

Ficha nº12

## Juegos de numeración

### *Bingo de Antecesor - Sucesor*

#### Objetivos de Aprendizaje (OA)

Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, y de 10 en 10 hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

#### Marco teórico

La estrategia Juegos Matemáticos, consiste en desarrollar juegos organizados en función de contenidos correspondientes al programa de estudio de cada curso, buscando reforzar, en forma lúdica, determinados contenidos.

#### Instrucciones

1. Se reparte un tablero de bingo cada dos niños y un pocillo con maíz (o cualquier semilla).
2. Se ponen en una bolsa tarjetas para descubrir el antecesor, el sucesor o el número que se encuentra entre dos números dados, desde el 29 al 100



3. La educadora saca una tarjeta, la lee, y los niños ven si el número que tienen que descubrir está en su cartón. Si es así, ponen un maíz en el número correspondiente, diciendo en voz alta el número para confirmar que es el que corresponde, completando así su tablero.
4. Gana el o los niños que completen primero el tablero.

Antecesor  
del 30

Entre el 31  
y el 33

Sucesor  
del 42

Antecesor  
del 40

Entre el 44  
y el 46

Sucesor  
del 55

Antecesor  
del 50

Entre el 56  
y el 58

Sucesor  
del 62

Antecesor  
del 60

Entre el 64  
y el 66

Sucesor  
del 73

Antecesor  
del 70

Entre el 71  
y el 73

Sucesor  
del 84

Antecesor  
del 80

Entre el 86  
y el 88

Sucesor  
del 97

Antecesor  
del 90

Sucesor  
del 99

BINGO	29	43
85	39	45
56	49	57

BINGO	63	59
65	74	43
69	29	72

BINGO	29	43
85	45	49
56	57	98

BINGO	79	59
29	57	43
87	29	89

BINGO	87	89
72	100	29
43	59	39

BINGO	79	59
45	98	57
32	100	89

BINGO	87	32
98	72	39
74	57	29

BINGO	63	59
49	69	56
39	57	72

BINGO	69	29
45	43	87
72	39	65

BINGO	74	59
32	72	87
79	29	45

BINGO	74	98
39	72	87
100	29	85

BINGO	85	65
57	98	45
39	79	29

BINGO	87	32
49	72	29
74	69	45

BINGO	100	87
98	59	63
74	39	32

BINGO	87	57
59	32	49
89	100	56

BINGO	87	56
49	69	32
57	59	63