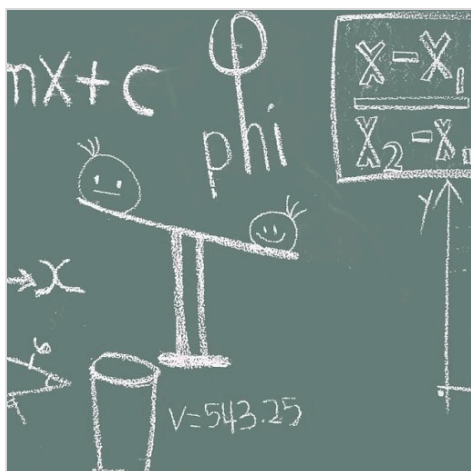


L U M B R E



¿Dónde se equivocó la cuenta?

Grado: 1

Materia: Matemáticas · Saberes y Pensamiento Científico

03/10/2026

Antes de empezar

Aquí no cuentas tú: corriges tú. Cuando atrapas el error de otro, tu propio conteo se vuelve a prueba de fallas. Cinco cuentas falladas, cinco aprendizajes.

QUÉ APRENDERÁS

- Detectar errores típicos al contar: saltos, repeticiones y totales inventados, explicando por qué están mal.

Hoy eres la maestra o el maestro

Tu trabajo: encontrar en qué número se rompió la cuenta. Lee cada conteo en voz alta como si lo dijeras tú.

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

1. Cuenta 1: "1, 2, 3, 4, 6, 7".
¿Dónde está el error?



ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE
EN LUMBRE

2. Cuenta 2: "1, 2, 3, 3, 4, 5".
¿Qué falló?



ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

3. Cuenta 3: toca 8 fichas y dice "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. ¡Son 9!"



ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

4. Cuenta 4: empieza "2, 3, 4, 5, 6" tocando 5 tapas y dice "son 6".



5. ¿Cuál de estos conteos NO tiene error?

- ☐ 1, 2, 3, 5, 6
- ☐ 1, 1, 2, 3, 4
- ☐ 1, 2, 3, 4, 5
- ☐ 2, 3, 4, 5, 6

una cuenta limpia



diez redondos

Cuenta 5 (sin trampa): 10 botones, todos tocados.

6. Si tocas 7 piedras y dices "7" en la última, ya puedes decir que hay 7 sin volver a contar.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

7. Corrige: un niño empezó en 3 y terminó en 12 tocando tapas. ¿Cuántas tapas tocó en realidad?

Respuesta:

8. Inventa tú un conteo con error y ponle solución escrita. Se lo lees mañana a un compañero: cazar errores es juego.

El botín de hoy

Los 4 ladrones del conteo: el salto, la repetición, la boca que acelera y el 2 que arranca. Ya los conoces a todos.

Referencia curricular

Grado:	1
Materia:	Matemáticas · Saberes y Pensamiento Científico

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/apo-pri-num-06>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat