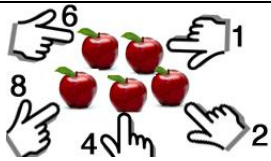
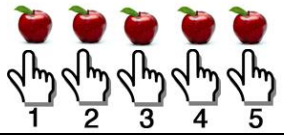
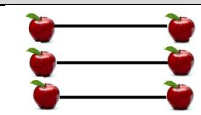
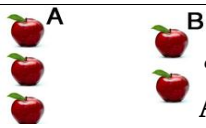
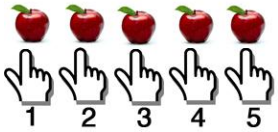
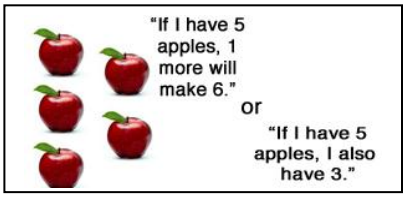
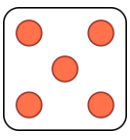
Conceptos Matemáticos de desarrollo

Estrategias		
Concepto	**Definición**	**Ejemplo**
contar de memoria/ Rote Counting	Recitando los nombres de los números en orden o secuencia.	"1,2,3,4,5…"
Etiquetando/Tagging	Vinculando el nombre de un digito con un objeto, y solo una a la vez. El estudiante todavía no recita los nombres de los números en orden.	
Conteo Sincronico/ Synchronic Counting	Contando, diciendo un numero por cada objeto	

Grandes Ideas		
Correspondencia de uno a uno /One-to-One Correspondence	Haciendo la correspondencia entre objetos de un conjunto con un conjunto de objetos igualitario.	
Magnitud/Magnitude	Sabiendo cual contiene más.	 **"El conjunto A tiene mas."**
Cardinalidad	Colocando el nombre de un numero a una serie de objetos; para comprender que el numero marcado cuando se etiqueta o se toca el ultimo objeto también identifica el numero total del grupo .	 "Hay cinco manzanas."
Conservación	Reconociendo la colección equivalente de artículos a pesar de las apariencias.	 Son la misma cantidad
Inclusión Jerárquica/ Hierarchical Inclusion	La idea de que los se forman por exactamente uno cada vez y de que se anidan los unos con los otros por esta cantidad.	
Unificar/Unitizing	Agrupación estándar de una serie determinada, utilizado para representar cantidades. Subyace en la comprensión del valor posicional, diez objetos se convierten en un diez	 = 10 centavos
Subitizar/Subitizing	Entendiendo que los objetos se pueden ver como puede ser visto como un conjunto. Los niños pueden percibir la cantidad sin necesidad de contar.	 **"5"**

Adapted from information found in Young Mathematicians At Work by Cathy Twomey Fosnot