

# TU ESCUELA EN CASA

Ministerio de EDUCACIÓN



## Guerra dos de tres

NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA / 2.º Y 3.º GRADO  
MATEMÁTICA

Palabras clave: números naturales / valor posicional / regularidades / comparaciones / juegos



ISEP

## Guerra dos de tres



Fuente: [Pxfuel](#)

Los números nos sirven para muchas cosas, ¿se animan a pensar y decir algunos ejemplos?

Puede ser que hayan pensado que sirven para calcular cuánto tenemos que pagar en el kiosco y saber cuánto nos tienen que dar de vuelto o para saber quién hizo más goles... pero, también, sirven para que se diviertan muchísimo dentro de casa.

Esta vez, aprenderán a comparar números más grandes que los que pueden contar con los dedos de la mano. Para esto, van a necesitar un mazo de cartas especial y a alguien que los acompañe a jugar.

## **Pistas para hacer esta actividad**

Les recomendamos ir de a poco y jugar estos juegos varias veces con los niños. La idea es que comiencen con el juego que les ofrecemos esta semana y que le destinen algunos momentos familiares en los próximos días. Luego de haberlo practicado varias veces, propóngale a los niños que realicen la parada que se denomina "Para después de jugar varias veces".

Tal vez, en ocasiones, les asuste pensar que los niños "no van a poder". Si ven que ellos se sienten contrariados porque no pueden avanzar, no se preocupen, les haremos sugerencias para acompañarlos durante el recorrido. Aprender requiere de varios intentos y paciencia.

Es importante que puedan ayudar con algunas ideas y orientaciones, pero no "reemplazar" a los chicos en esta tarea. Poco a poco, verán cómo los niños descubren maneras para comparar números cada vez más grandes.

Pueden volver a los juegos solo por el placer de estar juntos o cuando la maestra les diga que sus hijos deben ejercitar la comparación de números hasta el 100.

Para esta actividad, van a necesitar un mazo de cartas para cada jugador como el que encontrarán aquí. Si desean pueden imprimirlo o hacerlo a mano.

Puede ser útil para las actividades tener la siguiente [tabla de números](#).

## Parada 1. Guerra dos de tres

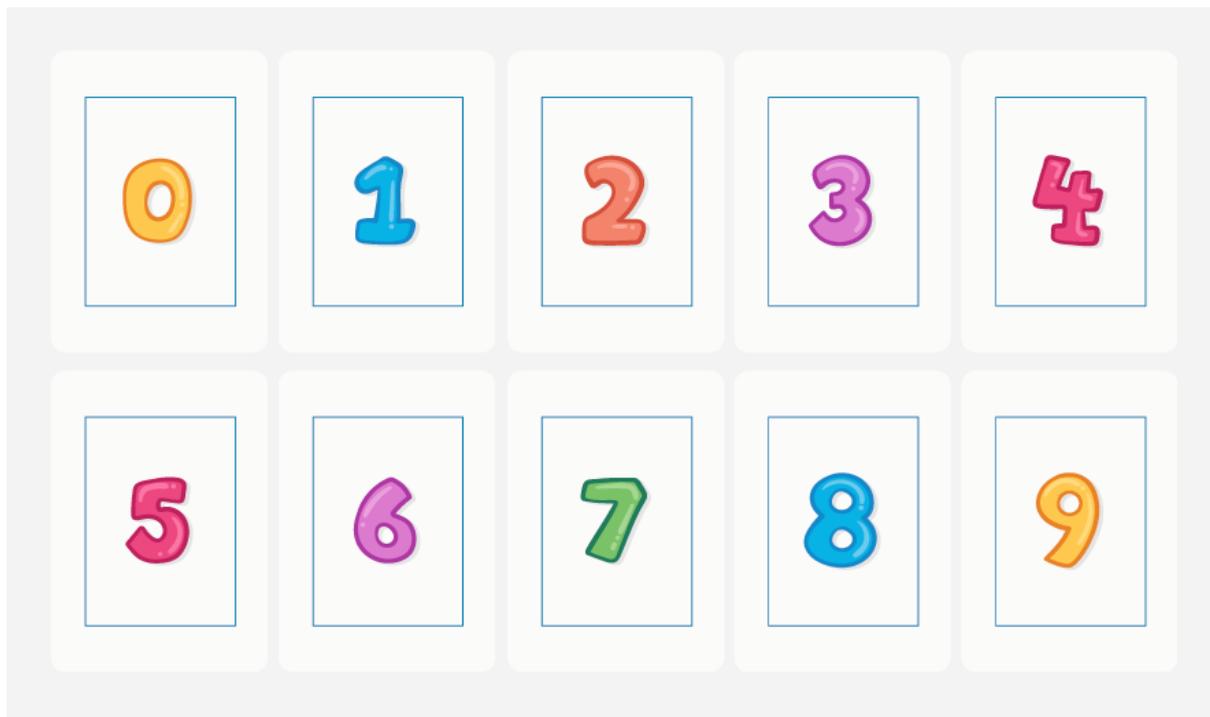
¿Se acuerdan del juego de la Guerrita? ¿Jugaron antes? Es un juego de cartas en el que, generalmente, participan dos jugadores. Cada uno da vuelta una carta, el que tiene el número más grande gana.

Vamos a jugar a ese juego. Pero, para hacerlo más entretenido, vamos a hacer algunos cambios. Para jugar, van a necesitar construir un mazo especial de cartas.

Si tienen una impresora, pueden descargar el mazo haciendo clic [aquí](#). Si prefieren hacerlas a mano, escriban en una hoja las cifras del 0 al 9. Si les resulta complicado, pidan a alguien que los ayude.

Hay que hacer tantos juegos de cartas del 0 a 9 como jugadores haya. Este juego se puede jugar de a dos o más jugadores.

Una vez que tengan el juego de cartas, hay que cortarlas, todas del mismo tamaño. No duden en **pedir ayuda**. Deben quedar de la siguiente manera:



## ¿Cómo jugamos?

- 1) Lo primero es repartir todas las cartas entre los jugadores. Si juegan dos personas, les quedarán dos mazos.



- 2) Decidan con su compañero quién será el ganador, ¿el que arme el número más grande o el que arme el número más chico? ¿Decidieron? Continuemos.
- 3) El que comience deberá dar vuelta 3 cartas de su mazo. No es necesario que sean las tres primeras.



- 4) Ya están las tres cartas dadas vuelta. Hay que elegir 2 para armar el número más alto o el más bajo, de acuerdo con lo que hayan decidido en el paso 2.

En la foto, pueden ver un ejemplo de **cómo deberían combinar las cartas en caso de que tengan que armar el número más alto**: si les tocan el “1”, “6” y “3”, seleccionan “3” y “6” que son las cifras con las que podemos armar el número más grande: el **63** (el 36 también es posible, pero no es el más alto).



Después de que termines de armar tu número, le toca el turno al otro jugador. Él también tiene que dar vuelta tres cartas y elegir dos de esas cartas para armar su número.



- 5) Para ganar la ronda, hay que armar un número más grande (o más chico, según lo que hayan elegido) que el que armó el otro jugador. En la foto, pueden ver el ejemplo de una partida en la que gana el que arma el número más grande: **65** le gana al **63**.



- 6) El que gana la ronda se lleva todas las cartas que están dadas vueltas (las que están dentro del rectángulo rojo).



- 7) Luego de 8 rondas, cada jugador deberá contar la cantidad de cartas que tiene en total en su mazo. Quien tenga más cartas gana el juego.

¡A jugar!

## **Pistas para hacer esta actividad**

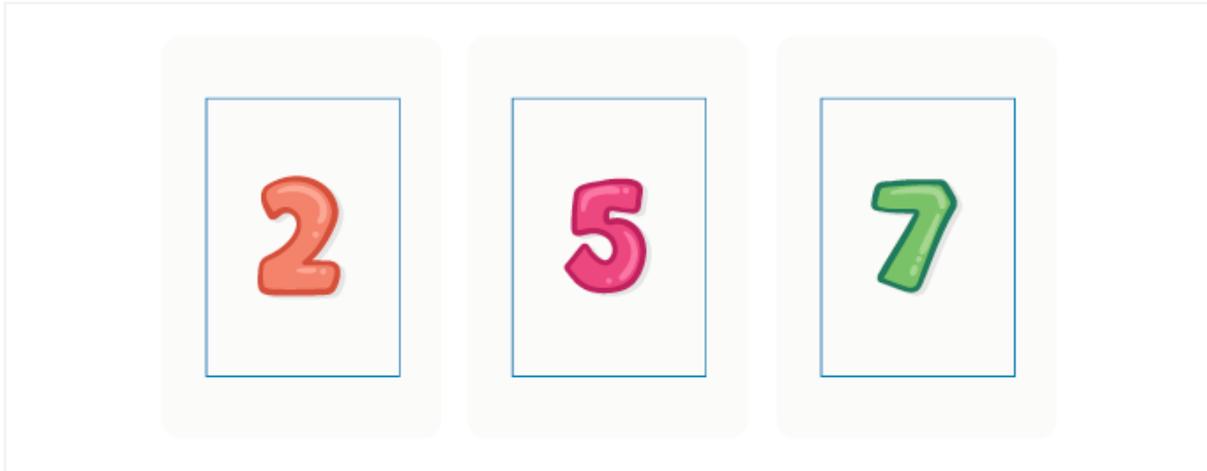
El desafío de este juego consiste en que los niños elijan qué cartas les conviene usar para armar el número más grande o el número más chico. Esta tarea tiene mayor complejidad que el juego tradicional, en el que están acostumbrados a jugar a la Guerrita leyendo solamente los números que traen las cartas. Al tener que armar los números, deberán reflexionar sobre lo que denominamos “el valor relativo” de las cifras de un número; las unidades y decenas, en este caso.

### **¿Cómo podemos ayudar a que los chicos avancen en el juego?**

- No utilicen los términos que muchos de ustedes aprendieron como “decenas” y “unidades”, si los chicos no los usan. Respeten si ellos les dicen que tienen “dieces”, por ejemplo.
- Pueden recordarles las reglas del juego, sobre todo que no olviden si están jugando a armar el mayor número posible o el menor número posible.
- Pregúntenles cómo eligieron las cartas para armar el número. Según cuál sea su respuesta, realicen otra pregunta: “¿Estás seguro que de esa manera formás el número mayor/menor? Avisame si querés revisar algo o si ya está listo”.
- En algunas rondas de la partida, pidan que les cuenten cómo saben quién ganó. Si tienen dudas, pueden utilizar la [tabla de números](#) para ayudarlos a saber cuál es el número que está antes (identificar el más chico) o cuál es el número que está después (identificar el más grande).

## Parada 2. Para después de jugar varias veces

Después de jugar varias veces, vas a poder ayudar a Ariel. Él está jugando al mismo juego y le tocaron las siguientes cartas:



Escriban en sus cuadernos:

1. ¿Qué números puede armar Ariel?
  2. ¿Qué números mayores de 50 puede armar Ariel?
- El juego ha sido un éxito. Juan y Andrés empezaron a jugarlo. Juan sacó las siguientes cartas:



Escriban en sus cuaderno:

1. ¿Qué cartas puede haber sacado Andrés para ganarle?
2. ¿Qué cartas puede haber sacado Andrés si perdió?

Pueden tomar una foto de sus producciones y compartirlas con sus compañeros en el espacio propuesto por sus docentes, guardar las hojas sueltas para el regreso a la escuela o pegarlas en sus cuadernos de clase.

## **Pistas para hacer esta actividad**

Si durante la actividad propuesta, los niños presentan alguna dificultad, pueden ayudarlos a través de preguntas que les permitan recordar cómo procedieron durante el desarrollo del juego. Por otro lado, pueden utilizar nuevamente la tabla de números para que identifiquen cuál es el número mayor.

Además, si desean, pueden jugar otras partidas y proponer nuevas actividades, similares a las de esta parada. Por ejemplo, armar con tres cartas:

- todos los números posibles,
- números que cumplan ciertas condiciones (mayor que/menor que),
- elegir cartas ganadoras.

## Referencias

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

Chile. Ministerio de Educación. (s.f.) Recursos Educativos: Tabla para contar hasta el 100. En *Currículum Nacional*. Disponible en <https://bit.ly/3pRaE1D>

---

## Orientaciones para docentes

En este conjunto de actividades ofrecemos un contexto lúdico para trabajar las relaciones ordinales entre números usando cartas con las cifras del 0 al 9, sin dibujos.

La ausencia de la colección dibujada permitirá que con estas cartas los chicos armen números con distinta cantidad de cifras. En este caso, las usamos para armar números de 2 cifras pero podrían generar variaciones de este juego con números mayores. Como los chicos tienen que elegir la cifra conveniente en función del objetivo del juego (armar el número mayor o número el menor posible) deberán centrar su reflexión en el valor posicional en el marco de situaciones de comparación de números naturales hasta 100.

Estos juegos están pensados para ser jugados varias veces y en diversas ocasiones. Por eso, cada uno de los juegos y de las paradas requieren de un tiempo de trabajo sostenido.

Sería conveniente que envíen a las familias un juego por semana, con el objetivo de reforzar la solicitud de jugar varias veces. Como ustedes saben, los chicos necesitan varias oportunidades para enfrentarse a una situación problemática; en este caso, en el marco de un juego, para explorar, desarrollar, probar y rectificar estrategias. Será importante que tengan esas posibilidades antes de pasar al momento de reflexión posterior al juego y de iniciar la exploración de otro.

## FICHA TÉCNICA

**Secuencia:** Guerra dos de tres

**Nivel:** Primario

**Cursos sugeridos:** 2.º y 3.º grado

**Asignatura:** Matemática

**Eje curricular:**

**Objetivos:**

Número y operaciones

- Analizar la relación entre el valor de la cifra y la posición que ocupa en el número (en términos de cienes, dieces y unos) en números hasta 100.
- Usar números naturales de una y dos cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.

**Aprendizajes y contenidos:**

- Reconocimiento de regularidades en la serie numérica oral y escrita para leer, escribir y comparar números de una, dos y más cifras.
- Uso de números naturales de una y dos cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.

### 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:** María Fernanda Delprato

**Didactización:** Esteban Cavalletto

**Corrección literaria:** Marcio Olmedo Villalobo

**Diseño:** Carolina Cena

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

### Citación:

Delprato, M. F. y equipos de producción del ISEP. (2020). Guerra dos de tres. *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.*



La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as 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](mailto:tuescuelaencasa@isep-cba.edu.ar)



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.