



Colegio Crisol  
Ana María Palacios G  
Depto. matemática  
anamaria.palacios@colegiocrisol.cl

## MATEMATICAS 6°básico Clase N°19

Objetivo de clase: **Resolver operatoria básica con números decimales.**

OA8 -Resolver problemas rutinarios y no rutinarios que involucren adiciones y sustracciones de fracciones propias, impropias, números mixtos o decimales hasta la milésima.

**Inicio:** Cálculo mental. (15 minutos)

Repase con el estudiante las tablas de multiplicar: 6,7,8 y 9 a continuación jugué con él mentalmente y dicte 8 tablas diferentes. El estudiante solo escribe la respuesta.

1.- \_\_\_\_\_, 2.- \_\_\_\_\_, 3.- \_\_\_\_\_ 4.- \_\_\_\_\_ 5.- \_\_\_\_\_ 6.- \_\_\_\_\_ 7.- \_\_\_\_\_, 8.- \_\_\_\_\_

Se recuerda que están trabajando con operatoria con números decimales. Escribe una adición, una sustracción, una multiplicación y una división en tú cuaderno y resuélvelo explicando su procedimiento.

**Desarrollo: (40 min)**

Les comento que en esta clase realizarán un juego, en el cual deberán desarrollar las cuatro operaciones básicas con números decimales (se adjunta guía de juego). Las operaciones realizadas deben registrarlas en su cuaderno para su posterior corrección de regreso a clases.

**Cierre: (10 min)** Los estudiantes comentan la operación matemática que es más fácil de desarrollar con números decimales y la que les parece más difícil.

¡Cuídate mucho!!! Un abrazo.

**Ana María Palacios G.**  
Docente  
Colegio Crisol  
[anamaria.palacios@colegiocrisol.cl](mailto:anamaria.palacios@colegiocrisol.cl)



### ACTIVIDADES: COLECCIÓN DE GUERREROS

En este ejercicio deberás relacionar los números:

0,25

0,5

2

4

Este juego consiste en reunir una colección de figurillas de acción lo más grande posible. Para ganar una figurilla, deberás usar los números 0,25, 0,5, 2 y 4; y las 4 operaciones matemáticas, además de paréntesis, con el fin de obtener los resultados expresados al lado de cada guerrero. A medida que se alcancen los resultados, estos no se pueden repetir nuevamente. Cada alumno tiene una oportunidad en cada turno para ganar una figura. Cada turno durará 60 segundos, uno de los jugadores deberá contar el tiempo. El juego termina cuando se haya alcanzado todos los resultados. Gana el que al final del juego, obtiene más guerreros en su colección.

Ejemplo:  $(2 : 0,5) + (4 : 0,25) = 20$  (Se ha ganado el guerrero que tiene el N° 20). Puedes usar lápiz y papel para hacer los cálculos.

