TU ESCUELA EN CASA

Ministerio de EDUCACIÓN

GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA

entre todos

Jugamos todos juntos

NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL / SALAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS

MATEMÁTICA

Palabras clave: números / escritura numérica / comparaciones / cuantificación / colecciones / resolución de problemas

ISEP

Fuente: Equipo de producción de materiales en línea (ISEP).

¡Nos podemos divertir mucho con los números! Usamos los números, por ejemplo, para contar los caramelos que tenemos, para saber quién tiene más juguetes o para hacer cuentas. Esta vez, con un mazo de cartas, lápiz, papel y alguien de casa que quiera jugar, aprenderemos a escribir los números, a ordenarlos y, también, a compararlos.

Orientaciones para padres, madres o adultos que acompañen

Les acercamos algunos juegos que circulan en sus casas o que han acompañado algunas de nuestras infancias: los juegos tradicionales. Los juegos con reglamento, como el dominó, las cartas, el ludo, las damas, son juegos colectivos en los que nuestros chicos deben regular su participación de acuerdo con reglas consideradas como válidas por los que están jugando. Además, les acercaremos algunas recomendaciones para acompañar a los chicos mientras juegan. Quizá les asuste pensar que “no van a poder”. Pero verán que siempre les vamos sugiriendo que vayan acompañando a que los niños asuman riesgos. Les sorprenderá cómo van pudiendo responder los desafíos de cada juego. Si ven que los chicos presentan dificultades para avanzar, siempre les sugerimos cómo sostenerlos en el juego. Tenemos la convicción de que ellos deben confiar en sus propias posibilidades de hacer matemática.

Será importante que puedan ayudar con algunas ideas y orientaciones, pero no “reemplazar” a los chicos en esta tarea que realizarán de un modo no convencional. Pese a eso, esta práctica los acercará, paulatinamente, al dominio de algunos conocimientos numéricos.

Es necesario que respeten el orden de los juegos porque se van complejizando los conocimientos numéricos que los niños deben desarrollar.

Para el desarrollo de las distintas actividades, necesitarán un mazo de cartas. Pueden descargarlo desde aquí o construir uno.

Para acceder y descargar al mazo de cartas, hagan clic aquí.

Parada 1. La casita robada

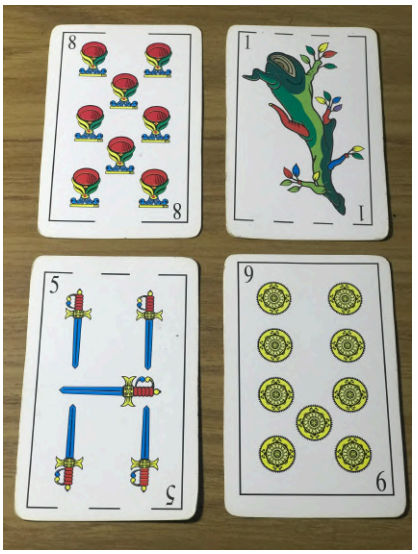
¿Sabés cómo se juega a la “casita robada” o al “roba montón”? ¿Jugaste alguna vez? La casita robada es un juego en el que debemos levantar la mayor cantidad de cartas. Para eso, debemos tener el mismo número de alguna carta que ya se encuentra sobre la mesa.

Vas a necesitar un mazo de naipes españoles.

Pedí que te saquen del mazo las cartas del 10, 11 y 12 (de todos los palos).

Y ahora, ¿cómo jugamos? Seguí estos pasos[1]:

1) Preguntá en casa quién puede jugar con vos (lo mejor es que sea mayor que vos).
2) Repartí las cartas. Podés pedirle a alguien que te ayude.
3) Cada jugador debe tener en las manos 3 cartas.
4) En el centro de la mesa se deben colocar 4 cartas boca arriba.



[1] Adaptado de Argentina (2007). Números en juego. Serie Cuadernos para el aula. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, p. 37.

5) Cuando te toque jugar, tenés que mirar las cartas que están en la mesa y ver si alguna de las que tenés en la mano tiene el mismo valor que alguna que está sobre la mesa.

6) Si en tu mano tenés una carta que sea del mismo valor de una que está en la mesa, podés juntar esas dos cartas. Colocalas apiladas a un costado. Así, van armando sus “casitas”.

¡No te olvides de poner, siempre, las cartas de tu casita boca arriba! Así el otro jugador puede verlas y decidir si levantan una carta de la mesa o una casita que armaste.

7) Sigan así hasta que jueguen 3 veces cada uno.

¿Qué hacen si no pueden levantar cartas ni llevarse una “casita”?

Van a tener que tirar cualquiera de sus cartas y agregarlas a las que están en la mesa.

8) Al finalizar las tres vueltas, el que reparte vuelve a dar tres cartas a cada uno y se reinicia el juego.

9) Cuando el mazo se terminó, el último que levantó cartas se lleva todas las que quedan en la mesa.

10) Gana el jugador que tiene más cartas en su “casita”.

Nota para la familia:

¿Cómo podemos ayudar a que nuestros niños avancen en el juego?

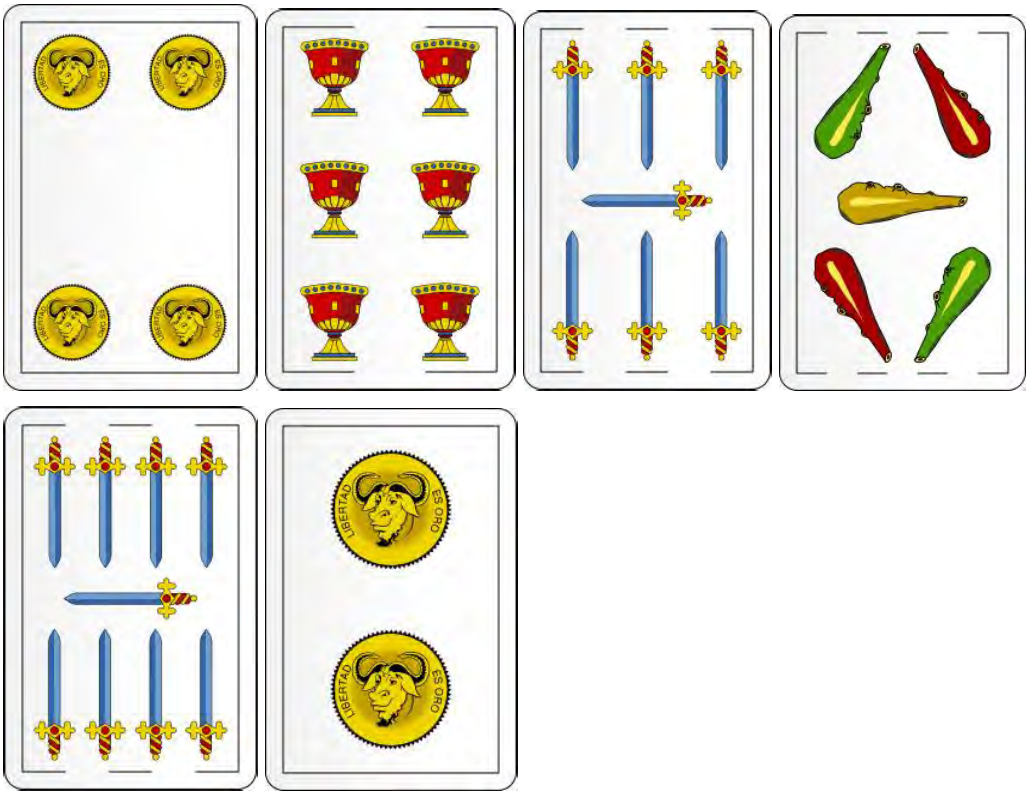
Mientras los chicos juegan, dejen que ellos decidan qué cartas van a levantar. No decidan por ellos. Es importante que los niños se enfrenten al desafío de construir un modo de resolver la comparación de cartas.

¿En qué les podemos ayudar?

Recordando las reglas del juego y proponiendo a los chicos buscar una forma de estar seguros de que las dos cartas levantadas son iguales.

DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES...

1) ¿Te animás a escribir los números con los que jugaste? En tu cuaderno, intentá escribir esos números sin mirar el mazo de cartas. Pedile a un adulto que, antes, copie el nombre del juego que jugaste.



2) Luego de haber escrito los números, buscá, en el mazo de cartas, las cartas que tengan los números que escribiste para ver si son iguales.

Pueden tomar una foto de lo que hayan hecho y compartirlas con el grupo de compañeros en el espacio propuesto por sus docentes. También pueden guardar las hojas sueltas para el regreso a la escuela o pegar la producción que hicieron en sus cuadernos.

Parada 2. El solitario (¡no tan solitario!)

¿Te gustó el juego anterior? ¿viste que entretenido es aprender matemática? Ahora, vamos a jugar de a dos. Para poder hacerlo, invitá al adulto que está con vos y buscá, de nuevo, el mazo de cartas.

Ahora, ¿cómo jugamos?[2]

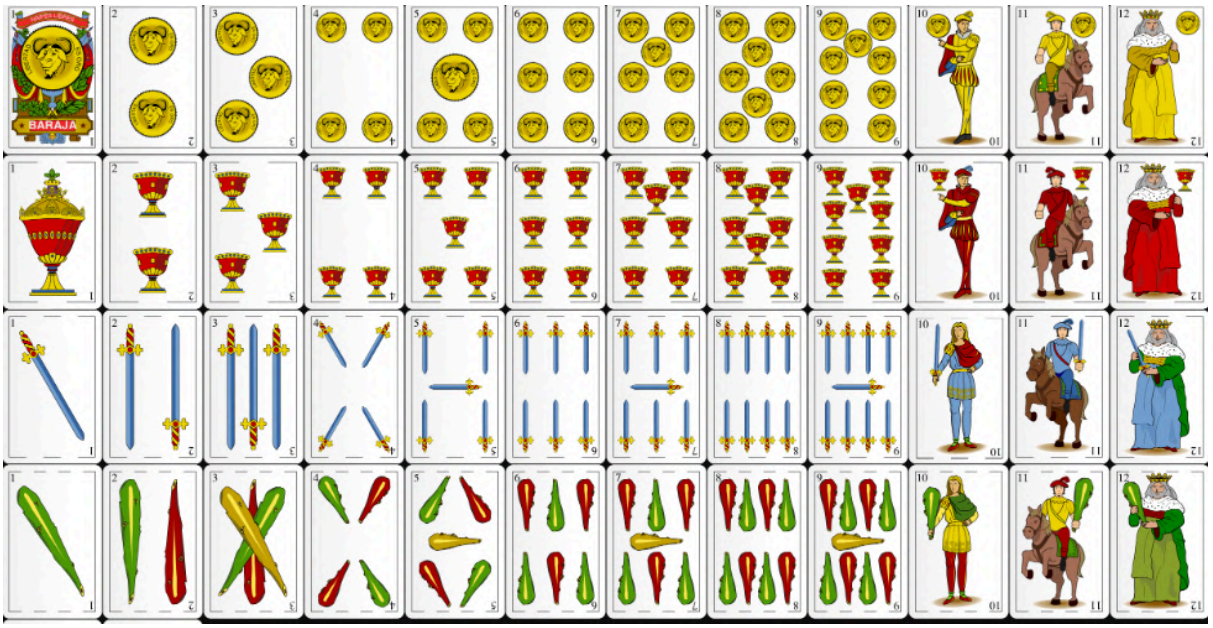
Tenemos que ordenar todas las cartas para que quede:

- Cuatro filas: para los bastos, copas, espadas y oros.
- Y una columna con todos los unos, otra con todos los dos, y así sucesivamente.

FILA

COLUMNA

Las cartas deben quedar ordenadas de esta manera:



Fuente: Wikimedia

[2] Adaptado de Argentina (2007). Serie curricular. Matemática n.° 1. Inicio de primer año. Buenos Aires: Dirección General de Cultura y Educación.

¿Empezamos?

Primero, sacá una carta del mazo y colocala en el lugar donde tendría que ir. Luego, tu compañero de juego deberá hacer lo mismo. Así, tendrás que seguir hasta que se termine el mazo.

Nota para la familia:

En este solitario, todos los niños van a poder armarlo y van a reconocer que pueden establecer un orden entre el valor de las diversas cartas de los distintos palos.

La idea es que ellos puedan “ir ajustando el lugar de las cartas para lograr que, finalmente, les queden ordenadas”.

Para después de jugar

Para ordenarlas, los chicos pueden necesitar contar los dibujos de las cartas. No se lo propongan ustedes si no lo piden ellos. Recuérdenles las reglas del juego y propónganles buscar una forma de estar seguros de que ordenaron bien las cartas.

Las cartas del 10, 11 y 12 no tienen dibujados todos sus elementos en los naipes españoles. Así que estén atentos a cómo ordenan estos números, en qué posición los ubican. Si no los conocen previamente, pueden armar el solitario con todos los otros y dejar los 10, 11 y 12 para el último. Vayan contando los números juntos (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9...) y, cuando lleguen al 10, muéstrenles la carta. Hagan lo mismo con la del 11 y 12.

Parada 3. La batalla de las cartas o “la guerra”

¡Seguimos jugando! Ahora, invitá de nuevo a jugar al adulto que te acompaña. Si alguien más quiere divertirse, decile que juegue con vos.

Buscá de nuevo el mazo de cartas que hemos usado, pero sacá las cartas que tienen los siguientes numeritos: 10,11,12.

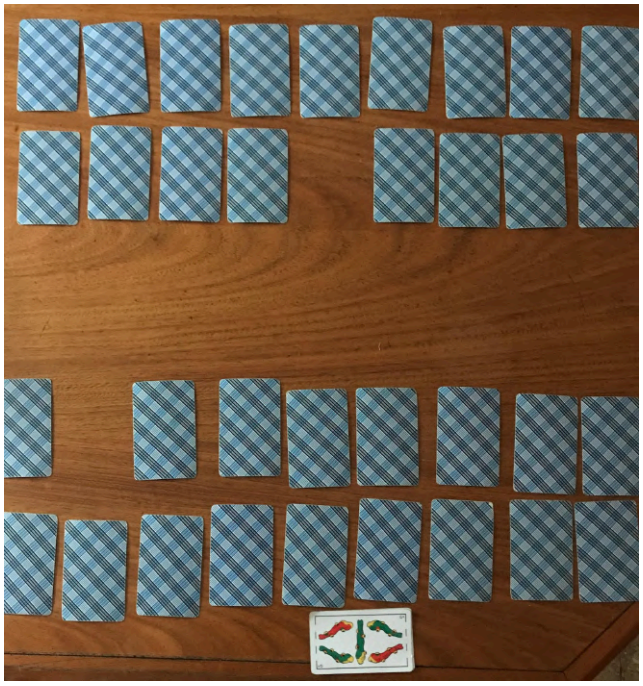
¿Estás listo? ¿quién ganará? ¡nada de trampas!

¿Cómo jugamos?:

1) Repartí todas las cartas.
2) Colocá todas las cartas boca abajo sobre la mesa formando dos filas.

3) Por turno, den vuelta una carta.

4) El que da vuelta la carta mayor se lleva las dos.



5) En caso de empate (dos cartas con el mismo número)

Vuelven a dar vuelta una carta cada uno y el que saca la mayor se lleva todas las que quedaron dadas vuelta.

6) Gana quien junta más cartas.

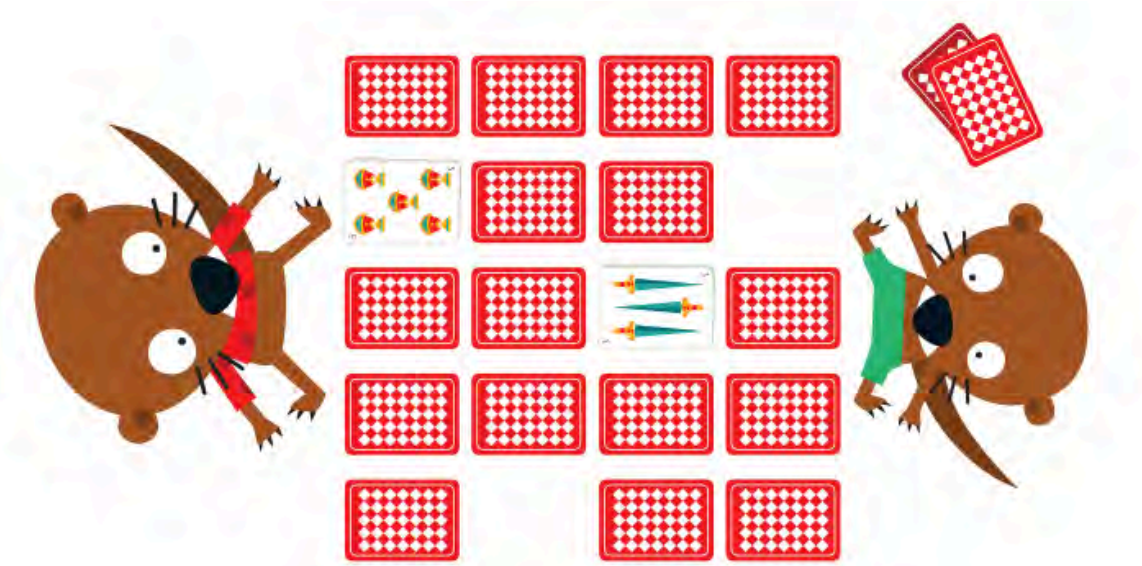
Nota para la familia:

La idea es que los chicos puedan ir, de a poco, reconociendo estas relaciones: “mayor que”, “menor que” e “igual” entre números, sin contar los dibujos. Tengan paciencia; necesitarán jugar varias veces para que los niños puedan, solamente leyendo la cifra, saber si es mayor o menor que otro número.

Como cuando jugaron a la casita robada, les podemos recordar las reglas del juego y, en vez de decirles, “está mal”, proponerles que, juntos, vean cómo estar seguros de si una carta es mayor, menor o igual que otra (por ejemplo, haciendo corresponder los dibujos de las cartas). Deténganse especialmente en las ayudas que necesiten con las cartas del 10, 11 y 12, como hicimos en el solitario.

DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES…

¿Les gustó el juego? Ahora que ya saben un mucho de matemática, van a poder ayudar a nuestros amiguitos que también están jugando en su casa:



Fuente: Consejo de Educación Inicial y Primaria (2017, p. 19)

Fuente: Consejo de Educación Inicial y Primaria (2017, p. 19)

DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES…

¿Cómo podemos ayudar a que nuestros chicos avancen en la comparación de números?

- Decirles que, si necesitan, cuenten la cantidad de dibujos que tienen las cartas para estar seguros de cuál gana.
- Desafiándolos a que traten de definir quién gana sin contar los dibujos, diciéndoles, por ejemplo, “¿te animás a decir quién gana solamente mirando los números?”.

Pueden tomar una foto de lo que han hecho y compartirlas con el grupo de compañeros en el espacio propuesto por sus docentes. También guardar las hojas sueltas para el regreso a la escuela o pegar la producción que hicieron en sus cuadernos.

Referencias

Argentina (2004). El juego como recurso para aprender. *Material para docentes*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.

Argentina (2007). Números en juego. Serie Cuadernos para el aula. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, p. 37.

Argentina (2007). Serie curricular. Matemática n.° 1. Inicio de primer año. Buenos Aires: Dirección General de Cultura y Educación.

Consejo de Educación Inicial y Primaria (2017). *Cuaderno para hacer matemática en Inicial*. Uruguay: Administración Nacional de la Educación Pública.

FICHA TÉCNICA

Secuencia: Jugamos todos juntos

Nivel: Inicial

Salas sugeridas: Sala de 5

Campos de conocimiento: Matemática

Eje curricular: Números

Objetivos:

- Utilizar y ampliar la serie numérica oral de números como herramienta para resolver problemas en contextos de actuación diversos.
- Utilizar los números en situaciones variadas que implican poner en juego el conteo.
- Ampliar el uso del conteo como herramienta para resolver problemas en las que haya que utilizar el número.
- Utilizar los números para resolver problemas que impliquen: comparar colecciones a partir de relaciones de igualdad y desigualdad, cuantificar una colección de objetos, recordar una cantidad, designar una posición.
- Explorar formas de representación de los números (designación oral y escritura) a partir de resolver problemas.
- Reconocer formas de representación de los números (designación oral y escritura) a partir de resolver problemas que contemplen los números en diferentes contextos de uso.

Aprendizajes y contenidos:

- Comparación de colecciones a partir de relaciones de igualdad y desigualdad (tantos como o la misma cantidad que; más que y menos que).
- Cuantificación de colecciones (en problemas en los que se requiera responder a la pregunta ¿Quién ganó? ¿Cuántos puntos ganaron cada pareja o niño? , analizar el aumento de una cantidad que se debe cuantificar en forma permanente, juntar una cantidad x de objetos para realizar una actividad cuando se llegue a esa meta).
- Registro de pequeñas cantidades a partir del uso de marcas o números (en juegos en los que hay que recordar tiradas y puntajes)
- Uso de palabras y de escrituras numéricas designando posiciones.

Sobre la producción de este material
Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Ana Antuña, María Fernanda Delprato y Romina Prevero
Didactización: Daniel Esteban Cavalletto
Corrección literaria: Cecilia Villafañe
Diseño: Renata Malpassi
Ilustración: Federico Duelli

Coordinación de *Tu Escuela en Casa*: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Citación:
Antuña, A.; Delprato, M. F.; Prevero, R. y equipos de producción del ISEP. (2020). Jugamos todos. *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

COMUNIDAD DE PRÁCTICAS:

La clase en plural

La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinvención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Las/os invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: tuescuelaencasa@isep-cba.edu.ar

ISEP

Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

Ministerio de EDUCACIÓN

CÓRDOBA entre todos