

## Capítulo 5 Tasas

### Estimada familia:

En este capítulo, el estudiante aprenderá a trabajar con tasas. Estas son algunas de las destrezas que el estudiante pondrá en práctica:

- usar tasas para comparar cantidades
- resolver problemas con tasas y tasas por unidad
- usar la ecuación  $\text{distancia} = \text{velocidad} \times \text{tiempo}$  (o  $\text{distancia} = \text{tasa} \times \text{tiempo}$ ) para resolver problemas

### Actividad

Pueden hacer la siguiente actividad con el estudiante para explorar cómo usar tasas por unidad para hacer comparaciones.

- Elijan una acción que ustedes y el estudiante puedan hacer con facilidad y rapidez, como escribir sus nombres o saltar abriendo y cerrando las piernas.
- Uno debe completar la misma acción la mayor cantidad de veces posible en 2 minutos y el otro, en 3 minutos. Usen un temporizador para medir el tiempo. Anoten los resultados.
- Escriban cada resultado como una tasa; por ejemplo:  

$$\frac{\text{Número de veces que el padre escribe su nombre}}{3 \text{ minutos}}$$

$$\frac{\text{Número de veces que el estudiante escribe su nombre}}{2 \text{ minutos}}$$
- Comparen sus tasas. ¿Quién creen que tiene una tasa menor?
- Conviertan cada tasa a una tasa por unidad. El denominador de cada fracción será 1 minuto:  

$$\frac{\text{Número de veces que el estudiante escribe su nombre} \div 2}{2 \text{ minutos} \div 2} = \frac{?}{1 \text{ minuto}}$$
- Comparen las tasas nuevamente. ¿Es más fácil comparar las tasas por unidad o las tasas originales? ¿Por qué?

### Vocabulario para practicar

Una **razón** se usa para comparar dos cantidades que tienen la misma unidad.

Una **tasa** se usa para comparar dos cantidades que tienen unidades diferentes.

Una **tasa por unidad** es una tasa para una unidad de una cantidad dada, como \$3.00 por 1 galón.

La **velocidad** es una tasa especial que compara una distancia con una unidad de tiempo, como millas por hora.



### Recursos en línea

Para ver más Recursos para padres, visite [my.hrw.com](http://my.hrw.com)