



Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

**APRENDO
EN CASA**
Trayecto de Continuidad Pedagógica

ÁREA MATEMÁTICA - NIVEL INICIAL

Sala de 5 años

Para compartir en familia

Profesora: Lorena Vélez

Clase 1

Introducción

La intención de la misma es que el niño adquiera la capacidad de establecer relaciones de igual o desigualdad cuando compara colecciones de elementos.

Eje: número y sistema de numeración

Contenido: comparar cantidades y escrituras numéricas.

Actividad

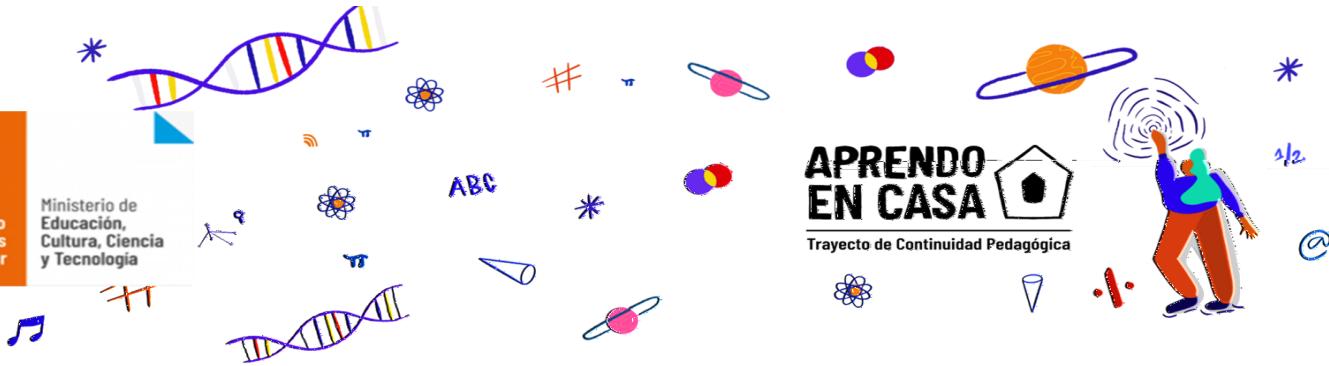
Poder ofrecerles a sus hijos cartas españolas (40 naipes), caso contrario se podrán construir con hojas y marcadores.

- El adulto propondrá realizar un juego con las cartas puede ser entre los más conocido el de la casita robada. ¿Cómo jugar a la casita robada? Aquí va la explicación:



<https://educacion.tierradelfuego.gob.ar>

<https://aprendoencesta.tdf.gob.ar>



Para comenzar a jugar a “**La Casita Robada**” las cartas deben ser repartidas. Cada jugador recibe 3 (tres) cartas. Sobre la mesa se dejan cuatro cartas boca arriba para que todos puedan verlas. El jugador que comienza el juego es el que se encuentra del lado derecho de quien reparto las cartas.

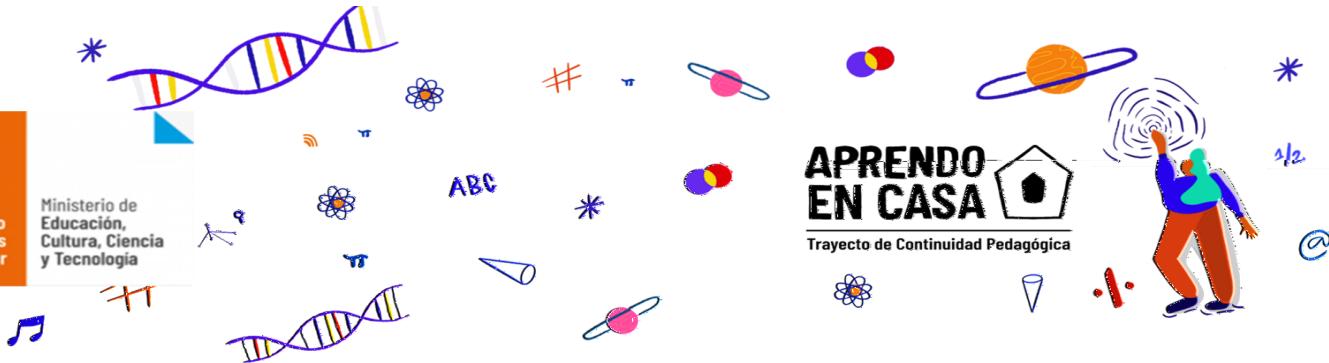
A este se lo denomina “mano”. En su turno, cada jugador debe unir una de las cartas que tenga en la mano a una de la mesa que sea de igual **número**.

En el caso que en la mesa no haya una carta con igual **número** a la que tiene en la mano debe descartarse de uno de sus cartas y colocarla en la mesa. Si alguno de los jugadores tiene una “casita”, o “pozo” como también se lo llama al montón de cartas que va acumulando, que comience con una carta que tenga su mismo número se lo puede robar. Cada jugador procede la misma manera.

Miramos el video de la Señor Lore donde nos explica cómo jugar:

<https://www.youtube.com/watch?v=pgaDc8vGgvY>





Después que se hayan tirado las 3 primeras cartas recibidas, se vuelve a repartir las cartas entregando 3 cartas más a cada uno. Ya cuando el mazo de cartas se acaba y cada jugador termina de jugar sus últimas 3 cartas recibidas, la partida termina.

En este juego el niño estará comparando el número escrito para poder llevarse cartas y al finalizar cada jugador cuenta cuantas cartas tiene, siendo el ganador quien más carta tiene, estando presente la comparación de cantidades (mas que, igual que, menos que)

- **Otro juego con cartas para plantear es el juego de la guerra.**
¿Cómo se juega a la guerra? Aquí va la explicación:

Reparte las cartas de manera sucesiva entre los jugadores hasta que ambos tengan el mismo número de cartas. Ninguno debe verlas. (Coloca las cartas boca abajo sobre la mesa). Los jugadores no pueden ver sus cartas ni las del oponente.



El juego empieza así: se cuenta en voz alta hasta tres y se volteá una carta. Los jugadores deben hacer el conteo y voltear una carta al



mismo tiempo. Solo debes voltear la primera carta de tu mazo. Comparan las cartas para ver cuál es la mayor.

El jugador con la carta más alta gana la ronda y se queda con *ambas* cartas colocándolas a un costado, armado un pozo con cartas ganadas ¿Pero cuándo se entra en “guerra”? **Cuando las cartas volteadas tienen el mismo número.**

Por ejemplo, ambos voltean sus cartas y sacan un “6”, ese es el momento para entrar en guerra. Para hacerlo, cada jugador debe colocar sobre la mesa la carta igual que ya salió y una carta más boca abajo, están en juego 4 cartas sobre la mesa, se volteá la carta que está en su pozo.

El jugador que saque la carta mayor será el que conserve las 6 cartas de la ronda. El juego termina cuando ya se acabaron las cartas del pozo principal y el jugador con más cantidad de cartas es quien gana. (Pozo de cartas ganadas)

En este juego el niño estará comparando el número escrito para poder llevarse cartas y al finalizar cada jugador cuenta cuantas cartas tiene, siendo el ganador quien más carta tiene, estando presente la comparación de cantidades (más que, igual que, menos que)



Gobierno de
Tierra del Fuego
Antártida e Islas
del Atlántico Sur

Ministerio de
Educación,
Cultura, Ciencia
y Tecnología

**APRENDO
EN CASA**

Trayecto de Continuidad Pedagógica



Recursos:

En familia pueden diseñar, crear, inventar sus cartas, con los materiales que tengan en casa. Aquí les enviamos un ejemplo:

La señora Lore nos explica cómo se juega a la guerra en el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=CW8YaZpO8dw>



