

## ORDENACION Y APROXIMACIÓN DE LOS DECIMALES CON TARJETAS



### Objetivos:

Uno de los errores más frecuentes, a la hora de comparar dos números decimales, es la afirmación que:

*5,212 es mayor que 5,3 al ser 212 mayor que 3.*

Para trabajar el orden entre los decimales, y evitar este error, se propone una actividad, con tarjetas.

**Nivel:** 3er ciclo de primaria, 1º de ESO

### Material necesario para cada pareja:

- Unas tarjetas de cifras del 0 al 9.
- Dos tableros del juego, uno para cada jugador. En los tableros aparece ya escrito la cifra de las unidades.
- Un dado.
- Una calculadora (el profesorado decidirá el que se utilice o no)

### Reglas del juego:

El juego consiste en ir colocando unas cifras en las décimas, en las centésimas y en las milésimas en un tablero de tal forma que se obtenga un número lo más cerca posible de 1,5.

- Juego para dos jugadores. Cada jugador tiene, delante de sí, un tablero.
  - En la mesa, se coloca las diez tarjetas con las cifras boca abajo.
  - Se tira el dado para saber quién será el que custodie la calculadora y empezará el juego.
  - Ese jugador saca una tarjeta del montón y la coloca en las casillas de las décimas, de las centésimas o de las milésimas.
  - El otro jugador saca a su vez otra tarjeta y hace lo mismo.
  - El juego prosigue hasta que los dos jugadores hayan conseguido en sus tableros un número decimal con tres cifras decimales: **1,...**
  - Gana un punto, el jugador que se haya acercado más a **1,5**. Para averiguarlo, cada jugador hace la diferencia entre su número y 1,5. Si hay alguna duda, el jugador que tiene la calculadora, puede proceder a aclarar la situación.
- Por ejemplo en la imagen inicial se ve que el jugador que ha colocado 1,497, obtiene un punto en esta partida.