

## Ficha nº5

## Juegos de numeración

### *Dibujo escondido con doble y mitad*

#### Objetivos de Aprendizaje (OA)

Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20: “usar dobles y mitades “uno más unomenos” “dos más dos menos” usar la reversibilidad de las operaciones.

#### 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. En una hoja cuadrículada (se sugiere el cuaderno de matemática) cada niño marca un punto de partida a cuatro cuadraditos de distancia tanto del bode superior de la hoja como del margen del lado izquierdo.
2. Luego cada niño apoya su lápiz en el punto de partida marcado y escucha con atención las instrucciones del profesor.
3. El profesor dice que ellos tienen que partir del punto y avanzar marcando con su lápiz hacia arriba o hacia abajo, a la izquierda o a la derecha, tantos cuadraditos como él les vaya diciendo, para llegar a descubrir, quién está escondido en el dibujo que van a hacer.
  1. Subir el doble de 1
  2. Avanzar a la derecha la mitad de 4
  3. Bajar la mitad de 14
  4. Avanzar a la derecha la mitad de 2
  5. Subir la mitad de 4
  6. Avanzar a la derecha la mitad de 8
  7. Bajar el doble de 1
  8. Avanzar a la derecha la mitad de 2
  9. Subir la mitad de 10
  10. Avanzar a la izquierda el doble de 4

