Estimados Padres,

El propósito de esta carta es proveerle información preliminar sobre nuestra unidad. Uno de los conceptos más importantes que aprenderá su hijo es que cien es una colección de diez decenas. Todo nuestro trabajo de valor de posición se centra en esta idea.

Enfoque de la Unidad

- Separar (descomponer) números de tres-dígitos usando valor de posición
- Leer y escribir números de tres-dígitos en forma estándar (usando números), forma expandida, y la forma de palabra
- Comparar dos números de tres-dígitos
- Contar salteado por 5s, 10s, y 100s a 1,000

Edificando Sobre Matemáticas Pasadas

Previamente, los estudiantes exploraron números de dos-dígitos para entender que cada digito representa la cantidad de decenas y unidades. Los estudiantes han comparado números de dos-dígitos basados en el valor de decenas y unidades usando el símbolo apropiado (<, >, =). Los estudiantes en esta unidad extenderán su entendimiento de valor de posición mientras aprenden a leer, escribir, y comparar números de tres-dígitos. Los estudiantes también comenzaran a contar dentro de 1000 por 5s, 10s, y 1,000s.

Estrategias que Aprenderán los Estudiantes

1. **Separando Números-** Los estudiantes separaran números usando cientos, decenas, y unidades. Esto también se refiere a descomponer números. Por ejemplo, 345 se puede separar en 3 cientos + 4 decenas + 5 unidades o 34 decenas + 5 unidades.
2. **Leyendo y Escribiendo Números-** Los estudiantes escribirán números de tres diferentes maneras. Miremos el número 345.
    - Forma estandar usa números: 345
    - Palabra: tres cientos cuarenta y cinco
    - Expandida: 300 + 40 + 5

3. **Contar Salteado –**Los estudiantes contaran salteado de cero por 5s, 10s, y 100s hasta 1,000. A medida que los estudiantes se hagan más competente, comenzaran de cualquier número entre 0-1,000 y contaran salteado. Se les puede pedir a los estudiantes que cuenten salteado por 10s para completar el patrón siguiente:
   159, 169, _____, _____, _____. A menudo estos problemas son parte de un problema de planteo.
4. **Comparando Números-** Los estudiantes compararan el valor de los dígitos dentro de un numero de tres-dígitos, comenzando en el lugar de cien, para determinar cuál número es más grande (275 < 527). Se les pedirá a los estudiantes que comparen diferentes formas numéricas:
    - 300 + 7 + 60 > 20 + 5 + 200
    - 35 tens < 281

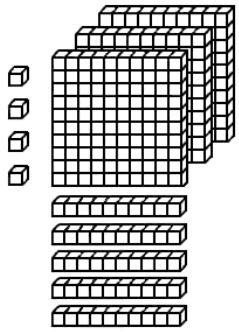
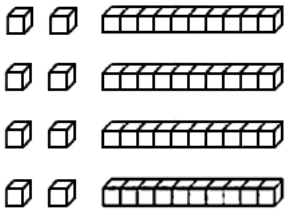
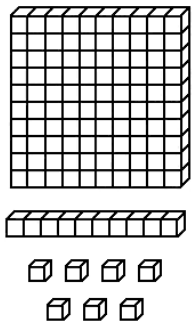
Ideas para Apoyo en Casa

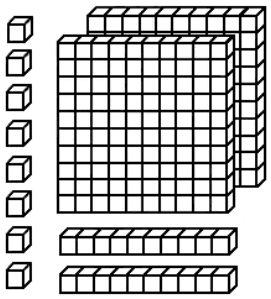
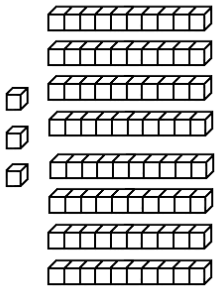
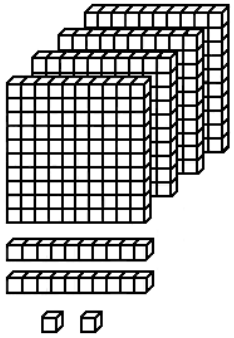
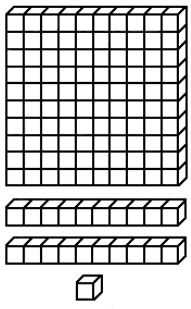
Adjunto se encuentran dos juegos que puede jugar en casa para reforzar el aprendizaje del salón. ¡Gracias por servir como compañeros del éxito de su hijo como matemáticos!
<firma>

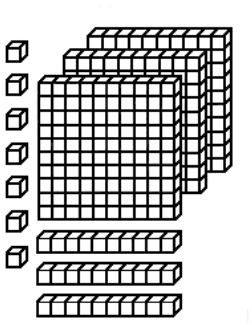
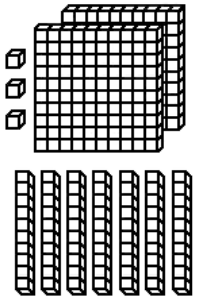
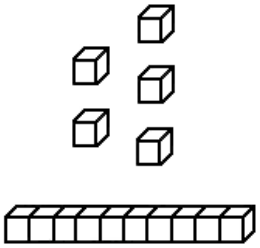
Concentración Numérica

Estableciendo Fluidez: números con base de diez, nombre numérico, y forma expandida
Materiales: baraja de tarjetas de memoria
Número de Jugadores: 2 – 4
Instrucciones:

1. Coloque las tarjetas boca-abajo en el piso en una matriz.
2. Jugador 1 voltea dos tarjetas. Si las tarjetas combinan, el jugador las remueve de la matriz y toma otro turno. Si las tarjetas no combinan, el jugador voltea las tarjetas y el siguiente jugador toma su turno.
3. El juego continua hasta que todas las combinaciones se hayan hecho.
4. El ganador es el jugador con más combinaciones al final del juego.
   Variación/Extensión: Escoja cuales tarjetas usar durante el juego en vez de usar todas las tarjetas.

300 + 50 + 4	**354**	**Tres Cientos cincuenta y cuatro**	
40 + 8	**48**	**Cuarenta y ocho**	
100 + 10 + 7	**117**	**Ciento Diecisiete**	

200 + 20 + 8	**228**	**Dos cientos veinte y ocho**	
80 + 3	**83**	**Ochenta y tres**	
400 + 20 + 2	**422**	**Cuatro cientos veinte y dos**	
100 + 20 + 1	**121**	**Ciento veinte y uno**	

300 + 30 + 7	**337**	**Tres cientos Treinta y siete**	
200 + 70 + 3	**273**	**Dos cientos Setenta y tres**	
10 + 5	**15**	**Quince**	

Caímanes más Grandes



Edificando Fluidez: sumando números de dos dígitos, comparando números
Materiales: juego de mesa, un par de dados, hoja de registro, 5 marcadores para cada jugador
Número de Jugadores: 2
Instrucciones:

1. Jugador 1 tira los dados. Jugador 1 usa los números que aparecen en los dados para crear un numero de dos dígitos y escribe el numero en la hoja de registro.
2. Jugador 2 tira los dados. Jugador 2 usa los números que aparecen en los dados para crear un numero de dos dígitos y escribe el numero en la hoja de registro.
3. Se continua de esta manera hasta que cada jugador tenga cuatros números de dos dígitos.
4. Cada jugador suma sus cuatro números de dos dígitos juntos.
5. El jugador con la suma más grande gana la ronda y coloca uno de sus marcadores en el cuadro de diez.
6. Repita los pasos por cada ronda.
7. El ganador es el primer jugador que tenga cinco marcadores en el cuadro de diez
   Variación/Extensión: Los estudiantes pueden comparar los números y determinar el más pequeño de las dos sumas **O** los estudiantes que han dominado la suma de dos dígitos con cuatro números, pueden comenzar con números de tres dígitos.

CUADRO DE DIEZ

RONDA DEL 1er JUGADOR

1.
2.
3.
4.
SUMA:

RONDA DEL 2do JUGADOR

1.
2.
3.
4.
SUMA: