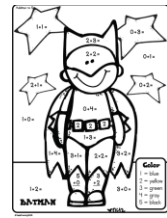




NOCHE DE MATEMÁTICAS



aquí está la LISTA DE JUEGOS QUE USTED PUEDE APRENDER CÓMO JUGAR ESTA NOCHE. PUEDE PLANEAR QUÉ JUEGOS DESEA APRENDER Y CUÁNTO TIEMPO TIENE DISPONIBLE EN CADA SALÓN. ¡a DIVERTIRSE!

	<u>Salón</u>	<u>Juego</u>	<u>Habilidad</u>	<u>Grado</u>
1	Ridings Salón 818	Huev-O	Práctica Conocimientos Básicos de Matemáticas	1 ^{ro} – 5 ^{to}
2	Sanfilippo & Caldwell Salón 707	Sitios de Matemáticas en Internet	Varios	K – 5
3	Ware & Merrell Salón 712	Aplicación Parque Infantil	Varios	K – 5
4	Wansley & Price Salón 912	Tíralos! & Buscando Cocientes	Dividiendo fracciones	5 ^{to}
5	Durden, Thompson, Jones Salón 814	Hacer y Llevar : Platos con Puntos	Sentido Numérico	K – 2 ^{do}
6	Reis & Webb Salón 904	¡Voltéalo!	Parte-Parte-Todo, Adición	K-5 ^{to}
7	Aulet & Moseley Salón 715	Parqueo con Dominós; Adición con 2 Dados; Tómalos, Tíralos, Cuenta	Adición, Sentido Numérico,	K-2 ^{do}
8	Neuburger Salón 908	Contar con Marcas & Dominós con Números	Cuenta Instantánea	K – 1 ^{ro}
9	Sanchez & Sams Salón 815	Hacer y Llevar : Marcos de Diez con Palitos de Manualidades	Conocimientos Básicos	K – 2 ^{do}
10	Dalton & Sterritt Salón 812	Juego para Cuenta Instantánea	Cuenta Instantánea	3 ^{do} – 5

Palabras importantes que debes aprender esta noche:

- Sentido Numérico – la fluidez y flexibilidad del estudiante con los números
- Cuenta Instantánea – la capacidad de identificar rápidamente el número de elementos en un pequeño conjunto sin contar
- Marcos de Diez – herramienta gráfica simple que permite a las personas "ver" los números
- Descomponer - el proceso de separación de los números en sus componentes ($356 = 300 + 50 + 6$)
- Reagrupar - cambiar el nombre de un número mediante el intercambio de cantidades de igual valor (ejemplo: dos decenas es lo mismo que veinte unidades)
- Parte-parte-todo - relaciones numéricas que intentan ver números como contruidos de dos o más partes.