



Unidad 4

Concluamos multiplicación y división con números de varios dígitos

5



Lección 7

Mejoremos nuestra fluidez al multiplicar

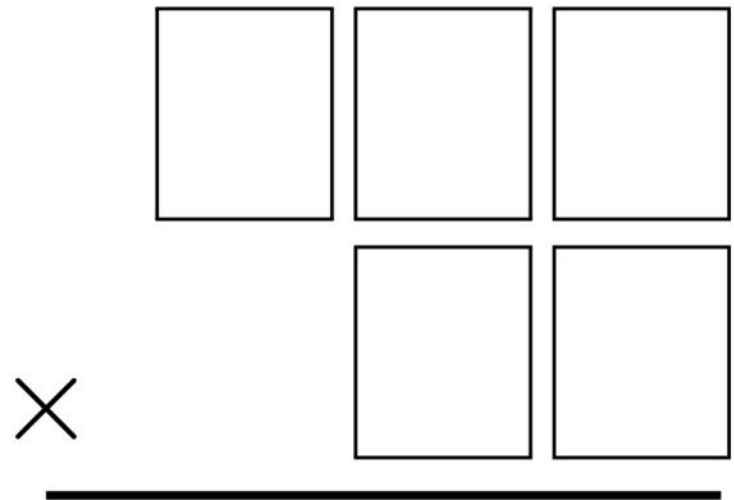
Objetivo de aprendizaje

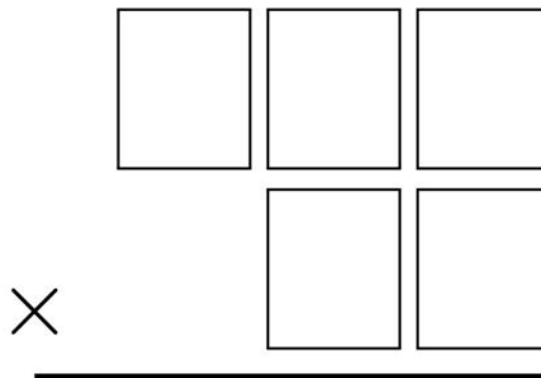
Multipliquemos números enteros de varios dígitos usando el algoritmo estándar.

5



- En la primera ronda, el compañero A escoge una tarjeta de números y escribe el número en alguno de sus espacios en blanco.
- El compañero B hace lo mismo.
- Repitan lo anterior hasta que cada compañero tenga un problema de multiplicación de un número de dos dígitos por un número de tres dígitos.
- Encuentren el producto.
- El compañero que tenga el mayor producto gana un punto.
- Gana el que tenga más puntos después de 5 rondas.





- Si este es su tablero de juego y escogen un 8, ¿en dónde escribirían el 8? ¿Por qué?
- ¿Qué pasa si después seleccionan un 1? ¿En dónde escribirían el 1? ¿Por qué?
- ¿Qué les pareció retador en el juego?

Tyler observa que cuando usa el algoritmo estándar y compone una nueva unidad en base diez, a veces hay 1 nueva unidad, a veces 2, y así hasta llegar a 8. Él no ha visto un ejemplo en el que se compongan 9 de la nueva unidad.

1. En cada uno de estos productos, ¿cuántas de cada nueva unidad en base diez se componen?
 - a. 256×5
 - b. 587×8
 - c. 809×9
2. ¿Crees que es posible componer 9 de una nueva unidad en base diez usando el algoritmo estándar de multiplicación?

- ¿Faltó algún número del 1 al 8?
- ¿Alguien pudo componer 9 decenas nuevas en algún producto? ¿Por qué?
- ¿Alguien pudo componer 9 centenas nuevas? ¿Por qué?

- “Hoy usamos el algoritmo estándar para encontrar productos de números sin poner un límite al número de nuevas unidades en base diez que se componen. También analizamos cuántas nuevas unidades se pueden componer
- ¿Creen que el algoritmo para multiplicar números enteros va a funcionar para multiplicar cualquier pareja de números enteros? ¿Por qué sí o por qué no? Discutan con un compañero
- ¿Qué se preguntan todavía sobre el algoritmo estándar para multiplicar números enteros?

Use the standard algorithm to find the product 372×83 .

This slide deck is copyright 2021 by Kendall Hunt Publishing, <https://im.kendallhunt.com/>, and is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)).

All curriculum excerpts are under the following licenses:

IM K–5 Math™ is copyright 2021 by Illustrative Mathematics®. It is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License ([CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)).

This material includes public domain images or openly licensed images that are copyrighted by their respective owners. Openly licensed images remain under the terms of their respective licenses. See the image attribution section for more information.

The Illustrative Mathematics® name and logo are not subject to the Creative Commons license and may not be used without the prior and express written consent of Illustrative Mathematics®.