

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

En las Lecciones 12 a 15, los estudiantes comparan fracciones usando diferentes modelos (p.ej., **recta numérica**, **modelo de área**) y estrategias.

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

- Trazar fracciones en una recta numérica y usar la recta numérica para comparar fracciones.
- Comparar fracciones al referirse a **los puntos de referencia**. (Ver la Muestra de un problema).
- Comparar fracciones al pensar acerca del tamaño de la unidad (p.ej., los tercios son más grandes que los sextos, por lo tanto $\frac{1}{3} > \frac{1}{6}$).
- Comparar fracciones con **numeradores** comunes y relacionados (p.ej., los quintos son más grandes que los octavos; hay tres de cada unidad, por lo tanto $\frac{3}{5} > \frac{3}{8}$).
- Comparar fracciones con **denominadores** comunes y relacionados (p.ej., $\frac{1}{3}$ es equivalente a $\frac{2}{6}$, por lo tanto $\frac{1}{3} < \frac{3}{6}$).

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 12)

Compara las fracciones que aparecen abajo escribiendo $>$ o $<$ en el renglón. Da una breve explicación de tu respuesta, refiriéndote a uno o más de los puntos de referencia 0, $\frac{1}{2}$ y 1.

$$\frac{2}{3} \underline{<} \frac{7}{8}$$

$\frac{2}{3}$ es un tercio de 1. $\frac{7}{8}$ es un octavo de 1. Los tercios son más grandes que los octavos, lo cual significa que $\frac{2}{3}$ está más lejos de 1 de lo que $\frac{7}{8}$ está de 1, por lo tanto $\frac{2}{3} < \frac{7}{8}$.

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

Jueguen la Batalla del número de fracción. Remueva las jotas, reinas, reyes y comodines de un mazo de cartas. Deje que los ases tengan el valor de 1. Decida por cuánto tiempo jugarán. Fije un temporizador.

1. Divida las cartas equitativamente entre dos jugadores. Cada jugador coloca sus cartas boca abajo en una pila.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA (continúa)

2. Cada jugador escoge dos cartas de arriba de su pila, las coloca boca arriba en el área de juego y organiza las cartas como una fracción con el número menor como denominador.
3. Cada jugador dice el valor de su fracción. El jugador con la fracción de mayor valor toma todas las cartas jugadas y las coloca hasta abajo de su pila de cartas. Si las fracciones tienen el mismo valor, cada jugador coloca tres cartas boca abajo en el área de juego, seguidas de un nuevo par de cartas boca arriba, formando una nueva fracción con las cartas. El jugador cuya nueva fracción tenga el mayor valor se queda con todas las cartas del área de juegos.
4. Continúen hasta que un jugador gane cuando obtenga todas las cartas. Si el tiempo se agota primero, gana el jugador que tenga más cartas.

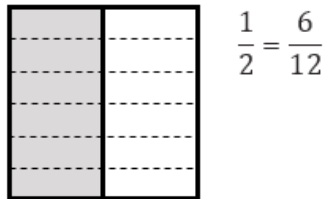
Para APRENDER MÁS viendo instrucciones completas y más ideas para juegos de cartas, visite eurmath.link/eureka-card-games.

VOCABULARIO

Punto de referencia: un punto de referencia a través del cual algo es medido. Los números 0, $\frac{1}{2}$ y 1 son puntos de referencia que pueden ser usados para facilitar la comparación de fracciones. Por ejemplo, $\frac{3}{8}$ es menor que $\frac{1}{2}$ y $\frac{4}{6}$ es mayor que $\frac{1}{2}$; por lo tanto, $\frac{3}{8}$ es menor que $\frac{4}{6}$.

Denominador: denota la unidad fraccionaria (el número de abajo en una fracción). Por ejemplo, los *quintos* en tres quintos, como lo representa el 5 en $\frac{3}{5}$, es el denominador.

Numerador: denota la cuenta de unidades fraccionarias (el número de arriba en una fracción). Por ejemplo, *tres* en tres quintos, o 3 en $\frac{3}{5}$, es el numerador.

REPRESENTACIONES**Modelo de área****Recta numérica**