

Fourth Grade Mathematics First Nine Weeks-Spanish Matemáticas Cuarto Grado Primeras Nueve Semanas

Apreciados Padres de Familia:

Los objetivos listados a continuación, son los que cubriremos durante las primeras nueve semanas de estudio.

Lugar del Valor

- Leer y escribir números enteros de varios dígitos, usando numerales basados en decimas, nombres de números y formas expandidas (2,473, dos mil cuatrocientos setenta y tres, $2,000 + 400 + 70 + 3$).
- Comparar dos números con múltiples dígitos, usando los símbolos; $>$, $=$, y $<$ escribiendo los resultados de las comparaciones ($5,647 > 5,437$).
- Usar el lugar del valor, entendiendo que se debe hacer la aproximación correspondiente.

Suma y Resta

- Sumar y restar números enteros de varios dígitos.

Multiplicación y División

- Encontrar todos los pares de factores de un número entero en el rango de 1–100 (ejemplo; 3 y 7 son un par de factores de 21).
- Multiplicar y dividir para resolver problemas, usando dibujos y ecuaciones.
- Multiplicar un número entero hasta de 4 dígitos por un número entero de un solo dígito, usando estrategias basadas en el lugar del valor y las características de las operaciones.
- Encontrar los cocientes y restantes con dividendos de hasta 4 dígitos y divisores de un dígito, usando las estrategias basadas en el lugar del valor, las características de las operaciones, y/o la relación entre multiplicación y división.
- Resolver problemas de varios pasos con multiplicación, división, suma y resta.

Área y Perímetro

- Aplicar las formulas de área y perímetro para los rectángulos en un mundo real y problemas matemáticos.

A continuación le damos algunas sugerencias para que le ayude a su hijo/a en casa:

Multiplicación de Producto Parcial: Los estudiantes que están aprendiendo a multiplicar con 2 dígitos, pueden algunas veces confundirse en el proceso, especialmente el lugar del valor de los números, a medida que desarrollan el problema. Cuando se usa la estrategia de la Multiplicación de Producto Parcial, cada producto parcial es computado y escrito por separado en el ejemplo. Observe la ausencia de la ruptura de los dígitos en el producto, "llevando" y "pidiendo". Es la vía más sencilla en la cual el proceso de multiplicación es más llevadero para los estudiantes.

$$\begin{array}{r} 43 \\ \times 27 \\ \hline 21 \\ 280 \\ 60 \\ +800 \\ \hline 1161 \end{array}$$

$21 = (7 \times 3)$
 $280 = (7 \times 40)$
 $60 = (20 \times 3)$
 $+800 = (20 \times 40)$

Comprando con Matemáticas

Cuando vaya de compras, deje que su hijo/a compare precios. Por ejemplo; si un par de zapatos vale \$49 y otro par \$35, pregúntele cuanto ahorraría si se compra el par de zapatos mas barato en vez del más caro. ($\$49 - \$35 = 14$. Piense $40 - 30 = 10$ mas $9 - 5 = 4$; la diferencia es 14, lo que significa que ahorraría \$14.)

Dele la Vuelta

Su hijo/a esta repasando la multiplicación y la división y explorando las diferentes vías en que se relacionan. Esta relación se puede mostrar con factores familiares hechos de factores de multiplicación y divisiones que incluyen los mismos números ($4 \times 7 = 28$, $28 \div 7 = 4$ etc.).

Acá le mostramos una actividad que puede hacer:

Paso 1 El jugador 1 dice un problema de división, por ejemplo: $54 \div 6$

Paso 2 El jugador 2 repite el problema y añade el resultado: $54 \div 6 = 9$ y luego hace un problema de multiplicación relacionado, por ejemplo: $9 \times 6 = 54$

Paso 3 El jugador 2 entonces comienza por decir el problema de división que dijo el jugador 1 resolvió y hace un problema de multiplicación relacionado.

Objetivo 300

Materiales: 1 dado para un par de jugadores (u otra manera como colocando papелitos numerados del 1 – 6, puestos en una bolsa).

Paso 1 Cada jugador dibuja un grafico de 2 columnas en un papel, una columna para cada jugador.

Paso 2 El jugador 1 tira el dado y decide si multiplica el numero que salió por 10, 20, 30, 40 o 50. Tenga en mente que cada jugador tendrá 6 turnos y el objetivo es 300.

Paso 3 Los 2 jugadores escriben un problema de multiplicación representando la elección del primer jugador y el resultado. Por ejemplo, el jugador 1 tira un 2 y lo multiplica por 20, y ambos jugadores anotan el problema de multiplicación $2 \times 20 = 40$.

Paso 4 El jugador 2 sigue los mismos pasos del jugador 1.

Paso 5 Al final de cada turno, el jugador añade su cantidad al resultado anterior para mantenerlo en forma continuamente acumulado.

Al final de los 6 turnos, los jugadores comparan los resultados para ver quien tiene el resultado más cercano a 300.