

Título: “Juegos con naipes”

Nivel: Inicial.

Ciclo: Jardín de Infantes de 4 y 5 años.

Recorrido de experiencia: Matemática.

CONTENIDOS:

- Números naturales: usar números y aproximarse al sistema de numeración.**
- Los números para comparar: relaciones de equivalencia (tantos como) y de orden (mayor y menor que).
- Los números para ordenar: designar una posición (primero, segundo, etc.)
- Los números para calcular. Resolver diversas situaciones en las que se modifiquen las cantidades a través de agregar, sacar.
- Sistema de numeración:**
- Lectura e interpretación de escrituras numéricas.



Descripción de la actividad

Los juegos tradicionales son habituales en todo ámbito cotidiano, reúnen amigos y familia para compartir momentos de diversión. Los juegos con cartas suelen ser los más reconocidos por los niños ya que forman parte del acervo cultural de nuestra comunidad. Por ello, en el ámbito escolar, se convierten en un recurso ideal para generar y/o reforzar los aprendizajes relacionados en el reconocimiento y comparación de números, de manera significativa.

Materiales.

- Un mazo de naipes españoles.

- Tapitas de gaseosas.

¡A jugar, familias!



Título: La casita robada.

- Podemos jugar en grupos de entre 2 y 4 participantes.

¿Cómo se juega?

- Un jugador reparte tres cartas a cada uno de los participantes y coloca cuatro naipes boca arriba en el centro de la mesa.
- Cada jugador a su turno compara las cartas que posee con las que están en la mesa y levanta todas aquellas que tengan el mismo valor (el mismo número) que una de las suyas. Las coloca en su costado y de esta manera apilando las cartas que va obteniendo, empieza a armar su casita.

- Las cartas deben colocarse boca arriba para que todos puedan ver la primera carta de todas las casitas.
- Como el objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de cartas posibles, la gracia está en poder robarle la casita del jugador cuya primera carta tenga el mismo valor que la suya.
- Así van jugando y pasando el turno al jugador siguiente hasta completar tres vueltas.
- Puede suceder que un jugador no pueda levantar cartas ni robarse una casita, en tal caso tira cualquiera de sus cartas que se agregan a las que están en la mesa.
- Al finalizar las tres vueltas, el que reparte vuelve a dar tres cartas a cada uno y se reinicia el juego.
- Cuando el mazo se terminó, el último que levantó cartas se lleva todas las que quedan en la mesa.
- Gana el jugador que tiene más naipes en su casita.



Título: “Chancho va”

- Materiales que necesitamos:** cuatro cartas del mismo valor por jugador. Por ejemplo, para cuatro jugadores, de un mazo de naipes se seleccionan los cuatro 2, los cuatro 3, los cuatro 4 y los cuatro 5.

Tapitas de gaseosas varias de cualquier color.

- Participan más de dos jugadores hasta cuatro.

¿Cómo se juega?

- Se mezclan los naipes en juego y se reparten todas las cartas. Cada jugador recibe cuatro cartas.
- Todos los jugadores deben recitar, al mismo tiempo la frase “chancho - va”. Cuando todos dicen “va”, cada jugador le

pasa una carta a su compañero de la derecha. De esta manera, siempre tendrán todos cuatro cartas.

- El objetivo del juego es llegar a tener las cuatro cartas del mismo valor. Cuando un jugador lo logra, grita: ¡CHANCHO!, y coloca su mano extendida en el centro de la mesa. Los demás jugadores enciman sus manos sobre esta primera. El último, que coloca su mano, pierde.
- El juego vuelve a empezar.
- Los jugadores pueden decidir cuándo finalizar, como dinámica del propio juego.
- El ganador de cada ronda recibe una ficha o tapita. Gana el que más tapitas tiene al finalizar el juego.



Título: “La guerrita”

- Materiales que necesitamos: un mazo de naipes españoles.
- Participan grupos entre 2 y 4 jugadores.

¿Cómo se juega?

- Se reparte todo el mazo de naipes. Cada jugador pone sus cartas en una pila boca abajo. Al mismo tiempo (puede ser luego de contar hasta 3) todos los jugadores dan vuelta la primera carta de su pila. El jugador que tiene la de mayor valor se lleva las demás.
- Puede suceder que salgan cartas que empatan, es ahí donde se produce una guerra entre los jugadores que empataron.
- La forma de resolverlo es, cada uno pone una carta tapando la carta que empataron. Luego cada uno saca nuevamente una carta y la coloca a la vista de todos sobre las

cartas en juego; estas últimas definen el ganador que es el jugador que tenga la carta de mayor valor. El ganador se lleva todas las cartas de la mesa.

- Se juega hasta que alguno de los jugadores queda con la mayor cantidad de cartas del mazo.



Orientaciones para el docente

Los juegos de “la casita robada” y “el chancho va” están ligados a la comparación de naipes de igual valor, es decir, a determinar una equivalencia independiente del palo que tenga cada carta. Así, los niños pueden abstraerse de esta última característica y centrarse en un aspecto estrictamente numérico.

En el juego “la guerrita”, pueden aparecer algunos problemas cuando se presentan dos cartas iguales y los niños deben resolver el empate. En estos casos, con ayuda de las familias, se podrán revisar las reglas que el juego plantea para esta situación.

Cada docente según el grupo que tenga podrá sugerir, en caso de que las familias no posean naipes, la construcción de los mismos. Pueden cortar rectángulos y dibujar los distintos palos con sus respectivos números. Incluso según la edad y saberes de los niños se pueden usar menor cantidad de cartas, es decir, disminuir el rango numérico, por ejemplo hasta el 6, 9, etc.

A la hora de comparar, si surgiera alguna duda, los niños pueden acudir a algún portador numérico (banda numérica, regla, páginas de un libro, etc.) que les sirva de soporte a la hora de tomar decisiones o defender sus argumentos.

Fuentes bibliográficas:

- Diseño curricular para jardines de infantes de 3,4 y 5 años.

<http://www.educaciontuc.gov.ar/nsitio/direcciones/inicial/disenocurricular2015.pdf>