

Semana: 4 al 8 de mayo

## Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran la identificación de cantidades presentadas en configuraciones de uso social... de puntos, de dedos, etcétera.
- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo para anticipar la transformación de una cantidad.

*Para segundo grado:*

- Revisión de suma como reunión de dos cantidades, en el contexto de un juego de cartas.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

- **Recurso:** cartas españolas (de no tener en casa, se pueden hacer con hojas o cartulinas).

Para estas semanas y las siguientes, sugerimos una serie de juegos para que el/la docente pueda ir eligiendo y proponiendo.

El contexto de juegos que permitan apelar a conocimientos numéricos presenta oportunidades para enfrentar situaciones en las cuales haya que resolver cálculos —con los recursos disponibles— y también para familiarizarse con o memorizar algunos resultados. De esta manera, se espera construir una base que pueda utilizarse luego para resolver otros cálculos.

Para los/las alumnos/as de primer grado, buscamos que recurran al conteo para responder a las situaciones propuestas. En la vuelta a clases, se podrán retomar estas situaciones y relacionar las acciones que allí se realizan (reunir cantidades de las cartas o puntos del dado, poder decir el número siguiente o dos más después de un número, etc.) con sumas.

Con los grupos de segundo grado, que ya han podido establecer estas relaciones en su primer año escolar, se solicitarán cálculos que podrán resolver con los procedimientos que tengan disponibles.

Los/las docentes podrán comunicar a las familias que, para desarrollar estas propuestas, será necesario contar con un mazo de cartas españolas de 50 cartas, porque incluyen el 8 y el 9, dejando afuera los comodines.

## Propuestas

Cada docente decidirá la propuesta que enviará a su grupo según los conocimientos disponibles por parte de los/las alumnos/as, que serán diferentes para los primeros y segundos grados. Les recordaremos que, como siempre, es importante que los juegos se jueguen varias veces, para que se familiaricen con ellos y puedan apropiarse de las estrategias que utilizan e ir mejorándolas progresivamente.

### Juego de memoria

#### Versión para primer grado

Para dos o más jugadores/as. Se retiran del mazo las cartas con números 10, 11 y 12, que no se utilizarán en este juego.

Se mezclan bien las cartas. Se colocan boca abajo sobre la mesa formando 4 filas de 9 cartas cada una. El/la jugador/a que comienza da vuelta dos cartas. Si las dos juntas forman 10, se las queda. Si no, las vuelve a dejar boca abajo en su lugar. Pasa el turno al siguiente jugador/a y así continúan hasta que se hayan levantado todas las cartas de la mesa. Gana el jugador/a que logra juntar más cartas.

Para los/las alumnos/as más pequeños/as, se puede pedir a las familias que les muestren cómo sabemos qué cantidad forman las dos cartas juntas: contando los elementos. Es posible que recurran al sobreconteo, esto es, a partir de la cantidad de una de las cartas, agregan, contando, la cantidad de la segunda. También puede que, en algunos casos, sepan el resultado sin contar. La idea es simplemente que puedan conocer y desarrollar el juego.

Asimismo, para los/las más pequeños/as, será una oportunidad de resolver situaciones en las que interviene una reunión de cantidades. Por su parte, para los mayores, será la posibilidad de construir o recordar un repertorio de sumas que dan 10.

En ese sentido, a medida que vayan jugando muchas veces, es importante que adviertan, o que las familias les hagan notar, que, cuando se van dando vuelta las cartas, deben recordar dónde están ubicadas para elegir aquellas que sumen 10 cuando les toque el turno.

- Se les puede pedir a los/las alumnos/as que dibujen en sus cuadernos tres ejemplos de parejas de cartas del juego que juntas formaron 10.

### Te pido un...

#### Versión para segundo grado: reunir 10

Para dos o más jugadores/as. Se retiran del mazo las cartas con números 10, 11 y 12, que no se utilizarán en este juego.

Se reparten todas las cartas. Cada jugador/a se descarta de todas las parejas que sumen 10 y las coloca encima de la mesa, cerca suyo. Conserva, sin mostrarlas, las restantes. A continuación, el/la primer/a jugador/a pide una carta que forme 10 con alguna que él/ella tenga a cualquier compañero/a que elija. Por ejemplo: “Te pido un 4”. Si el/la compañero/a tiene la carta solicitada, debe entregársela, y el/la primera jugadora baja las dos cartas que forman 10. Si no la tiene, dice: “No la tengo”. Pasa el turno al jugador/a a su derecha, quien también realiza un pedido a otro/a compañero/a, y así continúan. El juego termina con el primer jugador/a que logra bajar todas las cartas. Gana quien, al terminar el juego, posee más parejas de 10.

Semana: 11 al 15 de mayo

## Contenidos a enseñar

- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo para anticipar la transformación de una cantidad.

*Para segundo grado:*

- Revisión de suma como reunión de dos cantidades, en el contexto de un juego de cartas.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

- **Recurso:** cartas españolas (de no tener en casa, se pueden hacer con hojas o cartulinas).

### Juego de memoria

Para dos o más jugadores/a. Se reparten tres cartas a cada jugador y se ponen cuatro boca arriba en el centro de la mesa.

El primer jugador/a busca si alguna de las cartas que tiene en su mano suma 10 con alguna/s de las que están en la mesa. Si logra que la suya y otra/s sumen 10, muestra su carta y levanta la/s de la mesa. Todos los jugadores/as comprueban si es correcta la suma. Si es así, se la/s lleva armando una pilita al lado suyo. Si no tiene la posibilidad de sumar 10, debe bajar una de sus cartas.

Luego, pasa el turno al siguiente jugador/a, que realizará el mismo procedimiento. El juego se desarrolla así hasta que no les quede ninguna carta en la mano. Se vuelven a repartir tres cartas para cada uno/a y se repite la misma secuencia hasta agotar las cartas del mazo.

Cuando se terminan todas las cartas, se cuentan las que cada jugador/a logró juntar. Gana el/la que haya juntado más cantidad.

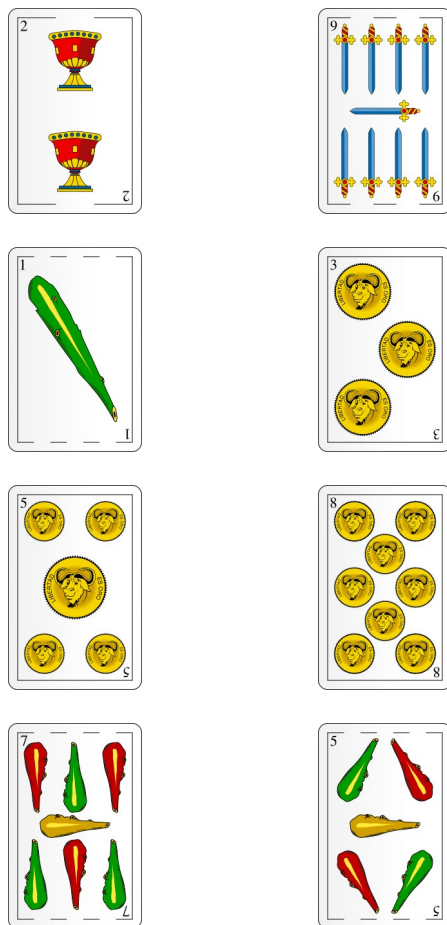
- El/la docente de segundo grado decidirá si amplía el campo numérico para jugar a la escoba del 15, 20 o la cantidad que considere apropiada para sus

alumnos/as. También podrá agregar las figuras (10, 11 y 12), que tendrán el valor que representan, no como en el juego tradicional, ya que aquí usaremos cartas con 8 y 9.

**Para seguir pensando (para primer grado)**

A continuación, proponemos una serie de actividades posibles que remiten a los juegos jugados. Requieren que los/las alumnos/as se encuentren ya familiarizados/as con el juego para que les pueda servir como referencia.

**1. UNÍ CON UNA LÍNEA LOS PARES DE CARTAS QUE FORMEN 10.**



**2. ANOTÁ NÚMEROS DE CARTAS QUE PODÉS LEVANTAR JUNTAS PORQUE FORMAN 10.**

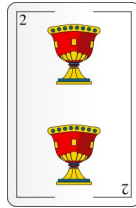
**3. ALGUNOS PROBLEMAS:**

- a. MATEO DIO VUELTA UNA CARTA DEL JUEGO DE MEMORIA CON 6 Y DIJO: “ME ACUERDO DÓNDE ESTÁ Y PUEDO JUNTAR 10”. ¿QUÉ CARTA NECESITA?

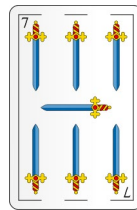
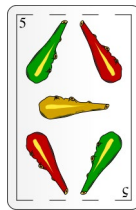
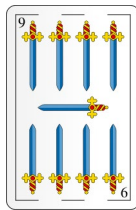
- b. EN LA ESCOBA DEL 10, LUCÍA TIRA UN 7. MATÍAS SE PUSO CONTENTO. ¿QUÉ CARTA TENÍA EN LA MANO PARA PODER LEVANTAR EL 7?
- c. ROCÍO DICE QUE NO PUEDE JUNTAR 10. ELLA TIENE UN 8. ¿QUÉ CARTAS PUEDE HABER EN LA MESA?

4. PROBLEMAS CON CARTAS.

- a. MORA TIENE ESTA CARTA:



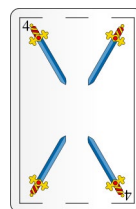
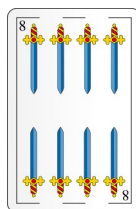
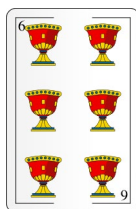
EN LA MESA ESTÁN ESTAS CARTAS. ¿CUÁL LE SIRVE PARA JUNTAR 10? MARCALA CON UNA CRUZ.



- b. FRANCISCO TIENE ESTA CARTA:



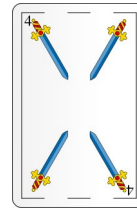
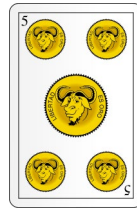
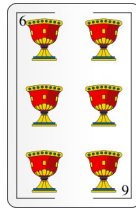
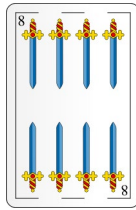
EN LA MESA ESTÁN ESTAS CARTAS. ¿PUEDE REUNIR 10 CON ALGUNA DE ELLAS? ¿CON CUÁL?



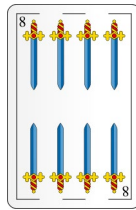
c. MARTINA TIENE ESTA CARTA:



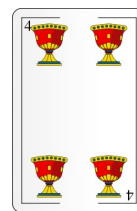
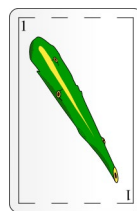
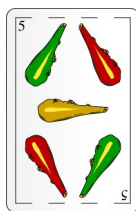
EN LA MESA ESTÁN ESTAS CARTAS. ¿CUÁL O CUÁLES TIENE QUE LEVANTAR PARA FORMAR 15? MARCALAS CON UNA CRUZ.



d. GUADALUPE DICE QUE NO PUEDE LEVANTAR NINGUNA CARTA PORQUE NO SUMAN 15. ELLA TIENE ESTA CARTA:



EN LA MESA ESTÁN ESTAS CARTAS. ¿TIENE RAZÓN?



Para resolver estos problemas de repertorio aditivo de 10, los/las alumnos/as podrán desplegar diferentes procedimientos. Por ejemplo, podrán contar los objetos de las cartas e ir probando con las de la mesa para ver si llegan a 10; también es posible que usen los dedos para ir agregando las distintas cantidades que tienen los naipes. Para otros/as, será suficiente con mirar una de sus cartas, reconocer el número y realizar un sobreconteo con las de la mesa hasta lograr reunir la cantidad deseada. Es esperable que reconozcan las ventajas de memorizar las sumas para poder contar 10 y ganar con más rapidez, frente a recursos más asociados al conteo. Es importante

tener en cuenta que contar con una estrategia que facilita ganar el juego constituye un propósito que otorga un sentido a recordar las sumas involucradas. De todas maneras, hay que considerar que los/las alumnos/as están jugando fuera del contexto escolar y que será necesario retomar, al volver a la escuela —y con la intervención de la/el docente—, el juego y las relaciones utilizadas, la vinculación entre juntar los puntos de dos cartas y sumar, las sumas que conocen a partir del juego y cuáles otras se podrían conocer sobre la base de ellas.

¿Por qué iniciar un trabajo que apunta a que más adelante los/las alumnos/as de primer grado reconozcan fácilmente sumas que dan 10 o que en segundo grado puedan recuperarlas? Sabemos que disponer de un repertorio memorizado de sumas cuyo resultado es 10 —así como otras, por ejemplo, las sumas de los números de un dígito entre sí— permite realizar esos cálculos con relativa rapidez y facilidad, al mismo tiempo que es un punto de apoyo importante para resolver otros más complejos. Conocer el resultado de ciertas sumas y restas es una herramienta potente para transformar un cálculo “difícil” en otro sobre el que ya se tiene cierto control.