

Grado 3 Módulo 6

Consejos Para Las Familias

Descripción De Los Conceptos Clave

Enfoque de TEKS: **3.4C, 3.5E, 3.8A, 3.8B, 3.9A, 3.9B, 3.9C, 3.9D, 3.9E, 3.9F**

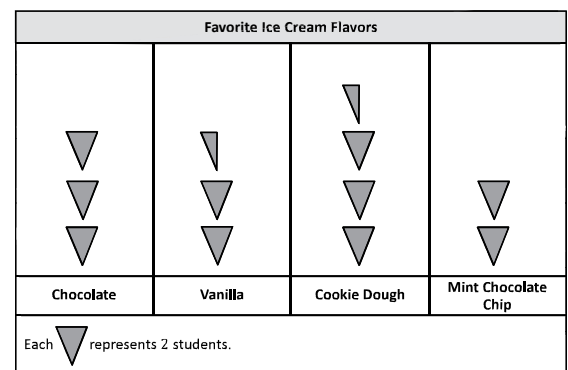
El enfoque del Módulo 6 es explorar la comprensión de finanzas y aprovechar el conocimiento previo de los datos y los gráficos. Su estudiante:

- ☐ Encontrará el valor de una colección de monedas y billetes.
- ☐ Explorará diferentes profesiones y sus salarios.
- ☐ Utilizará las palabras *oferta* y *demanda* para explicar cómo estos conceptos afectan el precio.
- ☐ Resolverá problemas del mundo real relacionados con el ahorro de dinero para una compra.
- ☐ Utilizará las palabras *préstamo* e *interés* para resolver problemas del mundo real.
- ☐ Creará pictografías, **gráficas de barras a escala** y **diagramas de puntos** utilizando conjuntos de datos dados y responderá preguntas sobre los datos.
- ☐ Resolverá problemas de palabras de uno y dos pasos usando datos que se muestran en pictografías, gráficas de barras y diagramas de puntos.
- ☐ Analizará y creará patrones y relaciones entre pares de números en una tabla.

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

- Juegue Búsqueda del tesoro del dinero.
 1. Esconda monedas y/o billetes por la habitación. Puede usar dinero real o dinero ficticio.
 2. Dígle a su estudiante cuántas monedas y/o billetes están escondidos alrededor de la habitación. Luego, pídale que encuentre las monedas y/o billetes.
 3. Después de que su estudiante encuentre todas las monedas y/o billetes, pídale que sume para determinar el valor total del dinero.
- Ayude a su estudiante a crear una pictografía para colgar en la pared o en el refrigerador. Pídale que proponga una actividad diaria (o casi diaria), como leer, practicar deportes o practicar un instrumento musical. Registre el número de minutos, en intervalos de 5 minutos, que dedica diariamente a la actividad usando pegatinas en



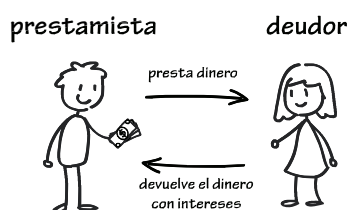
una cuadrícula hecha a mano o dibujando símbolos como estrellas en los cuadros. Ayúdelo a crear una clave para la pictografía que muestre lo que representa cada pegatina o símbolo (por ejemplo, 1 pegatina representa 5 minutos).

Por ejemplo, su estudiante podría registrar cuántos minutos lee cada día (ver imagen). Dado que cada pegatina representa 5 minutos, pondría 3 pegatinas por encima del martes para mostrar que leyó durante 15 minutos ese día.

Variación: use bloques entrelazados para representar un gráfico de barras. Determine el valor de cada bloque (por ejemplo, 1 bloque representa 5 minutos) y apile los bloques para mostrar el tiempo total dedicado a una actividad. Muestre las pilas en un área donde su estudiante las verá con frecuencia como un recordatorio de sus logros.

Términos

Deudor: una persona que toma algo de otra persona con la intención de devolverlo.

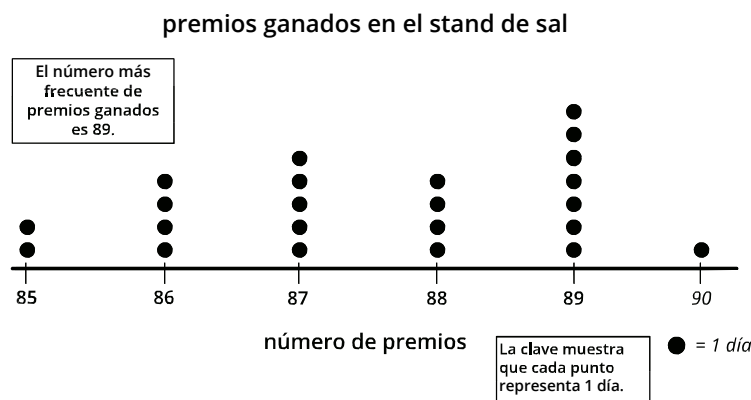


Crédito: comprar u obtener bienes y servicios ahora con un acuerdo para pagar en el futuro.

Tabla de frecuencia: una tabla que enumera los elementos y muestra el número de veces que se produce cada elemento.

salón de clases	sr. Franklin	sra. Curie	sr. Nye	sra. Nobel
número de cangrejos de río	21	23	?	24

Frecuente: común, por ejemplo, la medición más común en un gráfico de puntos.

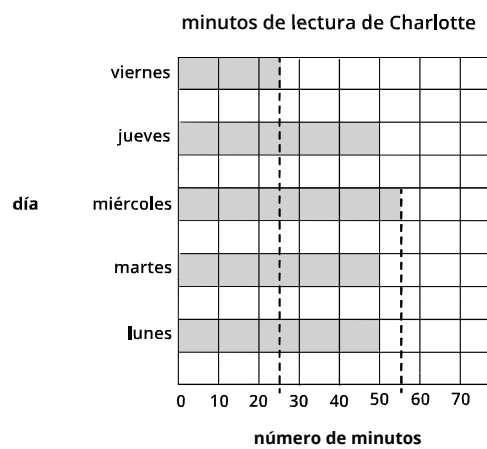


Ingresos: dinero ganado por trabajar y dinero recibido por la venta de bienes o propiedades.



Interés: dinero pagado por pedir dinero prestado o realizar compras a crédito.

Gráfico escalado: un gráfico de barras o pictografía con una escala que utiliza unidades con un valor mayor que 1.



Modelos

Gráfico de barras

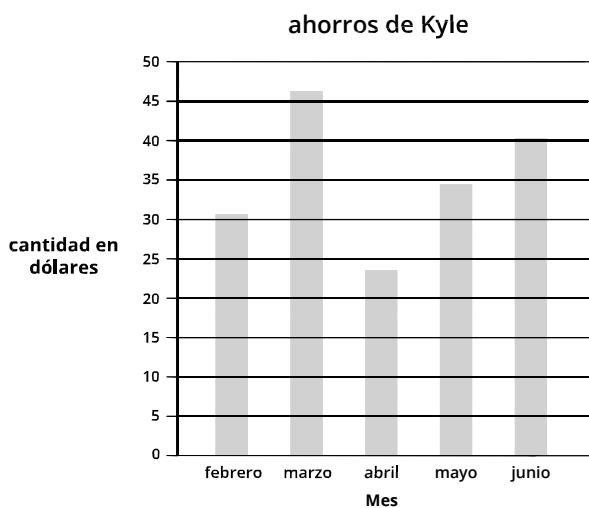
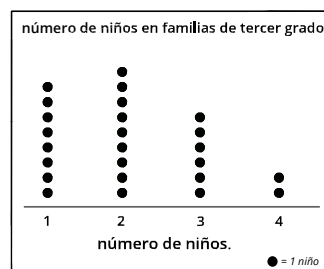


Diagrama de puntos



Pictografía

