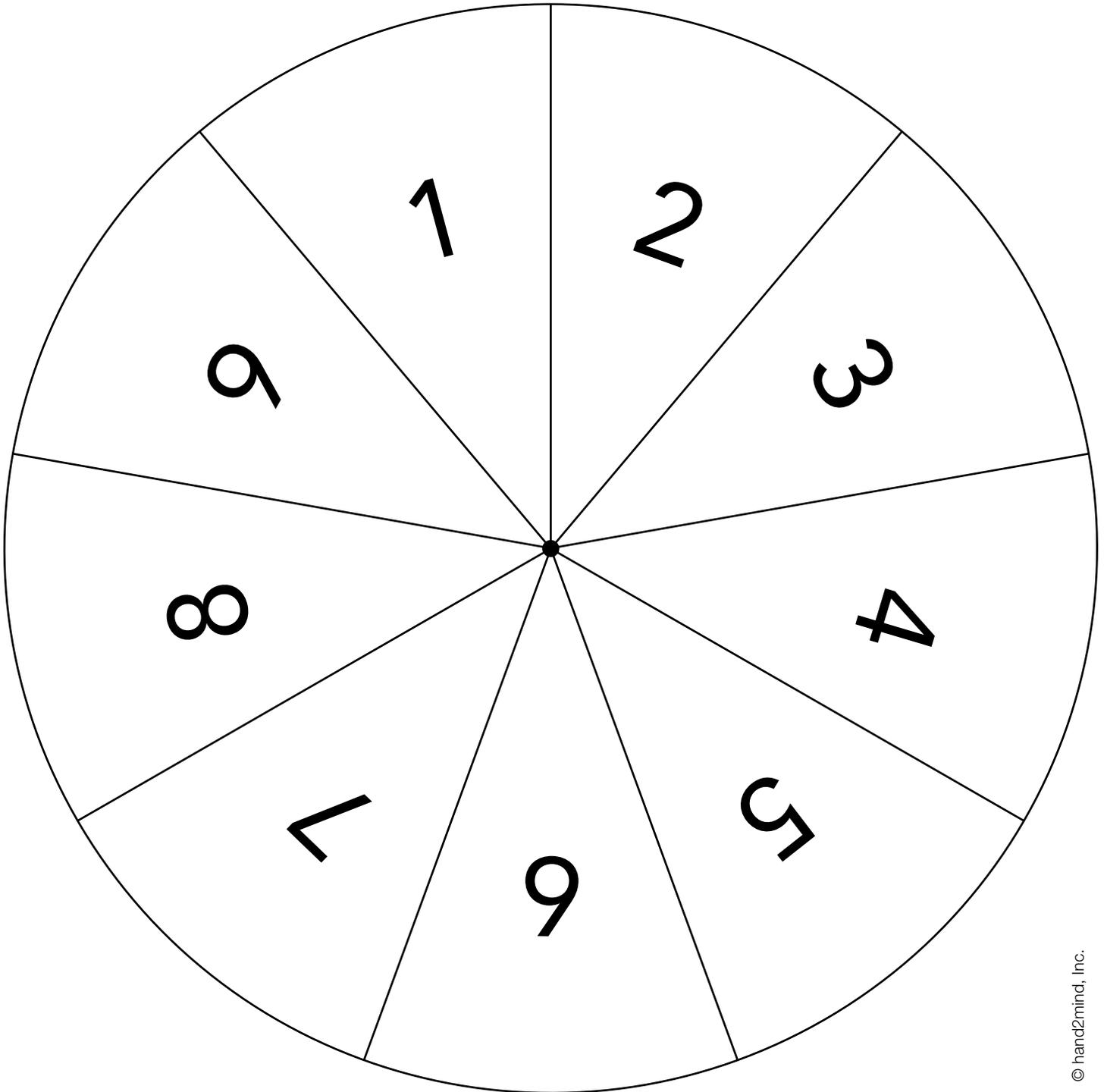
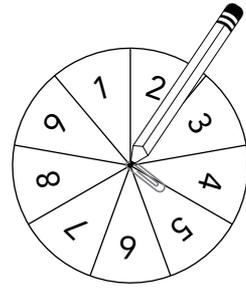
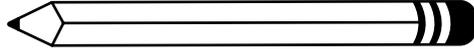
© hand2mind, inc.

PAPEL CUADRICULADO PARA BLOQUES DE BASE DIEZ



© hand2mind, Inc.

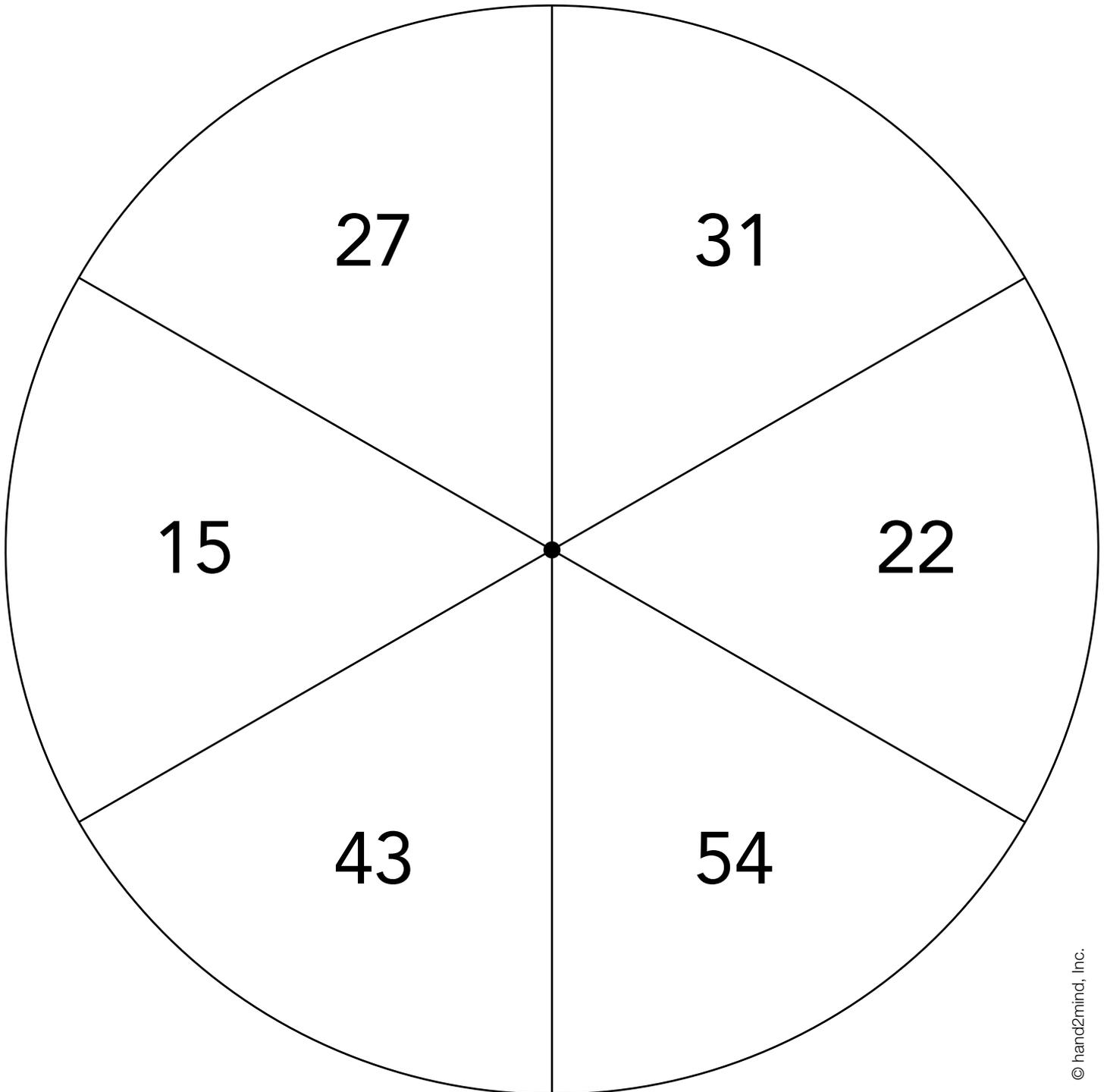
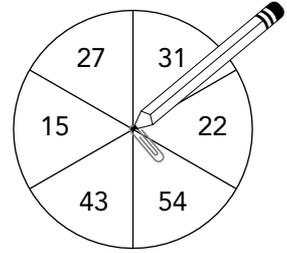
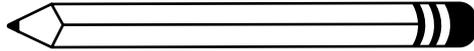
RUEDA GIRATORIA PARA ¡QUÉ TARJETA!



HOJA DE PUNTUACIÓN DE EL MÁS CERCANO A 1

| Lanzamiento | Números obtenidos | Decimal elegido | Suma o resta |
|-------------|-------------------|-----------------|--------------|
| 1.º | | | |
| 2.º | | | |
| 3.º | | | |
| 4.º | | | |
| 5.º | | | |
| 6.º | | | |
| 7.º | | | |
| 8.º | | | |
| 9.º | | | |
| 10.º | | | |

RUEDA GIRATORIA DE LA MULTIPLICACIÓN



RUEDA GIRATORIA DE DÉCIMAS O CENTÉSIMAS

