

Comparación de números

La casita robada

NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA / 1.º GRADO
MATEMÁTICA

Palabras clave: números naturales / colecciones / comparaciones /
cuantificación / escrituras numéricas

Comparación de números. La casita robada



EDUCACIÓN PRIMARIA / PRIMER CICLO

Curso: 1.º grado

Matemática

Fundamentación

Esta secuencia retoma un juego tradicional que forma parte del “acervo cultural de nuestra comunidad” (Argentina, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007, p. 38), con el cual los niños y sus familias pueden haber tenido contacto. A diferencia de su uso social vinculado al entretenimiento, en el trabajo matemático escolar, los juegos pueden constituirse en un contexto potente para habilitar espacios de uso, construcción y exploración de estrategias vinculadas al aprendizaje de contenidos matemáticos. Este juego, además, es de carácter colectivo, lo que promueve no sólo la emergencia de estrategias personales (en este caso, de comparación de cartas), sino también la necesidad de argumentar cuando hay discrepancias (¿por qué son iguales las cartas que levanté?).

Este juego constituye un contexto de presentación de situaciones de comparación de números: los chicos necesitan reconocer qué cartas tienen el mismo valor, que ese valor puede ser equivalente, independientemente del palo que tenga esa carta, y retener el valor de su carta para buscar otra que tenga “tantos elementos como” la propia.

Mediante estos desafíos cognitivos del juego, se busca instalar el conteo de colecciones y, paulatinamente, la lectura del número como estrategias óptimas de resolución frente a otras estrategias alternativas que emplean inicialmente (correspondencia uno a uno, percepción global) (Argentina, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007). En el progreso en las estrategias desplegadas, proponemos generar oportunidades para jugar varias veces y una actividad de formulación y socialización de estrategias.

Al final del documento, encontrarán otros materiales de acceso libre que pueden consultar, junto a una ficha técnica que presenta la inscripción de estos contenidos en el Diseño Curricular del nivel Primario.



Esquema de la propuesta

Clase 1. Presentación del juego

Presentación del juego a través del intercambio y la reflexión con el grupo clase y el/la docente.

Clases 2. Juego grupal

Partidas en pequeños grupos.

Clases 3. Partidas simuladas

Análisis de jugadas, elección de cartas y argumentación de estrategias de comparación de cantidades.

Clases 4. Estrategias de comparación de cantidades

Análisis y argumentación de resoluciones de comparación de cantidades.
Elaboración colectiva de pistas para comparar cantidades.

Sugerencias para compartir con las familias

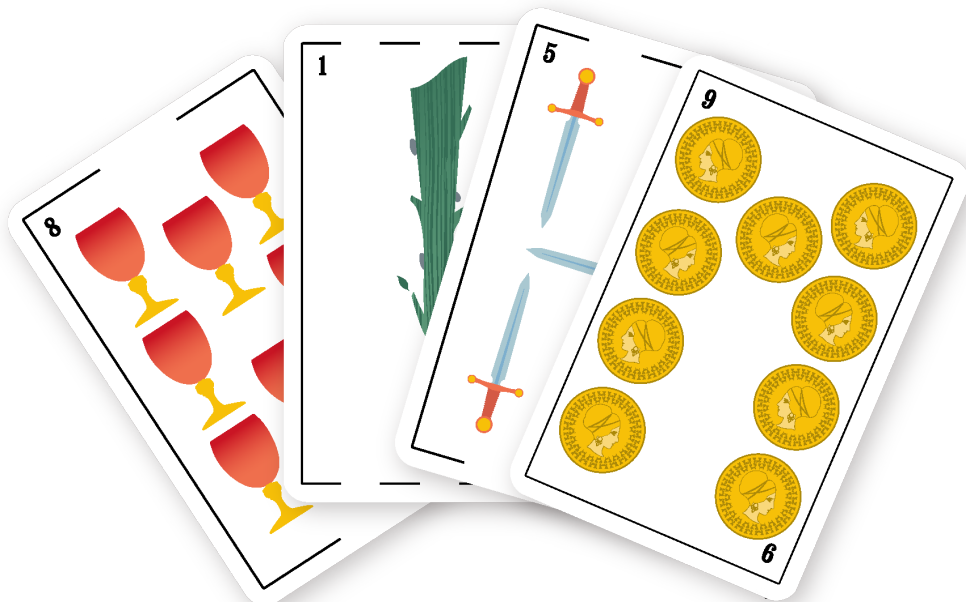
Clase 1. Presentación del juego

El objetivo de esta instancia es introducir el juego, sus objetivos y reglas mediante un espacio colectivo de presentación y la realización de una partida colectiva coordinada por el o la docente.

- *Pueden organizar el trabajo en torno a algún espacio de registro visible (el pizarrón u otro soporte) donde estén disponibles las reglas y los recursos del juego (las cartas) en un formato más grande, para que sean fácilmente visualizados. Sugerimos que estos registros estén disponibles de manera permanente como fuente de consulta durante la realización del juego.*
- *Es importante tener preparados los materiales destinados a cada uno de los equipos y a los espacios comunes: cartas e instrucciones del juego impresas. Esto promoverá una mayor autonomía durante el juego.*
- *Una vez culminado el proceso de trabajo en torno a este juego, puede incorporarse a algún espacio en el que conformen una ludoteca, de modo de generar múltiples ocasiones de juego libre en torno a esta propuesta.*

Actividad 1. La casita robada. ¿Cómo jugar?

¿Saben cómo se juega a la “casita robada” o al “roba montón”? ¿Jugaron alguna vez? La casita robada es un juego en el que debemos levantar la mayor cantidad de cartas. Para eso, es necesario tener alguna carta con la misma cantidad de elementos que otra carta de la mesa. Para poder jugar, van a necesitar un mazo de naipes españoles.

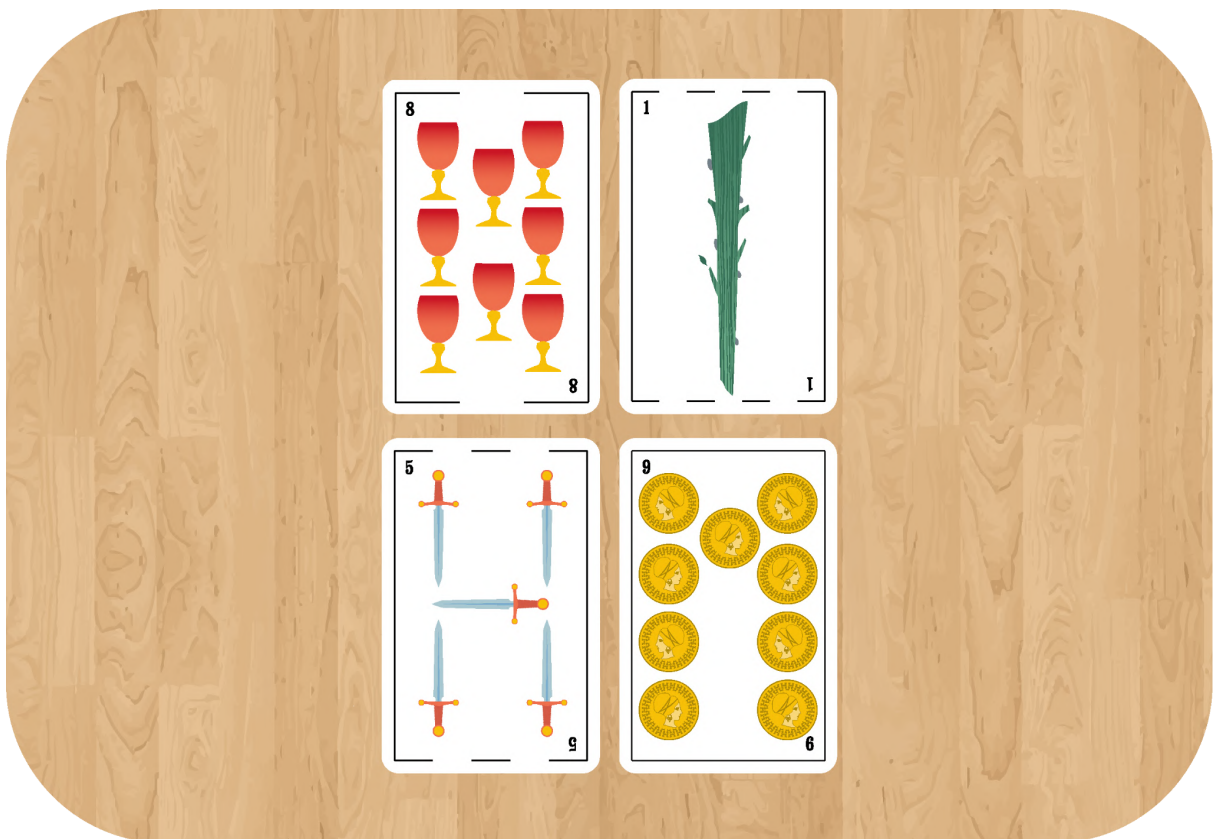


Ahora sí, ¡vamos a jugar!

Pidan a su maestra o maestro que saque del mazo las cartas de 10, 11 y 12 (de todos los palos).

Y ahora, ¿cómo jugamos? Sigamos estos pasos:

- 1) Reúnanse en parejas o en pequeños grupos.
- 2) Uno del grupo repartirá las cartas, 3 para cada uno.
- 3) En el centro de la mesa, se deben colocar 4 cartas boca arriba.

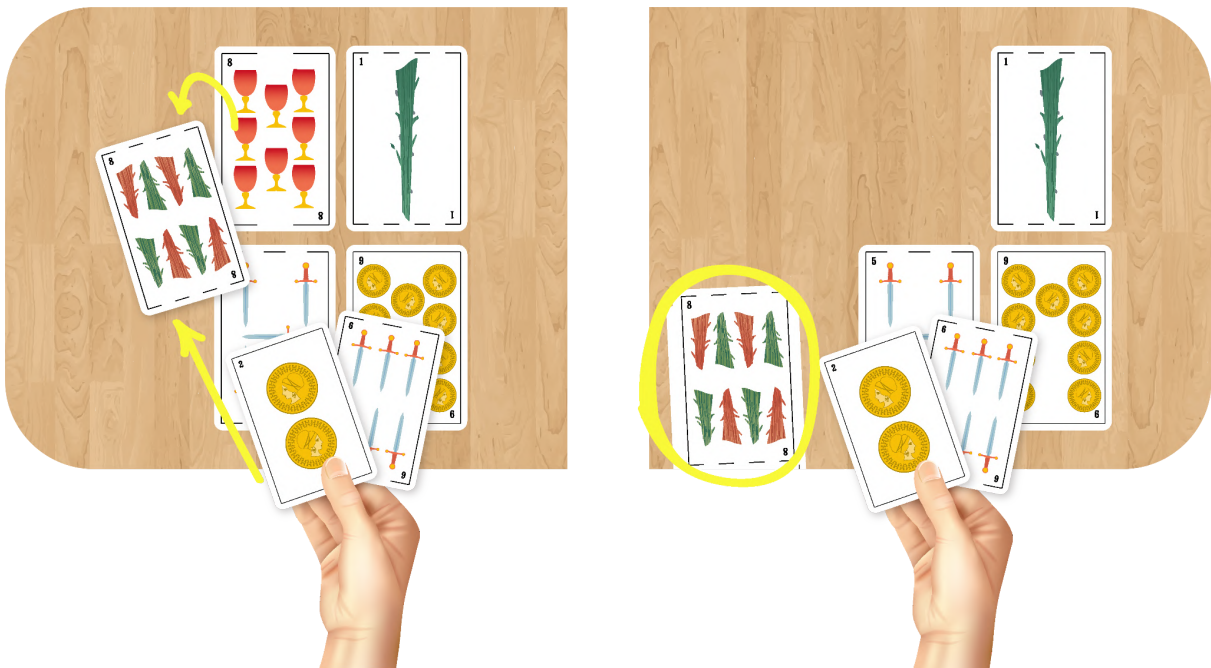


¿CÓMO JUGAMOS? ¿CÓMO SABEMOS CUÁL LEVANTAR?

- 4) Elijan cómo será la ronda para jugar: quién juega primera/o, quién le sigue. Siempre respeten este orden de turnos.
- 5) Cuando les toque jugar, tienen que mirar las cartas que están en la mesa, y ver si alguna de las que tienen en la mano posee la misma cantidad de elementos o el mismo valor.



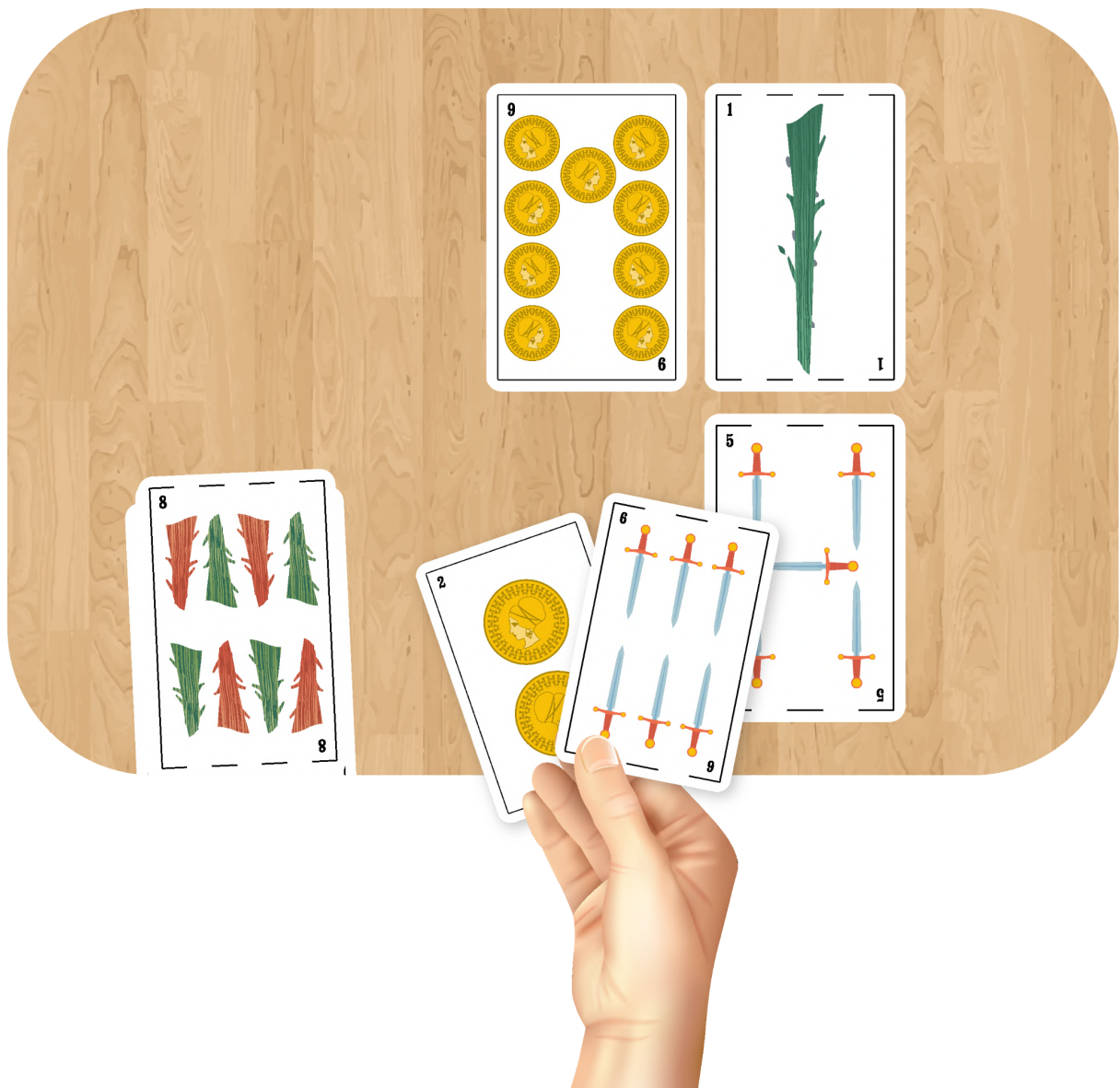
6) Si en su turno tienen una carta que sea del mismo valor de una que está en la mesa, pueden juntar esas dos cartas. Colóquenlas apiladas a un costado. Así, van armando sus “casitas”.



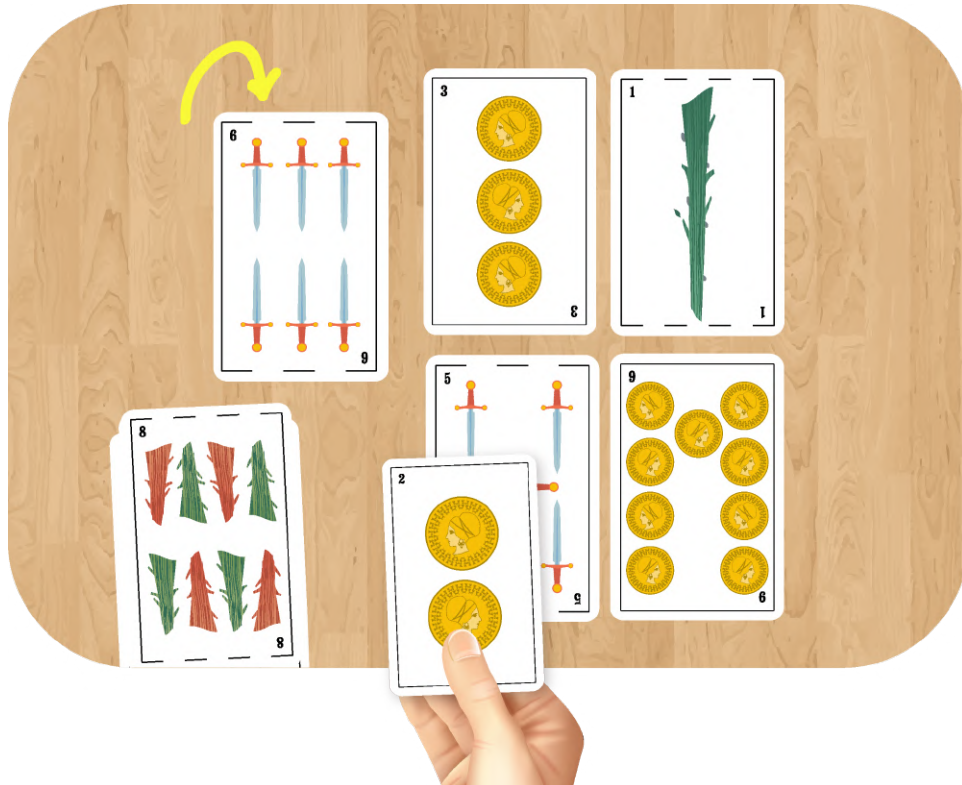
¡No se olviden de poner las cartas de sus casitas boca arriba! Así, el otro jugador puede verlas y decidir si levanta una carta de la mesa o una casita que armó otro.

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

¿QUÉ HACEMOS SI NO PODEMOS LEVANTAR NINGUNA CARTA NI LLEARNOS UNA "CASITA"?



En ese caso, van a tener que tirar cualquiera de sus cartas para agregarla a las que están en la mesa.



8) Al finalizar las 3 vueltas, el que reparte vuelve a dar 3 cartas a cada uno, y se reinicia el juego.



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

¿QUIÉN GANA?

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

Se realiza un intercambio oral luego de compartir las reglas. En ese intercambio, sería importante que se expliciten los siguientes aspectos centrales:



- *el objetivo del juego: levantar la mayor cantidad de cartas.*
- *la dinámica antes de empezar el juego: ¿cuántas cartas se reparten a cada jugador?; ¿cuántas cartas se colocan en el centro de la mesa?; ¿cuál será el orden en que jugará cada jugador/a? Es importante el acuerdo del orden de “la mano” para evitar que las y los estudiantes salteen su turno cuando no tienen cartas para levantar, pues eso genera oportunidades distintas de “hacerse” de cartas y casitas.*

- *la dinámica durante el juego: deben elegir cartas que tengan el mismo valor o la misma cantidad de elementos, y si no pueden levantar, deben arrojar una. Es importante que en esta comunicación no expliciten que deben tener “el mismo número”; esa será una estrategia que las y los estudiantes irán construyendo y reconociendo en el transcurso del juego.*

*Luego de este intercambio para comunicar las reglas del juego, les sugerimos realizar una **partida colectiva** coordinada por el o la docente. En el marco de esa partida, pueden ir deteniendo el juego cada vez que adviertan que hay alguna dificultad con la comprensión de las reglas. No socialicen aún cuál es la estrategia para reconocer las cartas que tienen el mismo valor o cantidad de elementos; eso será analizado más adelante, cuando todas y todos hayan afrontado este desafío.*

*En los **cuadernos**, los estudiantes podrían escribir: “Hoy conocimos y trabajamos con un nuevo juego: ‘la casita robada’. A partir del juego, aprenderemos a comparar números”. Puede adjuntarse además una copia de las reglas del juego.*

Clases 2. Partidas en pequeños grupos

Actividad 1.

En los momentos iniciales del juego, sería importante que organicen el aula con “multitareas”, como se observa en la siguiente escena:



Esta organización permitirá —mientras algunos grupos realizan tareas de modo autónomo— acompañar la comprensión de las reglas y, a la vez, acceder a estrategias que van construyendo los y las estudiantes para comparar cantidades. Recuerden que si bien este es un juego que forma parte de nuestro acervo cultural, debido a cambios en las experiencias de las infancias, quizá los y las estudiantes no hayan tenido contacto con él de modo extraescolar.

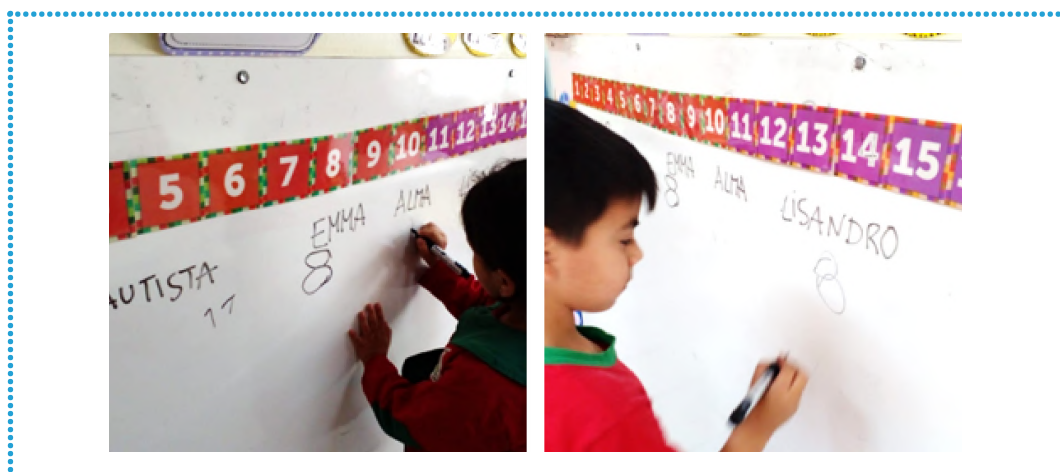
La mesa en la que se juega a la casita robada puede incorporarse como otro sector más del aula. Sería importante disponer de portadores numéricos cercanos para resolver dudas (banda numérica, cartas españolas en un formato más grande, por ejemplo). También puede habilitarse este sector del juego cerca del pizarrón, para realizar anotaciones que permitan comparar los totales obtenidos por los jugadores.

Otra decisión importante es la conformación interna de los grupos. Inicialmente, sería importante que los grupos fueran reducidos (hasta 3 jugadores) y que los y las estudiantes tuvieran posibilidad de elegir a sus compañeros de juego. El trabajo con grupos elegidos por ellos permite jugar en un clima de confianza. Este vínculo les permite discutir, confrontar, buscar soluciones, mostrar sus estrategias de juego. En relación con la cantidad de jugadores, es necesario advertir que cuando hay más jugadores, hay mayores opciones de cartas/casitas para comparar con las cartas que cada jugador tiene a su disposición al momento de jugar. Por ello, sugerimos que al inicio —o cuando hay estudiantes que tienen dificultades para construir una estrategia de juego— jueguen de a 2 ó 3 jugadores a lo sumo.

Sugerencias sobre modos de intervención **mientras los y las estudiantes juegan**:

- Cuando se asomen a las jugadas de los distintos grupos, no intervengan en dudas sobre la elección de qué cartas levantar. Es importante que los niños y las niñas se enfrenten al desafío de construir un modo de resolver la comparación de cartas. Sólo resuelvan inquietudes en torno a las reglas y dinámicas del juego. Pueden reiterarles y recordarles las reglas, por ejemplo. O promover que se ayuden entre compañeros de juego para tomar estas decisiones, brindando sugerencias y compartiendo cómo reconocen qué carta levantar.
- Pasen por los grupos a observar y registrar procedimientos observados entre los y las estudiantes que juegan, episodios y discusiones a retomar.
- Promuevan intercambios en los grupos sobre cómo hacen para estar seguros de que las cartas levantadas tienen el mismo valor o la misma cantidad de elementos. Eso potenciará el intercambio de estrategias de resolución del problema de comparación implicado en el juego.

Para el análisis y definición de **quién ganó**, pueden introducir el pedido de un registro grupal de las cartas obtenidas por cada jugador, como se observa en la siguiente escena:





Si aún no saben escribir sus nombres, también se pueden anotar los puntajes debajo de los carteles con sus nombres:

Si piden este registro, pueden recurrir a diversos portadores para validar las escrituras que producen los y las estudiantes.

Si fueran escrituras de dígitos, las propias cartas del juego pueden ser un material de referencia para aquellos niños que no recuerden cómo se escriben los números del 1 al 9 o que necesiten validar aspectos gráficos de sus escrituras (por ejemplo, escrituras en espejo). Esto instalará a las cartas, a su vez, como un portador de información numérica que, a diferencia de otros portadores, dispone de una doble representación (la de la colección y el símbolo del número) que puede resultar útil al inicio.



Para escrituras de números mayores, pueden promover el uso de la banda numérica desde el 1 hasta el 31. Asimismo, este portador, al disponer de los símbolos de estos números en orden, puede ser usado para reconocer cuál es el número mayor, es decir, quién gana. Este uso requiere reconocer que “los números que están después son más grandes”.

Recuerden que el uso de ambos portadores supone el dominio de procedimientos implicados en el conteo de elementos de una colección (cartas) y de la banda numérica como referente para resolver dudas sobre la escritura y el orden de los números.

Clases 3. Partidas simuladas

El objetivo de esta clase es proponer partidas simuladas. Esto permite elegir cartas con ciertas condiciones que promuevan la explicitación, el análisis y la revisión de algunas estrategias/hipótesis de comparación que los niños y las niñas han empleado en el juego. El azar en las partidas hace que los estudiantes estén expuestos a algunas situaciones de comparación entre otras posibles, según las cartas con las que juegan. Bajo estas nuevas condiciones, podemos prever en qué deberán detener la mirada para construir decisiones.

A su vez, en esta clase y en la siguiente, las actividades buscan promover espacios de formulación de estrategias, de modo que los conocimientos implícitos en las estrategias de juego puedan explicitarse para su posterior análisis.

Actividad 1. Análisis de jugadas, elección de cartas y argumentación de estrategias de comparación de cantidades

Les presentamos jugadas posibles para compartir criterios y discutir estrategias de comparación de cantidades. Las partidas están organizadas de menor a mayor complejidad, a saber:

- *En las **partidas “A” y “B”**, las colecciones de las cartas son pequeñas; si necesitan acudir al conteo, su control es más sencillo. En la consigna “A”, las colecciones o dibujos de las cartas de igual valor están dispuestas del mismo modo; pueden ser comparadas recurriendo a la percepción global. En cambio, en la consigna “B”, la distribución es distinta. Asimismo, las cartas a comparar son reducidas en la consigna “A”, y en la consigna “B”, tienen la misma demanda que hubo en el juego en la primera mano (se elige entre 3 cartas disponibles en la mano cuál levantar de las 4 que están en la mesa).*
- *En las **partidas “C” y “D”**, las colecciones de las cartas tienen cantidades mayores, y se complejiza el control del conteo, dado que es una colección fija, no movible. Ninguna de las colecciones o dibujos de las cartas de igual valor están dispuestas del mismo modo, lo que impide que pueden ser comparadas recurriendo a la percepción global. Las cartas a comparar son reducidas en la consigna “C”, y en la consigna “D”, la cantidad es mayor (se elige entre 2 cartas disponibles en la mano cuál levantar de las 4 que están en la mesa).*

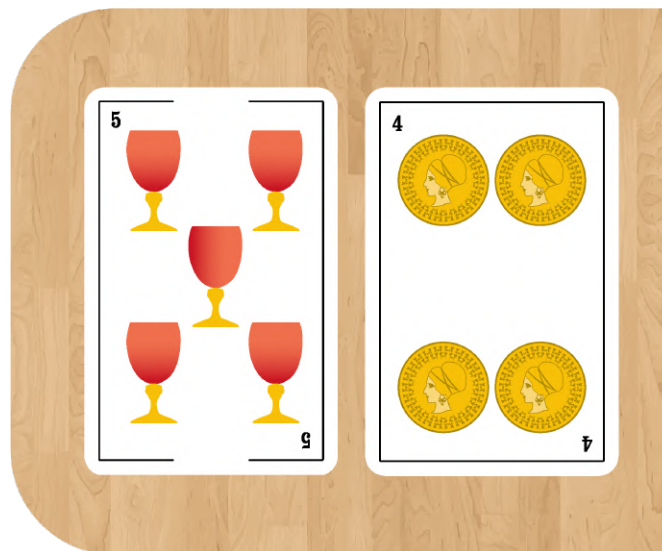
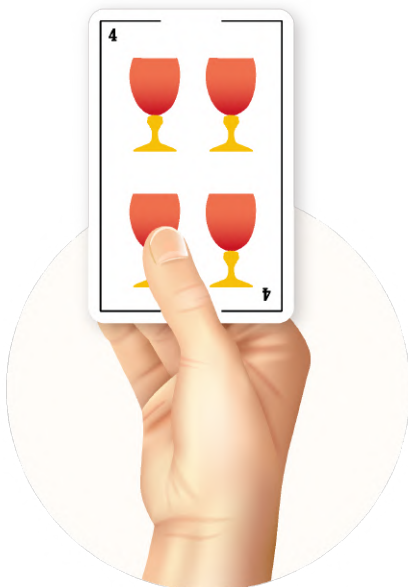
Estas diferencias en la complejidad de las partidas pueden ser usadas para que armen un conjunto de tareas secuenciadas paulatinamente más difíciles. Pero también puede ser la base para el trabajo con estudiantes que ustedes hayan reconocido que tuvieron dificultades para construir una estrategia de juego. Con estos estudiantes, pueden proponer partidas como la “A” y la “C”, en las que hay menos opciones para analizar, promoviendo, a la vez, que vayan reconociendo, en partidas como la “A”, que las cartas a levantar que tienen “dibujos parecidos” tienen el mismo número. Esto irá instalando la idea de que el número designa el cardinal de esas colecciones “iguales” que les permite rápidamente reconocer qué cartas levantar. Luego, pueden proponerles el desafío de reconocer, como aparece en el resto de las jugadas, que el cardinal de las cartas del mismo valor no se altera aunque “los dibujos” estén ordenados distintos.

Estas partidas pueden armarse para ser analizadas de a pares en el sector del aula destinado al juego. Asimismo, pueden constituirse en actividades registradas en los cuadernos de los y las estudiantes.

Ahora, vamos a detenernos a mirar algunas jugadas. Tienen que decidir qué carta van a levantar para armar una casita.

A) Si tenés esta carta:

¿Qué carta levantarías? Fijate las que hay en la mesa:

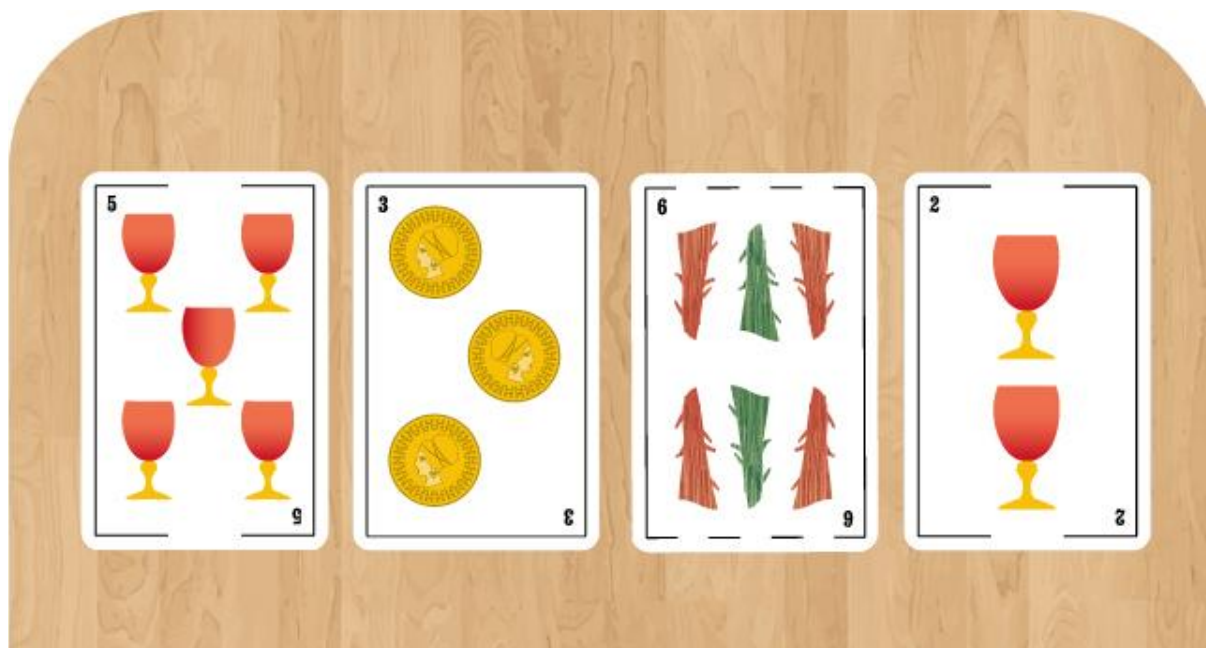


¿Cómo estás seguro de que levantaste la carta correcta? ¿En qué te fijaste? Comentalo en voz alta a tus compañeros y a la maestra.

B) Si tenés estas cartas:

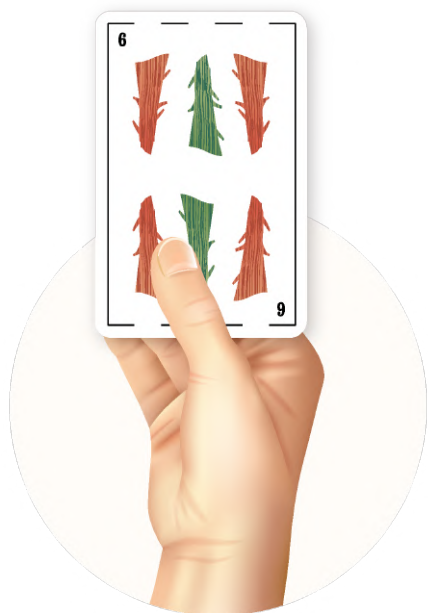


¿Qué carta levantarías? Fijate las que hay en la mesa:

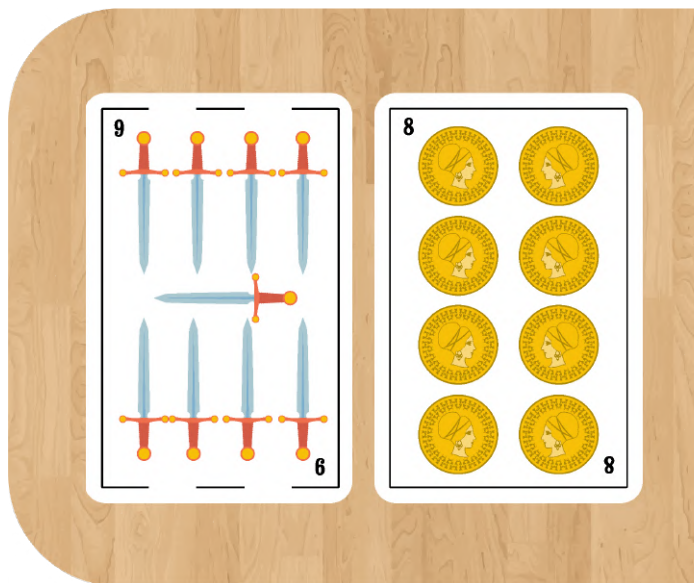


¿Cómo estás seguro de que levantaste la carta correcta? ¿En qué te fijaste? Comentalo en voz alta a tus compañeros y a la maestra.

C) Si tenés esta carta:



¿Qué carta levantarías? Fijate las que hay en la mesa:

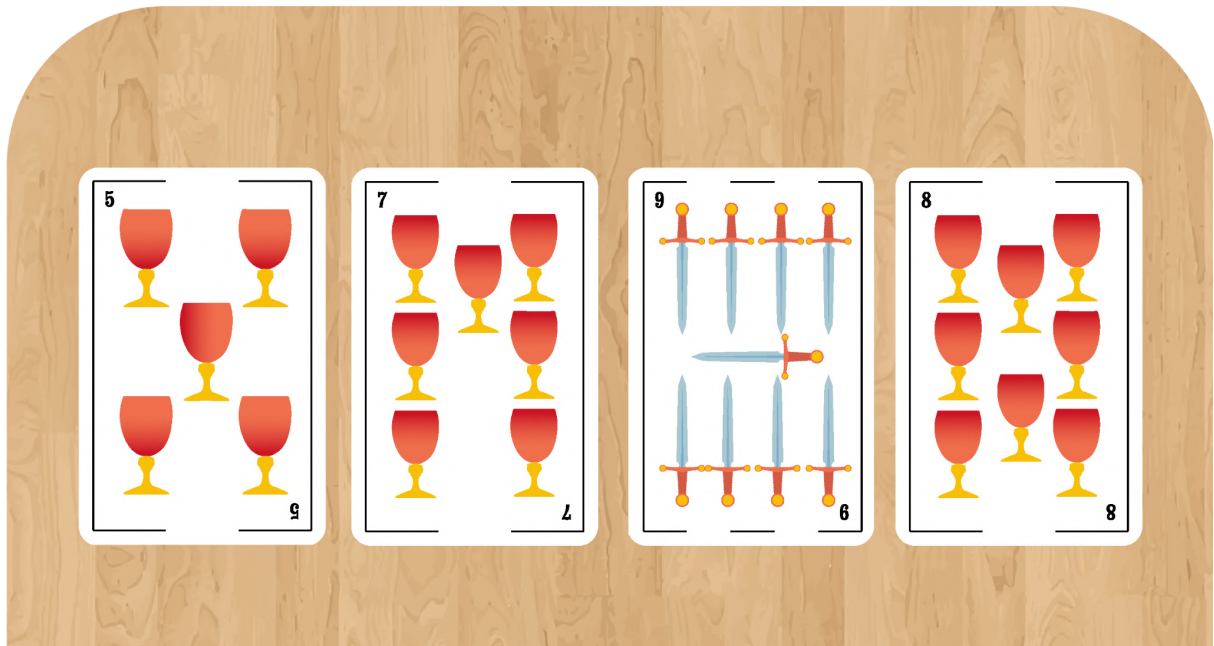


¿Cómo estás seguro de que levantaste la carta correcta? ¿En qué te fijaste? Comentalo en voz alta a tus compañeros y a la maestra.

D) Si te quedan estas cartas:



¿Qué carta levantarías? Fíjate las que hay en la mesa:

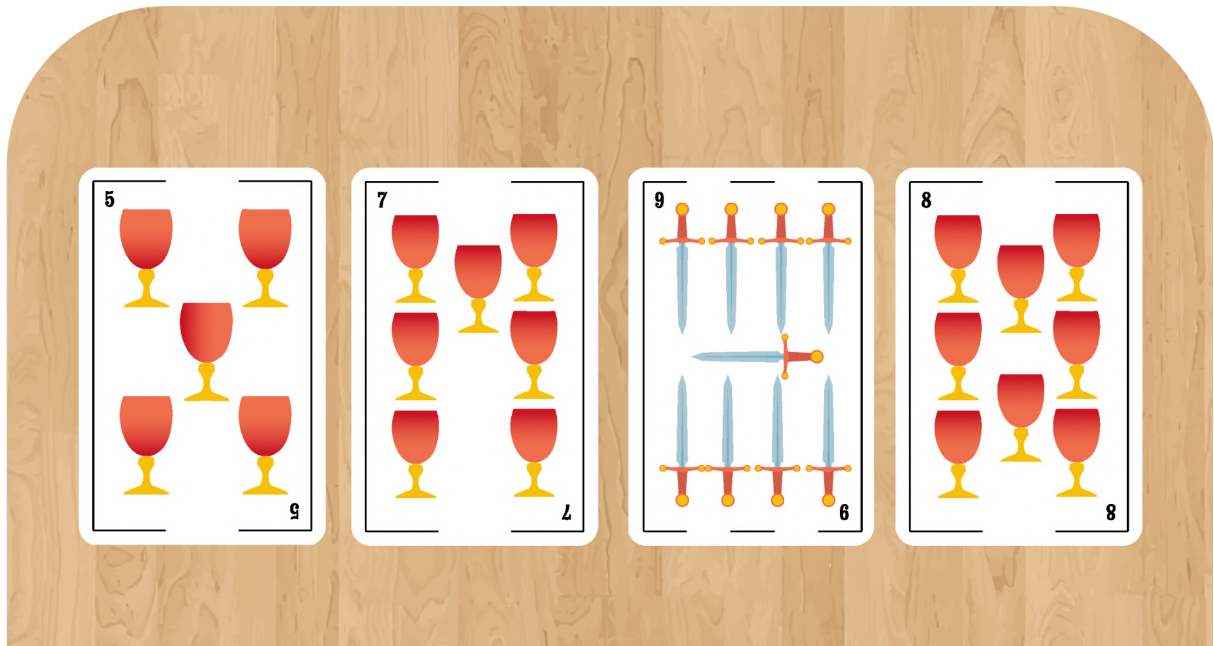


¿Cómo estás seguro de que levantaste la carta correcta? ¿En qué te fijaste? Coméntalo en voz alta a tus compañeros y a la maestra.

E) Si te quedan estas cartas:



¿Qué carta levantarías? Fijate las que hay en la mesa:



¿Cómo estás seguro de que levantaste la carta correcta? ¿En qué te fijaste? Comentalo en voz alta a tus compañeros y a la maestra.



Clases 4. Estrategias de comparación de cantidades

Después de jugar varias veces

¿Cómo se dan cuenta de que dos cartas son iguales? Los invitamos a compartir con la maestra o el maestro y sus compañeros cómo hicieron para estar seguros de la carta que podían levantar, qué trucos usaron para saberlo.

Actividad 1. ¿Cómo saber si las dos cartas son iguales?

1) **Cuéntenle** a la maestra o al maestro cómo hicieron para saber que dos cartas eran iguales. **Escriban**, con su ayuda, esas pistas que descubrieron en grupo. Pueden agregar dibujos que ayuden a que otros entiendan sus pistas.

2) ¡Galería de pistas!

Coloquen las pistas armadas en algún espacio del aula que la maestra o el maestro les indique. Así, todos y todas podrán usar sus secretos para jugar y saber cuándo dos cartas son iguales.

Orientaciones para docentes

En relación con la evaluación, desde una perspectiva de evaluación formativa, sería relevante retomar lo producido por nuestros estudiantes en estas actividades, para reconstruir sus “ideas en juego” en torno a la comparación de colecciones (retomando la formulación de “pistas” propuesta en la clase 4) y al reconocimiento de escrituras numéricas de dígitos.

Asimismo, podría recurrirse a la sistematización de lo producido por nuestros estudiantes a partir del trabajo sobre las escrituras numéricas propuesto en la actividad modular “Diccionario de números (parte I)”.

Algunos interrogantes que pueden orientar el análisis y la sistematización de sus resoluciones: ¿sobre qué dígitos se advierten dificultades más recurrentes entre nuestros estudiantes?; ¿cuáles de esas dificultades son reconocidas por ellos, y cuáles debemos explicitar para trabajarlas?; ¿qué tipo de dificultades son más recurrentes: en los aspectos gráficos de sus escrituras numéricas o en el vínculo entre cardinal y escritura numérica?; ¿qué escrituras numéricas son exploradas o buscan ensayar cuando arman cartas?; ¿con qué conjeturas?

Sugerencias para compartir con las familias

Puede ser de utilidad, si sostienen el trabajo con juegos como estrategia, armar un **cuadernillo con la batería de juegos usados en el año escolar** para cada estudiante y al que tengan acceso sus familias. Eso permitiría generar múltiples ocasiones para jugar y, al hacerlo en familia, que estas adviertan los aprendizajes matemáticos que este tipo de situaciones promueven.

Si envían para jugar este juego en familia, es importante compartir las reglas del juego y algunas recomendaciones. Les proponemos las siguientes:

RECOMENDACIONES PARA JUGAR EN FAMILIA

¿Cómo pueden ayudar a que sus 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 los pueden 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.

¿Cómo pueden ayudar a que avancen en la comparación de números?

Decirles que, si necesitan, cuenten la cantidad de dibujos que tienen las cartas, para estar seguros de cuáles son iguales.

Desafiarlos a que traten de definir cuál carta levantar sin contar los dibujos.

Luego de estas experiencias familiares, pueden habilitar un espacio colectivo de comentarios sobre las experiencias de juego familiares de sus estudiantes. En esas experiencias de intercambio con otros, probablemente con estrategias diferentes a las observadas en sus juegos grupales, pueden emerger otras reflexiones y posibles primeros contactos con modos convencionales de comparación de cantidades y de escrituras numéricas.

Referencias:

Argentina. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. (2007). *Números en juego. Zona fantástica*. Disponible en <https://bit.ly/456iiFp>

Enlaces de interés:

- [Actividad modular “Diccionario de números \(parte I\)”](#)
-

FICHA TÉCNICA:

Secuencia: Comparación de números. La casita robada

Nivel: Primario

Grados sugeridos: 1.º grado

Espacio curricular: Matemática

Matemática

Eje/s curricular/es:

- Número y Operaciones: Números naturales

Objetivos:

- Reconocer la información que representan los números según los distintos contextos de uso.
- Usar las regularidades de la serie numérica oral y la escrita para leer y comparar números hasta aproximadamente 100.

Aprendizajes y contenidos:

- Identificar números en diversos soportes materiales (cartas, entre otros) e interpretar la información que brindan según el contexto de uso.
- Cuantificar colecciones de objetos.
- Registrar cantidades usando números.
- Comparar números hasta aproximadamente 100.

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Hacemos Escuela* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Esta producción fue reeditada a partir de la experiencia desarrollada por Marina Campos (docente de nivel Inicial del Jardín de Infantes Cura Brochero). Sus inquietudes y decisiones a partir del trabajo con estudiantes de sala de 5 fueron centrales en este proceso de reedición.

Autoría: María Fernanda Delprato

Didactización: Jennifer Cargnelutti

Corrección literaria: Agustina Merro

Diseño: Carolina Cena

Coordinación de *Hacemos Escuela*: Fabián Iglesias

Coordinación de producción: María Florencia Scidá

Citación:

Delprato, M. F. y equipos de producción del ISEP. (2023). Comparación de números. La casita robada (1.º grado). *Hacemos Escuela*. 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 reinención 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



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



ANEXO. Imprimibles

Baraja española completa

