

Grado 2 Módulo 7

Consejos Para Las Familias

Descripción De Los Conceptos Clave

Enfoque de TEKS: **2.2E, 2.2F, 2.4A, 2.4B, 2.4C, 2.5A, 2.5B, 2.9A, 2.9B, 2.9C, 2.9D, 2.9E, 2.10A, 2.10B, 2.10C, 2.10D, 2.11A, 2.11B, 2.11C, 2.11D, 2.11E, 2.11F**

En el Módulo 7, los estudiantes usan estrategias de suma y resta hasta 100 y competencias de resolución de problemas a medida que aprenden a trabajar con varios tipos de unidades dentro de los contextos de longitud, dinero y datos. En este módulo también se incluye una exploración de la educación financiera personal. Su estudiante:

- ☐ Aprenderá a ordenar imágenes e información en categorías y a registrar esos **datos** en una **tabla**.
- ☐ Creará y usará **pictografías y gráficas de barras** para organizar y representar un conjunto de datos con hasta 4 categorías por gráfico.
- ☐ Contará el valor total de un grupo de monedas, haciéndolo de cinco en cinco y de diez en diez según sea necesario.
- ☐ Aprenderá a hacer cambios a partir de un dólar usando estrategias de conteo y simplificación (por ejemplo, el método de flecha).
- ☐ Resolverá problemas escritos de uno y dos pasos relacionados con el dinero y la longitud.
- ☐ Considerará el ahorro como una alternativa al gasto y aprenderá cómo el dinero ahorrado puede convertirse en una suma mayor con el tiempo.
- ☐ Comparará **depósito y retiro, consumidor y productor, y dar y pedir prestado**.
- ☐ Aprenderá sobre la **pulgada** como una unidad de longitud y entenderá que 12 pulgadas forman una unidad más grande llamada **pie**.
- ☐ Medirá utilizando tanto las unidades de longitud tradicionales (por ejemplo, pulgadas, pies, **yardas**) como las unidades métricas de longitud (por ejemplo, centímetros, metros), eligiendo las herramientas adecuadas para medir cada objeto de manera eficiente.
- ☐ Generará puntos de referencia mentales para las unidades tradicionales; por ejemplo, el ancho de un cuarto es de aproximadamente 1 pulgada y la longitud de una hoja de papel es de aproximadamente 1 pie.

Puede usar la lista anterior para supervisar el progreso de su estudiante en cuanto a los conocimientos y habilidades de este módulo. En las páginas del libro de Homework Helpers de Succeed, Student Edition encontrará problemas diarios de muestra con soluciones y burbujas de pensamiento para ayudarlo a apoyar a su estudiante mientras trabaja en casa.

Formas Adicionales De Ayudar En Casa

- Invite a su estudiante a crear una pictografía para diferentes tipos de monedas. Dele un pequeño puñado de monedas de un centavo, diez centavos, cinco centavos y veinticinco centavos, y pídale que

clasifique y organice las monedas por tipo. Anime a su estudiante a dibujar una pictografía en papel para representar cuántas de cada tipo de moneda hay en los grupos.

- Ayude a su estudiante a practicar haciendo un dólar o haciendo cambio de un dólar formulando preguntas como: “Si tengo 35 centavos, ¿cuánto más necesito para tener 100 centavos o un dólar?” Dé a su estudiante monedas para mostrarle cómo cuenta con un dólar y anímelo a registrar su trabajo usando el método de flecha.
- Juegue un juego de estimación con su estudiante. Anímelo a estimar la longitud de los objetos en casa y luego pídale que mida cada objeto para ver qué tan cerca está su estimación de la medición real.
- Juegue el juego “Rodar y seguir la regla” para ayudar a su estudiante a mantener o desarrollar la fluidez con la suma y la resta. Dé a su estudiante un número base, como 9, y luego pídale que tire un dado para encontrar la regla. (Si no tiene un dado disponible, el juego se puede llevar a cabo utilizando un generador de números aleatorios en un smartphone). Por ejemplo, si saca un 5, debe sumar 5 repetidamente: $9 + 5 = 14$, $14 + 5 = 19$, $19 + 5 = 24$. Haga que su estudiante registre tantas oraciones numéricas como pueda durante 30 segundos y luego cambie a un número base diferente y tire el dado para una nueva regla. Vuelva a jugar con la resta, comenzando con un número base como 40. Por ejemplo, si su estudiante saca un 2, debe restar 2 repetidamente: $40 - 2 = 38$, $38 - 2 = 36$, $36 - 2 = 34$.

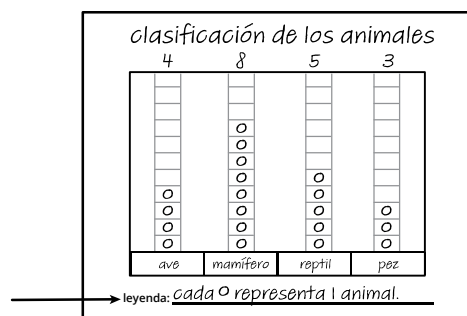
Términos

Consumidor: persona que compra un producto o un servicio.

Datos: un conjunto de hechos o piezas de información.

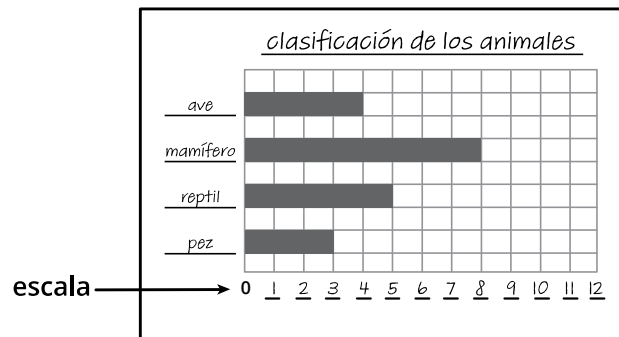
hábitats animales		
ártico	bosque	océano
4	10	6

Leyenda: una notación en un gráfico que explica qué representan los símbolos.

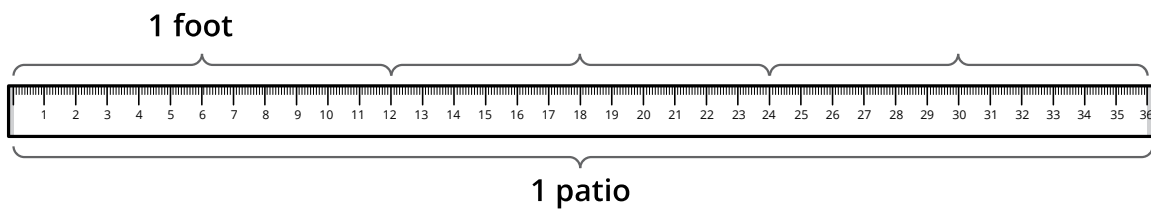


Productor: una persona que fabrica productos o presta servicios.

Escala: una recta numérica utilizada para indicar las diversas cantidades representadas en una gráfica de barras.

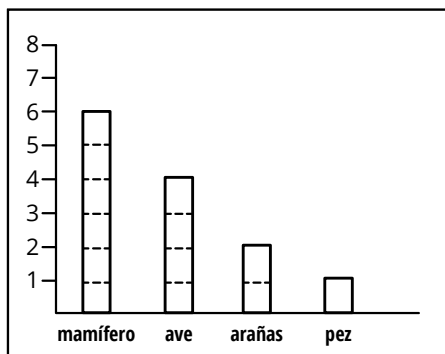


Yarda: una unidad de longitud igual a 36 pulgadas o 3 pies.

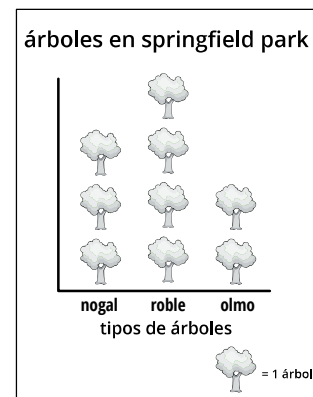


Modelos

Gráfica de barras



Pictografía



Tabla

naranjas	limones	bananas	peras
2	5	3	4

