

## RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

En las Lecciones 11 y 12 los estudiantes aprenden a multiplicar un decimal por un número entero de un dígito usando un **modelo de área** (como aparece en la Muestra de un problema a continuación).

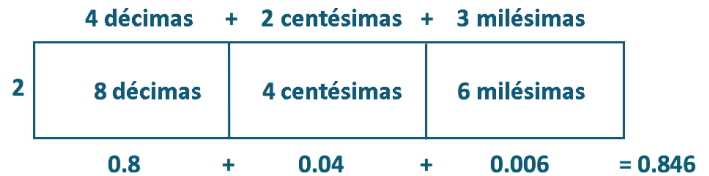
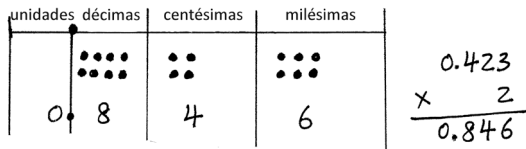
Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Dibujar **discos de valor posicional** para resolver problemas de multiplicación.
- Dibujar modelos de área para resolver problemas de multiplicación.
- Calcular aproximadamente y explicar la lógica del **producto**.
- Resolver problemas narrados.

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

Resuelve dibujando discos en una tabla de valor posicional y usando el modelo de área.

$$2 \times 0.423 = \mathbf{0.846}$$



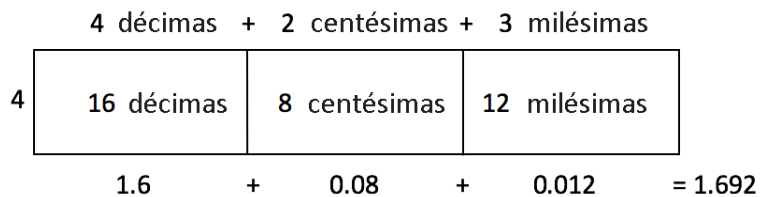
Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en [GreatMinds.org](http://GreatMinds.org).

## CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Practique las propiedades básicas de la multiplicación tirando dos dados y multiplicando los números que salen en los dados.
- Repase el redondeo con su hijo/a. Dele un número y pídale que lo redondee a la unidad más cercana ( $2.649 \approx 3$ ), a la décima más cercana ( $2.649 \approx 2.6$ ) y a la centésima más cercana ( $2.649 \approx 2.65$ ).

**VOCABULARIO**

**Producto:** el número resultante de la multiplicación de dos o más números. Por ejemplo, en el problema de multiplicación  $4 \times 0.2 = 0.8$ , el número 0.8 es el producto.

**REPRESENTACIONES****Modelo de área****Discos de valor posicional**