

Unidad 5.1: Conociendo más números grandes y pequeños

Matemáticas

Ejemplo para plan de lección – El juego entremedio

El juego entremedio

Materiales que se necesitan

- Una copia de “Cuadrículas del sistema decimal” para cada estudiante
- Una copia de “El juego entremedio” para cada par de estudiantes
- Transparencias de “El juego entremedio”
- Marcadores para proyector de transparencias

Actividad de enseñanza

1. *Inicio de la actividad:* Facilite a cada par de estudiantes copias de las cuadrículas 10 x 10. Modele en el proyector cómo dividir la cuadrícula en 10 partes iguales y sombree una parte. Escriba $\frac{1}{10}$ o 0.1. Pida a cada pareja que sombree $\frac{2}{10}$ o 0.2 en su primera cuadrícula. Luego, pídale que sombreen $\frac{20}{100}$ o 0.20 de otra cuadrícula. Haga que comparen los dos números decimales **sombreados**. Pregunte “¿Cuál decimal **sombreado** es mayor?” (Son iguales o equivalentes). Pueden representarlos como una igualdad, $.2 = .20$ y $2/10 = 20/100$
2. Pida a los estudiantes que usen dos cuadrículas más para **sombrear** los números decimales 0.3 y 0.34. Pregunte cuál es mayor (0.34), y pida respuestas y razonamientos. Nombre en voz alta las fracciones equivalentes **de esos dos números decimales**, ($\frac{3}{10}$ y $\frac{34}{100}$). Use dos cuadrículas más para **sombrear** 0.46 y 0.5. Pregunte cuál es mayor (0.5), y pida explicaciones. Coteje que los estudiantes entiendan cómo comparar números decimales por el valor posicional y aclare las dudas. Ofrezca la explicación del lugar posicional y su valor. Aproveche el momento para que los estudiantes **comparen** diferentes decimales utilizando los lugares decimales. Puede llevar los decimales hasta las milésimas.
3. Facilite a cada par de estudiantes una copia de las hojas de “El Juego entremedio.” Explique las reglas del juego (Nota: puede que necesite modelar un juego como ejemplo para contestar las preguntas de los estudiantes mientras lo ejemplifica en el proyector).
 - a. El primer jugador escoge un número decimal y lo escribe sobre la primera fila en la primera columna. El segundo jugador escoge el segundo decimal diferente al primero (mayor o menor) y lo escribe sobre la primera fila en la tercera columna, alineado con el primer número. Ejemplo:

<u>0.5</u>	_____	<u>0.7</u>
------------	-------	------------
 - b. Después, el primer jugador escoge un número decimal que esté entremedio de los primeros dos números, apunta este número en la segunda fila, en la columna del medio y tacha el número menor (primero): Ejemplo:

<u>0.5</u>	_____	<u>0.7</u>
_____	<u>0.68</u>	_____

Unidad 5.1: Conociendo más números grandes y pequeños
Matemáticas

Ejemplo para plan de lección – El juego entremedio

- c. El primer jugador entonces escribe los dos números restantes en la tercera fila en la primera y tercera columna, y el juego continúa. Ejemplo:

$$\begin{array}{r}
 \cancel{0.5} \\
 \hline
 0.68
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{r}
 \hline
 0.68 \\
 \hline
 \hline
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{r}
 0.7 \\
 \hline
 0.7
 \end{array}$$

- d. El segundo jugador escoge entonces un número entremedio de estos números y así sucesivamente por cinco o diez turnos. Ejemplo:

$$\begin{array}{r}
 \cancel{0.5} \\
 \hline
 \cancel{0.68} \\
 \hline
 0.689
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{r}
 \hline
 0.68 \\
 \hline
 0.689 \\
 \hline
 \hline
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{r}
 0.7 \\
 \hline
 0.7 \\
 \hline
 0.7
 \end{array}$$

4. Después de que los estudiantes hayan tenido la oportunidad de jugar por sí solos, pida a varias parejas que muestren sus juegos en el proyector para que todos puedan verlos y compartir sus jugadas y estrategias. Cuando todos hayan mostrado su última ronda de números, pida a los estudiantes que usen los símbolos $>$ y $<$ para representar las desigualdades. Debe repasar los símbolos de mayor y menor.



Unidad 5.1: Conociendo más números grandes y pequeños
Matemáticas
Ejemplo para plan de lección – El juego entremedio



Unidad 5.1: Conociendo más números grandes y pequeños
Matemáticas
Ejemplo para plan de lección – El juego entremedio

El Juego entremedio

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Unidad 5.1: Conociendo más números grandes y pequeños
Matemáticas
Ejemplo para plan de lección – El juego entremedio

Cuadrículas del Sistema Decimal

