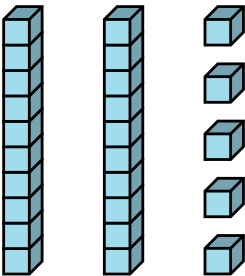
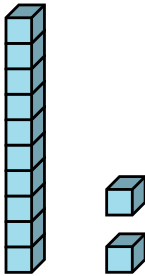
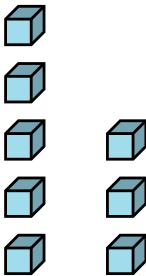
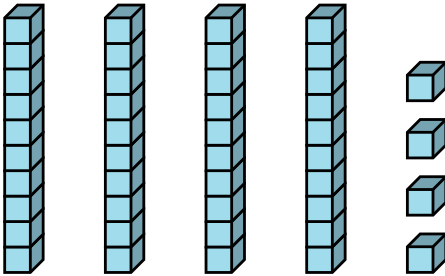
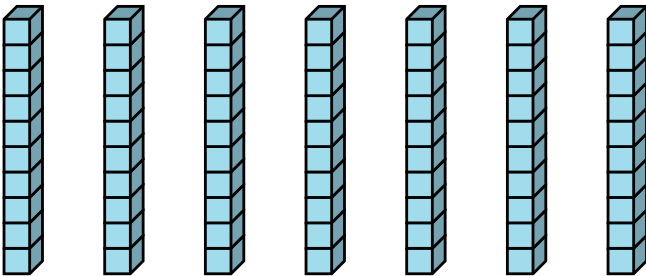
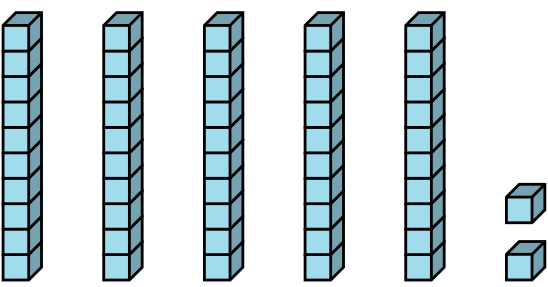
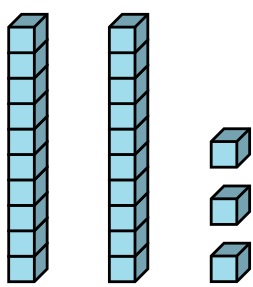
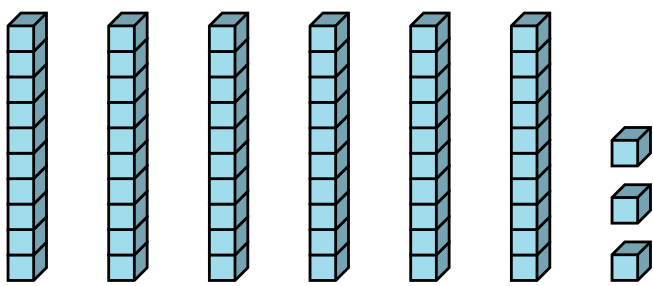
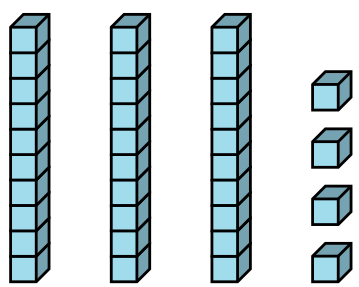


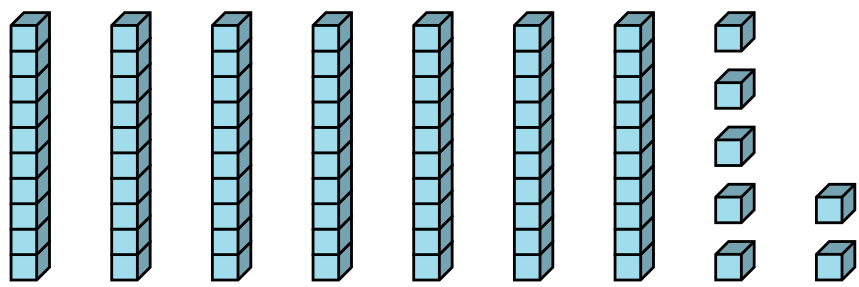
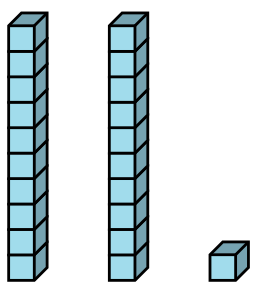
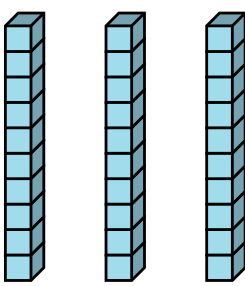
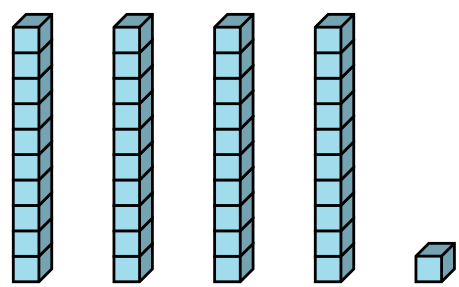
Rompecabezas de valor posicional

	25
	12
	8
	44
	70

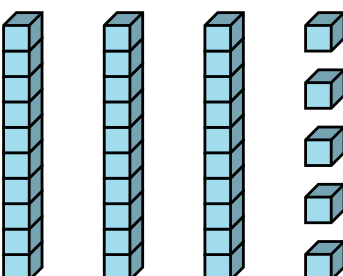
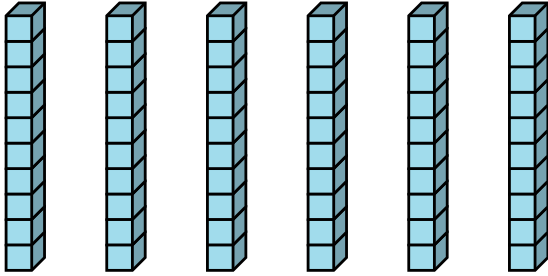
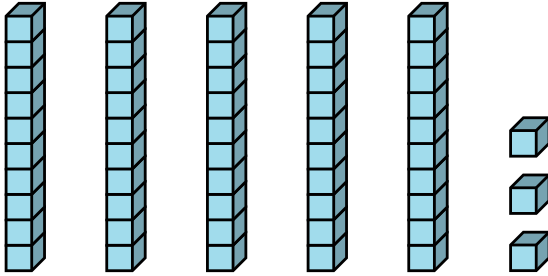
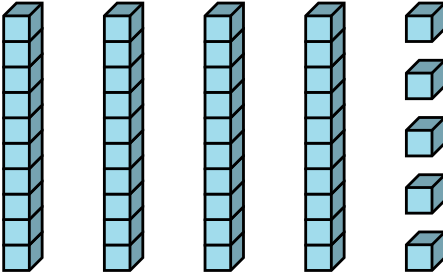
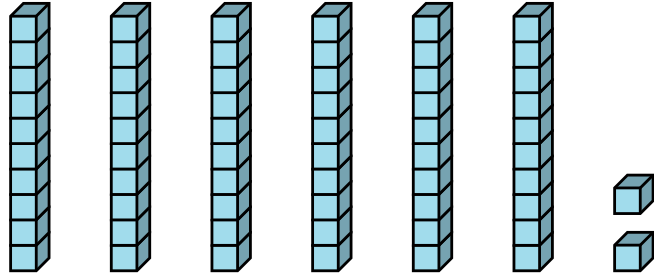
Rompecabezas de valor posicional

	52
	4
	23
	63
	34

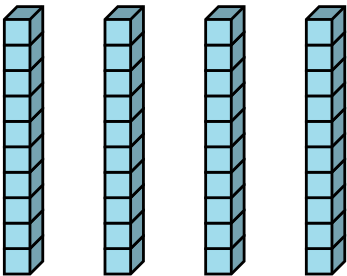
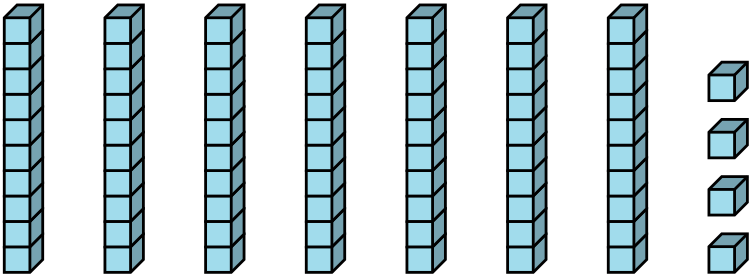
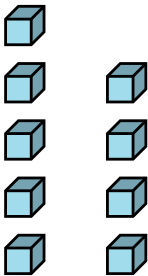
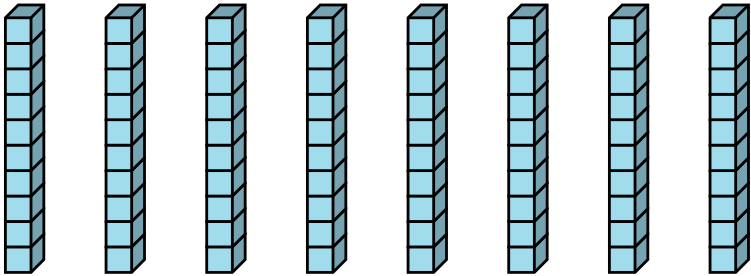
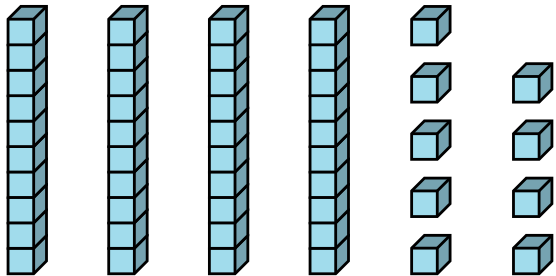
Rompecabezas de valor posicional

	77
	21
	5
	30
	41

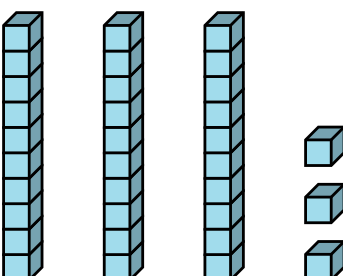
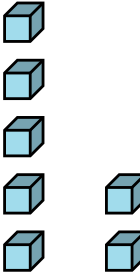
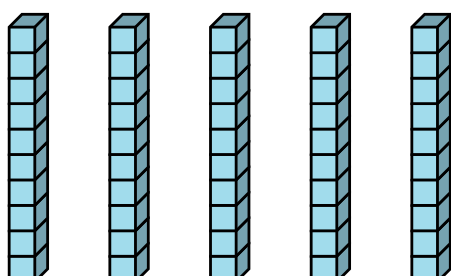
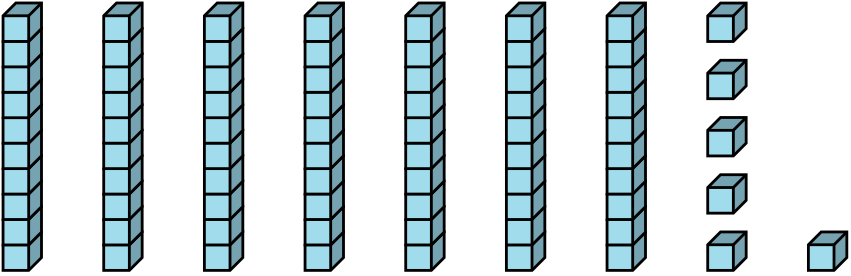
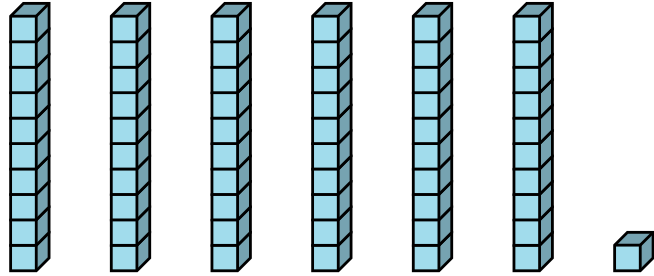
Rompecabezas de valor posicional

	35
	60
	53
	45
	62

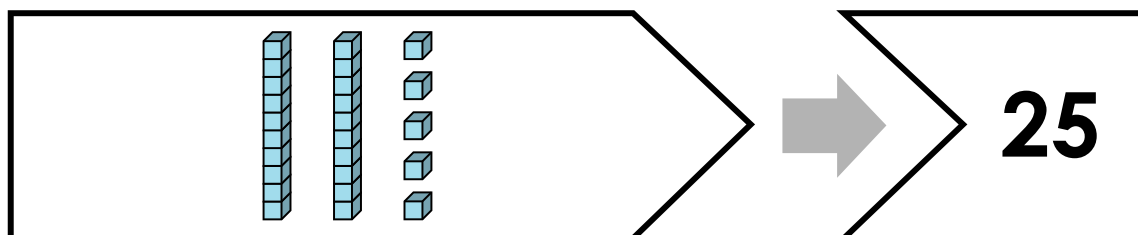
Rompecabezas de valor posicional

	40
	74
	9
	80
	49

Rompecabezas de valor posicional

	33
	7
	50
	76
	61

Rompecabezas de valor posicional



Hay maneras incontables de usar tarjetas de rompecabezas.

Aquí hay unas ideas:

Emparejamiento del rompecabezas

Ponga las piezas del rompecabezas en una mesa o el piso.

Tenga grupos pequeños combinar el valor posicional con el numero correcto.

Encuentra tu pareja

Déle a cada estudiante una pieza del rompecabezas.

La mitad de estudiantes tendrán los cubos para indicar valor posicional y la otra mitad tendrá los números. Ellos tendrán que encontrar su "pareja" con la pieza que corresponda.

Rompecabezas magnético

Ponga imán detrás de cada pieza. Pequenlos en su pizarra. Los estudiantes pueden combinar las piezas correspondientes.

Combine y pegue

Déle a sus estudiantes pedazos grandes 9x12 de papel de construcción y las piezas del rompecabezas. Los estudiantes tienen que emparejar los cubos para indicar valor posicional con su número. Ellos pueden pegar el emparejamiento en el papel.

Encuentre la pareja incorrecta

Pongan tres pares de piezas del rompecabezas en una hoja de papel de construcción. Dos pares deben estar correctas. Un par debe estar incorrecta. Lamine para futuro uso. Los estudiantes tienen que identificar el emparejamiento incorrecto.

Carrera al emparejar

Deles a dos (o más) estudiantes un juego de tarjetas del rompecabezas para indicar valor posicional. Los estudiantes tienen que ver quien puede combinar correctamente todas las tarjetas primero.