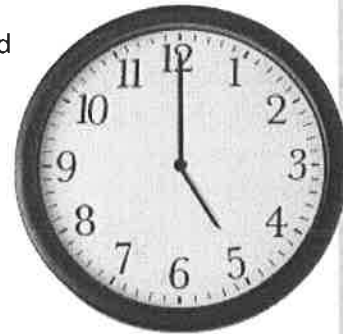


Place Value and Measurement

In Unit 4 your child will tell and write times using analog and digital clocks and discuss how to use *A.M.* and *P.M.* to specify the time of day.

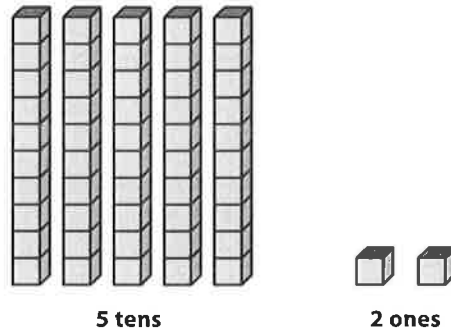
Children will read, write, and compare numbers from 0 through 999, building on concepts and skills explored in *Everyday Mathematics* for Kindergarten and first grade. They will also review and extend their understanding of place value, which is the system that gives each digit a value according to its position in a number. In the number 52, for example, the 5 represents 5 tens (or 50), and the 2 represents 2 ones (or 2).



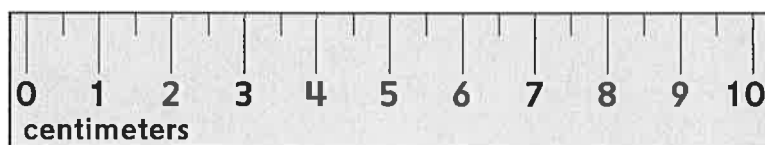
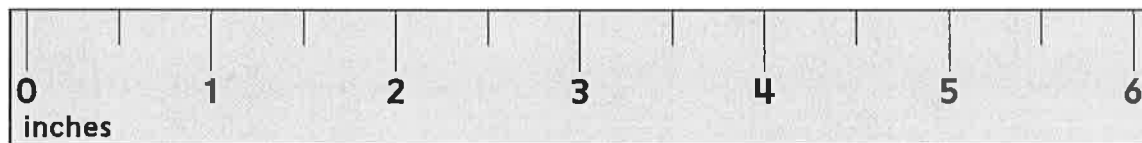
Unit 4 also focuses on estimating and measuring lengths using inches, centimeters, and feet. Children will learn that measurements are not exact, and they will use terms such as *close to*, *a little more than*, *a little less than*, *between*, and *about* when describing measurements.

Math Tools

Children will use **base-10 blocks** to help them understand place value. These blocks represent the number 52.



Your child will use rulers marked with standard units to measure length. *Everyday Mathematics* uses both U.S. customary and metric units.



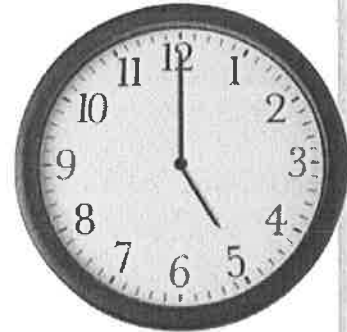
Copyright © McGraw-Hill Education. Permission is granted to reproduce for classroom use.
Stockbyte/Getty Images

Valor posicional y medición

En la Unidad 4, su hijo dirá y escribirá la hora usando relojes analógicos y digitales y comentará cómo usar A.M. y P.M. para especificar el momento del día.

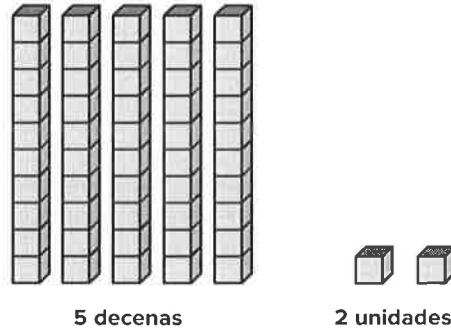
Los niños leerán, escribirán y compararán números del 0 al 999, lo que ampliará los conceptos y las destrezas exploradas en *Matemáticas diarias de Kindergarten y primer grado*. También repasarán y ampliarán su comprensión del valor posicional, que es el sistema que otorga a cada dígito un valor de acuerdo con su posición en un número. En el número 52, por ejemplo, el 5 representa 5 decenas (o 50) y el 2 representa 2 unidades (o 2).

La Unidad 4 además se centra en la estimación y medición de longitudes usando pulgadas, centímetros y pies. Los niños aprenderán que las mediciones no son exactas y utilizarán términos como *cercano a*, *un poco más que*, *un poco menos que*, *entre* y *alrededor de* al describir mediciones.

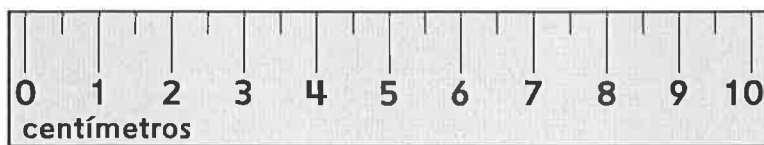
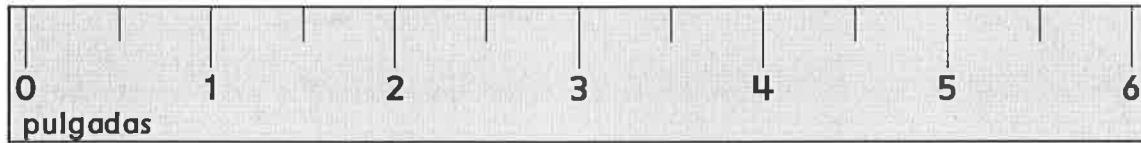


Herramientas matemáticas

Los niños usarán **bloques de base 10** como ayuda para comprender el valor posicional. Estos bloques representan el número 52.



Su hijo usará reglas marcadas con unidades estándar para medir la longitud. En *Matemáticas diarias* se utilizan tanto unidades tradicionales de EE.UU. como unidades métricas.



Vocabulary

Important terms in Unit 4:

analog clock A clock that shows time by the position of the hour and minute hands.



digital clock A clock that shows time with numbers of hours and minutes, usually separated by a colon.



base-10 blocks In *Second Grade Everyday Mathematics*, a set of blocks for representing ones, tens, and hundreds.

cube A base-10 block representing 1 in *Second Grade Everyday Mathematics*.



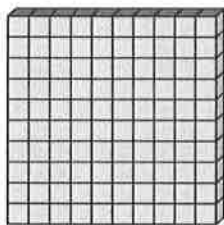
cube

long A base-10 block representing 10 in *Second Grade Everyday Mathematics*.



long

flat A base-10 block representing 100 in *Second Grade Everyday Mathematics*.



A flat

base-10 shorthand Simple drawings of base-10 blocks used to quickly record work.



Base-10 shorthand

digit Any one of the symbols 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, and 9. Numbers are made up of digits. The number 145, for example, is made up of the digits 1, 4, and 5. In the base-10 number system the value of a digit depends on its place in the number. In the number 145 the digit 1 is worth 100 because it is in the hundreds place.

standard unit A unit of measure that has been defined by a recognized authority, such as a government or a standards organization. Inches, feet, and centimeters are examples of standard units.

foot (ft) A U.S. customary unit of length equal to 12 inches.

inch (in.) A U.S. customary unit of length equal to $\frac{1}{12}$ of a foot.

centimeter (cm) A metric unit of length equal to $\frac{1}{100}$ of a meter.

Do-Anytime Activities

To work with your child on the concepts taught in this and previous units, try these interesting and rewarding activities:

1. Have your child tell the time shown on an analog clock to the nearest half hour or 5 minutes, depending on your child's skill level. By the end of second grade, children are expected to tell time to the nearest 5 minutes.
2. Draw an analog clock without hands. Say or write a time and have your child draw hands in the correct positions on the clock face.
3. Ask your child to tell you the value of a digit in any 3-digit number. In 694, for example, the 6 is worth 600, the 9 is worth 90, and the 4 is worth 4.

Vocabulario

Términos importantes de la unidad 4:

reloj analógico Reloj que indica la hora según la posición de la manecilla de la hora.



reloj digital Reloj que indica la hora con números de horas y minutos, separados generalmente por dos puntos.



bloques de base 10 En *Matemáticas diarias de segundo grado*, un conjunto de bloques para representar unidades, decenas y centenas.

cubo En *Matemáticas diarias de segundo grado*, un bloque de base 10 que representa el 1.



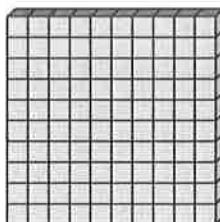
cubo

largo En *Matemáticas diarias de segundo grado*, un bloque de base 10 que representa el 10.



largo

plano En *Matemáticas diarias de segundo grado*, un bloque de base 10 que representa el 100.



plano

dibujos abreviados de bloques de base 10

Dibujos simples de bloques de base 10 que se utilizan para registrar rápidamente el trabajo.



dibujos abreviados de bloques de base 10

dígito Cualquiera de los símbolos 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. Los números están formados por dígitos. El número 145, por ejemplo, está formado por los dígitos 1, 4 y 5. En el sistema de números de base 10, el valor de un dígito depende del lugar que ocupa en el número. En el número 145, el dígito 1 vale 100 porque está en el lugar de las centenas.

unidad estándar Unidad de medida que ha sido definida por una autoridad reconocida, como un gobierno o una organización de estándares. Las pulgadas, los pies y los centímetros son ejemplos de unidades estándar.

pie Unidad tradicional de longitud de EE.UU. igual a 12 pulgadas.

pulgada (pulg.) Unidad tradicional de longitud de EE.UU. igual a $\frac{1}{12}$ de un pie.

centímetro (cm) Unidad métrica de longitud igual a $\frac{1}{100}$ de un metro.

Actividades para hacer en cualquier ocasión

Para trabajar con su hijo sobre los conceptos aprendidos en esta unidad y en las anteriores, hagan juntos estas interesantes y provechosas actividades:

1. Pida a su hijo que le diga la hora usando un reloj analógico a la media hora o los 5 minutos más cercanos, según su nivel de destreza. Al final de segundo grado, se espera que los niños digan la hora a los 5 minutos más cercanos.
2. Dibuje un reloj analógico sin manecillas. Diga o escriba una hora y pídale que dibuje las manecillas en las posiciones correctas en el reloj.

Unit 4: Family Letter, *continued*

4. Name pairs of numbers and ask your child to determine which number is larger.
5. Discuss the different things you could measure with a ruler or a tape measure, such as the length of a book, the height of a table, or the distance from the refrigerator to the sink. Have your child give an estimate of a length or distance before measuring. Record the data and continue periodically to measure things with your child.

Building Skills through Games

In Unit 4 your child will practice mathematical skills by playing the following games.

Evens and Odds

Each player draws a card. If the card shows an even number, the player writes that number as a sum of two equal numbers. (For 6, the child writes $3 + 3 = 6$.) If the card shows an odd number, the player writes that number as the sum of two equal numbers plus or minus 1. (For 7, the child writes $3 + 3 + 1 = 7$ or $4 + 4 - 1 = 7$.)

Addition Top-It

Each player draws two number cards and adds the two numbers. The player with the larger sum takes all four cards.

Number Top-It

Each player uses two or more cards to build a multidigit number. The player with the largest number wins the round.

Target

Players draw number cards to create 1- and 2-digit numbers and use base-10 blocks to represent them. Players add or subtract each new number from their current total until the blocks on one player's mat have a value of exactly 50.

The Exchange Game (with Base-10 Blocks)

Each player rolls a die and collects that number of base-10 cubes from the bank. As players accumulate cubes, they exchange 10 cubes for 1 long. As they accumulate longs, they exchange 10 longs for 1 flat.

Unidad 4: Carta a la familia, *continuación*

3. Pida a su hijo que le diga el valor de un dígito en cualquier número de 3 dígitos. En 694, por ejemplo, el 6 vale 600, el 9 vale 90 y el 4 vale 4.
4. Nombre pares de números y pida a su hijo que determine qué número es más grande.
5. Comente los diferentes objetos que podría medir con una regla o cinta de medir, como por ejemplo, la longitud de un libro, la altura de una mesa o la distancia desde el refrigerador al fregadero. Pida a su hijo que le dé una estimación de la longitud o la distancia antes de medir. Anote los datos y continúe periódicamente tomando medidas de objetos con su hijo.

Desarrollar destrezas por medio de los juegos

En la Unidad 4, su hijo practicará destrezas matemáticas a través de los siguientes juegos.

Pares e impares

Cada jugador saca una tarjeta. Si la tarjeta muestra un número par, el jugador lo escribe como una suma de dos números iguales. (Para 6, el niño escribe $3 + 3 = 6$). Si la tarjeta muestra un número impar, el jugador lo escribe como la suma de dos números iguales más o menos 1. (Para 7, el niño escribe $3 + 3 + 1 = 7$ o $4 + 4 - 1 = 7$).

Supera la suma

Cada jugador saca dos tarjetas de números y suma los dos números. El niño que tenga la suma mayor toma las cuatro tarjetas.

Supera el número

Cada jugador usa dos o más tarjetas para formar un número de varios dígitos. El niño con el número más grande gana la ronda.

Objetivo

Los jugadores sacan tarjetas de números para crear números de 1 y 2 dígitos y utilizan bloques de base 10 para representarlos. Los niños suman o restan cada nuevo número de su total actual hasta que los bloques del tablero de uno de los jugadores tengan un valor exacto de 50.

Juego de intercambio (con bloques de base 10)

Cada jugador tira un dado y toma esa cantidad de cubos de base 10 del banco. A medida que los jugadores acumulan cubos, intercambian 10 cubos por 1 largo. A medida que acumulan largos, intercambian 10 largos por 1 plano.

As You Help Your Child with Homework

When your child brings home assignments, you may want to go over the instructions together, clarifying them as necessary. The following answers will guide you through the Unit 4 Home Links.

Home Link 4-1

1. 4:00 2. 8:30 3. 11:30



7. 11 8. 4 9. 6 10. 16

Home Link 4-2

1. Answers vary. 2. 6:30
3. 9:40 4. 1:25 5. 2:15



10. 12 11. 8 12. 7 13. 13

Home Link 4-3

1. Answers vary.
2. 9 3. 7 4. 2 5. 9

Home Link 4-4

1. a. 374 b. 507 2. 740
3. 936 4. 8; 0; 6 5. 2; 3; 5

Home Link 4-5

Answers vary for the rounds of *Number Top-It*.

1. 14 2. 16 3. 8 4. 7

Home Link 4-6

1. 145 2. 328 || ■ ■ ■

Home Link 4-7

1. 32; 17; 49

Sample answer:



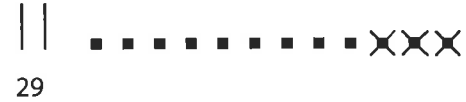
2. 26; 34; 60

Sample answer:



3. 32

Sample answer:



Home Link 4-8

Answers vary.

Home Link 4-9

1. Answers vary.
2. 14 3. 6 4. 13 5. 13

Home Link 4-10

1. Answers vary.
2. 8 3. 5 4. 9 5. 15

Home Link 4-11

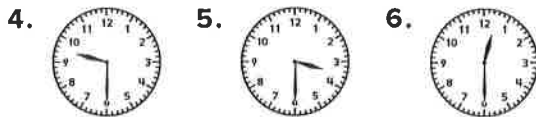
12 cm; 6 cm; 8 cm; 26 cm

Cuando ayude a su hijo a hacer la tarea

Cuando su hijo traiga tareas a casa, pueden repasar juntos las instrucciones y clarificarlas cuando sea necesario. Las siguientes respuestas le servirán de guía para usar los Vínculos con el hogar de la unidad 4.

Vínculo con el hogar 4-1

1. 4:00 2. 8:30 3. 11:30



7. 11 8. 4 9. 6 10. 16

Vínculo con el hogar 4-2

1. Las respuestas variarán. 2. 6:30

3. 9:40 4. 1:25 5. 2:15



10. 12 11. 8 12. 7 13. 13

Vínculo con el hogar 4-3

1. Las respuestas variarán.
 2. 9 3. 7 4. 2 5. 9

Vínculo con el hogar 4-4

1. a. 374 b. 507 2. 740
 3. 936 4. 8; 0; 6 5. 2; 3; 5

Vínculo con el hogar 4-5

Las respuestas variarán para las rondas de *Supera el número*.

1. 14 2. 16 3. 8 4. 7

Vínculo con el hogar 4-6

1. 145 2. 328 || ■ ■ ■

Vínculo con el hogar 4-7

1. 32; 17; 49

Ejemplo de respuesta:



2. 26; 34; 60

Ejemplo de respuesta:



3. 32

Ejemplo de respuesta:



Vínculo con el hogar 4-8

Las respuestas variarán.

Vínculo con el hogar 4-9

1. Las respuestas variarán.
 2. 14 3. 6 4. 13 5. 13

Vínculo con el hogar 4-10

1. Las respuestas variarán.
 2. 8 3. 5 4. 9 5. 15

Vínculo con el hogar 4-11

12 cm; 6 cm; 8 cm; 26 cm