

Multiplying by 2-Digit Numbers

Dear Family,

Your child is learning how to multiply larger numbers. He or she is also learning to estimate the answer to problems such as 17×28 by rounding 17 to 20 and 28 to 30. By using estimation in the course of everyday experiences and family activities, you can help your child understand estimation. Here are two activities you can try.

Grocery Shopping

Help your child understand that when shopping, he or she can use estimation to figure out how much an item will cost. For example, if apples cost 89¢ per pound, have your child estimate the cost of 4 pounds of apples.

Target Game

Materials: paper and pencil

Step 1 Players pick a 3-digit number, such as 500, as a target number.

Step 2 Each player then picks a 2-digit number, such as 16 or 18, as a playing number.

Step 3 Both players estimate the number that their playing number must be multiplied by for the product to be 500 (the target number).

Step 4 Use paper and pencil to find the exact product. The one who comes closest to 500 wins.

Multiplicar por números de 2 dígitos

Estimada familia:

Su niño o niña está aprendiendo a multiplicar con grandes números. También está aprendiendo a estimar la respuesta a problemas como 17×28 , redondeando 17 a 20 y 28 a 30. Al hacer estimaciones en el curso de la vida cotidiana y de las actividades con la familia, usted puede ayudar a su niño o niña a que comprenda mejor la estimación. A continuación, encontrará dos actividades que pueden intentar juntos.

De compras en el mercado

Cuando vaya de compras, explíquelo a su niño o niña que puede usar la estimación para saber el costo de un artículo. Por ejemplo, si las manzanas están a 89¢ la libra, dígame a su niño o niña que estime el costo de 4 libras de manzanas.

Dar en el blanco

Materiales: papel y lápiz

Paso 1 Los (Las) jugadores (as) eligen un número meta de 3 dígitos, como 500.

Paso 2 Luego cada jugador (a) elige un número de juego de 2 dígitos, como 17 ó 18.

Paso 3 Los (Las) dos jugadores(as) estiman el número por el que deben multiplicar su número de juego para que el producto sea 500 (el número meta).

Paso 4 Con papel y lápiz, hallen el producto exacto. El (La) jugador(a) que se acerque más a 500 gana.