

Ficha nº2

Juegos de numeración

Juego para reconocer secuencias numéricas

Objetivos de Aprendizaje (OA)

Reconocer antecesor y sucesor en números del 0 al 20.

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. Cada niño toma sus set de tarjetas del 1 al 10 y las ordena sobre su mesa para que tenga todos los números a la vista.
2. El curso se separa en dos grupos y se escoge un secretario para que anote los puntos que gana cada grupo.
3. El profesor le pregunta alternadamente a cada grupo y los niños del grupo levantan la tarjeta que corresponde. Sólo si todo el grupo levanta la tarjeta correcta el grupo gana un punto y el secretario lo marca en el pizarrón.

El profesor pregunta:

Grupo 1:	Grupo 2
Estoy uno antes que el 4 ¿Quién soy?	Estoy uno antes del 8 ¿Quién soy?
Estoy uno después del 5 ¿Quién soy?	Estoy uno después del 9 ¿Quién soy?
Estoy uno antes del 7 ¿Quién soy?	Estoy uno antes del 2 ¿Quién soy?
Estoy entre el 1 y el 3 ¿Quién soy?	Estoy entre el 7 y el 9 ¿Quién soy?
Estoy entre el 2 y el 4 ¿Quién soy?	Estoy entre el 5 y el 7 ¿Quién soy?
Estoy entre el 3 y el 5 ¿Quién soy?	Estoy entre el 4 y el 6 ¿Quién soy?
Estoy entre el 6 y el 8 ¿Quién soy?	Estoy entre el 8 y el 10 ¿Quién soy?
Si sigo saltando de dos en dos 2, 4, 6 ¿Qué viene después?	Si sigo saltando de dos en dos 4, 6, 8 ¿Qué viene después?
Si sigo saltando de dos en dos 1, 3, 5 ¿Qué viene después?	Si sigo saltando de dos en dos 9, 7, 5 ¿Qué viene después?
¿Qué número falta en la secuencia 1, 3, 7, 9?	¿Qué número falta en la secuencia 10, 9, 8, 6, 5?

Puntaje máximo 10 puntos • Gana el equipo que obtiene más puntos.

