

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

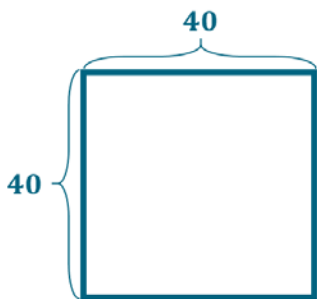
En las Lecciones 4 a 6, los estudiantes se enfocan en el **valor posicional** y descubren patrones mientras multiplican un número entero por 10, 100 o 1,000 (p.ej., $5 \times 1,000$) y por múltiplos de 10, 100 y 1,000 (p.ej., $5 \times 5,000$).

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

- Dibujar discos de valor posicional y flechas en una **tabla de valor posicional** para representar la multiplicación por 10, 100 y 1,000 y por múltiplos de 10, 100 y 1,000.
- Usar un **modelo de área** (vea la siguiente Muestra de un problema) para representar la multiplicación de un múltiplo de 10 de dos dígitos por un múltiplo de 10 de dos dígitos (p.ej., 40×40).

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 6)

Dibuja un modelo de área para representar 40×40 .



$$4 \text{ decenas} \times 4 \text{ decenas} = 16 \text{ centenas}$$

$$40 \times 40 = 1,600$$

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

- Ayude a su hijo/a a recordar que “decenas por decenas es igual a centenas”. Pídale que forme 10 grupos de 10 objetos (p.ej., que forme 10 grupos de 10 centavos o 10 grupos de 10 mini malvaviscos). Pregunte, “¿cuántos tienes?”.
- Ayude a su hijo/a a recordar el valor de los discos en tablas de valor posicional. Tomen turnos para dibujar discos en un lugar en blanco de la tabla de valor posicional y desafíense el uno al otro a leer el número en forma de unidades mientras ven los discos de valor posicional. Por ejemplo, si dibujan 2 discos en la columna de las centenas, 1 disco en la columna de las decenas, y 3 discos en la columna de las unidades, su hijo/a diría, “2 centenas, 1 decena, 3 unidades”.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA *(cont.)*

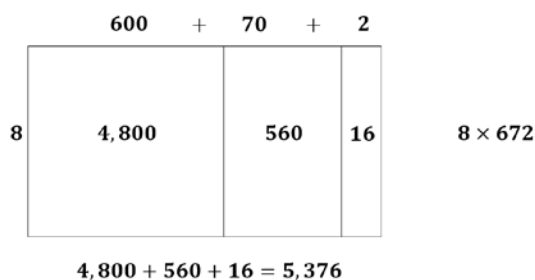
- Cree un juego para practicar las tablas de multiplicar con su hijo/a. Cada uno tomará tres tarjetas o pequeños pedazos de papel. Numeren las tarjetas de manera que cada uno tenga una tarjeta para cada dígito (0–9). Coloque las cartas boca abajo. Un jugador levanta dos tarjetas. El otro jugador tiene que multiplicar los números que muestran las dos tarjetas. Cambien de roles. Vea cuántos problemas pueden completar en un minuto.

VOCABULARIO

Valor posicional: el valor de un dígito dado basado en su posición en un número. Por ejemplo, el valor posicional del dígito 2 en 235 es 200 (i.e., 2 centenas).

REPRESENTACIONES

Modelo de área: un modelo usado para ayudar a resolver problemas de multiplicación y división.

**Tabla de valor posicional**

| millones | centenas de miles | decenas de miles | miles | centenas | decenas | unidades |
|----------|-------------------|------------------|-------|----------|---------|----------|
| | | | | | | |