

## RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

---

En las Lecciones 19 a la 21, los estudiantes aplican el conocimiento sobre las operaciones de multiplicación a la multiplicación con múltiplos de 10. Por ejemplo: si los estudiantes conocen  $4 \times 6 = 24$ , entonces conocen  $4 \times 60 = 240$  porque 60 es 10 veces más grande que 6.

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

- Usar **discos de valor posicional** y una tabla de valor posicional para resolver problemas de multiplicación.
- Colocar números entre paréntesis para agrupar los problemas de multiplicación a fin de hacer un problema más fácil. (Vea Muestra de un problema).
- Resolver problemas escritos que requieran multiplicar con múltiplos de 10.

## MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 20)

---

Coloca ( ) en la ecuación para encontrar la operación relacionada.

$$\begin{aligned} 3 \times 30 &= 3 \times (3 \times 10) \\ &= (3 \times 3) \times 10 \\ &= \underline{9} \times 10 \\ &= \underline{90} \end{aligned}$$

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).

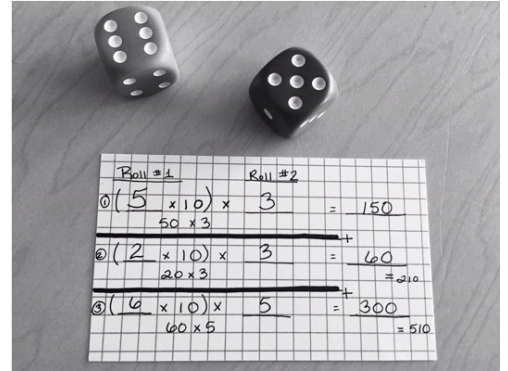
## CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

---

- Juegue al juego de Dados dobles con su hijo/a.
  1. Necesitará dos dados y una hoja de papel.
  2. El primer jugador lanza un dado y multiplica el número lanzado por 10. Luego, el jugador multiplica esa respuesta por el número lanzado en el segundo dado. El producto final es la puntuación del jugador para este turno.

**CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA** (cont.)

Por ejemplo: si su hijo/a saca 6 en su primer lanzamiento, escribirá  $6 \times 10 = 60$ . Al lanzar el segundo dado, saca un 5; entonces multiplica el 60 por 5 para obtener 300, lo cual corresponde a su puntuación para ese turno. Juegue varias rondas, turnándose con su hijo/a. (Vea la imagen a la derecha).



3. Use la hoja para registrar los cálculos y mantener el registro de las puntuaciones de cada jugador. Lleve el total acumulado de la puntuación de cada jugador, sumando la puntuación de cada ronda con el total anterior.
4. ¡El primer jugador que sobrepase los 1,000 gana!

NOTA: ya que el juego de Dados dobles limita a los jugadores a factores hasta el 6, es posible que quiera probar esta variación que ofrece una práctica con factores hasta el 9.

- En lugar de usar dos dados, use un dado y cartas con los números del 2 al 9 únicamente. Baraje las cartas y colóquelas boca abajo en una pila.
- Lance el dado y multiplique el número lanzado por 10. Luego, tome una carta y multiplique el resultado anterior por el número en la carta. Este número final corresponde a la puntuación del turno.
- Fije una puntuación ganadora más alta ya que está jugando con factores más grandes. Por ejemplo: diga que el primer jugador en sobrepasar los 5,000 es el ganador.

**REPRESENTACIONES****Discos de valor posicional**