



NUMERICA

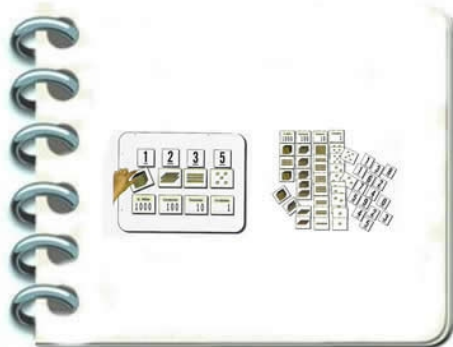
ARTÍCULOS ELECTRÓNICOS Y DE COMPUTO

Las mejores
HERRAMIENTAS
Educativas y
PROFESIONALES



CATALOGO DE NUMERICA

ÚTIL Y DIVERTIDAS TARJETAS DE BASE DIEZ MAGNÉTICAS



Cómo tener alumnos con más capacidades con un juego didáctico

Tus alumnos no comprenden a que te refieres con las unidades, decenas, centenas, unidades de millar. ¿Cuando les mencionas Base Diez creen que hablas en otro idioma? Con el increíble juego de **Tarjetas de Base Diez Magnéticas** no te sucederá más, ya que su diseño, el uso de imágenes como ejemplo, etc., Ayuda a los pequeños a entender de manera rápida y de forma divertida este tema.

Con este juego de **Tarjetas de Base Diez Magnéticas** los niños aprenderán el valor numérico de los lugares y sus relaciones en la base diez, trabajando con 2, 3 y 4 cifras. No tendrás que preocuparte por repetir el tema, ya que con el uso de este juego después de la explicación no habrá ningún tipo de problema y al momento de aplicar el examen los resultados serán más que satisfactorios que no lo podrás creer. Bríndales la oportunidad de aprender jugando y el resultado será realmente sorprendente.

Porque enseñarles sobre las unidades, centenas, unidades de millar y los números nunca fue tan fácil este juego está listo para usarse aprovecha hoy esta última oportunidad de salir de la monotonía tus alumnos te los agradecerán.

¿Aún no tienes tu juego de **Tarjetas de Base Diez Magnéticas**? ¿Qué estas esperando? Únete a esta nueva manera de enseñar a través del uso de juegos didácticos e incluye en tu clase el juego de **Tarjetas de Base Diez Magnéticas**.

Imagina tu clase sin este juego, primero tus alumnos no te ponen la atención que necesitas, no tienes el control sobre tu clase, no te entienden por qué no usas imágenes que ejemplifiquen cada valor, ninguno de tus alumnos participa por qué no te entienden y el tema los confunde todos estos problemas quedarán eliminados desde el primer día de uso cuando impartas tu clase, ya que los pequeños observarán lo que tienes en el escritorio y querrán jugar con él, ya que su diseño es único y divertido. El juego de **Tarjetas de Base Diez Magnéticas** es el compañero ideal para tus clases, tú y el juego de **Tarjetas de Base Diez Magnéticas** serán inseparables no querrás dar clases sin tu juego de tarjetas.

Contenido Especial del juego interactivo Tarjetas de Base Diez Magnéticas

Este maravilloso juego incluye 55 prácticas tarjetas plastificadas con imán para pizarrón: Unidades, decenas, centenas, unidades de millar y números que asegurarán el aprendizaje de los pequeños con imágenes agradables y una sensacional Guía de actividades para realizar durante el ciclo escolar con tus alumnos.

Principales e importantes Beneficios al incluir el juego de Tarjetas de Base Diez Magnéticas

- ✓ El material es semi-simbólico para ayudar a los pequeños a entender sobre el valor numérico. Aprenderán a trabajar con 2,3 y 4 cifras con un solo juego.
- ✓ Los resultados al implementar este juego en su clase son notorios desde el primer día.
- ✓ Como institución escolar tendrá alumnos más participativos y con excelentes calificaciones durante el ciclo escolar.
- ✓ Relacionarán números con imágenes con una facilidad que quedará asombrado con el juego de **Tarjetas de Base Diez Magnética**.
- ✓ Como institución de educación será la primera en desarrollar una innovadora manera de enseñarle a los pequeños sobre esta ciencia exacta.

Consejo para decorar el aula con la ayuda de las Tarjetas de Base Diez Magnéticas

Porque los niños no sólo aprenden jugando, también es importante que el aula tenga imágenes de acuerdo a la clase y grupo con esto los ayudarás a entender con facilidad los temas, recuerda que como profesor debes visualizar tu aula como un pintor y decorarla con tu propio estilo pensando que los que disfrutarán de tu arte serán los pequeños, por eso te presentamos el siguiente consejo:

Decora el aula con ilustraciones acordes a la temática de cada unidad que se esté impartiendo, ya que de esta manera los pequeños lo recordarán fácilmente al visualizar cada parte del aula, puedes utilizar los diseños de las tarjetas y hacerlas en un tamaño más grande para que los pequeños puedan observarlo en el salón y así recordarlo con más facilidad.

Con esto harás más atractiva el aula y tus alumnos siempre tendrán presentes los temas relacionados con la Base Diez.

Adquiere aquí tu juego educativo y no te arrepentirás de incluirlo en tus clases llama ya y pregunta por las facilidades de pago del juego de Tarjetas de Base Diez Magnéticas.

$$\sin 2\alpha = 2 \sin \alpha \cos \alpha$$

$$\log_a \frac{b}{c} = \log_a b - \log_a c$$

$$\cos(\alpha + \beta) = \cos \alpha \cos \beta - \sin \alpha \sin \beta$$

$$\left(\frac{f(x)}{g(x)}\right)' = \frac{f'(x) \cdot g(x) - f(x) \cdot g'(x)}{g^2(x)}$$

$$\operatorname{tg}(\alpha + \beta) = \frac{\operatorname{tg} \alpha + \operatorname{tg} \beta}{1 - \operatorname{tg} \alpha \operatorname{tg} \beta}$$

$$\sin(\alpha - \beta) = \sin \alpha \cos \beta - \cos \alpha \sin \beta$$

$$\operatorname{ctg}^2 \alpha + 1 = \frac{1}{\sin^2 \alpha} = \operatorname{cosec}^2 \alpha$$

$$f'(x) = \lim_{x \rightarrow 0} \frac{f(x + \Delta x) - f(x)}{\Delta x}$$

$$\cos 2\alpha = \cos^2 \alpha - \sin^2 \alpha$$

$$\sin x = a; \quad x = (\dots)$$

$$\sin^2 \alpha + \cos^2 \alpha = 1$$

$$\operatorname{arctg}(-a) = -\operatorname{arctg} a$$

$$\log_a b^r = r \log_a b$$

$$\operatorname{ctg}^2 \alpha + 1 = \frac{1}{\sin^2 \alpha} = \operatorname{cosec}^2 \alpha$$

$$(\sin x - \cos x)^2 = 1 - \sin 2x$$

$$\operatorname{tg} 2\alpha = \frac{2 \operatorname{tg} \alpha}{1 - \operatorname{tg}^2 \alpha}$$

$$\cos 2\alpha = 1 - 2 \sin^2 \alpha$$

$$e = \lim_{n \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{1}{n} + \frac{1}{2n^2} + \dots + \frac{1}{n!}\right) = 2,71828\dots$$

$$\cos \alpha + \cos \beta = 2 \cos \frac{\alpha + \beta}{2} \cos \frac{\alpha - \beta}{2}$$

$$\arccos(-a) = \pi - \arccos a$$



NUMERICA

ARTÍCULOS ELECTRÓNICOS Y DE COMPUTO

HERRAMIENTAS

Tecnológicas, Profesionales
y Educativas por Internet
AL MEJOR PRECIO!

3, 6 y 12
MENSUALIDADES
con tarjetas de crédito o débito
participantes



