

CONSEJOS PARA LAS FAMILIAS

RESUMEN DE LOS CONCEPTOS CLAVE

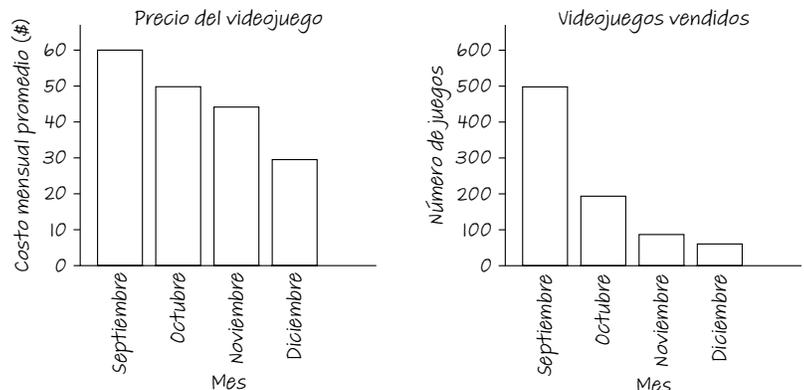
En este primer tema, los estudiantes exploran la **comprensión de las finanzas personales**. Para comenzar, los estudiantes investigan sobre diversas profesiones. Identifican los requisitos educativos y el **salario** promedio asociados con cada profesión. Los estudiantes aprenden a analizar datos a medida que exploran la relación que existe entre la **oferta** y la **demand**a, así como los beneficios de ahorrar dinero. Por último, se presenta a los estudiantes los conceptos de **pedir prestado**, **prestar**, **crédito** e **interés**. Aprenden que el interés es el precio que cobran las instituciones de préstamo o las empresas de tarjetas de crédito cuando se pide prestado dinero. Luego, los estudiantes aplican estos conceptos para resolver problemas del mundo real.

En la tarea, se pedirá a los estudiantes que:

- determinen de qué manera la educación y la experiencia pueden influir en los **ingresos**.
- utilicen las palabras *oferta* y *demand*a para explicar de qué manera estos conceptos influyen en los precios.
- resuelvan problemas del mundo real relacionados con ahorrar dinero para hacer una compra.
- utilicen las palabras *pedir prestado* e *interés* para resolver problemas del mundo real.

EJEMPLO DE PROBLEMA (de la Lección 2)

Ben Jones está ansioso por comprar un videojuego nuevo. Ben encuentra unas gráficas de barras que comparan el precio de un videojuego similar en su fecha de lanzamiento en septiembre con el precio en los meses posteriores. Las gráficas de barras muestran el precio y cuántos juegos se vendieron a lo largo de esos cuatro meses. Ben quiere usar la información sobre la tendencia del precio del juego similar para planificar cuándo debería comprar el videojuego nuevo.



Observa las dos gráficas juntas. ¿Por qué crees que las tiendas bajaron el precio del juego cada mes?

Las tiendas bajaron el precio porque todavía tenían videojuegos para vender, pero las personas no compraban tantos juegos.

¿Cuándo podría Ben querer comprar el videojuego nuevo? Explica tu razonamiento.

Ben probablemente debería esperar un poco para comprar el videojuego. El precio del videojuego similar bajó después de algunos meses porque las personas compraban menos juegos. Sin embargo, es posible que no quiera esperar cuatro meses para comprarlo. La demanda podría ser menor, pero la oferta del videojuego también podría ser menor; por lo tanto, podría no haber videojuegos disponibles para comprar.

CÓMO AYUDAR DESDE CASA

- Jueguen a “Búsqueda del tesoro con dinero”.
 1. Esconda monedas y/o billetes por la habitación. Puede utilizar dinero real o dinero de juguete.
 2. Diga a su estudiante cuántas monedas y/o billetes hay escondidos por la habitación. Luego, pida a su estudiante que encuentre las monedas y/o los billetes.
 3. Después de que su estudiante encuentre todas las monedas y/o los billetes, pídale que sume el valor total del dinero.
- Jueguen a “Salir de compras”. Este juego es una extensión divertida de “Búsqueda del tesoro con dinero”.
 1. Diga a su estudiante que dispone de una cantidad determinada de dinero. Si lo desea, puede usar la cantidad de dinero de “Búsqueda del tesoro con dinero”.
 2. Y ahora, ¡que su estudiante vaya de compras!
 3. Dé a su estudiante anuncios de ofertas de tiendas que aparezcan en el periódico o en una tienda en línea.
 4. Pida a su estudiante que dibuje y escriba sobre qué pudo comprar, cuánto dinero gastó y cuánto dinero le sobró. A continuación, conversen sobre si el dinero se gastó en lo que se necesita o lo que se desea, y qué se podría hacer con el dinero que sobró.

VOCABULARIO

Comprensión de las finanzas personales: Aplicación de estándares de procesos matemáticos para manejar eficazmente los recursos financieros propios con el objetivo de lograr una seguridad financiera de por vida

Demanda: Deseo y capacidad de las personas de comprar un producto. Si un producto tiene una *demanda alta*, entonces muchas personas desean y pueden comprarlo. Si un producto tiene una *demanda baja*, entonces pocas personas desean o pueden comprarlo.

Ingresos: Cantidad de dinero recibida por un trabajo realizado o por un servicio prestado

Interés: Cantidad de dinero cobrada por pedir dinero prestado

Oferta: Cantidad total de un producto que está disponible para comprar. Si un producto tiene una *oferta alta*, entonces hay una cantidad grande de ese producto disponible. Si un producto tiene una *oferta baja*, entonces hay una cantidad pequeña de ese producto disponible.

Pedir prestado: Utilizar el dinero o los bienes de otra persona con su permiso y, luego, devolverle el dinero o esos bienes a tiempo y en buenas condiciones

Salario: Cantidad de dinero fija que se paga regularmente a cambio de trabajo



CONSEJOS PARA LAS FAMILIAS

RESUMEN DE LOS CONCEPTOS CLAVE

En las Lecciones 5 a 8, los estudiantes trabajan con tablas y gráficas para sacar conclusiones sobre datos.

En la tarea, se pedirá a los estudiantes que:

- utilicen una **tabla de conteo** para completar una **gráfica con ilustraciones**.
- construyan diagramas de tiras verticales.
- creen una **gráfica de barras con escala** con datos dados (como los de una tabla de conteo) y respondan preguntas sobre los datos.
- resuelvan problemas de uno y dos pasos utilizando los datos que se muestran en una gráfica.

EJEMPLO DE PROBLEMA *(de la Lección 6)*

- Encuentra el número total de sellos postales que tiene cada estudiante. Dibuja diagramas de tiras cuyo tamaño de la unidad sea 4 para mostrar el número de sellos que tiene cada estudiante. El primer problema (Dana) está resuelto como ejemplo.



Dana



Tanisha

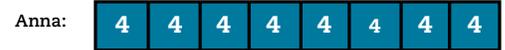


Raquel

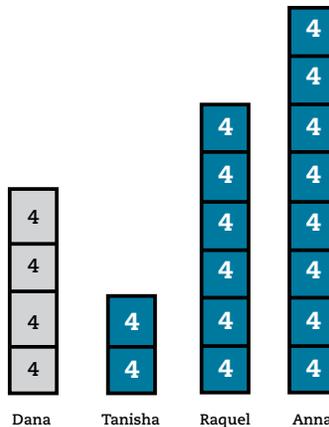


Anna

Cada representa 1 sello.



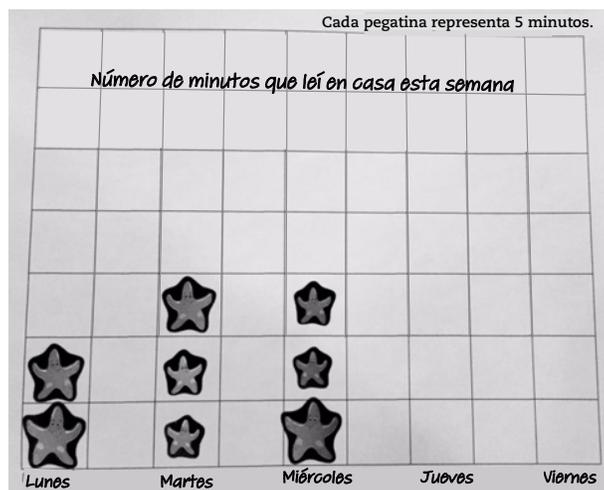
- Dibuja diagramas de tiras verticales con los datos del Problema 1.



CÓMO AYUDAR DESDE CASA

- Ayude a su estudiante a crear una gráfica con ilustraciones para colgar en la pared o en el refrigerador. Pida a su estudiante que piense en una actividad que realice todos los días (o casi todos los días), como leer, hacer deportes o practicar un instrumento musical. Registre el número de minutos, en intervalos de 5 minutos, que su estudiante dedica a esa actividad cada día, poniendo pegatinas en una tabla hecha a mano o dibujando símbolos, como estrellas, en las casillas de una hoja de papel cuadriculado.

Por ejemplo, su estudiante podría registrar cuántos minutos lee cada día en casa. (Consulte la imagen a la derecha). Como cada pegatina representa 5 minutos, su estudiante pondría 3 pegatinas sobre “Martes” para mostrar que leyó durante 15 minutos ese día.



Variación: Use bloques conectables para representar una gráfica de barras. Determine el valor de cada bloque (p. ej., 1 bloque representa 5 minutos) y apile los bloques para mostrar el tiempo total que su estudiante dedicó a la actividad. Coloque las pilas en un lugar en el que su estudiante las vea a menudo como recordatorio de sus logros.

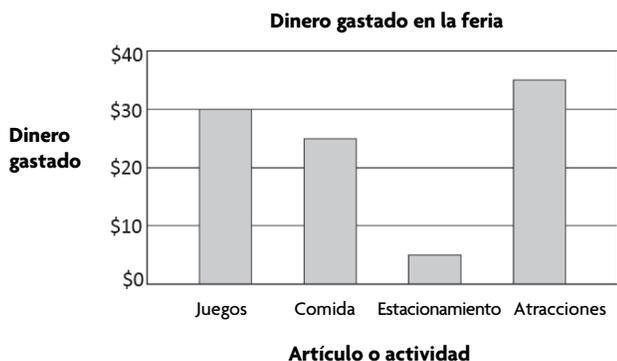
VOCABULARIO

Gráfica con ilustraciones: Gráfica que muestra datos categóricos con imágenes que representan una cantidad

REPRESENTACIONES

Gráfica de barras con escala: Gráfica que muestra datos categóricos con barras y una escala que aumenta en un valor mayor que 1

Tabla de conteo: Tabla que muestra el número de veces que sucede algo



Mascotas favoritas	
Mascotas	Número de votos
Gatos	### /
Tortugas	////
Peces	//
Perros	### ///
Lagartijas	//

RESUMEN DE LOS CONCEPTOS CLAVE

En las Lecciones 9 a 15, los estudiantes construyen y analizan **datos de mediciones**.

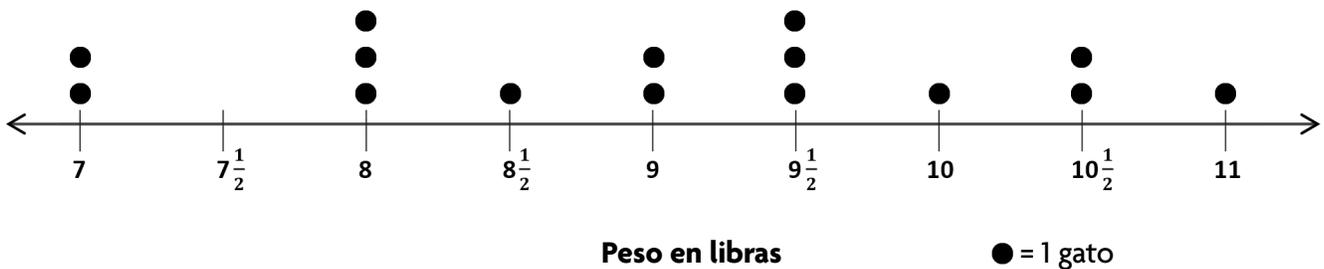
En la tarea, se pedirá a los estudiantes que:

- apliquen los conocimientos de las fracciones para construir **diagramas de puntos**.
- analicen datos de mediciones en tablas y diagramas de puntos.
- estimen medidas a la $\frac{1}{2}$ unidad más cercana y al $\frac{1}{4}$ de unidad más cercano.
- creen un diagrama de puntos para un conjunto de datos dado y lo utilicen para sacar conclusiones y resolver problemas.
- resuelvan problemas con datos que se muestran en gráficas de barras, gráficas con ilustraciones y diagramas de puntos.

EJEMPLO DE PROBLEMA (de la Lección 12)

El refugio para gatos Casa para siempre pesa a todos los gatos que hay en el refugio. El peso de los gatos, en libras, se muestra en el diagrama de puntos.

Peso de los gatos del refugio Casa para siempre



¿Cuántos gatos hay en el refugio? ¿Cómo lo sabes?

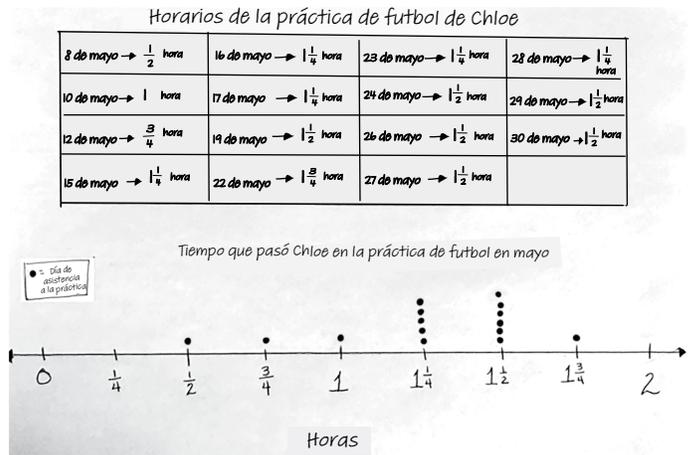
Hay 15 gatos en el refugio. Lo sé porque conté los puntos.

¿Cuántos gatos pesan menos de 9 libras?

Seis gatos pesan menos de 9 libras.

CÓMO AYUDAR DESDE CASA

Con su estudiante, cree un diagrama de puntos para registrar la cantidad de tiempo que su estudiante dedica a una actividad (p. ej., hacer las tareas del hogar, leer un libro, practicar deportes o un instrumento musical) cada día durante un mes. Para comenzar, haga una tabla o una lista del número de horas (redondeado al cuarto de hora más cercano) que su estudiante dedica a esa actividad. Luego, haga una recta numérica (como la que se muestra en la imagen de la derecha) y coloque un punto sobre la cantidad de tiempo dedicada a la actividad cada día. Por ejemplo, si su estudiante dedicó 1 hora a la actividad, coloque un punto sobre el 1 en la recta numérica. Asegúrese de poner un título al diagrama de puntos e incluir una etiqueta y una leyenda.



VOCABULARIO

Datos de mediciones: Datos que se recopilan como resultado de la medición de un objeto o una acción un determinado número de veces (p. ej., el número de minutos de práctica de piano diaria durante un mes o la altura, en pulgadas, de 20 girasoles diferentes)

Diagrama de puntos: Representación de datos en una recta numérica horizontal. (Consulte el Ejemplo de problema).

Leyenda: Notación en una gráfica en la que se explica el valor de una unidad (p. ej., en un diagrama de puntos la leyenda mostrará cuánto vale cada punto usando un signo igual como se ve el Ejemplo de problema).