

## 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.

