

Place Value

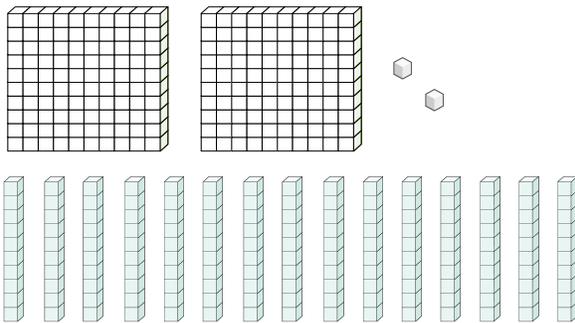
Hundred Thousands	Ten Thousands	Thousands	Hundreds	Tens	Ones
3	5	2	0	7	6

Standard Form
352,076

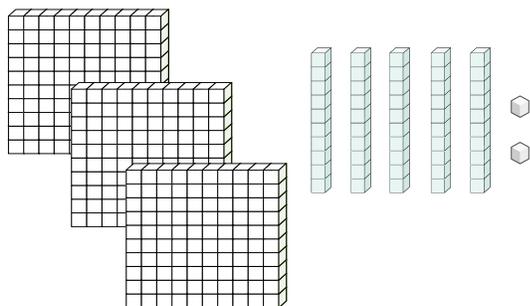
Word Form
Three-hundred fifty-two thousand, seventy-six

Places: Each digit has a place. 3 is in the hundred thousands place. 5 is in the ten thousands place. 2 is in the thousands place. 0 is in the hundreds place. 7 is in the tens place. 6 is in the ones place.

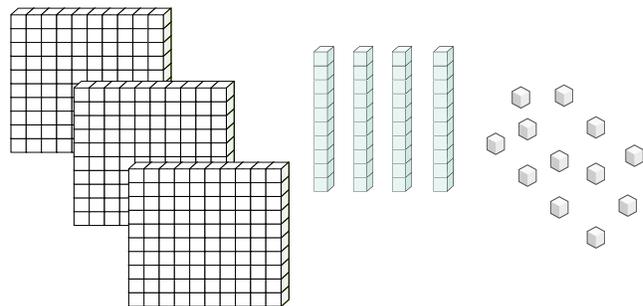
Value: The place of the digit gives it a value. In this number, the 3 has a value of 300,000, the 5 has a value of 50,000, the 2 has a value of 2,000, the 0 has no value, the 7 has a value of 70, and the 6 has a value of 6.



2 hundreds + 15 tens + 2 ones



3 hundreds + 5 tens + 2 ones



3 hundreds + 4 tens + 12 ones

All three models show the same number in a different way.

valor posicional

cien mil	Diez mil	miles	cientos	decenas	Unos
3	5	2	0	7	6

Forma estándar

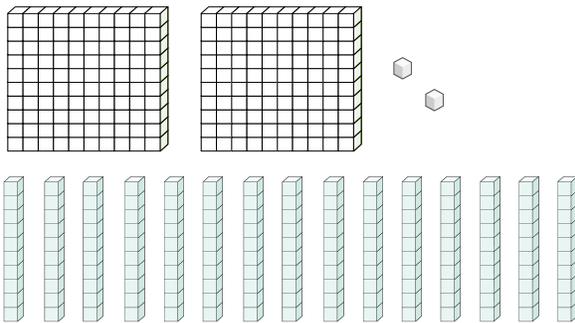
352.076

Forma de la palabra

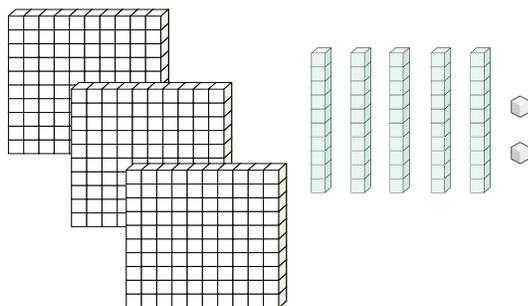
trescientos
cincuenta y dos mil
setenta y seis

Lugares: Cada dígito tiene un lugar. 3 está en el lugar de las cien mil. 5 está en el lugar de las decenas de millar. 2 está en el lugar de los millares. 0 está en el lugar de las centenas. El 7 está en el lugar de las decenas. 6 está en el lugar de las unidades.

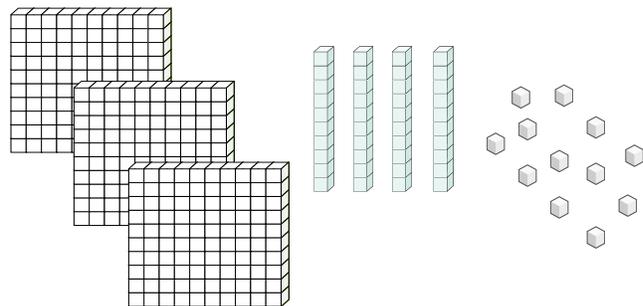
Valor: El lugar del dígito le da un valor. En este número, el 3 tiene un valor de 300.000, el 5 tiene un valor de 50.000, el 2 tiene un valor de 2.000, el 0 no tiene valor, el 7 tiene un valor de 70 y el 6 tiene un valor de 6.



2 centenas + 15 decenas + 2 unidades



3 centenas + 5 decenas + 2 unidades



3 centenas + 4 decenas + 12 unidades

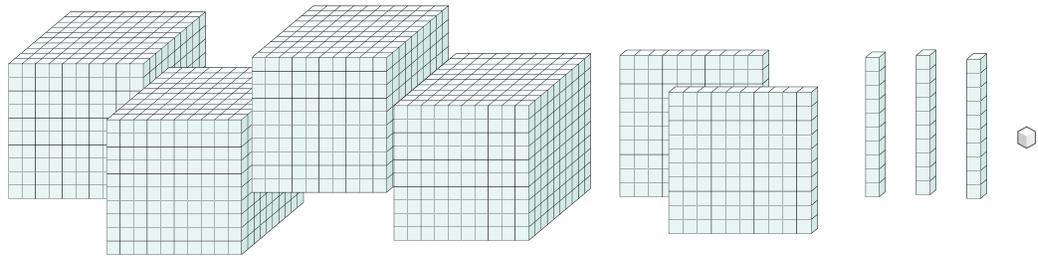
Los tres modelos muestran el mismo número de forma diferente.

Rounding

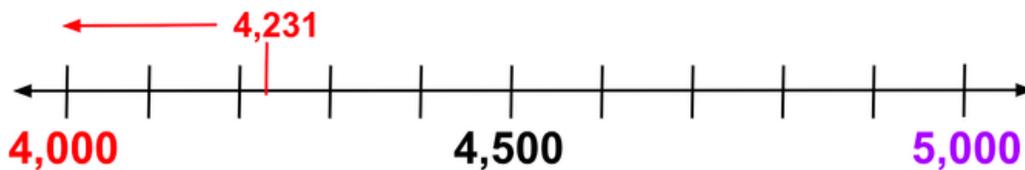
Rounding is an estimation strategy that is often used to assess the reasonableness of a solution.

When rounding a number, locate it on the number line. Next, determine the closest multiples of ten, hundred, or thousand it is between. Then, identify which is closer.

4,231

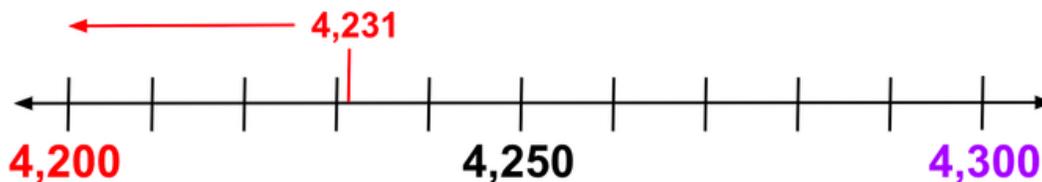


4,231 rounded to the nearest thousand



4,231 rounded to the nearest thousand is 4,000.

4,231 rounded to the nearest hundred



4,231 rounded to the nearest hundred is 4,200

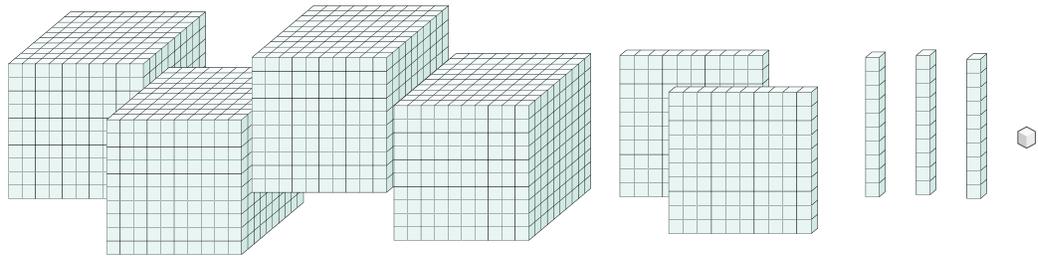
If the number is exactly in the middle of the numbers being rounded, then it rounds to the higher ten.

redondeo

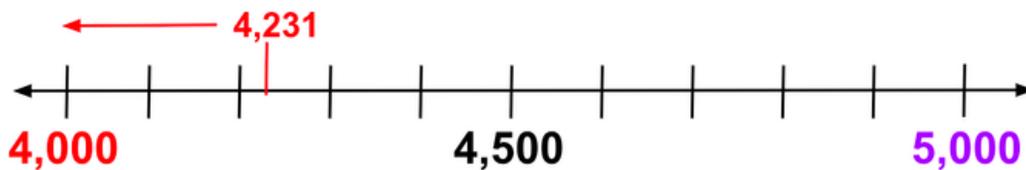
El redondeo es una estrategia de estimación que se utiliza a menudo para evaluar la razonabilidad de una solución.

Al redondear un número, ubíquelo en la recta numérica. A continuación, determine los múltiplos más cercanos de diez, cien o mil entre los que se encuentra. Luego, identifica cuál está más cerca.

4.231

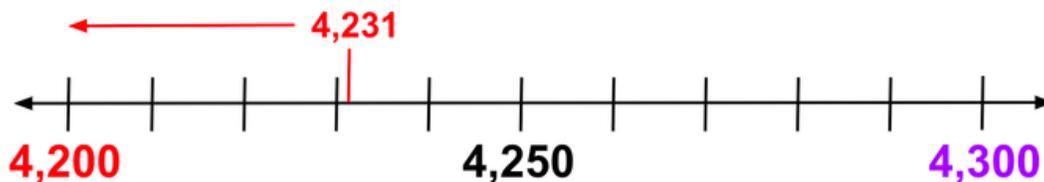


4231 redondeado al millar más cercano



4231 redondeado al millar más cercano es 4000.

4231 redondeado a la centena más cercana



4231 redondeado a la centena más cercana es 4200

Si el número está exactamente en el medio de los números que se redondean, entonces se redondea a la decena superior.

Comparing and Ordering

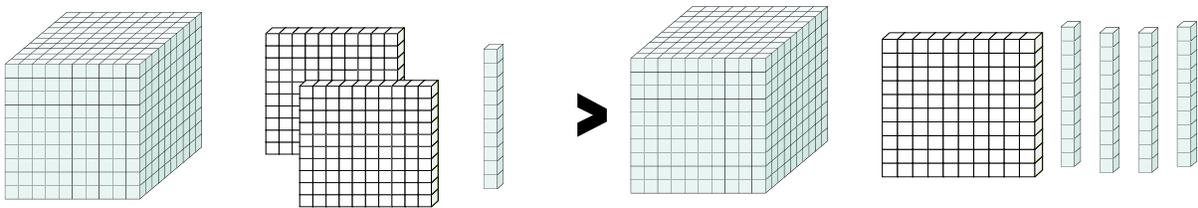
You can compare using words and symbols

9,672 is less than 9,673 \rightarrow **$9,672 < 9,673$**

9,672 is greater than than 9,573 \rightarrow **$9,672 > 9,573$**

9,672 is equal to 9, 672 \rightarrow **$9,672 = 9,672$**

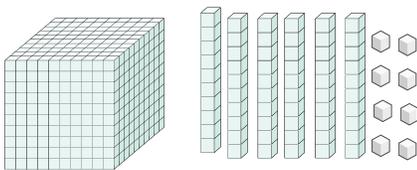
9,672 is not equal to 9, 673 \rightarrow **$9,672 \neq 9,673$**



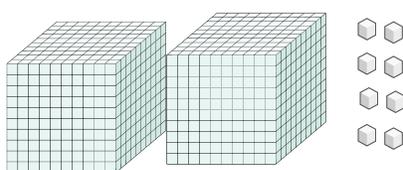
Numbers can be ordered least to greatest or greatest to least.

Least to Greatest

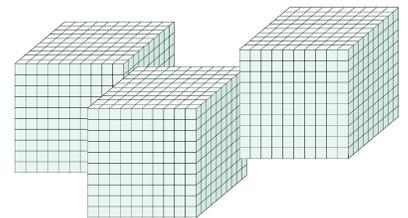
1,068



2,008

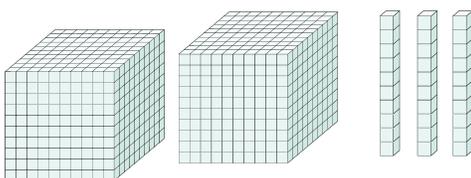


3,000

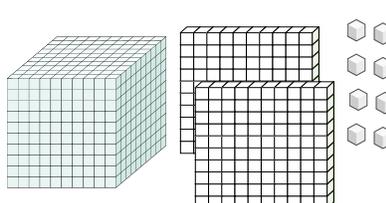


Greatest to Least

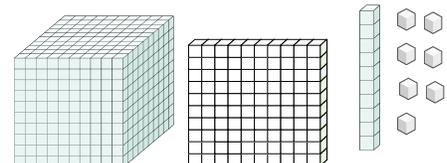
2,030



1,208



1,117



Comparar y ordenar

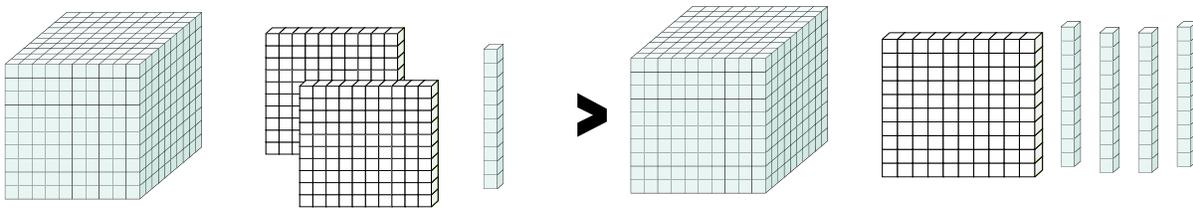
Puedes comparar usando palabras y símbolos.

9.672 es menor que 9.673 \rightarrow **$9.672 < 9.673$**

9.672 es mayor que 9.573 \rightarrow **$9.672 > 9.573$**

9,672 es igual a 9,672 \rightarrow **$9.672 = 9.672$**

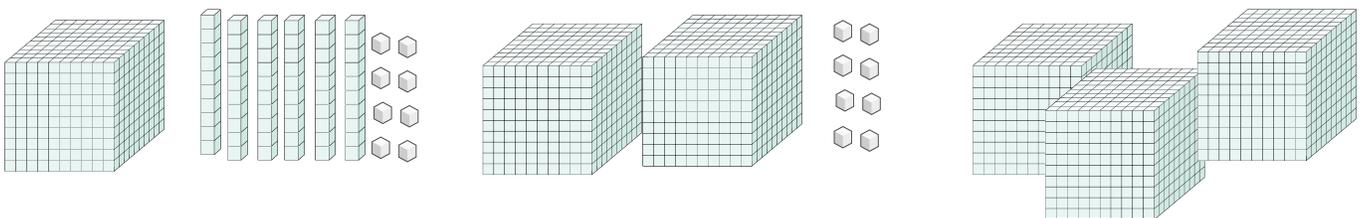
9.672 no es igual a 9.673 \rightarrow **$9.672 \neq 9.673$**



Los números se pueden ordenar de menor a mayor o de mayor a menor.

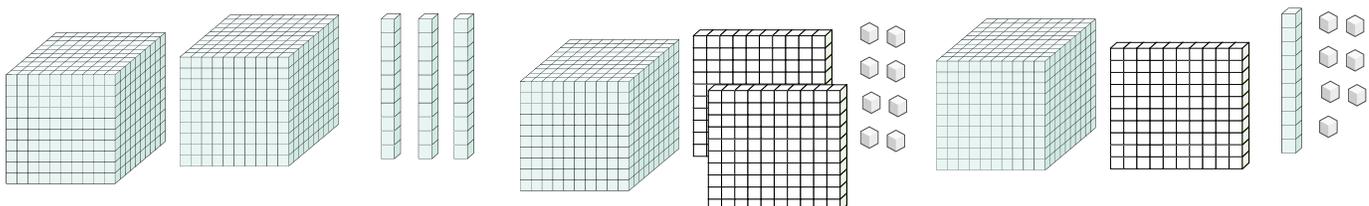
Menor a mayor

1.068 2.008 3.000



De mayor a menor

2.030 1.208 1.117



How to Help at Home

- **Paper Cup Stack:** Grab a stack of reusable paper cups. Number them from 0 to 9 on the visible edge. Then stack the cups in various 6-digit configurations.
- **Scavenger Hunt:** Provide magazines and newspapers, old mail, and food labels for your child to look for digits that are in different place values.
- **Giant Number Lines:** Make six large number lines using painter's tape. One number line for each: ones (0 - 9), tens (0 - 90), hundreds (0 - 900), thousands (0 - 9,000), ten thousands (0 - 90,000), and hundred thousands (0 - 900,000). Take a deck of cards and remove the face cards. Have your child draw six cards and put them on the number line at the beginning of each number line (they can choose which place each digit will go to). Then, have them take paper plates and place them on the number line where the number should be. Then, have them read the number aloud.
- **Play the Card Game War:** Pass out the cards equally between two players. Have each person flip over two, three, or four cards (2 would be tens, 3 would be hundreds, and 4 would be thousands) and make the largest number possible. Whoever makes the largest number wins the numbers flipped over. The winner of the game will have all of the cards.
- **Rounding Dice:** Have your child roll four dice. Then have them round their number to the nearest ten, hundred, and thousand using a number line.
- **Matching Rounding Game:** Using index cards, have your child write 4-digit numbers on each card (about 10 cards total). Then, round each number and write the rounded number to the tens, hundreds, or thousands on another 10 index cards. Mix up the cards and place them face down. Picking two cards at a time, play a matching game until all the cards have been paired.

Cómo ayudar en casa

- **Pila de vasos de papel:** tome una pila de vasos de papel reutilizables. Numérelos del 0 al 9 en el borde visible. Luego, apile los vasos en varias configuraciones de 6 dígitos.
- **Búsqueda del tesoro:** Proporcione revistas y periódicos, correo antiguo y etiquetas de alimentos para que su hijo busque dígitos que tengan diferentes valores posicionales.
- **Rectas numéricas gigantes:** haz seis rectas numéricas grandes con cinta de pintor. Una recta numérica para cada uno: unidades (0 - 9), decenas (0 - 90), centenas (0 - 900), millares (0 - 9.000), decenas de millar (0 - 90.000) y centenas de millar (0 - 900.000). . Tome una baraja de cartas y retire las figuras. Haga que su hijo saque seis cartas y las coloque en la recta numérica al comienzo de cada recta numérica (puede elegir a qué lugar irá cada dígito). Luego, pídale que tomen platos de papel y los coloquen en la recta numérica donde debería estar el número. Luego, pídale que lean el número en voz alta.
- **Juega al juego de cartas War:** reparte las cartas por igual entre dos jugadores. Haga que cada persona voltee dos, tres o cuatro tarjetas (2 serían decenas, 3 serían centenas y 4 serían miles) y forme el mayor número posible. Quien haga el número más grande gana los números volteados. El ganador del juego se quedará con todas las cartas.
- **Redondear dados:** Haga que su hijo lance cuatro dados. Luego pídale que redondeen su número a la decena, a la centena y al millar más cercano usando una recta numérica.
- **Juego de emparejar y redondear:** usando fichas, pídale a su hijo que escriba números de 4 dígitos en cada tarjeta (aproximadamente 10 tarjetas en total). Luego, redondea cada número y escribe el número redondeado a decenas, centenas o miles en otras 10 fichas. Mezcla las cartas y colócalas boca abajo. Escoge dos cartas a la vez y juega un juego de emparejar hasta que todas las cartas estén emparejadas.

Cómo ayudar en casa

- **Pila de vasos de papel:** tome una pila de vasos de papel reutilizables. Numérelos del 0 al 9 en el borde visible. Luego apile los vasos en varias configuraciones.
- **Búsqueda del tesoro:** Proporcione revistas y periódicos, correo antiguo y etiquetas de alimentos para que su hijo busque dígitos que tengan diferentes valores posicionales.
- **Rectas numéricas gigantes:** haz tres rectas numéricas grandes con cinta de pintor. Una recta numérica para cada uno: unidades (0 - 9), decenas (0 - 90) y centenas (0 - 900). Tome una baraja de cartas y retire las figuras. Haga que su hijo saque tres tarjetas y las coloque en la recta numérica al comienzo de cada recta numérica (puede elegir a qué lugar irá cada dígito). Luego, pídale que tomen platos de papel y los coloquen en la recta numérica donde debería estar el número. Luego, pídale que lean el número en voz alta.
- **Juega al juego de cartas War:** reparte las cartas por igual entre dos jugadores. Haga que cada persona voltee dos o tres tarjetas (2 serían decenas y 3 serían centenas) y forme el mayor número posible. Quien haga el número más grande gana los números volteados. El ganador del juego se quedará con todas las cartas.
- **Redondear dados:** Haga que su hijo lance dos dados. Luego pídale que redondeen su número a la decena más cercana usando una recta numérica.
- **Juego de emparejar y redondear:** Usando tarjetas, pídale a su hijo que escriba números de 2 dígitos en cada tarjeta (alrededor de 10 tarjetas en total). Luego, redondea cada número y escribe el número redondeado en otras 10 fichas. Mezcla las cartas y colócalas boca abajo. Escoge dos cartas a la vez y juega un juego de emparejar hasta que todas las cartas estén emparejadas.

Cómo ayudar en casa

- **Pila de vasos de papel:** tome una pila de vasos de papel reutilizables. Numérelos del 0 al 9 en el borde visible. Luego apile los vasos en varias configuraciones.
- **Búsqueda del tesoro:** Proporcione revistas y periódicos, correo antiguo y etiquetas de alimentos para que su hijo busque dígitos que tengan diferentes valores posicionales.
- **Rectas numéricas gigantes:** haz tres rectas numéricas grandes con cinta de pintor. Una recta numérica para cada uno: unidades (0 - 9), decenas (0 - 90) y centenas (0 - 900). Tome una baraja de cartas y retire las figuras. Haga que su hijo saque tres tarjetas y las coloque en la recta numérica al comienzo de cada recta numérica (puede elegir a qué lugar irá cada dígito). Luego, pídale que tomen platos de papel y los coloquen en la recta numérica donde debería estar el número. Luego, pídale que lean el número en voz alta.
- **Juega al juego de cartas War:** reparte las cartas por igual entre dos jugadores. Haga que cada persona voltee dos o tres tarjetas (2 serían decenas y 3 serían centenas) y forme el mayor número posible. Quien haga el número más grande gana los números volteados. El ganador del juego se quedará con todas las cartas.
- **Redondear dados:** Haga que su hijo lance dos dados. Luego pídale que redondeen su número a la decena más cercana usando una recta numérica.
- **Juego de emparejar y redondear:** Usando tarjetas, pídale a su hijo que escriba números de 2 dígitos en cada tarjeta (alrededor de 10 tarjetas en total). Luego, redondea cada número y escribe el número redondeado en otras 10 fichas. Mezcla las cartas y colócalas boca abajo. Escoge dos cartas a la vez y juega un juego de emparejar hasta que todas las cartas estén emparejadas.