

## RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Las Lecciones 1 y 2 se enfocan en la propiedad conmutativa. Esta propiedad ayuda a los estudiantes a reconocer, por ejemplo, que si saben que  $3 \times 6 = 18$ , entonces también saben que  $6 \times 3 = 18$ . En la Lección 3, se presenta el uso de una letra para representar las incógnitas en las **ecuaciones**.

Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Usar **matrices** para escribir dos operaciones de multiplicación.
- Relacionar **expresiones** que muestren la propiedad conmutativa, por ejemplo,  $3 \times 6 = 6 \times 3$ ; 3 seises = 6 tresses; 10 doses =  $2 \times 10$ .
- Encontrar el valor de la incógnita (o letra) en ecuaciones simples y en problemas escritos (como se observa en la Muestra de un problema a continuación).

## MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 3)

Cada ecuación contiene una letra que representa la incógnita. Encuentra el valor de la incógnita.

$12 \div 3 = c$	$c = \underline{4}$
$4 \times a = 24$	$a = \underline{6}$

Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en [GreatMinds.org](http://GreatMinds.org).

## CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Dele a su hijo/a una tabla de multiplicar en blanco (pídale una al maestro/a o busque una que se pueda imprimir en línea) y pídale que complete cuantas operaciones pueda en cinco minutos. Pregúntele a su hijo/a cuáles estrategias usó para completar la tabla rápidamente.

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		2	3							
2		4		8				16		
3						18				
4					20					
5										50
6		12								
7										
8										
9										
10										

**CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA** *(cont.)*

- Juegue con su hijo/a al Juego del producto con los dados.
  1. El Jugador 1 lanza dos dados y multiplica esos dos números. En un pedazo de papel, escribe la ecuación de multiplicación y el producto para ese turno, el cual representa la puntuación.
  2. Pase los dados al Jugador 2, quien hace lo mismo.
  3. Cuando los dados regresen al Jugador 1, sume el producto del lanzamiento nuevo a la puntuación anterior. El jugador que obtenga 500 primero es el ganador.

Por ejemplo:

Lanzamiento 1 del Jugador 1:  $5 \times 4 = 20$

Lanzamiento 2 del Jugador 1:  $6 \times 5 = 30$ ;  $20 + 30 = 50$ , así que la puntuación del Jugador 1 es ahora 50.

Lanzamiento 3 del Jugador 1:  $2 \times 3 = 6$ ;  $50 + 6 = 56$ , así que la puntuación del Jugador 1 es ahora 56.
- Variación: utilice un dado y un mazo de cartas hasta las de 10 (sin los ases ni las figuras). Lance un dado y luego seleccione una carta y multiplique los dos números. Esto le ayudará a su hijo/a a practicar operaciones más grandes.

**VOCABULARIO**

**Ecuación:** un enunciado que indica que dos expresiones son iguales; por ejemplo,  $3 \times 4 = \underline{\quad}$  o  $3 \times 4 = 12$ .

**Expresión:** cualquier combinación de sumas, diferencias, productos o divisiones de números que equivalen a un número. Las expresiones no tienen un signo de igual. Por ejemplo:  $3 + 4$ ,  $3 \times 4$  y  $12 \div 4$  son expresiones.

**REPRESENTACIONES**

**Matriz:** un arreglo de objetos en filas y columnas.

