

0 1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30

RECTA NUMÉRICA: Imprimir, recortar y pegar en los espacios en blanco. Con ella podemos trabajar diferentes actividades:

_ Contar los números del 0 al 30.

_ Realizar la retrocuenta del 30 al 0.

_ Contar de dos en dos trabajando números pares y números impares.

_ Trabajar los números de manera individual. Por ejemplo: coloca tu dedo o un objeto sobre el número 15.

_ Trabajar la suma o la resta. Por ejemplo: si estás en el número 15, suma 3 y di en qué número estás; ahora que estás en el 18 resta 5 y di en qué número estás ahora.

_ Jugar a adivinar un número, diciendo si es mayor o menor al número que nos dicen. Para facilitar el juego en el inicio y hasta que manejen correctamente la recta numérica, irán tapando los números que ya no pueden ser. Por ejemplo, el número a adivinar es el 21. Nos dicen el 25. Les decimos que es menor y, por tanto, tendrán que tapar los números desde el 25 al 30. Nos dicen el 12. Les decimos que es mayor y, por tanto, tendrán que tapar los números desde el 0 al 10. Y así sucesivamente. Es interesante empezar a jugar del 0 al 10 para que la comprensión del juego sea más sencilla. Una vez tienen claras las reglas del juego tendremos que ir ampliando progresivamente hasta el número 30.

_ Reordenar números. Otra opción muy interesante es tener otra copia de la recta numérica pero recortando número a número. Les colocamos los números pero cambiamos alguno de posición y les decimos que busquen los errores. Aquí también es conveniente empezar de 0 a 10. Por ejemplo, 0 – 1 – 5 – 3 – 4 – 2 – 6 – 9 – 8 – 10 – 7. Como apoyo visual podemos poner encima la recta numérica si vemos que no pueden hacerlo. Pueden tardar, pero es mejor dar apoyos que decir la solución. Si aumentamos la recta numérica al 20 porque ya han entendido la dinámica de la actividad, podemos dar una ayuda diciendo el número de errores que hay.