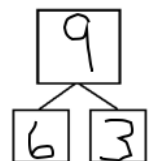
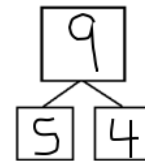


RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

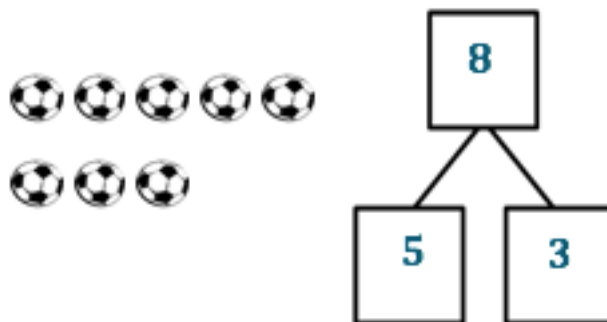
Durante los próximos días, en la clase de matemáticas avanzaremos con el objetivo de sumar y restar con fluidez números del 1 al 10. Aprenderemos a descomponer un total en dos partes o **sumandos**. Por ejemplo, 9 se puede descomponer en 5 y 4 dado que $5 + 4 = 9$. Los estudiantes comenzarán a comprender que es posible descomponer un número de múltiples formas.

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

- Identificar rápidamente un grupo de cinco dentro de un grupo mayor de elementos y luego **contar a partir de** cinco para encontrar la cantidad total de elementos.
- Mostrar diferentes formas de descomponer un total y dibujar el correspondiente **vínculo numérico**.
- Decir cuál es el total, cuando se suma *uno más* a un número; por ejemplo, “uno más que 7 es 8”.



Dibuja un vínculo numérico para el número 8 donde 5 es una de las partes.



Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuestas detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

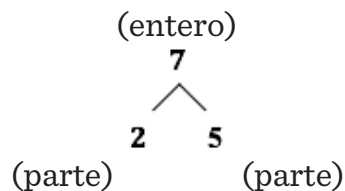
CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Pídale a su hijo/a que le muestre cómo contar con el Método matemático (contando de izquierda a derecha comenzando con el dedo meñique de la mano izquierda).
- Juegue a mostrar los dedos con el “Método matemático”: el Jugador A muestra rápidamente, con sus dedos, un número (del 1 al 10) usando el método matemático y luego los oculta detrás de su espalda. El Jugador B dice el número que vio. Si desea un desafío mayor, el Jugador B debe decir cuántos más necesita el Jugador A para hacer diez.
- Juegue a “grupos de monedas de un centavo”: pídale a su hijo/a que organice 6 a 10 monedas de un centavo en dos grupos, colocando cinco monedas de un centavo en un grupo. Luego pídale a su hijo que dibuje un vínculo numérico que muestre la forma en que se agruparon las monedas de un centavo. Por ejemplo, si el total es 8 monedas de un centavo, entonces las partes son 5 y 3. Si desea un desafío mayor, separe las monedas de un centavo de dos formas diferentes, con el mismo total, y dibuje el vínculo numérico correspondiente a cada forma; por ejemplo, 5 y 3, y 4 y 4.



REPRESENTACIONES

Vínculo numérico: un modelo que muestra la relación entre un número (entero) y sus partes.



Contar a partir de: contar hacia adelante, a partir de un sumando o número, hasta llegar al total. Por ejemplo, en $6 + \underline{\quad} = 8$, podemos contar a partir de 6, contando dos más hasta llegar a 8.

Sumando: un número que se suma a otro(s) número(s); por ejemplo, en $3 + 4 = 7$, 3 y 4 son sumandos.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

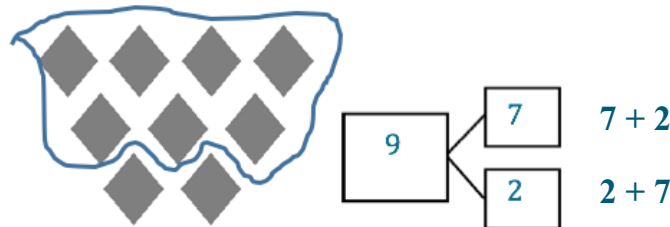
Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas estaremos aprendiendo a mostrar todos los **pares o parejas de números** que forman los números 6, 7, 8, 9 y 10 (p. ej., 7: 6 y 1, 5 y 2, 4 y 3). Los estudiantes utilizarán los vínculos numéricos y las **expresiones** de suma para representar la forma en que dos partes forman un total. Contarán a partir del primer adendo o parte para encontrar el total.

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

- Hacer tarjetas de vínculos numéricos.
- Completar el número que falta en un vínculo numérico. Luego escribir un **enunciado numérico** de suma para el vínculo numérico: por ejemplo, $4 + 3 = 7$.
- Utilizar una expresión para escribir un vínculo numérico que forme 8 y hacer un dibujo que se relacione con los 8 elementos organizados en dos grupos.
- Escribir expresiones y vínculos numéricos para mostrar las diferentes formas de hacer 9 a partir de dos partes.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 7)

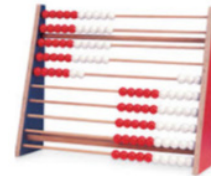
Encierra 7. ¿Cuántos necesita 7 para hacer 9?



Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuestas detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Pídale a su hijo/a que cuente del 10 hasta el 20 y luego hacia atrás, primero de la forma regular y luego utilizando el método **Say Ten**, tal como se muestra a continuación.
- Forma regular: 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14... (si su hijo/a está encontrando dificultades, considere utilizar un **Rekenrek** u otro ábaco como apoyo).
- Método Say Ten: 8, 9, 10, diez 1, diez 2, diez 3, diez 4...
- Pídale a su hijo/a que use juguetes (como bloques de armar), cereales o monedas de un centavo para mostrar las partes de un número, que hacen el total. Por ejemplo, 6 cubos rojos y 3 cubos azules forman 9 cubos. Como desafío, pídale a su hijo que dibuje un vínculo numérico que se relacione con cada combinación.
- Ejercicio de tiro al blanco: el Jugador A escoge un número del 7 al 9 que será el objetivo o blanco. El Jugador B tira el dado, mira el número y dice qué número se necesita para formar el número objetivo. Por ejemplo, si el número objetivo es 7 y al Jugador B le sale un 3, entonces la respuesta es 4.



VOCABULARIO

Expresión: un enunciado con números y símbolos (tales como + y -) que representa un solo valor y no tiene el símbolo de igual (=); por ejemplo, $2 + 1$ o $5 - 3$.

Pares o parejas de números: Pares de números que suman un determinado número; por ejemplo, 3 y 4 son un par o pareja de números que forman 8.

Enunciado numérico: un enunciado con números y símbolos (tales como + y -) que puede ser verdadero o falso; por ejemplo, $2 + 1 = 3$.

Rekenrek: un ábaco eslavo con filas de 10 cuentas. Cada fila tiene un grupo de 5 cuentas rojas y 5 cuentas blancas. El color de los grupos ayuda a los estudiantes a visualizar mentalmente los números.

Conteo Say Ten: Un método para contar originario de Asia oriental que reafirma la comprensión del valor posicional al pedir a los estudiantes que separen números de dos dígitos en decenas y unidades. En el Grado 1, el Conteo Say Ten se extiende a números de tres dígitos hasta el 120.

Dieciocho	1 diez 8
Cuarenta y ocho	4 diez 8
Ciento dieciocho	11 diez 8 1 cien 1 diez 8

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas aprenderemos a resolver diversos problemas escritos con un cambio en el total o en una parte. Los estudiantes aprenderán a resolver problemas utilizando un dibujo, un vínculo numérico y un enunciado numérico. Los estudiantes seguirán utilizando las **tarjetas de grupos de 5** para ayudarles a Contar a partir de un número dado, y resolver los problemas. para ayudarles a contar a partir de para resolver los problemas.

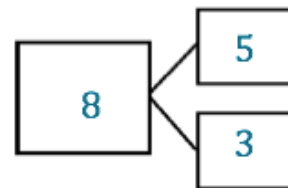
Espera ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Hacer un dibujo que se relacione con un cuento de matemáticas.
- Escribir un enunciado numérico para narrar un cuento de matemáticas. Luego, escribir un vínculo numérico que se relacione con el enunciado y con el cuento.
- Utilizar tarjetas de grupos de 5 para Contar a partir de un número dado, y así encontrar la parte que falta o incógnita, en un enunciado numérico.
- Relacionar el enunciado numérico con el cuento de matemáticas. Hacer un dibujo o utilizar las tarjetas de grupos de 5 para resolverlo.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 13)

Utiliza el enunciado numérico para hacer un dibujo y completa el vínculo numérico correspondiente.

$$5 + 3 = 8$$



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

- ¡Juegue al “número misterioso”! Invente un cuento de matemáticas con una parte desconocida o incógnita para que su hijo/a lo resuelva. Por ejemplo, “Nueve osos estaban jugando a los Encantados al mediodía. Antes del mediodía, solo seis osos estaban jugando. ¿Cuántos osos comenzaron a jugar al mediodía?”. Procure que su hijo/a haga un dibujo y/o vínculo numérico que ilustre lo que está sucediendo en el cuento y que ayude a encontrar la incógnita; por ejemplo, $6 + \underline{\quad} = 9$.
- ¡Juegue a “diez y esconder”! Pídale a su hijo/a que le muestre 10 dedos. Indíquele que esconda 3 dedos (doblando hacia abajo el dedo meñique, el dedo anular y el dedo medio de la mano derecha). Pregúntele a su hijo/a cuántos dedos quedaron a la vista (7) y cuántos quedaron escondidos (3). Luego invítelo/a a decir el enunciado numérico correspondiente en voz alta, de tres maneras; primero, comenzando con la parte mayor ($7 + 3 = 10$); luego, comenzando con la parte menor ($3 + 7 = 10$); y finalmente, comenzando con el entero o total ($10 = 3 + 7$ o $10 = 7 + 3$).
- ¡Haga de narrador/a de cuentos de matemáticas! Con su hijo/a elabore tarjetas de enunciados numéricos con operaciones de suma básicas hasta 10, tales como $3 + 5 = 8$, $6 = 2 + 4$ y así sucesivamente. Luego juegue a los cuentos de matemáticas. El Jugador A elige una tarjeta con un enunciado numérico y narra un cuento que se relacione con el enunciado. El Jugador B hace un dibujo de matemáticas para mostrar lo que sucede en el cuento y resuelve el problema. Como desafío adicional, cubra el total o el segundo adendo del enunciado numérico con un papel autoadhesivo antes de inventar el cuento y resolver el problema.

VOCABULARIO

Tarjetas de grupos de 5: una imagen con hasta 2 filas de 5 puntos. Los estudiantes aprenden diferentes formas de descomponer números hasta el 10, en números menores. Con las tarjetas de grupos de 5 se presta especial atención al 5 en números del 6 al 10.



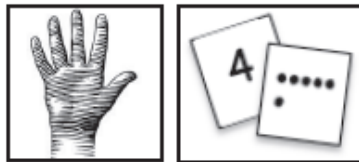
RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas seguiremos contando a partir de un número dado, cuando sumamos. Los estudiantes aprenderán dos estrategias específicas o atajos, para ayudarlos a contar a partir de un número dado de manera eficiente. Pueden utilizar sus tarjetas de grupos de 5 y golpear para contar a partir de ese número, o bien, utilizar los dedos para contar a partir de un número dado.

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

- Contar a partir de, para sumar.
- Usar tarjetas de grupos de 5 o los dedos para contar a partir de un número y resolver los problemas de suma. Mostrar el atajo utilizado (tarjetas o dedos) para sumar.
- Utilizar dibujos matemáticos simples y “dibujar más” para resolver; por ejemplo, “dibujar dos elementos más para resolver $4 + ? = 6$ ”.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 15)



Utiliza las tarjetas de grupos de 5 o tus dedos para contar a partir de un número dado y resolver.

$$5 + 3 = \underline{8}$$

Muestra el atajo que utilizaste para sumar (p. ej., “Cinco, 6, 7, 8. ¡Toqué el número en cada tarjeta mientras contaba!”)

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 a “golpear los naipes que hacen 6”!: utilice naipes o tarjetas hechas en casa con números del 0 al 6. Pídale a su hijo/a que coloque los naipes delante de él/ella, sobre la mesa o en el suelo, ordenados del 0 al 6. Diga en voz alta un número del 0 al 6 y procure que su hijo “golpee” el naipe con el número que se necesita para hacer 6. Por ejemplo, si usted dice “cinco”, su hijo/a debería golpear el naipe con el número 1. Procure que su hijo/a diga en voz alta, por ejemplo, “cinco y uno hacen seis” mientras que “golpea” el naipe correspondiente que forma la pareja. Siga jugando hasta formar todas las parejas que hacen 6. Cuando su hijo/a demuestre que sabe muy bien cuáles son las parejas que hacen 6, aumente el total a 7 y finalmente a 8, 9 y 10.
- Juegue a “Contar a partir de un número y movernos”!: diga un número en voz alta, por ejemplo, cinco. Pídale a su hijo/a que repita el número tocándose la cabeza, luego pídale que cuente dos más, a partir de cinco, levantando las manos, una a la vez. Otra alternativa es que su hijo cuente dando puñetazos como si estuviera boxeando con un adversario imaginario o haciendo otros movimientos con los brazos. Extienda el juego planteando el desafío de contar a partir de diferentes números.



ciiiinco

seis

siete

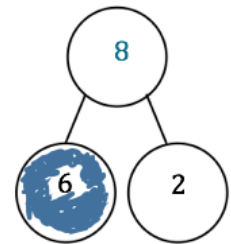
- Juegue a “la parte que falta para hacer 10”!: use las tarjetas de grupos de 5 o tarjetas, hechas en casa, numeradas del 1 al 10. El Jugador A coloca una tarjeta en su frente, sin mirar el número de la tarjeta. El jugador B dice cuántos más necesita para hacer 10. El jugador A adivina el número de la tarjeta. Alterne los roles en turnos. Si es necesario, recuerdo a su hijo/a que puede usar los dedos para contar a partir del número dado.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas seguiremos aprendiendo sobre el signo de igual, extendiendo nuestros conocimientos al utilizar el signo de igual para escribir enunciados numéricos verdaderos; por ejemplo, $4 + 3 = 3 + 4$. Cuando se suman, ambos números dan el mismo total, independientemente del orden que tengan en el enunciado numérico. Los estudiantes aprenderán a sumar eficientemente comenzando con el sumando mayor y luego contando a partir de: “Puedo contar 2 más a partir de 7 cuando resuelvo $2 + 7$ ”.

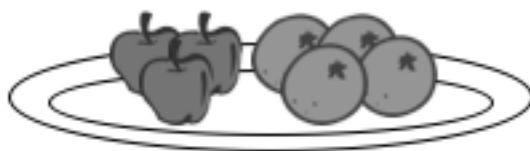
Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Escribir una expresión que se relacione con los grupos. Si grupos diferentes tienen la misma cantidad, se debe escribir un signo de igual entre las expresiones (ver Muestra de problema).
- Encerrar en un círculo los enunciados numéricos verdaderos y reescribir los enunciados falsos para convertirlos en verdaderos.
- Encontrar la parte que falta para hacer que cada enunciado numérico sea verdadero.
- Colorear la parte mayor y completar el vínculo numérico. Escribir el enunciado numérico, comenzando con la parte mayor (p. ej., $6 + 2 = 8$).



MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 19)

Escribe la expresión debajo de cada plato. Agrega el signo de igual para mostrar que tienen la misma cantidad.



$3 + 4$

=



$4 + 3$

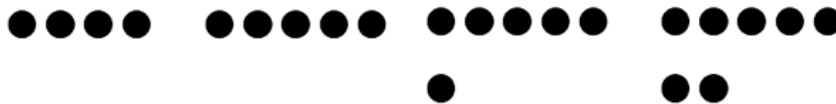
Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Juegue a “luz roja/luz verde”: cuando usted diga “luz verde”, su hijo/a comenzará a correr en el lugar y a contar en voz alta, de diez en diez, comenzando en cero. Cuando su hijo/a llegue a 100, diga, “luz roja”. Su hijo/a dejará de contar y se quedará inmóvil. Cuando usted diga “luz verde”, su hijo/a comenzará nuevamente a correr en el lugar, esta vez contando hacia atrás desde 100, de diez en diez, hasta llegar a 0. Continúe el conteo diciendo “luz roja”, en distintos momentos. Cambie la dirección del conteo cada vez que se detenga.
- Juegue a “buscar la equivalencia”: muestre a su hijo un grupo de objetos organizados en dos partes, como un grupo de cinco monedas de un centavo, dos de ellas con la cara hacia arriba y tres de ellas con la cruz hacia arriba. Pídale a su hijo/a que escriba una expresión que muestre cuántas monedas de un centavo hay ($2 + 3$). Reorganice el grupo de monedas de un centavo colocando cuatro de ellas con la cara hacia arriba y una con la cruz hacia arriba y pídale a su hijo/a que escriba la expresión ($4 + 1$). Comente de qué manera las dos expresiones que su hijo/a escribió son iguales y en qué aspecto son diferentes. Siga la actividad con grupos de 6, 7, 8, 9 y 10 monedas de un centavo, organizando cada grupo en dos partes con diversas cantidades.
- Practique la suma con **grupos de 5**. (Esto puede hacerse con dominós, dados o naipes en lugar de tarjetas de grupos de 5). Sostenga en alto una tarjeta de grupos de 5 y solicite a su hijo/a que identifique la cantidad; por ejemplo, 3. Luego, sostenga en alto una segunda tarjeta de grupos de 5 y pídale a su hijo/a que identifique la cantidad; por ejemplo, 4. Sostenga las tarjetas una junto a la otra y formule una serie de preguntas adicionales; por ejemplo, “¿cuál es el total?” (7). “¿Cuál es el enunciado numérico, comenzando con la parte mayor?” ($4 + 3 = 7$). “¿Cuál es el enunciado numérico, comenzando con la parte menor?” ($3 + 4 = 7$). Continúe con diversas combinaciones numéricas.

VOCABULARIO

Grupo de 5: un dibujo matemático con hasta 2 filas de 5 puntos. Los grupos de 5 enfocan la atención especialmente en el 5 en los números del 6 al 10.



RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante los próximos días, en la clase de matemáticas estaremos aprendiendo estrategias para poder resolver con fluidez los problemas de suma hasta 10. Aprenderemos a utilizar la **tabla de sumar** para analizar los patrones y realizar conexiones entre las operaciones de suma.

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

- Reconocer las operaciones con **dobles** ($3 + 3 = 6$) y **dobles más 1** ($3 + 4 = 7$).
- Utilizar la tabla de sumar para ver cómo afecta al total, sumar el mismo número a diversos números, en orden. Por ejemplo, cuando utilizamos 2 como el sumando ($3 + 2 = 5$, $4 + 2 = 6$, $5 + 2 = 7$ y así sucesivamente), los totales aumentan 1. Cada total es uno más que el total anterior.
- Utilizar la tabla de sumar para encontrar problemas con el mismo total, tales como $6 + 2 = 8$, $5 + 3 = 8$ y $4 + 4 = 8$. ¡Se deben observar los patrones en la tabla!

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 21)

Resuelve el enunciado numérico. Escribe la suma de dobles que te ayudó a resolver los dobles más 1.

$4 + \underline{5} = 9$

$4 + 4 = 8$

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

- Procure que su hijo/a utilice sus dedos para que le ayude a visualizar las propiedades de la suma de dobles. Por ejemplo, para resolver $3 + 3$, su hijo/a debe mover ambos dedos meñiques y decir “dos”; luego debe mover ambos dedos meñiques y ambos dedos anulares y decir “cuatro”; y finalmente debe mover el dedo meñique, el anular y el dedo medio de cada mano y decir “seis”.



- Elabore en casa tarjetas de grupos de 5. Muestre dos tarjetas al mismo tiempo. Pídale a su hijo/a que le diga, sin contar cada punto en forma separada, cuántos puntos hay. Pregunte, “¿cómo lo sabes?”.
- Juegue a la “parte que falta”: utilice tarjetas de grupos de 5 o tarjetas numéricas hechas en casa, del 0 al 10. El jugador A coloca una tarjeta en su frente sin mirar el número en la tarjeta. El jugador B le dice cuánto necesita para hacer 10. Luego el jugador A adivina el número en la tarjeta. En cada turno cambien de rol. Si es necesario, recuerde a su hijo utilizar los dedos para contar a partir de.

VOCABULARIO

Tabla de sumar: una tabla que ayuda a los estudiantes a identificar patrones cuando se suman y restan números del 1 al 10.

Dobles: un número sumado a sí mismo; por ejemplo, $3 + 3$ o $4 + 4$.

Dobles más 1: un número sumado a sí mismo más uno; por ejemplo, $3 + 4$ o $4 + 5$.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

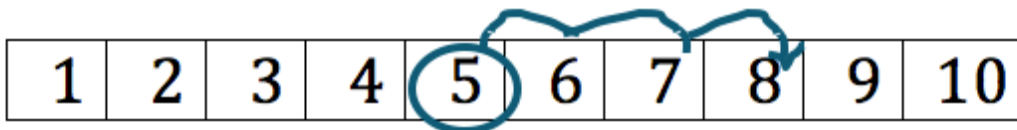
Durante la semana próxima, en la clase de matemáticas exploraremos el significado de la resta con relación a la suma. Los estudiantes aprenderán a resolver problemas de resta eficientemente contando a partir de o **contando hacia atrás** en la **recta numérica**. Por ejemplo, para resolver $9 - 8$, puede ser más eficiente pensar $8 + ? = 9$ y contar a partir de 8 que contar hacia atrás desde 9.

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

- Leer un cuento de matemáticas, luego descomponer el total en dos partes. Escribir un vínculo numérico con enunciados numéricos de suma y resta que se relacionen con el cuento.
- Utilizar la recta numérica para resolver un enunciado numérico de resta. Identificar el enunciado de suma que pueda servir de ayuda.
- Utilizar la recta numérica para completar el vínculo numérico y escribir un enunciado de suma y de resta que se relacione con el vínculo numérico.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 27)

Reescribe el enunciado numérico de resta como un enunciado numérico de suma. Si lo deseas, puedes utilizar la recta numérica.



$$8 - 5 = \underline{3} \quad 5 + 3 = 8$$

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

- Juegue a la “visión de rayos X”: coloque nueve objetos para contar (p. ej., monedas de un centavo o frijoles) en el piso o sobre la mesa, junto a un recipiente que no sea traslúcido. Pídale a su hijo/a que cierre sus ojos mientras coloca un objeto en el recipiente. Pídale que abra sus ojos. Pregúntele: “¿Puedes usar tu visión de rayos X para decirme cuántos objetos hay dentro del recipiente? Ahora di el enunciado numérico que combina los objetos que están dentro y fuera del recipiente”. Por ejemplo, “¡Uno más ocho es igual a nueve!”. Sigán jugando, colocando objetos en el recipiente, en forma aleatoria (p. ej., 3, 5, 2, 6, 4) hasta que haya mostrado todas las parejas que hacen 9.
- Juegue al “vínculo numérico tirando dados”: utilice un par de dados para representar las partes del vínculo numérico. Cada jugador tira un dado. Luego cada uno escribe un vínculo numérico, un enunciado de suma y un enunciado de resta para las dos partes que salieron en el dado. Por ejemplo, si el Jugador A obtiene un 2 y el Jugador B obtiene un 3, sus vínculos numéricos mostrarían 2 y 3 haciendo 5 y los enunciados numéricos podrían ser $2 + 3 = 5$ y $5 - 3 = 2$. Cuando ambos jugadores hayan completado sus vínculos numéricos y enunciados numéricos, podrán corroborar mutuamente sus trabajos.

VOCABULARIO

Contar hacia atrás: contar en forma regresiva, comenzando en el total, la cantidad que se resta del total. Por ejemplo, en $8 - 6 = \underline{\quad}$, podemos comenzar en 8 y “contar hacia atrás” 6 para llegar a la incógnita o parte desconocida (2). Los estudiantes también pueden contar hacia atrás hasta la parte conocida (6) y controlar cuánto contaron hacia atrás (2) para identificar la parte que falta.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en nuestra clase de matemáticas asociaremos la resta con la suma utilizando diversos tipos de problemas razonados. Los estudiantes aprenderán a hacer dibujos matemáticos simples tales como círculos y enunciados numéricos para representar el problema y la solución. Dibujarán vínculos numéricos para representar las partes y el total en cada problema.

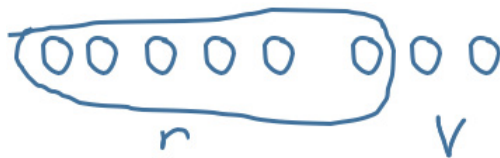
Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Leer el problema razonado. Hacer un dibujo matemático para resolver el problema.
- Hacer un dibujo matemático. Encerrar en un círculo la parte conocida y tachar la parte desconocida. Completar los enunciados numéricos y el vínculo numérico para resolver.
- Utilizar dibujos matemáticos simples para mostrar cómo se resuelve un problema con la suma y la resta. Identificar el vínculo numérico.

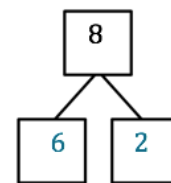
MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 32)

Resuelve. Utiliza dibujos matemáticos simples para mostrar cómo resolver usando la suma y la resta. Identifica el vínculo numérico.

Hay 8 manzanas. Seis manzanas son rojas. El resto son verdes. ¿Cuántas manzanas son verdes?



$$\underline{2} + \underline{6} = 8$$



$$8 - \underline{6} = \underline{2}$$

2 manzanas son verdes

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 a “contar con silbidos”: diga una secuencia de tres números, reemplazando un número con un silbido (p. ej., “5, 6, silbido”). Cuando termine la secuencia, su hijo/a dice el número que falta (7). Comience por el conteo más simple y luego siga con un conteo más complejo que incluya secuencias de conteo hacia adelante y hacia atrás. Puede utilizar las siguientes secuencias: 5, 6, silbido; 17, 18, silbido; 28, 29, silbido; 2, 1, silbido; 42, 41, silbido; 62, 61 silbido; 8, silbido, 10; 58, silbido, 60; silbido, 55, 56; silbido, 71, 72; 88, 87, silbido; 91, silbido, 89; 99, silbido, 101; y 109, silbido, 111.
- Juegue a “caída de monedas de un centavo”: coloque seis monedas de un centavo en una lata limpia y vacía, y dígame a su hijo/a que hay seis monedas de un centavo en la lata. Luego pídale a su hijo/a que cierre sus ojos y escuche mientras usted deja caer cuatro monedas más de un centavo en el interior de la lata, una a la vez. Pídale a su hijo/a que abra los ojos y le diga cuántas monedas de un centavo hay ahora en la lata. Como desafío para su hijo/a, pídale una ecuación de suma igual al número total de monedas de un centavo en la lata (p. ej., $6 + 4 = 10$). Luego pídale una ecuación de resta relacionada (p. ej., $10 - 4 = 6$). Juegue nuevamente hasta formar todas las parejas que hacen 10 (1 y 9, 2 y 8 y así sucesivamente).
- Practique el “conteo Say Ten”: pídale a su hijo/a que cuente hacia adelante y hacia atrás de 0 a 40, con el método Say Ten. Si tiene dominio con los números hasta 40, comience en 40 y luego pase rápidamente a 80. Como desafío adicional, pídale a su hijo/a que alterne entre el conteo regular y el conteo con el método Say Ten; es decir, diez 1, 12, diez 3, 14, diez 5, 16 y así sucesivamente. Si su hijo/a está teniendo dificultades, considere utilizar un Rekenrek u otro ábaco como apoyo adicional.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la semana próxima, en nuestra clase de matemáticas aprenderemos, utilizaremos y discutiremos estrategias para restar hasta 10 con fluidez. Aprenderemos métodos que involucran restar 0 y 1, restar el número entero (p. ej., $5 - 5 = 0$) y restar uno menos que el número entero (p. ej., $5 - 4 = 1$). También seguiremos utilizando los conocidos grupos de 5 y las parejas de 10.

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

- Dibujar, utilizar o visualizar dibujos de grupos de 5 para representar y resolver enunciados de resta. (Ver imagen).



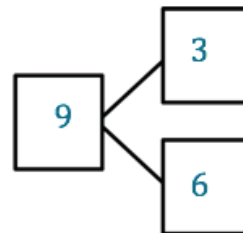
- Escribir enunciados numéricos de resta que se relacionen con los dibujos de los grupos de 5.
- Utilizar dobles (p. ej., $8 - 4 = 4$) y grupos de 5 (p. ej., $8 - 5 = 3$) para resolver problemas de resta.
- Completar los vínculos numéricos, los enunciados numéricos de resta y los enunciados de resta relacionados. Por ejemplo, $9 - 5 = 4$ y $9 - 4 = 5$ son enunciados de resta relacionados.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 37)

Resta. Luego escribe el enunciado de resta relacionado. Si es necesario, haz un dibujo matemático y completa el vínculo numérico.

$$9 - 6 = 3$$

$$9 - 3 = 6$$



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

- Cuando su hijo/a esté practicando las operaciones de resta, procure que se concentre en las estrategias que use para resolverlas. ¿Utilizó el conteo a partir de un número dado, el conteo hacia atrás, las operaciones de dobles o utilizó alguna otra estrategia?
- Juegue con las tarjetas de grupos de 5. Muestre una tarjeta de grupos de 5, hecha en casa, durante algunos segundos. Pregunte: “¿Qué número viste?” (p. ej., 3). Muestre la tarjeta por segunda vez. Pregunte: “¿Cuál es la pareja que se necesita para hacer 10?” (7).
- Juegue a uno menos o dos menos. Desafíe a su hijo/a pidiéndole que diga uno menos o dos menos que un número dado. Por ejemplo, usted dice: “15; uno menos” y su hijo responde “14”. Si desea una versión más fácil del juego puede alternar entre “uno menos” y “dos menos” sucesivamente. Si desea una versión más desafiante puede alternar entre “uno menos” y “dos menos” en forma aleatoria.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante los próximos días, en nuestra clase de matemáticas estudiaremos la tabla de sumar y buscaremos patrones. Aprenderemos a utilizar la tabla de sumar para resolver problemas de resta y para encontrar enunciados numéricos relacionados.

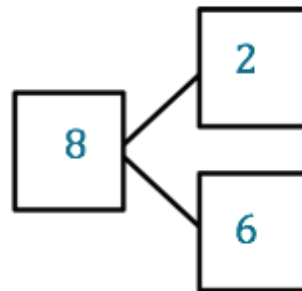
Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Utilizar la tabla de sumar para crear y resolver problemas de resta relacionados.
- Elaborar tarjetas de resta y tarjetas de vínculos numéricos para jugar al juego de la memoria.

MUESTRA DE UN PROBLEMA *(Tomado de la Lección 38)*

En tu tabla de sumar, colorea con amarillo una operación de suma. Luego escribe un enunciado de resta relacionado y su vínculo numérico.

2 + 5	2 + 6	2 + 7	2 + 8
3 + 5	3 + 6	3 + 7	
4 + 5	4 + 6		
5 + 5			



$8 - 2 = 6$

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 a ¿cuál es la diferencia? Los jugadores colocan un mazo de cartas entre ellos, boca abajo. Cada jugador da vuelta dos cartas y resta el número menor al número mayor. El jugador con la menor diferencia se queda con las cuatro cartas de dicha ronda. El jugador que termina el juego con la mayor cantidad de cartas, gana. (NOTA: Las cartas de figuras equivalen a 10, o bien, puede retirarlas del mazo antes de jugar. El as equivale a 1).
- Juegue al juego de la memoria emparejando las operaciones de suma relacionadas con las tarjetas de resta realizadas para la tarea de su hijo/a.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante las próximas dos semanas, en la clase de matemáticas aprenderemos a sumar hasta 20. Aprenderemos a utilizar la estrategia de **hacer diez** para resolver los problemas de suma donde 7, 8 y 9 son **sumandos**.

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

- Utilizar el **proceso LDE** para resolver problemas escritos con tres números (sumandos), dos de los cuales hacen diez. Por ejemplo, dos sumandos hacen diez en el problema $1 + 9 + 5 = 10 + 5 = 15$.
- Cambiar el orden de los sumandos en un problema de suma, para hacer diez. Por ejemplo, considere el problema $1 + 5 + 9 = 9 + 1 + 5 = 10 + 5 = 15$.
- Resolver los problemas de suma utilizando la estrategia de hacer diez. (Ver la Muestra de un problema).
- Determinar si es más eficiente utilizar el **conteo a partir de un número dado** o la estrategia de hacer diez para resolver un problema de suma.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 4)

Resuelve. Completa el dibujo matemático utilizando el marco de diez para mostrar cómo hiciste diez para resolver el problema.

$8 + 7 = 15$
 $2 \quad 5$

$8 + 2 = 10$
 $10 + 5 = 15$

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 a “sacar 1”: diga un número hasta 10 (p. ej., 6). Pídale a su hijo/a que escriba rápidamente un vínculo numérico donde 1 sea una parte (1 y 5). Una vez que su hijo/a sea capaz de sacar 1 con seguridad, debe comenzar a sacar 2 o 3.
- Ayude a su hijo a practicar el conteo con el método Say Ten y el método regular. Pídale que cuente del 10 al 20, alternando entre el método regular y el método Say Ten (p. ej., 10, diez 1, 12, diez 3, 14, diez 5). Si el tiempo lo permite, trate de que también cuente hacia atrás. Si su hijo/a aun está adquiriendo fluidez en el conteo dentro de la secuencia entre el 11 y el 19, pídale que cuente primero con el método regular y luego con el método Say Ten, sin alternar.

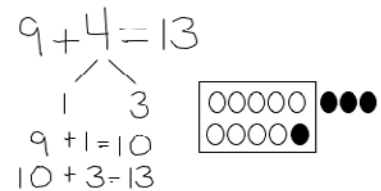
VOCABULARIO

Sumandos: un número que se suma a uno o más números. Por ejemplo, en $3 + 4 = 7$, 3 y 4 son sumandos.

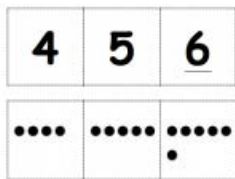
Contar a partir de un número dado: contar hacia adelante, a partir de un sumando o número hasta llegar al total. Por ejemplo, en $6 + \underline{\quad} = 8$, podemos comenzar en 6 y contar dos más hasta llegar al total de 8.

Hacer diez: una estrategia que consiste en descomponer el número menor antes de sumar, para hacer una unidad de diez. Por ejemplo, $9 + 4$ puede considerarse como $9 + 1 + 3$. Sobre esta base podemos simplificar el problema, $10 + 3$.

Proceso LDE: un proceso de tres pasos utilizado para resolver problemas escritos. LDE significa Leer, Dibujar, Escribir: **L**eer el problema para comprenderlo; **D**ibujar una imagen para que tenga sentido; **E**scribir una ecuación y un enunciado de la respuesta.

**REPRESENTACIONES**

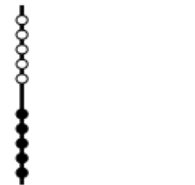
Formaciones de grupos de 5: los grupos de 5 (p. ej., tarjetas de grupos de 5, filas de grupos de 5, columnas de grupos de 5) enfocan la atención especialmente en el 5, en los números del 6 al 10.



tarjetas de grupos de 5



fila de grupos de 5



columna de grupos de 5

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

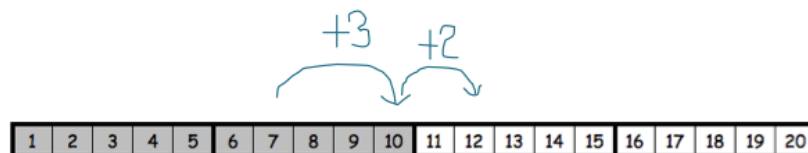
Durante las próximas dos semanas, en nuestra clase de matemáticas aprenderemos a restar hasta 20. Aprenderemos la estrategia de **quitarle al diez**, inicialmente, utilizándola para restar 9 a los números entre el 11 y el 19. Luego, comenzaremos a utilizar las estrategias de quitarle al diez y contar a partir de un número dado, para restar 7, 8 y 9 a los números entre el 11 y el 19.

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

- Resolver problemas escritos que involucran la resta de 9 a 10 **unidades** para facilitar el problema.
- Utilizar formaciones de grupos de 5 (filas) y vínculos numéricos para representar la resta de 7, 8 y 9 a los números entre 11 y 19.
- Utilizar las estrategias de quitarle al diez y contar a partir de un número dado para restarle a los números del 11 al 19 y relacionarlos con estrategias para hacer diez.
- Resolver los problemas escritos de resta utilizando dibujos matemáticos y las estrategias mencionadas anteriormente.
- Decidir cuál es la mejor estrategia de resta para un problema dado y criticar las soluciones de los compañeros.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 19)

Completa el enunciado de resta utilizando las estrategias de quitarle al diez y contar a partir de un número dado.



$$\begin{array}{r} 12 - 7 = \underline{5} \\ \wedge \\ 10 \quad 2 \end{array} \qquad 7 + \underline{5} = 12$$

$$\begin{array}{r} 10 - 7 = 3 \\ 3 + 2 = 5 \end{array}$$

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.

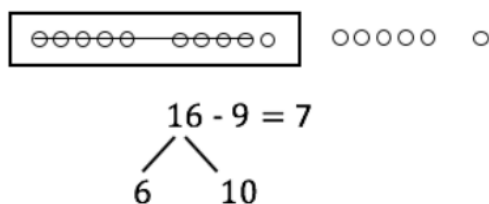
CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Practique identificar números del 11 al 19 como decenas y algunas unidades. Por ejemplo, usted dice un número entre el 11 y el 19, como el 16. Su hijo/a dice “10 y 6”.
- Haga un juego para practicar hacer diez. Utilice cartas de 7, 8 y 9 de un mazo de cartas. El jugador A da vuelta una carta (p. ej., 7). El primer jugador que diga en voz alta la cantidad necesaria para hacer diez, se queda con la carta. El jugador que tiene más cartas una vez que se han dado vuelta todas, gana la ronda. El jugador ganador baraja y da vuelta las cartas en la próxima ronda. Intercambie el rol del jugador A, con su hijo, en cada turno.
- Haga otro juego con cartas de 7, 8 y 9 de un mazo de cartas. Diga en voz alta un número entre el 11 y el 19 (p. ej., 13). Luego debe dar vuelta una carta (p. ej., 7). A continuación, su hijo/a dice los enunciados numéricos que suman 13, primero haciendo diez y luego agregando las unidades ($7 + 3 = 10$; $10 + 3 = 13$). Cambie de rol en cada turno y diga en voz alta un número diferente, entre el 11 y el 19, cada vez.

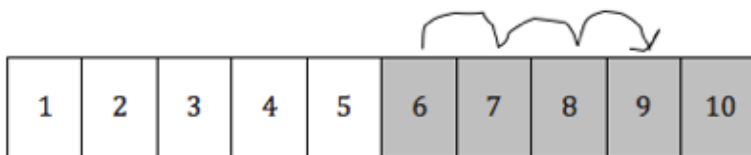
VOCABULARIO

Unidades: unidades individuales; 10 unidades = 1 decena.

Estrategia de quitarle al diez: una estrategia que consiste en descomponer un número mayor antes de restarle a la decena. Por ejemplo, $16 - 9$ puede considerarse como $6 + 10 - 9$. Luego podemos continuar con el problema simplificado, $6 + 1$.

**REPRESENTACIONES**

Recta numérica: una herramienta visual de conteo que ayuda a los estudiantes de 1.^{er} grado a contar a partir de un número dado o a contar hacia atrás para resolver un problema (ver Muestra de un problema).



RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemática aprenderemos a resolver una variedad de problemas escritos. El trabajo de los estudiantes se enfocará en comprender el signo de igual y en resolver expresiones equivalentes para hacer enunciados numéricos verdaderos.

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

- Resolver problemas escritos utilizando las estrategias de suma o resta.
- Utilizar el proceso de Leer, Dibujar, Escribir (LDE) para resolver problemas escritos.
- Determinar si dos expresiones (p. ej., $3 + 4$ y $6 + 2$), cuando aparecen como equivalencia, constituyen un enunciado numérico verdadero. Por ejemplo, $3 + 4 = 6 + 2$ ¿es un enunciado numérico verdadero o falso?

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 24)

Utiliza el proceso LDE para resolver el problema escrito: Lee el problema. Dibuja e identifica. Escribe un enunciado numérico y un enunciado que se relacione con el cuento.

Cameron le dio a su hermana algunas de sus manzanas. Aún le quedan 9 manzanas. Si al principio tenía 14 manzanas, ¿cuántas manzanas le dio a su hermana?



Resolución con suma:

$$9 + \boxed{5} = 14$$

Resolución con resta:

$$14 - \boxed{5} = 9 \quad \text{Cameron le dió 5 manzanas a su hermana.}$$

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.

EUREKA MATH™ CONSEJOS PARA PADRES

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Juegue con su hijo/a a “encontrar la equivalencia”. Escriba $9 + \underline{\quad} = 8 + \underline{\quad}$. Su hijo debe completar los espacios en blanco utilizando diferentes números para que el enunciado sea verdadero. Vea cuántas combinaciones diferentes puede hacer su hijo/a. Procure que su hijo/a busque patrones.
- Guíe a su hijo/a para que practique la resta de 7, 8 y 9 a los números del 11 al 19 utilizando la estrategia de quitarle al diez. Por ejemplo, $13 - 7$ puede convertirse en $10 - 7 + 3$.
- Escriba un enunciado numérico falso, como $10 + 3 = 6 + 6$. Desafíe a su hijo/a para que convierta el enunciado numérico en verdadero, cambiando solo un número.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, estudiaremos la unidad de 10. Por primera vez, conoceremos una unidad formada por 10 unidades y la llamaremos **decena**. Observaremos que los números del 11 al 19 están formados por una decena y algunas unidades (p. ej., 11 es 1 decena y 1 unidad; 12 es 1 decena y 2 unidades). Aplicaremos este nuevo conocimiento para resolver problemas de suma y resta.

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

- Encontrar y encerrar en un círculo 10 elementos dentro de un grupo mayor de objetos.
- Nombrar diez unidades como 1 decena.
- Descomponer números del 11 al 19 en una decena y algunas unidades, utilizando dibujos matemáticos y vínculos numéricos.
- Componer números del 11 al 19 y algunas unidades, utilizando dibujos matemáticos y vínculos numéricos.
- Resolver problemas utilizando las estrategias de hacer diez y quitarle al diez.

MUESTRA DE UN PROBLEMA *(Tomado de la Lección 29)*

Resuelve el problema. Escribe la solución en dos pasos.

Paso 1: Escribe un enunciado numérico para restarle al diez.

Paso 2: Escribe un enunciado numérico para sumar las partes restantes.

A ten-frame diagram with a dashed border. The left column contains the number 1, and the right column contains the number 5. To the right of the ten-frame is the equation $10 - 8 = 7$.

$$\underline{10} - \underline{8} = \underline{2}$$

$$\underline{2} + \underline{5} = \underline{7}$$

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

- Practique con su hijo/a la suma pasando la decena. Comiencen asignándose entre sí un número del 4 al 10 (p. ej., 5). Luego, escriban enunciados numéricos donde 9, 8 o 7 son el otro sumando y resuelvan los enunciados, por ejemplo, $5 + 9 = 14$, $5 + 8 = 13$, $5 + 7 = 12$. Finalmente, corroboren sus trabajos mutuamente. Pídale a su hijo/a que revise la estrategia que usted usó. Para adquirir dominio de una habilidad es importante criticar las estrategias de otras personas. Procure sorprender a su hijo/a cometiendo un error en su estrategia para que él/ella lo detecte.
- Reafirme los conocimientos del valor posicional descomponiendo un número del 11 al 19. Diga en voz alta un número del 11 al 19 (p. ej., 15). Su hijo/a descompone el número en una decena y algunas unidades (1 decena y 5 unidades). En clase, esto se denomina forma de unidad.
- Practique restar 7, 8 y 9 a los números del 11 al 19, utilizando la estrategia de quitarle al diez. Por ejemplo, $13 - 7$ puede transformarse en $10 - 7 + 3$ que es igual a 6.

VOCABULARIO

Una decena: un grupo, o unidad, formado por diez objetos. Al comienzo del 1.^{er} grado, se representa a la decena con una columna de grupos de cinco.



RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

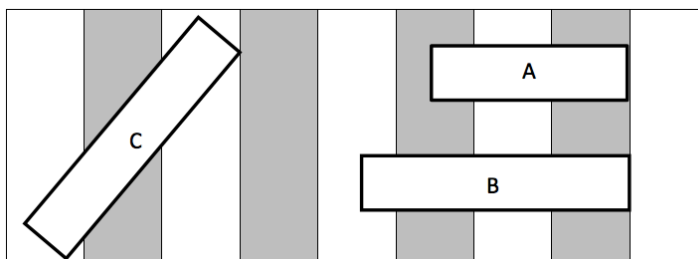
Durante los próximos días, en la clase de matemáticas aprenderemos a comparar longitudes. Aprenderemos a realizar comparaciones directas. Por ejemplo, el crayón es más corto que el papel. También aprenderemos a realizar comparaciones indirectas. Por ejemplo, la longitud del conejo es más corta que la del perro y la del perro es más corta que la de la vaca, por lo tanto, la longitud del conejo debe ser más corta que la de la vaca.



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

- Comparar las longitudes de objetos utilizando las palabras “*más corto que*”, “*más largo que*” y “*de la misma longitud que*”.
- Ordenar objetos, del más corto al más largo.
- Hacer comparaciones indirectas analizando longitudes. Por ejemplo, si las tijeras son más largas que el crayón y si el borrador es más corto que el crayón, ¿cuál es el objeto más largo: el crayón, las tijeras o el borrador?

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 3)

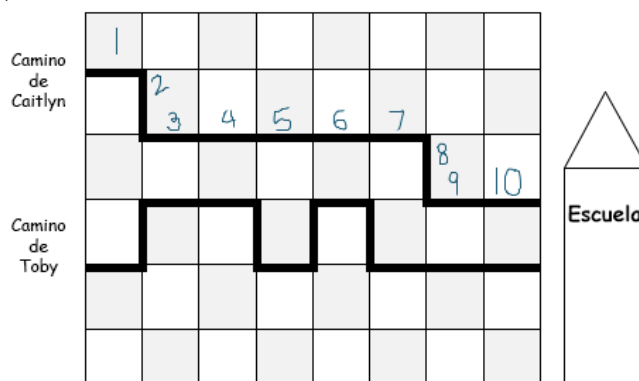


- ¿Cuál es el rectángulo más corto? **Rectángulo A.**
- Si el rectángulo B es más corto que el rectángulo C, ¿cuál es el rectángulo más largo? **Rectángulo C.**
- Ordena los rectángulos del más corto al más largo. **A, B, C.**

Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuestas detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

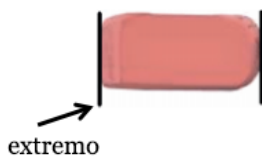
CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Como preparación al Módulo 4, refuerce la comprensión del valor posicional. Practiquen decir números con el método Say Ten. El compañero A dice un número (p. ej., 43) y el compañero B dice el número con el método Say Ten (4 diez 3).
- Dé a su hijo/a la oportunidad de medir y comparar longitudes en casa. Puede utilizar un objeto de la casa (p. ej., una cuerda, una tarjeta de índice, un clip) como herramienta de medición. Pídale a su hijo/a que utilice las palabras “*más largo que*”, “*más corto que*” y “*de la misma longitud que*” para comparar los objetos medidos (p. ej., “Mi zapato es cuatro clips más corto que el zapato de Ruthie”).
- Si su hijo/a está teniendo dificultades para trazar y contar la distancia de los caminos (ver Tarea de la Lección 3), aconséjale que escriba números sobre las rectas de los caminos, mientras cuenta.



VOCABULARIO

Extremo: el punto donde algo comienza o finaliza.



EUREKA MATH™ CONSEJOS PARA PADRES

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante los próximos días, en la clase de matemáticas tendremos una introducción a la idea de **unidad de longitud**, avanzando hacia un nuevo nivel de precisión de los conceptos “*más largo que*” y “*más corto que*”. Colocaremos cubos de un **centímetro** de un extremo al otro, a lo largo del objeto, sin dejar espacios ni superponerse. Luego, aprenderemos que la cantidad total de cubos representa la longitud del objeto en centímetros. Finalmente, compararemos las longitudes utilizando enunciados como: “El lápiz mide 10 centímetros. El crayón mide 6 centímetros. Por lo tanto, el lápiz es más largo que el crayón”.

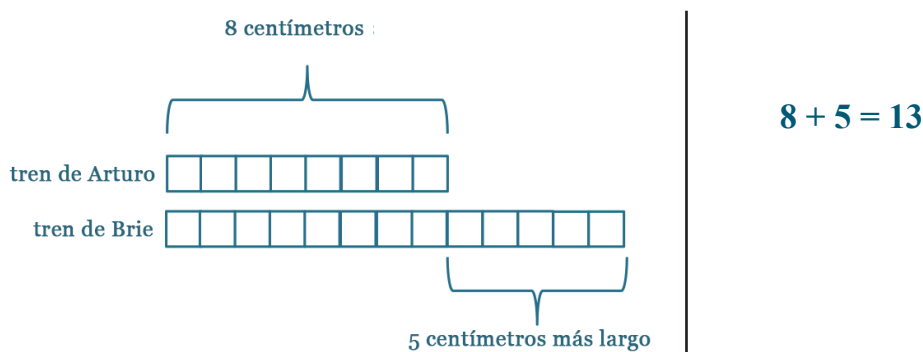
Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Medir objetos utilizando los cubos de un centímetro y luego completar los enunciados de comparación sobre las longitudes relativas de los objetos.
- Medir objetos utilizando los cubos de un centímetro y ordenar los objetos del más corto al más largo.
- Utilizar el **proceso LDE** para resolver problemas escritos sobre longitud.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 6)

Utiliza los cubos de un centímetro que tu maestra/o te ha dado para representar cada longitud y responder a la pregunta.

Brie construye un tren con cubos y es 5 centímetros más largo que el tren de Arturo. Si el tren de Arturo tiene 8 centímetros de largo, ¿qué longitud tiene el tren de Brie?



El tren de Brie tiene 13 centímetros de largo.

Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuestas 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 practicar la suma y la resta hasta 20. Comenzando en cero, los jugadores se turnan para tirar el dado, sumando el número que sale en el dado, al total y diciendo el enunciado numérico de suma. Por ejemplo, el jugador A tira el dado, obtiene el 6 y dice “ $0 + 6 = 6$ ”. El jugador B tira el dado, obtiene el 3 y dice “ $6 + 3 = 9$ ”. Los jugadores continúan hasta que llegan a 20, sin sobrepasar ese número. (Si, por ejemplo, el total es 18, los jugadores se turnan para tirar el dado hasta que alguno obtenga el 2). Utilice el mismo juego para la resta, comenzando en 20 y restando cada número que sale en el dado hasta llegar a cero.
- Pídale a su hijo/a que ordene objetos de su casa, del más corto al más largo y viceversa. Por ejemplo, su hijo/a puede decir: “El sofá es más largo que la mesita de la sala. La mesita de la sala es más larga que la silla. El orden del más corto al más largo es silla, mesita de la sala, sofá”.
- Cuando se resuelvan problemas escritos con una diferencia desconocida (p. ej., “Si Sam tiene 9 manzanas y María tiene 12, ¿cuántas manzanas más tiene María que Sam?”), procure que su hijo/a comparta más de una estrategia de solución. Puede pensar en utilizar la suma: “¿Nueve más qué número misterioso es igual a 12?” (3). Otra alternativa es que piense utilizar la resta: “Cuando le quito 9 al 12, obtengo 3”.

VOCABULARIO

Centímetro: una unidad métrica de longitud. Una pulgada tiene 2.5 centímetros de largo.

Unidad de longitud: una unidad que puede utilizarse para medir la distancia de un extremo al otro (p. ej., centímetro, metro, pulgada, pie).

Proceso LDE: un proceso de tres pasos utilizado para resolver problemas escritos. **LDE** significa Leer, Dibujar, Escribir: **L**eer el problema para entenderlo; **D**ibujar una imagen para darle sentido al problema; **E**scribir una ecuación y un enunciado de la solución.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante los próximos días, en la clase de matemáticas analizaremos la importancia de medir con unidades estándar del mismo tamaño. Responderemos a preguntas como la siguiente: “Si Bailey utiliza clips y Maya utiliza palillos y ambas miden los mismos objetos en la clase, ¿podrán comparar sus mediciones?”. Finalmente, resolveremos problemas escritos relacionados con la longitud.

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

- Medir objetos dos veces utilizando dos unidades de longitud diferentes.
- Medir objetos en el hogar seleccionando y utilizando una unidad determinada de longitud como un clip y, luego, ordenar los objetos del más corto al más largo.
- Utilizar el proceso LDE para resolver problemas escritos relacionados a la longitud realizando un dibujo matemático con un cubo de un centímetro. (Ver Muestra de un problema).

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 9)

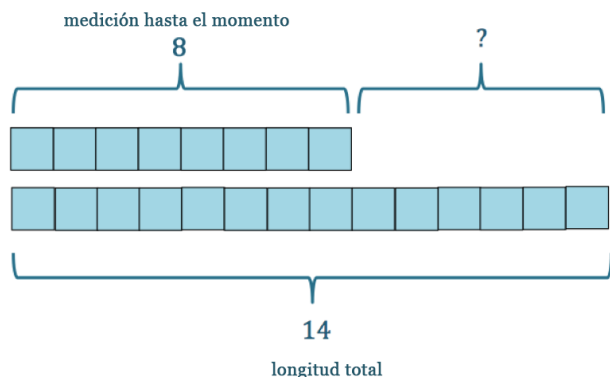
Utiliza tus cubos de un centímetro para representar el problema. Luego resuelve haciendo un dibujo de tu representación y escribe un enunciado numérico y un enunciado o afirmación.

Peyton está midiendo una cinta que tiene 14 centímetros de largo. Si ya ha puesto 8 cubos de un centímetro, ¿cuántos más necesitará para terminar de medirla?

$$8 + \square = 14$$

$$8 + \boxed{6} = 14$$

Peyton necesita 6 cubos más para terminar de medir su cinta.



Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuestas detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Anime a su hijo/a a explicar su dibujo matemático cuando resuelva problemas escritos. Por ejemplo, “Sé que el pelo de Mona creció 7 centímetros, entonces utilicé mis cubos de un centímetro para hacer una caja de 7 centímetros de largo. El pelo de Claire creció 15 centímetros por lo cual sabía que la caja sería más larga que la que hice para el pelo de Mona”.
- Ayude a su hijo/a a mantener el dominio de la suma y la resta hasta 20. Comenzando en cero, los jugadores se turnan para tirar el dado, sumando el número que salió en el dado al total y diciendo el enunciado numérico de suma. Por ejemplo, el jugador A tira el dado, obtiene el 6 y dice “ $0 + 6 = 6$ ”. El jugador B tira el dado, obtiene el 3 y dice “ $6 + 3 = 9$ ”. Los jugadores continúan hasta llegar a 20, sin sobrepasar dicho número. (Si el total es 18, por ejemplo, los jugadores se turnan para tirar el dado hasta que alguno obtenga un 2). Utilice un juego similar para practicar la resta, comenzando en 20 y restando cada número que salga en el dado hasta llegar a cero.
- Al resolver problemas escritos, anime a su hijo/a a dibujar un cuadrado para representar la incógnita, por ejemplo, $8 + \square = 14$; $8 + 6 = 14$. Este cuadrado ayuda a aclarar la idea errónea de que la solución siempre viene después del signo de igual.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE








Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas aprenderemos a recoger **datos**, organizarlos en **gráficas** y **tablas** e interpretarlos.

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

- Recoger, clasificar y organizar datos, incluyendo el uso de **marcas de conteo** como una eficiente estrategia para contar.
- Formular y responder preguntas sobre los datos presentados en las gráficas y en las tablas.
- Crear y resolver problemas escritos sobre grupos de datos.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 12)

Se le preguntó a un grupo de 16 estudiantes cuál era su fruta favorita; 7 estudiantes respondieron manzanas, 6 estudiantes respondieron arándanos y 3 estudiantes respondieron melón. Dibuja cuadrados, sin espacios ni superposiciones, para organizar los datos. Alinea los cuadrados con cuidado.

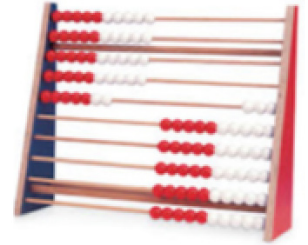
Fruta favorita de los estudiantes	Cantidad de estudiantes  representa 1 estudiante
Manzanas 	
Arándanos 	
Melón 	

1. ¿Cuántos estudiantes más respondieron que los arándanos son su fruta favorita en comparación con los que respondieron melón? **3 estudiantes.**
2. Escribe un enunciado numérico para indicar cuántos estudiantes respondieron cuál es su fruta favorita. **$7 + 6 + 3 = 16$.**
3. Escribe un enunciado numérico para encontrar cuántos estudiantes menos respondieron que el melón es su fruta favorita en comparación con los que respondieron manzanas. **$7 - 3 = 4$.**

Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuestas 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 mantener el dominio de la suma y la resta hasta 20. Comenzando en cero, deben turnarse para tirar el dado, sumando el número que salga en el dado al total y diciendo el enunciado numérico de suma. Por ejemplo, usted tira el dado, obtiene el 6 y dice “ $0 + 6 = 6$ ”. Su hijo/a tira el dado, obtiene el 3 y dice “ $6 + 3 = 9$ ”. Continúe hasta llegar al 20, sin sobrepasar dicho número. (Si el total es 18, por ejemplo, deben turnarse para tirar el dado hasta que alguien obtenga un 2). Usted puede utilizar un juego similar para practicar la resta, comenzando en 20 y restando cada número que salga en el dado hasta llegar a cero, sin continuar más allá del cero.
- Refuerce los conocimientos de su hijo/a para entender el valor posicional como preparación para el Módulo 4. Con su hijo/a practiquen decir números con el método Say Ten. Por ejemplo, usted dice “43” y su hijo/a dice “4 diez 3”.
- Si su hijo/a tiene dificultades para comprender el valor posicional (p. ej., reconocer decenas y unidades), considere utilizar una herramienta visual como el Rekenrek (ver imagen a la derecha) o hacer un dibujo o una representación rápida de decenas y unidades.



VOCABULARIO

Datos: un conjunto de hechos o información.

REPRESENTACIONES

Gráfica: una representación visual de los datos.

Amarre de zapatos		Cantidad de estudiantes	<input type="checkbox"/> = 1 estudiante
Tipos de amarre de zapatos	Velcro	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	cordones	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	sin cordones	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Tabla: una representación de los datos utilizando filas y columnas.

Juguete	Cantidad de estudiantes
Muñecos de peluche	11
Carros de juguete	5
Bloques	13

Marcas de conteo: una forma rápida de registrar números en grupos de cinco; se utilizan para llevar un registro de los resultados.

Sabor del helado	Marcas de conteo	Votos
Chocolate		4
Fresa		3
Masa de galletas		10

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas aprenderemos los números hasta el 40. Con base en el trabajo que realizamos **haciendo la decena** y algunas unidades con números del 1 al 19, ahora estudiaremos los números compuestos de múltiples decenas y algunas unidades (p. ej., 27, 33, 37). Utilizaremos cubos entrelazables, nuestros dedos, así como monedas de diez centavos y de un centavo para representar números hasta el 40 de diversas formas: desde solo unidades hasta decenas y unidades. Utilizaremos una **tabla de valor posicional** para organizar decenas y unidades. Finalmente, los estudiantes utilizarán la suma y la resta para encontrar 1 más, 1 menos y 10 menos que un número dado.

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

- Utilizar vínculos numéricos y tablas de valor posicional para mostrar decenas y unidades.
- Descomponer números de dos dígitos en decenas y unidades.
- Sumar decenas y unidades para formar un número de dos dígitos y escribir el correspondiente enunciado de suma; por ejemplo, $30 + 4 = 34$ es otra forma de escribir 3 decenas 4 unidades.
- Dibujar **unidades y dieces rápidos** para mostrar un número; luego sumar o restar 1 o 10. (Ver Muestra de un problema).

MUESTRA DE UN PROBLEMA *(Tomado de la Lección 5)*

Dibuja unidades y dieces rápidos para mostrar el número. Luego dibuja 1 más o 10 más o tacha para mostrar 1 menos o 10 menos. Escribe tu respuesta sobre la recta.

1. 1 más que 34 es 35. 2. 10 más que 17 es 27. 3. 1 menos que 32 es 31. 4. 10 menos que 15 es 5.



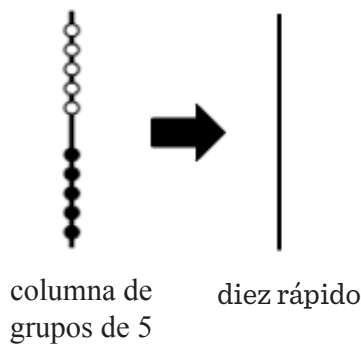
Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Juegue a descomponer números. Programe un minuto en el temporizador. Compita con su hijo/a para ver quién hace la mayor cantidad posible de vínculos numéricos de los números del 5 a 9. Finalizado el minuto, debe decir un enunciado numérico que se relacione con cada vínculo numérico que se haya realizado, por ejemplo, $1 + 4 = 5$, $5 = 3 + 2$, $5 = 5 + 0$ y $5 - 1 = 4$.
- Practique hacer diez con monedas de un centavo y monedas de 10 centavos. Ayude a su hijo/a a organizar diez monedas de un centavo en grupos de 5 (dos filas de cinco). Luego cuente todas las monedas de un centavo (p. ej., un centavo, dos centavos, tres centavos) y diga en voz alta: “Diez monedas de un centavo equivalen a una moneda de diez centavos”, mientras que intercambia las 10 monedas de un centavo por 1 moneda de diez centavos. Repita el proceso de contar y luego intercambiar 10 monedas de un centavo por 1 moneda de diez centavos hasta que se hayan intercambiado 40 centavos.
- Para reforzar el conocimiento del valor posicional, desafíe a su hijo/a a contar de 0 a 120, alternando entre el método regular y el método Say Ten (p. ej., 8 diez 9, 90, 9 diez 1, 92, 9 diez 3, 94, 9 diez 5). Si su hijo/a encuentra dificultades, considere utilizar un Rekenrek, si es posible, como apoyo visual.

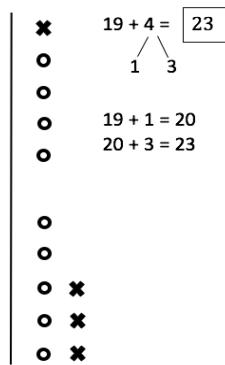
VOCABULARIO

Una decena: un grupo o unidad compuesta de 10 elementos. Al comienzo del 1.^{er} grado, la decena se representa con una columna de grupos de 5. En los Módulos del 4 al 6, la decena se representa con una recta vertical llamada diez rápido.



Valor posicional: el valor de un dígito de acuerdo a su posición en un número. Por ejemplo, el 3 en 34 se encuentra en la posición de las decenas y tiene un valor de 30 (3 decenas).

Hacer diez: una estrategia utilizada para hacer una unidad de diez. Por ejemplo, podemos considerar que $19 + 4$ es $19 + 1 + 3$. Sobre esta base, podemos simplificar el problema $20 + 3$.



REPRESENTACIONES

Tabla de valor posicional: un organizador gráfico que dispone una columna para cada unidad de un número.

decenas	unidades
3	4

Unidades y dieces rápidos: un dibujo matemático utilizado para representar decenas y unidades. Una línea vertical representa cada decena y los puntos representan las unidades; por ejemplo, $27 = 2$ decenas 7 unidades.



RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas utilizaremos los **símbolos de comparación** mayor que ($>$), menor que ($<$) e igual a ($=$) para comparar cantidades. Los estudiantes también compararán números de izquierda a derecha (desde la posición de las decenas hasta la posición de las unidades). También utilizarán los conocimientos sobre el valor posicional para reconocer, por ejemplo, que 21 debe ser mayor que 18 dado que 2 decenas tienen un mayor valor que 1 decena 8 unidades. Finalmente, los estudiantes escucharán el cuento del caimán hambriento cuya boca se abre hacia el número mayor.

$$18 < 21$$

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

- Comparar dos cantidades y determinar cuál de los dos números es el mayor y el menor.
- Comparar dos cantidades leyendo los números de izquierda a derecha (desde la posición de las decenas hasta la posición de las unidades).
- Utilizar los símbolos $>$, $<$ e $=$ para comparar cantidades y números.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 8)

Escribe los números utilizando unidades y dieces rápidos. Compara los números utilizando las frases del banco de palabras para completar la estructura del enunciado.



Banco de palabras

es mayor que

es menor que

es igual a

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

- Elija un número hasta 40 e invite a su hijo/a a restar o sumar 10 o 1 a dicho número. Por ejemplo, si usted dice: “39 menos 10”, su hijo/a responde “29”. Como desafío, también le puede pedir a su hijo/a que diga el enunciado numérico correspondiente, por ejemplo, “39 – 10 = 29”.
- Si su hijo/a tiene dificultad para comparar números, considere utilizar un Rekenrek, hacer un dibujo o contar en decenas y unidades con monedas de un centavo y monedas de diez centavos, como apoyo visual.
- Juegue al detective de dígitos con su hijo/a. Escriba un número misterioso hasta 40, en una hoja de papel, luego dé vuelta la hoja para ocultar el número. Utilice el lenguaje de valor posicional para proporcionar pistas sobre el número. Por ejemplo, puede decir: “El dígito en la posición de las decenas es 1 más que 2. El dígito en la posición de las unidades es 1 menos que 2. ¿Cuál es el número?” (31).

VOCABULARIO

Símbolos de comparación: símbolos utilizados para comparar cantidades, como mayor que ($>$), menor que ($<$) e igual a ($=$).

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante el siguiente par de días, en la clase de matemáticas aprenderemos a sumar y restar decenas. Primero utilizaremos objetos y vínculos numéricos para sumar y restar decenas. Los estudiantes verán que así como $4 - 3 = 1$, 4 decenas - 3 decenas = 1 decena.

Luego sumaremos decenas a números menores que 40, por ejemplo, $18 + 20 = 38$. Al hacerlo, observaremos que la cantidad de unidades (8 unidades) no cambia. Los estudiantes también utilizarán la **estrategia de flechas** para representar la suma y la resta con decenas. (Ver imagen a la derecha).



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

- Dibujar vínculos numéricos y dieces rápidos para sumar y restar decenas.
- Dibujar vínculos numéricos y dieces rápidos para sumar decenas a un número de dos dígitos y luego completar las tablas de valor posicional y los enunciados numéricos.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 12)

Dibuja unidades y dieces rápidos para resolver el problema. Completa la tabla de valor posicional, el vínculo numérico y el enunciado numérico que corresponda.

decenas	unidades
1	6

+

decenas	unidades
2	0

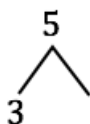
36

16 + 20 = 36

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

- Con su hijo/a, practique sumar y restar decenas hasta 40. Usted dice una expresión de suma o resta con decenas, hasta 40 (p. ej., $10 + 30$). Su hijo/a responde (40). Si su hijo/a se siente cómodo/a con esta destreza, considere sumar y restar decenas y unidades (p. ej., $20 + 3$, $3 + 30$ o $20 + 13$). Alterne los roles para que su hijo/a pueda dirigir, creando expresiones.
- Desafíe a su hijo/a a contar en decenas con monedas. Junte diez monedas de diez centavos y seis monedas de un centavo. Coloque algunas monedas de diez centavos sobre la mesa, agregando o quitando monedas mientras que le indica a su hijo/a que cuente hacia adelante o hacia atrás en decenas hasta 100. Luego, coloque tres monedas de un centavo junto a las monedas de diez centavos. Agregue o quite monedas de diez centavos mientras que su hijo/a cuenta en decenas comenzando en 3 (3, 13, 23, ...). Repita esta actividad, utilizando diferentes cantidades de monedas de un centavo para que su hijo/a comience a contar a partir de diferentes números. Cambie de roles y permita que su hijo/a sea quien dirija, contando al mismo tiempo.
- Juegue a la suma y resta de vínculos numéricos. Cree un vínculo numérico con un número entero del 0 al 10 pero con una parte que falta. Pídale a su hijo/a que complete la parte que falta y que luego escriba un enunciado numérico de suma y resta que se relacione con el vínculo numérico.



$$3 + \boxed{2} = 5$$

$$5 - 3 = \boxed{2}$$

REPRESENTACIONES

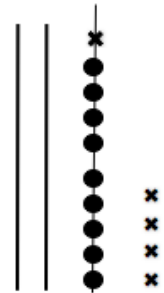
Estrategia de flechas (notación de flecha): una estrategia simplificadora que permite a los estudiantes registrar su cálculo mental. Esta estrategia suele utilizarse para llegar a un número “amigable”, con el que sea fácil trabajar, como una decena o una centena.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas aprenderemos a sumar hasta 40. Sumaremos números de uno y dos dígitos utilizando estrategias conocidas como contar a partir de un número dado. Además, aplicaremos la estrategia de hacer diez. Por ejemplo, cuando sumamos $28 + 5$, los estudiantes utilizan un vínculo numérico para descomponer 5 en 2 y 3. Suman 28 y 3 para hacer la próxima decena (30 o 3 decenas). Finalmente, suman 3 a 30 para hacer 33.

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

- Resolver los problemas de suma dibujando unidades, dieces rápidos y vínculos numéricos para hacer una decena (20, 30, 40, etc.). Por ejemplo, dibujar unidades y dieces rápidos para resolver $29 + 5 = 34$. (Ver imagen a la derecha).
- Utilizar problemas más simples, tales como $8 + 4$, para resolver problemas más difíciles como $18 + 4$ y $28 + 4$.
- Utilizar dieces rápidos o un vínculo numérico para sumar unidades con unidades o decenas con decenas en problemas como $7 + 26$ o $20 + 16$.



MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 14)

Realiza un vínculo numérico para resolver el problema. Muestra tu razonamiento con enunciados numéricos o la estrategia de flechas. Completa la tabla de valor posicional con tu solución.

Vínculo numérico:

$$28 + 7 = \underline{35}$$

$\begin{array}{c} \diagup \quad \diagdown \\ 2 \quad \quad 5 \end{array}$

Enunciados numéricos:

$$28 + 2 = 30$$

$$30 + 5 = 35$$

Tabla de valor posicional:

decenas	unidades
3	5

Estrategia de flechas:

$$28 \xrightarrow{+2} 30 \xrightarrow{+5} 35$$

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

- Escriba todos los problemas de práctica en forma horizontal para incentivar a su hijo/a a que use estrategias mentales para resolverlos.
- Trabajando en forma conjunta, observe cuántas estrategias diferentes pueden utilizar usted y su hijo/a para resolver el mismo problema. Por ejemplo, ¿qué estrategias pueden utilizar para resolver $18 + 4$, $25 + 7$ y $6 + 27$ (vínculo numérico, estrategia de flechas, etc.)?
- Juegue a mostrar los dedos sumando decenas. Muestre un número con sus dedos (p. ej., 6) y luego diga en voz alta una cantidad de decenas para sumar a dicho número (p. ej., “Suma 2 decenas”). Su hijo/a dice el número (26). Luego cambien de roles.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

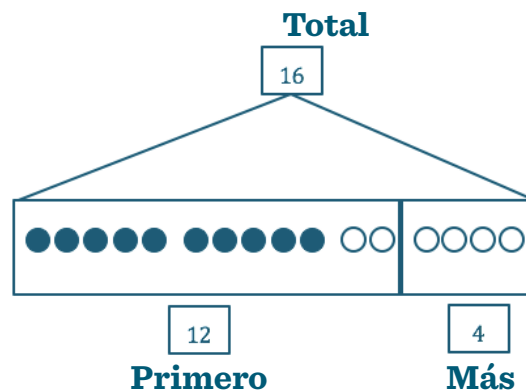
Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas resolveremos problemas escritos con números hasta 20. Utilizaremos el proceso LDE y los **diagramas de cintas** para representar y resolver problemas escritos. En clase, utilizaremos estrategias para dibujar un diagrama de cinta cuando una parte es desconocida.

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

- Utilizar un diagrama de cintas para representar problemas escritos con una parte o un total desconocido.
- Utilizar la suma y la resta para resolver problemas escritos.
- Crear un problema escrito que se relacione con un determinado diagrama de cintas.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 21)

Peyton alineó 12 cubos de un centímetro a lo largo del borde de su libro para medir la longitud. Esos cubos no fueron suficientes, por lo cual tuvo que agregar más. Si su libro mide 16 centímetros de longitud, ¿cuántos cubos tuvo que agregar Peyton?



$$12 + ? = 16$$

$$12 + 4 = 16$$

$$16 - 12 = ?$$

$$16 - 12 = 4$$

Peyton agregó 4 cubos de un centímetro.

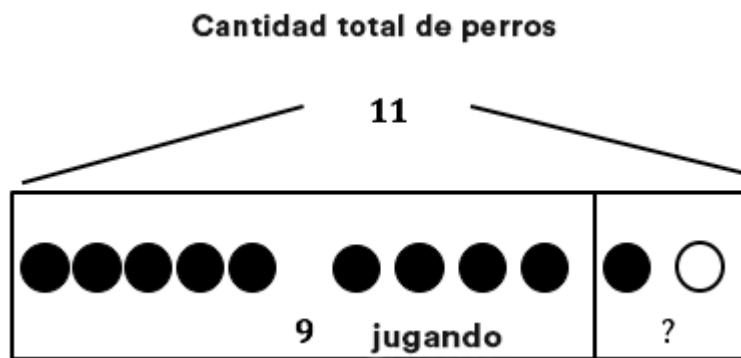
Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Incentive a su hijo/a para que visualice los problemas razonados. Pregúntele: “¿Qué puedes dibujar para representar esta historia? ¿Qué nos dice este dibujo al observarlo?” De ser necesario, pídale a su hijo/a que represente la historia actuando, utilizando objetos simples como muñecos de acción o monedas de un centavo.
- Lea en voz alta problemas razonados que presenten desafíos. Hacer esto le permitirá a su hijo/a concentrarse en visualizar el contenido del problema sin tener que concentrarse en la exigencia de la lectura del texto.
- Busque y comparta situaciones del mundo real para los problemas razonados. Por ejemplo, cuando vaya de compras al supermercado puede decir: “Estamos comprando 12 manzanas. Veo que 4 son verdes y el resto rojas. ¿Cuántas manzanas rojas estamos comprando?”

REPRESENTACIONES

Diagrama de cintas: un modelo para resolver problemas que ayuda a los estudiantes a visualizar la relación entre las cantidades. El ejemplo a continuación representa el siguiente problema: 9 perros estaban jugando en el parque. Otros perros llegaron al parque. Entonces había 11 perros. ¿Cuántos perros más llegaron al parque?



$$9 + ? = 11$$

Dos perros más vinieron al parque.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas sumaremos decenas y unidades a números de dos dígitos. Aprenderemos dos estrategias para facilitar la suma de números de dos dígitos. En la primera estrategia, vamos a descomponer un número en decenas y unidades para poder sumar primero las decenas y luego las unidades. En la segunda estrategia, llamada “hacer la decena”, vamos a descomponer un número para hacer la próxima decena antes de sumar la parte restante. (Ver Muestra de un problema).

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

- Nombrar números de diferentes formas utilizando decenas y unidades. Por ejemplo, 16 puede ser 1 decena 6 unidades o 16 unidades.
- Utilizar vínculos numéricos y enunciados numéricos para representar la suma de números de dos dígitos en dos pasos: sumando primero las decenas y luego las unidades.
- Utilizar vínculos numéricos y enunciados numéricos para representar la suma de números de dos dígitos en dos pasos: haciendo primero la próxima decena y luego sumando la parte restante.
- Utilizar unidades y dieces rápidos, vínculos numéricos o la estrategia de flechas para registrar las estrategias de suma de números de dos dígitos.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 26)

Resuelve utilizando vínculos numéricos y la estrategia de sumar decenas o hacer la decena.

$$19 + 13 = 32$$

Sumar primero las decenas:

$$\begin{array}{r} 19 + 13 = 32 \\ \wedge \\ 10 \quad 3 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 19 + 10 = 29 \\ 29 + 3 = 32 \end{array}$$

Sumar para hacer la decena primero:

$$\begin{array}{r} 19 + 13 = 32 \\ \wedge \\ 1 \quad 12 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 19 + 1 = 20 \\ 20 + 12 = 32 \end{array}$$

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

- Si su hijo/a necesita apoyo adicional para resolver un problema, sugiérale que dibuje unidades y dieces rápidos o que utilice objetos para contar (monedas de un centavo, frijoles, etc.) con el fin de visualizar el problema. Ayude a su hijo/a a asociar su trabajo, a través de dibujos u objetos para contar, con los vínculos numéricos y los enunciados numéricos. Por ejemplo, si su hijo/a dibujó 19 y luego comenzó a dibujar 13 (para sumar $19 + 13$), puede decirle: “¡Sumemos diez primero! Y después, ¿cuántos más tendrás que sumar? Sí, 3”.
- Juegue a quitar 1 o 2: diga en voz alta diferentes números de uno y dos dígitos. Desafíe a su hijo/a a quitar 1 de cada número e identificar las dos partes numéricas creadas. Por ejemplo, usted dice “6”. Su hijo/a dice “1 y 5”. Usted dice “18”. Su hijo/a dice “1 y 17”. Luego de dos rondas, repita la actividad, pero pídale a su hijo/a que le quite 2 a cada número.
- Juegue a llegar a 10 o a 20: organice de 1 a 10 monedas de un centavo en una formación de grupos de 5 (filas de cinco). Pídale a su hijo/a que identifique la cantidad de dinero presentado (p. ej., 9 centavos). Luego, como desafío, pídale que cree el enunciado de suma para llegar a 10 centavos (p. ej., 9 centavos + 1 centavo = 10 centavos). Después de algunas rondas, agregue una moneda de diez centavos a las monedas de un centavo y juegue a llegar a 20. Pídale a su hijo/a que identifique la cantidad presentada (p. ej., 19 centavos o 9 centavos + 10 centavos = 19 centavos). Nuevamente, desafíe a su hijo/a a crear el enunciado de suma para llegar a 20 (p. ej., 19 centavos + 1 centavo = 20 centavos). Incentive a su hijo/a para que use diferentes nombres de unidades (p. ej., monedas de un centavo, unidades, monedas de diez centavos, decenas) a medida que van jugando más rondas. Por ejemplo, 1 moneda de diez centavos y 9 monedas de un centavo son 19 centavos o 1 decena y 9 unidades son 19 unidades.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

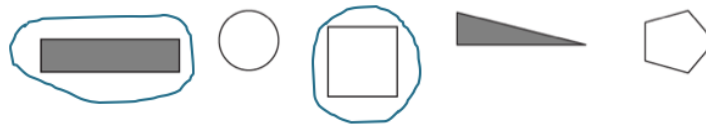
Durante los próximos días, en la clase de matemáticas estudiaremos los **atributos** o características de las figuras. Aprenderemos los nombres y los atributos de las siguientes **figuras bidimensionales**: círculo, **triángulo**, **rectángulo**, **cuadrado**, **hexágono**, **trapecio** y **rombo**. Aprenderemos a describir las figuras bidimensionales con base en atributos de lados y esquinas. También aprenderemos los nombres y los atributos de las siguientes **figuras tridimensionales**: esfera, cubo, cilindro, cono y prisma rectangular.

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

- Identificar y dibujar una figura de acuerdo con sus lados y esquinas.
- Nombrar figuras y hacer una lista de sus atributos o nombrar un atributo en común que caracteriza a las figuras de un grupo.
- En un grupo de figuras, identificar la figura que no comparte los mismos atributos con las otras figuras y explicar por qué.
- Encontrar y hacer una lista de las figuras tridimensionales que haya en casa.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 1)

Encierra en un círculo las figuras que solo tienen **esquinas rectas**.



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.

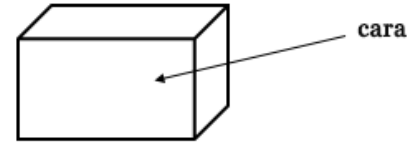
CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Jueguen a encontrar la figura: con su hijo/a vea quién puede encontrar la mayor cantidad de figuras bidimensionales y tridimensionales. Puede jugar en casa o durante un paseo por la ciudad. Desafíe a su hijo/a a describir los atributos que determinan a una figura, a medida que las nombra. Por ejemplo, si su hijo/a encuentra un cubo, podría decir: “¡ Veo un cubo! ¡Tiene 6 **caras** cuadradas y 8 esquinas!”
- Jueguen a adivinar mi figura: pídale a su hijo/a que adivine una figura en la que usted está pensando, formulando preguntas que se respondan con sí o no. Por ejemplo, puede preguntar: “¿Tiene esquinas rectas?”, “¿Tiene alguna cara?” o “¿Tiene cuatro lados?”
- Jueguen a dibujar la figura: nombre dos figuras bidimensionales (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, hexágono, rombo o trapecio) para que su hijo/a las dibuje. Luego pídale que haga una lista de los atributos de la figura que dibujó.

VOCABULARIO

Atributos: las características de un objeto como color o cantidad de lados.

Cara: una superficie bidimensional de un sólido tridimensional.



Hexágono: una figura plana, cerrada, con seis lados rectos.

Rectángulo: una figura plana, cerrada, con cuatro lados rectos que se juntan y forman ángulos rectos (“esquinas rectas”).

Rombo: una figura plana, cerrada, con dos pares de lados rectos, paralelos y opuestos. Los cuatro lados tienen la misma longitud.

Cuadrado: un rectángulo con cuatro lados que tienen la misma longitud; este atributo es el que hace que el cuadrado sea un rombo especial, así como un rectángulo especial.

Esquinas rectas: los lados que forman ángulos de 90 grados o ángulos rectos. En 1.^{er} grado los estudiantes utilizan un cuadrado o la esquina recta de un objeto para determinar si una figura tiene este tipo de ángulo.

Figura tridimensional: un objeto que tiene profundidad, altura y ancho como el cubo, el prisma rectangular, el cilindro, la esfera o el cono.

Trapecio: una figura plana, cerrada, con cuatro lados rectos y por lo menos un par de lados opuestos que son paralelos.

Triángulo: una figura plana, cerrada, con tres lados rectos.

Figura bidimensional: una figura plana sin profundidad. Se pueden citar los siguientes ejemplos: círculo, triángulo, rectángulo, cuadrado, hexágono o trapecio.

NOTA: paralelo es una palabra que se utiliza en el 2.^o grado para describir los lados opuestos de un paralelogramo. Por ejemplo: “¡Estos lados son paralelos porque si continuaran avanzando, nunca se cruzarían!”

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas estudiaremos la relación parte-todo con figuras. De la misma forma en que los estudiantes aprendieron que los números se pueden componer de partes más chicas, observarán que las figuras también se pueden descomponer en partes más chicas. Aprenderemos a encontrar y nombrar figuras más chicas dentro de una figura más grande. También aprenderemos a utilizar las palabras que indican posición (p. ej., *izquierda*, *derecha*, *sobre*) como otra manera de describir cómo se forman figuras más grandes con figuras más chicas.

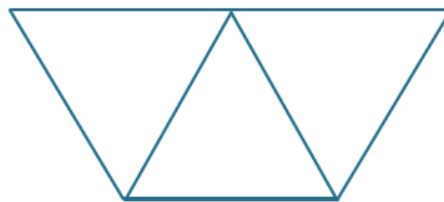
Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Utilizar figuras específicas para crear una figura más grande específica; por ejemplo, utilizar dos cuadrados para crear un rectángulo.
- Contar la cantidad de cuadrados más chicos dentro de la imagen de un cuadrado más grande.
- Crear una estructura utilizando objetos tridimensionales que haya en casa.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 4)

Utiliza las figuras de bloques de patrón para formar una figura más grande. Traza o dibuja lo que hiciste.

Utiliza 3 triángulos para formar un trapecio.



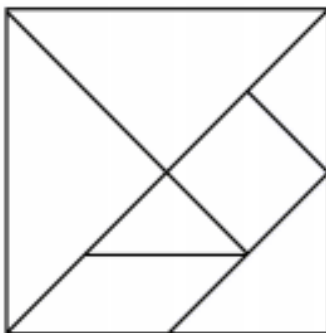
Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Con su hijo/a, busque y nombre figuras que se encuentran dentro de figuras más grandes, en su hogar y en su ciudad. Por ejemplo, una ventana rectangular puede tener seis o nueve cuadrados más pequeños o el diseño de una alfombra puede tener un rombo formado por dos triángulos.
- Represente el vocabulario de matemáticas y las palabras que indican posición mientras juega con su hijo/a a construir bloques. Incentive a su hijo/a para que describa sus creaciones o sus bloques utilizando los nombres de las figuras (p. ej., cubo), los atributos (p. ej., seis caras cuadradas) y las palabras que indican posición (p. ej., *sobre*).
- Formen figuras, animales, diseños o cualquier otra cosa que su hijo/a desee con las piezas de **tangram** tomadas de la Tarea de la Lección 4, permitiéndole usar su creatividad y aplicar los conocimientos sobre figuras. A medida que va colocando cada pieza, pídale que la describa, diciendo su nombre (p. ej., triángulo) y sus atributos (tres esquinas y tres lados).

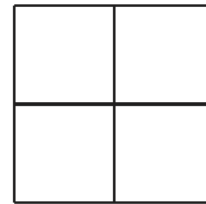
REPRESENTACIONES

Tangram: un rompecabezas geométrico que consiste en un cuadrado dividido en siete figuras que se pueden colocar en distinta posición para formar otras figuras diferentes.

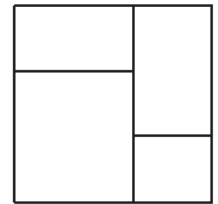


RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante los próximos días, en la clase de matemáticas estudiaremos las partes iguales. Aprenderemos a observar las diferencias entre las figuras compuestas de partes iguales y las figuras compuestas de partes desiguales. (Ver imagen a la derecha). Luego, observaremos rectángulos y círculos divididos y llamaremos a dichas partes iguales, **mitades** o **cuartos**. Finalmente, compararemos las mitades y los cuartos del todo que tiene el mismo tamaño y nos daremos cuenta que cuando descomponemos un todo en partes iguales, estamos creando unidades más chicas.



partes iguales



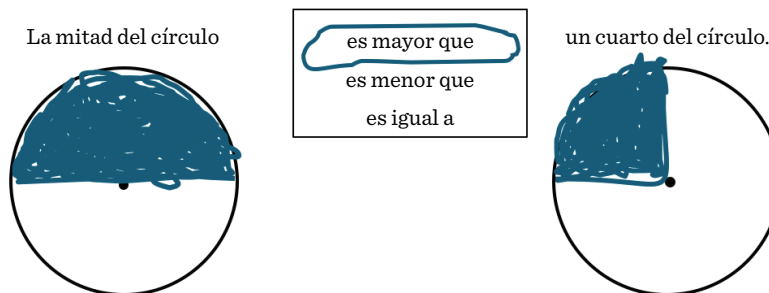
partes no iguales

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

- Identificar figuras compuestas de partes iguales y contar la cantidad de partes iguales.
- Trazar rectas para dividir una figura en partes iguales y nombrar las figuras más chicas (p. ej., dividir un rectángulo en dos partes iguales e identificar dichas partes como cuadrados).
- Utilizar las palabras *mitades* y **cuartos**.
- Comparar las partes de una figura que tienen diferente tamaño (p. ej., un cuarto del círculo es menor que una mitad del mismo círculo).

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 9)

Colorea la parte de la figura que corresponda para que coincida con su nombre. Encierra en un círculo la frase que hace que el enunciado sea verdadero.



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

- Busque objetos o figuras formadas por partes y pídale a su hijo/a que determine si las partes son iguales o desiguales. Por ejemplo, cuando corte un sándwich, córtelo deliberadamente en 2 partes desiguales para discutir por qué esos 2 pedazos no son mitades. Pregúntele a su hijo/a cómo podría haber cortado el sándwich para obtener dos partes iguales.
- Analice mitades y cuartos (cuartas partes) con manualidades en papel, especialmente plegando y cortando. Pregúntele a su hijo/a: “¿Cómo podemos plegar el papel para asegurarnos de que las cuatro partes sean iguales? ¿Cómo podemos plegar el papel para asegurarnos de que las mitades no sean solo dos partes?”
- Analice las partes iguales también con objetos. Entréguele a su hijo/a una cantidad de objetos de igual tamaño (p. ej., 12 frijoles de Lima o 10 monedas de un centavo) y pídale que le muestre de cuántas formas diferentes se puede descomponer el grupo de objetos en partes iguales. Por ejemplo, si está utilizando 8 frijoles, su hijo/a puede hacer 2 partes iguales colocando 2 montones con 4 frijoles cada uno.

VOCABULARIO

Mitades: cuando se divide un todo en dos partes iguales, estas partes se llaman mitades.

Cuartos: cuando se divide un todo en cuatro partes iguales, estas partes se llaman cuartos.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas aprenderemos a decir la hora exacta y la media hora utilizando **relojes digitales** y **analógicos**. Aprenderemos que 12:30, por ejemplo, se dice doce y treinta y, también, doce **y media**.

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

- Relacionar un reloj analógico con una hora dada y/o con un reloj digital que muestre la misma hora.
- Identificar el reloj analógico o digital que muestra correctamente la hora dada.
- Dibujar la manecilla de las horas y la de los minutos en un reloj analógico para que coincida con una hora dada.
- Escribir la hora en forma digital (p. ej., 5:30) o en forma escrita (cinco y treinta).

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 11)

Escribe la hora en la línea debajo del reloj.



12:30 o doce y media.

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

- Incentive a su hijo/a para que utilice un reloj analógico en casa. Considere cubrir los relojes digitales para reforzar la práctica con el reloj analógico.
- Fije la hora (en una hora exacta o media hora) de determinadas rutinas como la hora de acostarse, de la cena o de la tarea, para que su hijo/a advierta estas rutinas y diga la hora y la media hora. Por ejemplo, desafíe a su hijo/a a calcular qué hora será cuando finalice su práctica deportiva de una hora o su programa televisivo de media hora.
- Cuando tenga la oportunidad, converse con su hijo/a sobre la hora. Por ejemplo, podría decirle: “Tienes 10 minutos hasta la hora de salida” o “Miremos el reloj. Nos tomará media hora llegar al zoológico”.

VOCABULARIO

Y media: una expresión que indica 30 minutos pasada determinada hora. Por ejemplo, 12:30 es doce y media.

REPRESENTACIONES

Reloj analógico: un reloj que muestra la hora a través de la posición de las manecillas de las horas y los minutos.



Reloj digital: un reloj que muestra la hora con números digitales.



RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

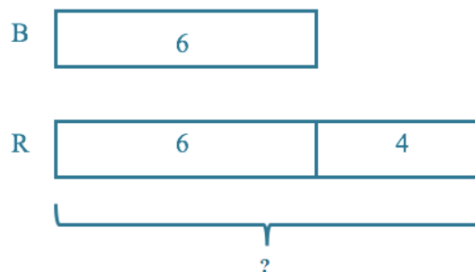
Durante los próximos días, en la clase de matemáticas resolveremos problemas escritos de comparación. Aprenderemos a usar un diagrama de cintas doble para comparar dos grupos de objetos. Discutiremos las formas de representar *más* y *menos* al dibujar **diagramas de cintas**. Luego utilizaremos nuestros dibujos para resolver los diferentes tipos de problemas de comparación.

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

- Representar problemas escritos de comparación utilizando diagramas de cintas o diagramas de cintas dobles con etiquetas para representar cada grupo de objetos.
- Resolver problemas escritos de comparación luego de haber discutido y dibujado, a los efectos de entender los problemas.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 2)

Ben resolvió 6 problemas de matemáticas. Robin resolvió 4 problemas más que Ben. ¿Cuántos problemas resolvió Robin?



$$6 + 4 = 10$$

Robin resolvió 10 problemas de matemáticas.

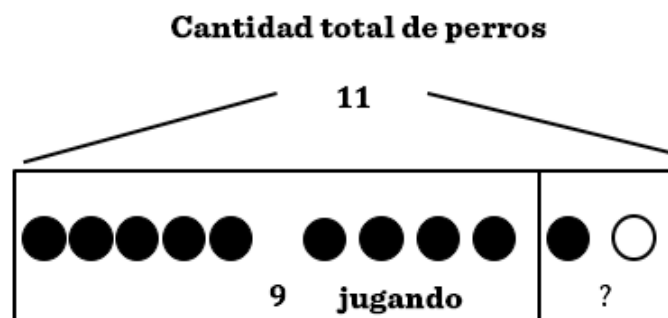
Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Ayude a su hijo/a a visualizar cuentos de matemáticas leyendo algunos problemas escritos en voz alta.
- Resolver problemas escritos utilizando la palabra *menos* puede ser un desafío. Mientras que su hijo/a lee problemas de este tipo, procure que determine quién tiene más y quién tiene menos, antes de resolver cada problema. Determinar esto antes de proceder a la resolución le ayudará a comprender cómo se dibuja un diagrama de cintas y a pensar en el problema detenidamente.
- Observe y comparta problemas razonados de comparación, tomados de la vida real. Por ejemplo, usted puede decir: “Tenemos 10 tazas. He advertido que tenemos 4 tazones menos que tazas. ¿Cuántos tazones tenemos?” o “Veo que tenemos 10 cucharas en la gaveta. Hay 2 cucharas más que tenedores. ¿Cuántos tenedores tenemos?” Desafíe a su hijo/a a visualizar y a pensar en el problema detenidamente antes de contar cuántos objetos hay, para verificar su respuesta.

REPRESENTACIONES

Diagrama de cintas: un modelo para la resolución de problemas que ayuda a los estudiantes a observar la relación entre las cantidades. Por ejemplo, 9 perros están jugando en el parque. Otros perros llegaron al parque. En ese momento había 11 perros. ¿Cuántos perros más llegaron al parque?



NOTA: los estudiantes también pueden dibujar diagramas de doble cinta. (Consulte la Muestra de un problema).

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la próxima semana, en la clase de matemáticas estudiaremos los números hasta 120. Aprenderemos a contar y a escribir números hasta 120. Identificaremos números utilizando tanto la forma estándar (p. ej., 118) como la forma de unidad, utilizando decenas y unidades (p. ej., 11 decenas 8 unidades). También utilizaremos los símbolos $>$, $<$ e $=$ para comparar números e identificar 10 más, 10 menos, 1 más y 1 menos que un número de dos dígitos.

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

- Utilizar una tabla de valor posicional o un vínculo numérico para registrar, relacionar o nombrar una cantidad en decenas y unidades.
- Escribir enunciados de suma para combinar decenas y unidades.
- Mostrar 10 más, 10 menos, 1 más y 1 menos que un número dado.
- Utilizar palabras o **símbolos de comparación** ($>$, $<$, $=$) para comparar números de diferentes formas (p. ej., 1 decena 9 unidades $>$ 17).
- Completar las **secuencias** de conteo hasta 120.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 3)

Escribe las decenas y unidades. Completa el enunciado.



Hay 116 frijoles.

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 a colocar las monedas. Pídale a su hijo/a que coloque 5 monedas de diez centavos en una lata o taza. Comente de qué manera 5 monedas de diez centavos equivalen a 50 centavos. Coloque monedas de un centavo y de 10 centavos en la lata, una por una, y pídale a su hijo/a que le diga cuánto dinero hay, en centavos, después de colocar cada moneda. Procure que su hijo/a utilice enunciados completos como: “1 centavo más que 50 centavos son 51 centavos” o “10 centavos más que 50 centavos son 60 centavos”. Si desea que el desafío sea mayor, vaya más rápido o agregue y quite monedas de la lata, en forma alternada.
- Juegue al conteo feliz con números del 78 al 120. Comience en 78 y pídale a su hijo/a que cuente hacia adelante cuando usted indique adelante, que pare cuando cierre el puño y que cuente hacia atrás cuando indique atrás. Cambie de roles con su hijo/a. Como desafío adicional, alterne entre el conteo con el método regular (p. ej., 20, 21, 22) y el conteo con el método Say Ten (2 diez, 2 diez 1, 2 diez 2).

VOCABULARIO

Símbolos de comparación ($>$, $<$, $=$): símbolos matemáticos que representan mayor que, menor que e igual a, respectivamente.

Secuencia: una lista de números u objetos que tienen un orden específico.

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante la semana próxima, en la clase de matemáticas aplicaremos los conocimientos sobre el valor posicional para sumar números hasta 100. Aprenderemos a sumar y restar múltiplos de 10 (p. ej., 20, 30, 40). Sumaremos grupos de números de dos dígitos utilizando estrategias de valor posicional como sumar decenas primero o hacer la próxima decena.

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

- Utilizar enunciados numéricos, vínculos numéricos o dibujos para sumar o restar múltiplos de 10 a múltiplos de 10.
- Sumar múltiplos de 10 a números de dos dígitos (p. ej., $54 + 40$).
- Sumar pares de números de dos dígitos utilizando diferentes estrategias (p. ej., sumar primero las decenas, hacer la próxima decena primero, dibujar unidades y dieces rápidos o sumar unidades con unidades y decenas con decenas).

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 14)

Resuelve y muestra tu trabajo.

$$46 + 28 = \underline{74}$$

Sumar primero la decena y luego sumar las unidades:

$$\begin{array}{r} 46 + 28 = 74 \\ \quad \wedge \\ 20 \ 8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 46 + 20 = 66 \\ 66 + 8 = 74 \\ \quad \wedge \\ 4 \ 4 \end{array}$$

Sumar para hacer la próxima decena primero y luego sumar la parte restante:

$$\begin{array}{r} 46 + 28 = 74 \\ \quad \wedge \\ 4 \ 24 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 46 + 4 = 50 \\ 50 + 24 = 74 \\ \quad \wedge \\ 20 \ 4 \end{array}$$

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

- Dígale un número a su hijo/a. Pídale que quite 1 y que identifique las dos partes creadas. Por ejemplo, si usted dice “4”, su hijo/a diría “1 y 3”. Continúe con esta actividad utilizando números relacionados (p. ej., 14, 74, 24, 54). Cuando su hijo/a se sienta cómodo/a quitando 1, pídale que intente quitar 2, 3 y luego 4.

$$\begin{array}{c} 14 \\ \diagdown \quad \diagup \\ 1 \quad 13 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 74 \\ \diagdown \quad \diagup \\ 1 \quad 73 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 24 \\ \diagdown \quad \diagup \\ 1 \quad 23 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 54 \\ \diagdown \quad \diagup \\ 1 \quad 53 \end{array}$$

- Desafíe a su hijo/a a resolver secuencias de problemas de matemáticas que sigan un patrón, comenzando con un problema que su hijo/a pueda resolver fácilmente. Por ejemplo, si usted comienza con $5 + 2$, puede continuar con $15 + 2$, $25 + 2$ y $35 + 2$. Pídale a su hijo/a que le cuente lo que observó en los problemas de matemáticas. ¿Cómo $5 + 2$ le ayudó con los otros problemas?

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Durante los próximos días, en la clase de matemáticas discutiremos y compartiremos las estrategias de valor posicional utilizadas cuando sumamos en el rango de 100. Los estudiantes aprenderán a explicar su trabajo utilizando lenguaje de matemáticas como *decenas*, *unidades*, *agrupar* y *hacer la decena*. Los estudiantes compararán métodos, observando cómo se utiliza el método del valor posicional en diversas estrategias.


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

- Sumar pares de números de dos dígitos utilizando cualquier método o estrategia.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 19)

Utiliza la estrategia que prefieras para resolver $58 + 37$.

NOTA: a continuación se presentan tres estrategias posibles.

Pictórica	Forma vertical	Vínculo numérico
$58 + 37 = 95$ 	$\begin{array}{r} 58 \\ + 37 \\ \hline 95 \end{array}$	$58 + 37 = 95$ $\begin{array}{cc} \wedge & \wedge \\ 50 & 8 & 30 & 7 \end{array}$ $50 + 30 = 80$ $8 + 7 = 15$ $80 + 15 = 95$

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

- Incentive a su hijo/a para que explique el razonamiento utilizado para resolver uno o dos de los problemas de la tarea. De esta manera, tendrá la oportunidad de practicar el vocabulario de valor posicional.
- Si su hijo/a no está seguro/a de cómo comenzar la tarea, recuérdle las estrategias con las que trabajó anteriormente, en otras tareas. Celebre los aciertos independientemente de la estrategia utilizada, ya sea unidades y dieces rápidos o una estrategia más compleja. Recuérdle cuánto ha aprendido desde el comienzo de año.
- Si cree que su hijo/a se apoya, con demasiada frecuencia, en una estrategia en particular, procure que resuelva el mismo problema de dos formas, primero con la estrategia que le da mayor seguridad y luego con una estrategia que aún esté intentando dominar. Otra alternativa es desafiarlo/a a utilizar la misma estrategia solo dos veces, como máximo, en cada hoja de la tarea.