EUREKA MATH[™] CONSEJOS PARA PADRES

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

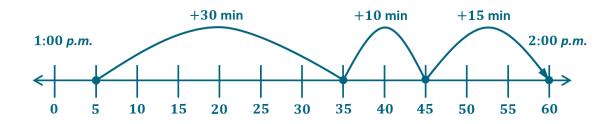
En las Lecciones 1 a la 5, los estudiantes se enfocan en decir la hora y aprenden que la **recta numérica** se puede usar como una herramienta que los ayuda a decir la hora.

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

- **Trazar** e identificar las horas dadas en una recta numérica (como se observa en la Muestra de un problema a continuación).
- Dibujar las manecillas en un reloj para indicar las horas dadas.
- Leer y escribir la hora rendondeada al minuto más cercano usando relojes digitales y analógicos.
- Resolver problemas escritos que involucran la hora.

MUESTRA DE UN PROBLEMA (Tomado de la Lección 4)

Luke quiere ver una película que empieza a la 1:55 p.m. Le toma 30 minutos hacer ejercicios, 10 minutos darse una ducha y 15 minutos manejar hasta el cine. Si Luke empieza a hacer ejercicios a la 1:05 p.m., ¿podrá llegar a tiempo para la película? Explica tu razonamiento.



No, Luke no podrá llegar a tiempo para la película. En la recta numérica puedo ver que llegará cinco minutos tarde.

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

- Anime a su hijo/a a que practique el conteo hacia delante y hacia atrás de cinco en cinco (p.ej., 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 45, 40, 35, 30, 25, 20, 15, 10, 5, 0).
- Pídale a su hijo/a que diga la hora redondéandola al minuto más cercano usando un reloj analógico de pulsera o de pared. Juegue con las manecillas del reloj para crear horas diferentes que decir.
- Registre la hora en la que su hijo/a empieza una actividad, tal como poner la mesa para la cena o leer, y registre la hora en la que termina. Pídale a su hijo/a que descifre cuántos minutos duró la actividad.

				_		
VO	-	-		-		-
W ()	E 40	100.10		400	-	
			_			

Intervalo: el tiempo transcurrido o una parte en la recta numérica.

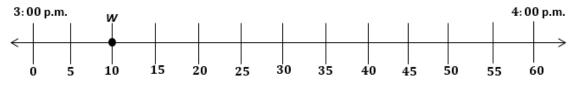
Trazar: localizar e identificar un punto en la recta numérica.

REPRESENTACIONES

Reloj analógico



Recta numérica: una recta en la que los números están marcados en intervalos iguales.



Se trazó 3:10 pm en la recta numérica

