

Semana: 20 al 24 de abril

Contenidos a enseñar

- Uso de la serie numérica en situaciones donde sea necesario interpretar, producir y comparar números escritos.
- Resolución de problemas que involucren el uso de relaciones entre números en el intervalo numérico que los/las alumnos/as dominan: uno más que, uno menos que, estar entre, diez más que, etcétera.

Para segundo grado

- Revisión de suma de dos números, 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 con cartulinas).

Se sugiere una serie de juegos para que el/la docente pueda ir eligiendo y proponiendo en sucesivas semanas.

Durante estas semanas, las secuencias de actividades estarán centradas en el uso del sistema de numeración y, para los/las alumnos/as de segundo grado, en la recuperación de regularidades identificadas en el trabajo del año anterior. Esto se realizará en el contexto de juegos de naipes.

Una de las ventajas de trabajar con propuestas centradas en los juegos con cartas es que, para muchos/as, son prácticas sociales de la vida cotidiana de las familias. Entonces, en tiempos de aislamiento social obligatorio, este material permite que los/las alumnos/as vuelvan a tener la oportunidad de jugar con integrantes de su familia, mientras abordan una gran cantidad de problemas numéricos. También es interesante resaltar que se trata de una propuesta para jugar reiteradas veces, por lo que, si bien podrán reproducir algunos procedimientos, también realizarán nuevos ensayos para jugar de manera cada vez más eficiente.

Con respecto al recurso, se resalta que:

- Abarca un intervalo un poco más amplio que el de los dados, permaneciendo dentro de números pequeños o relativamente frecuentados.
- Coexisten en cada carta, en la mayoría de ellas, una representación de la cantidad de elementos con una configuración convencional junto con la representación numérica.
- Algunas cartas (del 10 al 12) tienen una figura sin representación de esa cantidad (a las cartas de estos valores se las denominará *figuras*).

Los/las docentes podrán comunicar a las familias que, para desarrollar estas propuestas, será necesario un mazo de cartas españolas de 50 cartas, dejando afuera los comodines (tienen el 8 y el 9), y resignificando el valor de los mismos en el contexto de conocimientos numéricos.

Si para los/las alumnos/as se trata de una novedad, porque la familia no acostumbra a jugar con cartas, les podremos proponer que las exploren con sus hijos/as, reconociendo diferentes palos, representaciones gráficas de las cantidades con colecciones de elementos organizados en una configuración, cantidad de cartas que tienen el mismo número, la organización en cada palo según la serie ordenada de números del 1 al 12. Se les puede pedir, por ejemplo, ordenar las cartas en una organización rectangular, poniéndolas en orden y agrupadas por palo, para observar cada columna y cada fila.

PROPUESTAS

Cada docente decidirá qué propuesta entre las que siguen podrá enviar, según los conocimientos que crea disponibles en su grupo, que serán diferentes para los primeros y segundos grados.

Armando parejas

Versión 1

Se juega con dos o más jugadores/as. Se reparten todas las cartas, dejando afuera previamente las *figuras* (10, 11 y 12), menos una sola *sota* (el 10, al que se denomina *sota*). Cada jugador/a baja sus parejas del mismo número y las coloca sobre la mesa.

Cuando todos/as han bajado sus parejas, el/la jugador/a de menor edad ofrece sus cartas a la/el jugador/a que sigue en la ronda (sin que este/esta

jugador/a las vea); este/a jugador/a le roba una carta y observa si tiene la pareja de la carta que sacó. Si es así, la baja y le ofrece sus cartas a otro/a jugador/a, que hace lo mismo. Pierde el/la jugador/a que no llega a bajar todas sus cartas, porque se queda con el 10 (la *sota*, que no tiene pareja).

Versión 2

Se juega con dos o más jugadores/as. Se reparten todas las cartas, dejando afuera previamente los comodines. Cada jugador/a baja las parejas que tiene con el mismo número y las coloca sobre la mesa.

Cuando todos/as han bajado sus parejas, el/la jugador/a de menor edad le pide al jugador o a la jugadora que él/ella elija la carta que necesita para completar una pareja, por ejemplo: “¿Tenés un ocho?”. Si el/a jugador/a no tiene la carta con ese número, le pasa su turno a la jugadora o al jugador de la derecha, a quien le tocará ahora pedir a otro/a que elija, y así sucesivamente. Si el/la jugador/a sí tiene la carta que le solicitaron, el/la que la pidió podrá bajar un nuevo par. Así, sucesivamente. Gana el/la primero/a que baje todas sus cartas.

Solitario

Se juega solo con las 12 cartas de un mismo palo y con un tablero con 12 casilleros vacíos.

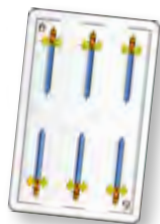
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

El/la jugador/a mezcla las cartas y se colocan boca abajo, una en cada casillero del tablero. El juego comienza dando vuelta una carta, la que se quiera. El/la jugador/a identifica el número, busca el casillero que corresponda según el lugar que ocupa en la serie numérica, toma la carta del casillero y coloca la “correcta”. Así, con cada una de las cartas. Gana si logra colocar todos los números en orden y se queda en la mano con la última carta que tiene que colocar en el lugar correspondiente.

Por ejemplo:

Empieza tomando la carta del último lugar de la serie, que corresponde al 12 (Rey). Si le sale el 12 antes de terminar de ordenar la serie, pierde.

Si levantó esta carta:



... deberá levantar la carta del sexto lugar, la que está pintada. Luego, ubicar esta última, y así sucesivamente.



Como este/a jugador/a comenzó levantando la última carta (nótese que está el lugar vacío, pero podría empezar levantando cualquier otra carta), si antes de ubicar todas las cartas le sale el 12, se le cierra el juego.

Lo mismo pasaría si elige empezar con una carta que está en otro lugar. Por ejemplo: da vuelta la que está en el segundo lugar y es un 5. Pone esa carta en el quinto lugar, dando vuelta la carta que está allí, y así sucesivamente. En este caso, como empezó con la carta que estaba en el lugar del 2, si le sale el 2 pierde, porque no puede seguir dando vuelta otras cartas.

Se puede jugar de a más de uno. Cada jugador/a puede tomar las 12 cartas de un palo, las mezcla bien y, sin mirarlas, las coloca en una fila delante suyo en su propia base con casilleros. Cada uno/a necesita tener su propia fila. Por turnos, van dando vuelta una carta de su fila y la ubican en el orden que corresponda. Gana el que llega a ubicar más cartas antes de que se “le cierre” su juego, porque completa el lugar que dejó libre al levantar la primera carta.

En esta propuesta, los/las alumnos/as se enfrentan con la tarea de establecer el orden en la serie numérica escrita. Este problema exige tomar decisiones: anticipar cuál es el lugar que le corresponde a la carta según el orden de la serie numérica.

Armando escaleras

Se juega con dos o más jugadores/as. Se sacan los comodines del mazo. También se separan del mazo todos los 6 (este número puede variar en distintas partidas), que se colocan sobre la mesa, como se indica más abajo.

Se reparten siete cartas a cada jugador. El/la jugador/a de menor edad comienza a jugar. Cada jugador/a, en su turno, debe bajar una carta que le permita seguir el orden de la serie numérica respetando el palo, es decir, colocar en orden hacia arriba las cartas menores que 6 y hacia abajo las mayores que 6.

El/la jugador/a que no puede colocar ninguna carta roba una carta del pozo. Si después de sacar una del pozo aún no puede colocar ninguna carta, pierde el turno. Continúa la ronda.

Gana el jugador que primero logra colocar sobre la mesa todas sus cartas.



Este juego pone a los/las alumnos/as frente al problema de continuar una serie numérica, tanto de manera ascendente como descendente. Para ello, deben analizar cuáles son las posibilidades (el anterior o el posterior de los extremos de cada una de las cuatro series que quedan sobre la mesa) y si tiene alguna de ellas entre sus cartas. Es decir, se apela fuertemente al orden de los números en el intervalo del 1 al 12.

Semana: 27 al 30 de abril

Contenidos a enseñar

- Uso de la serie numérica en situaciones donde sea necesario interpretar, producir y comparar números escritos.
- Resolución de problemas que involucren el uso de relaciones entre números en el intervalo numérico que los/las alumnos/as dominan: uno más que, uno menos que, estar entre, diez más que, etcétera.

Para segundo grado

- Revisión de suma de dos números, 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 con cartulinas).

Buscando el mayor

Versión 1

Se juega con dos o más jugadores. Se quitan los comodines del mazo.

Se reparten todas las cartas. Cada jugador/a, sin mirarlas, arma una pila delante suyo con las cartas boca abajo.

Al mismo tiempo, cada jugador/a da vuelta la carta de arriba de la pila. El/la que tiene la carta mayor, se lleva todas las que están boca arriba en la mesa; las conserva en otra pila, al lado suyo.

Si hay empate, cada uno/a da vuelta otra carta (siempre la de arriba de su pila). El/la que tiene la mayor, se lleva todas las que están boca arriba sobre la mesa.

Cuando todos/as terminaron la pila de cartas con las que comenzaron a jugar, gana el/la jugador/a que haya juntado más cartas.

Si el/la docente lo considera viable, podrá plantear problemas que remitan al juego. A continuación, se propone, solo a modo de ejemplo, un conjunto de problemas entre los cuales podrá elegir para trabajar. Se trata de nuevos desafíos, a la luz del juego desplegado.

- a. SI SACAMOS ESTA CARTA, ANOTÁ TRES CARTAS QUE LE PODRÍAN GANAR:



- b. UN AMIGO SACÓ ESTA CARTA Y DICE QUE PERDIÓ. ¿QUÉ NÚMERO TIENE LA CARTA QUE TIENE SU COMPAÑERO/A DE JUEGO? ANOTALO.



- c. COMPLETÁ CON UNA CARTA QUE LE GANE A LA DIBUJADA:







Versión 2. La suma mayor (solo para segundo grado)

Se juega con dos o más jugadores.

Esta versión del juego se desarrolla de manera similar a la primera, solo que ahora cada jugador/a da vuelta las dos cartas superiores de su pila. Se lleva las cartas de esa mesa el/la jugador/a que obtenga el mayor puntaje sumando ambas cartas y, así, continúa el juego hasta haber agotado la pila inicial. En el caso de que ambos/as jugadores/as obtengan la misma suma, se suscita un empate, y se dan vuelta otras dos cartas, colocándolas sobre las anteriores. Levanta todos los naipes de la mesa quien sume el total mayor con sus últimas dos cartas. Al agotarse el montón inicial, gana la partida quien haya reunido la mayor cantidad de naipes.

De la misma forma en que se ha propuesto para la versión anterior, en este caso se presentan algunos problemas que remiten al juego, a modo de ejemplo, para que el/la docente pueda plantear para el momento y los grupos que considere pertinentes:

a. DOS JUGADORES/AS TIENEN, CADA UNO/A, LAS SIGUIENTES CARTAS:

JUGADOR 1



JUGADOR 2



¿QUIÉN GANÓ?

b. ANOTÁ LOS NÚMEROS DE DOS CARTAS QUE, AL SUMARLAS, LES GANEN A ESTAS:



c. CLARA Y DANTE ESTÁN JUGANDO.

CLARA SACÓ ESTAS CARTAS:



DANTE SACÓ ESTAS:



¿QUIÉN GANÓ?

d. MANUEL Y FRANCISCO ESTÁN JUGANDO.

ESTAS SON LAS
CARTAS DE MANUEL:



ESTAS SON LAS QUE
SACÓ FRANCISCO:



ELLOS DICEN QUE HICIERON EMPATE.
USTEDES, ¿QUÉ PIENSAN?

e. EMPATE.

NICOLÁS Y LUCIANA EMPATARON. SABEMOS QUE SUS CARTAS SUMABAN 8 PUNTOS. ¿QUÉ NÚMEROS PUEDEN HABER TENIDO SUS CARTAS?

Algunos de estos enunciados imitan directamente problemas propuestos durante el juego. Otros, como los de elegir cartas, toman el juego como una referencia que facilita la representación de la tarea en nuevos problemas, como la búsqueda de complementos o la búsqueda de sumas equivalentes a otra dada.

Versión 3. La suma mayor con tres cartas (para segundo grado)

Se juega con dos o más jugadores/as.

Esta propuesta es idéntica a la **versión 2**, solamente que los/las jugadores/as dan vuelta tres cartas juntas.

Los problemas para continuar pensando podrán ser similares a los propuestos para la **versión 2**.

Un problema para profundizar lo aprendido que podrá plantearse en las dos versiones es: ¿qué consejos se le pueden dar a un/a amigo/a de tu grado para saber rápido qué puntaje tiene con sus cartas? Es difícil plantear esto fuera del contexto del aula. En todo caso, se podrá retomar cuando vuelvan a la escuela, analizando modos de conocer rápidamente sumas; sobre todo, apoyándose en otras sumas conocidas.

En estas versiones del juego de “El mayor”, o la tradicional “Guerra” con cartas, se plantea a los/las alumnos/as el problema de comparar dos números.

En este juego, **versión 1**, hay dos problemas que se plantean. El primero de ellos es la lectura del número de la carta y el segundo es comparar los números de ambas cartas. Para averiguar cuál es el número o para compararlos, podrán apoyarse (para la mayoría de las cartas) también en las cantidades dibujadas en cada una de ellas.

En las **versiones 2 y 3** se enfrentan con el problema de sumar ambas cartas y, luego, compararlas.

Al regresar a la escuela, será necesario retomar las propuestas realizadas en casa a partir de plantear nuevas sesiones de juego y organizar espacios de análisis colectivos de los procedimientos utilizados, tanto para ordenar números como para comparar y para determinar el mayor de ellos. En las clases de segundo grado, será importante retomar cómo averiguan el total de dos cartas juntas y relacionar esos procedimientos (quizás muchos apoyados en el conteo) con las escrituras aritméticas correspondientes, pero, sobre todo, ayudar a los/las alumnos/as a identificar cómo los cálculos que conocen les permiten saber muchos otros.