

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

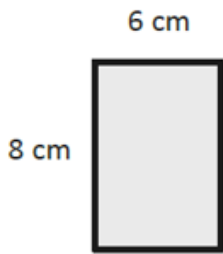
En las Lecciones 9 a la 11, los estudiantes continúan trabajando con las áreas de los rectángulos.

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

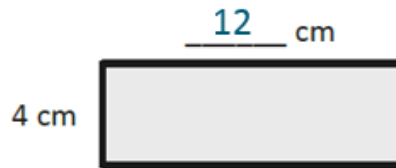
- Separar rectángulos y volver a conectar las piezas para formar rectángulos nuevos y así demostrar que las áreas siguen siendo iguales.
- Usar la estrategia de descomponer y distribuir para encontrar el área de rectángulos grandes.
- Usar la multiplicación para demostrar cómo las áreas de los rectángulos son iguales a pesar de que las longitudes laterales son diferentes.

MUESTRA DE UN PROBLEMA *(Tomado de la Lección 11)*

Los rectángulos a continuación tienen la misma área. Mueva los paréntesis para encontrar las longitudes laterales desconocidas. Resuelva.



$$\begin{aligned}\text{Área: } 8 \times \underline{6} &= \underline{48} \\ \text{Área: } \underline{48} \text{ cm}^2\end{aligned}$$



$$\begin{aligned}\text{Área: } 8 \times 6 &= (4 \times 2) \times 6 \\ &= 4 \times (2 \times 6) \\ &= \underline{4} \times \underline{12} \\ &= \underline{48} \\ \text{Área: } \underline{48} \text{ cm}^2\end{aligned}$$

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.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

Juegue con su hijo/a al juego de ¿Cuántos rectángulos?

1. Saque las jotas, reinas, reyes, ases y comodines del mazo de cartas y baraje el mazo.
2. Un jugador decide si lanzar un dado y tomar una carta de arriba del mazo de cartas y multiplicar ambos números o, tomar dos cartas de arriba del mazo y multiplicar los dos números. El producto es el “área objetivo”.
3. Los jugadores tienen dos minutos para dibujar cuantos rectángulos puedan con la medida del área objetivo del Paso 2. Para cada rectángulo, los jugadores deben identificar las longitudes laterales y escribir una ecuación de multiplicación correcta para el área objetivo.
4. Los jugadores se muestran los rectángulos entre sí y coinciden en cuáles son correctos. Los dibujos correctos obtienen 5 puntos. (Si los jugadores dibujan los mismos rectángulos, aún así obtienen los puntos). Los rectángulos incorrectos reciben 0 puntos.
5. Repita los paso del 1 al 4. El jugador que sobrepase primero los 100 puntos gana.

Por ejemplo: su hijo/a lanza un 6 en el dado. Luego, él/ella toma un 4 del mazo de cartas. Multiplica 6×4 para obtener 24. Ahora, todos los jugadores tienen dos minutos para dibujar todos los rectángulos que puedan con un área de 24 unidades cuadradas a medida que identifican las longitudes laterales y escriben una ecuación de multiplicación para el área. (Ver imagen). Los jugadores reciben 5 puntos por cada rectángulo correcto. Para los dibujos que se muestran, el jugador solo obtendría 10 puntos porque dos rectángulos son correctos (4×6 y 2×12) y dos son incorrectos (ni 1×12 ni 3×7 es igual a 24).

