

Lugar del Dígito

Objetivo del Juego

Adivinar el número secreto.

Materiales

Hoja de Registro Lugar de Dígito (1 por grupo de estudiantes)

Conceptos Matemáticos

- Sentido Numérico
- Valor Posicional

Instrucciones

1. Jugador A decide un número secreto de dos dígitos que el resto de los jugadores tratarán de adivinar. Es recomendable que el Jugador A escriba el número en secreto.
2. Los jugadores toman turnos adivinando en voz alta un número de dos dígitos.
3. Después de que cada adivinanza se ha hecho, el Jugador A registra el número adivinado en la columna de “Adivinanza”. También registra cuántos dígitos son correctos de esa adivinanza (0, 1, o 2) en la columna de “Dígito”. Jugador A también va a registrar cuantos de los dígitos correctos están en el lugar correcto, si hubo alguno (0, 1, o 2).
4. Los jugadores continúan tomando turnos adivinando el número secreto. Jugador A va a llenar las columnas de “Adivinanza”, “Dígito”, y “Lugar” después de cada adivinanza.
5. El juego termina cuando un jugador haya correctamente adivinado el número secreto del Jugador A.

Platica Matemática

- Creo que el número secreto es ____ porque ____.
- Sé que el número secreto no puede ser ____ porque ____.
- ¿Después de tu última adivinanza, qué sabes por seguro?

Variaciones

- Usa un número de tres dígitos como el número secreto
- Los estudiantes juegan contra el maestro
- Los estudiantes juegan en grupos pequeños

