

QUINTA



EDAD SUGERIDA
Entre 10 y 12 años



DURACIÓN ESTIMADA
30 a 40 minutos



METAS

- Usar estrategias para determinar soluciones de problemas o desafíos.
- Resolver operaciones básicas para encontrar la solución a un desafío.



IDEAS CLAVE para esta actividad

- Invita al niño o niña a colaborar en la construcción del juego y en la preparación del espacio para llevarlo a cabo.
- Cada vez que el niño o niña logre encontrar la combinación numérica que resuelva el desafío y realice los cálculos necesarios correctamente, pídele que explique cómo resolvió el problema. Explicar su procedimiento le permitirá fortalecer su capacidad de análisis y de resolución de problemas.
- Evalúen juntos si la estrategia aplicada es eficaz y si existe una única o múltiples estrategias para encontrar la solución.

El objetivo de este juego de cartas es encontrar una secuencia de operaciones matemáticas que les permita obtener como resultado un número dado entre el 16 y el 66, combinando las cinco cartas que les tocaron, a través de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.



Si no obtienen el número con sus cálculos, no se desanimen. Tienen tiempo para ajustar su estrategia y probar una nueva cuantas veces sea necesario.
¡A jugar!

¡COMENCEMOS!

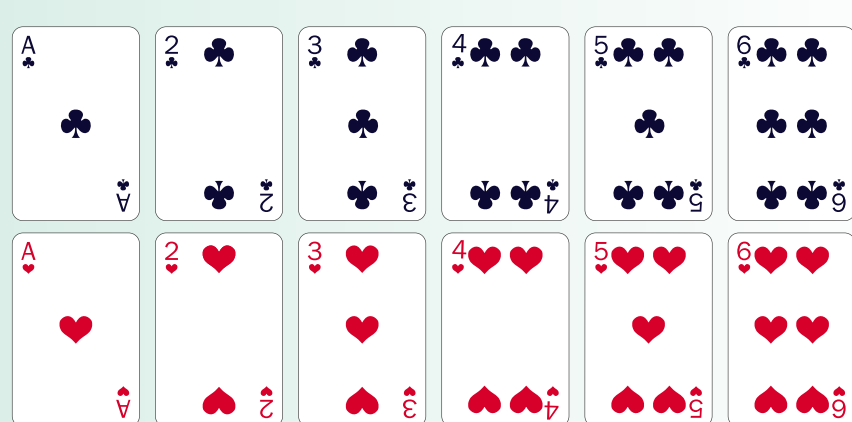


MATERIALES

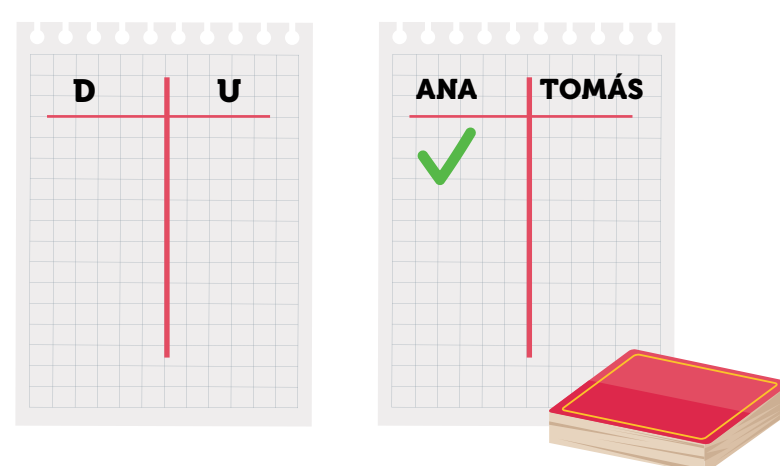
- Naipes inglés
- Lápiz o plumón
- Hojas de cuaderno

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1 Arma un mazo de naipes con 12 cartas enumeradas del 1 al 6 (dos de cada número). Si no tienes naipes, ¡puedes hacer tus propias cartas! Recorta 12 tarjetas de cartón (del que dispongas en tu hogar) y escribe en cada una un número del 1 al 6 y lo repites para completar las 12 cartas.



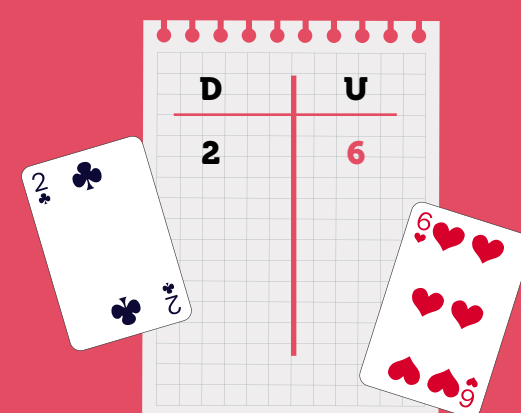
2 Luego, en hojas de cuaderno, dibuja tu tablero con dos columnas: una para las Decenas (D) y otra para las Unidades (U). En otra hoja escribe el registro de jugadores y jugadoras, con sus nombres y las partidas ganadas en cada juego para llevar la cuenta del puntaje.



3 El mazo de 12 cartas se utiliza cuando hay dos jugadores. Si quieres agregar participantes, incorpora al mazo un set de cartas del 1 al 6 por cada nuevo jugador o jugadora.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

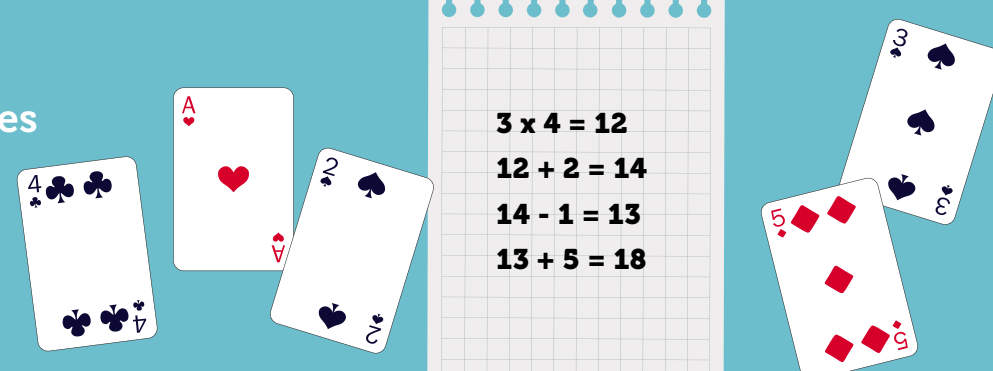
PASO 1 Se revuelve el mazo y se reparten 5 cartas para cada participante. Luego, se sacan otras dos cartas para armar el número del tablero, el cual debe ser formado en esta vuelta. Se debe considerar la primera carta en las decenas y la segunda carta en las unidades. Por ejemplo, si sale el 2 y el 6, se debe formar el número 26.



PASO 2 Para asegurar que todos saben el número por armar, una vez puesto en el tablero, se nombra en voz alta. Por ejemplo, "salió el veintiséis".

PASO 3 La ronda se inicia cuando todos conocen el número e inmediatamente se ponen 5 minutos en un temporizador o alarma.

PASO 4 Para formar el número, los jugadores deben combinar las cinco cartas mediante sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones.



PASO 5 Cuando se acaba el tiempo de la ronda (5 minutos), ganan un punto quienes logren obtener el número del tablero. Después se devuelven todas las cartas al mazo, se barajan y se reparten nuevamente para jugar otra ronda.

PASO 6 Gana el jugador que primero completa 4 puntos.



PREGUNTAS PARA CONVERSAR CON EL NIÑO O NIÑA AL TERMINAR EL JUEGO

- ¿Qué conocimiento matemático reforzaste?
- ¿Qué estrategia utilizaste para dar solución al desafío?
- ¿Hay estrategias mejores que otras?
- ¿Invitarías a más amigos, amigas o familia a jugar este juego? ¿Por qué?

