**2do y 3er grado**



MATEMÁTICA



# JUEGO: SUMAR 10

JUEGO: LAS CARTAS DE LOS 100

**EXTRAÍDO DE: Plan de Compensación Corrientes. MATEMÁTICA 2. Cuadernillo para el Docente. 2001. Ministerio de Educación de la Pcia de Corrientes. Ministerio de Educación de la Nación**

En este documento se propone un juego para trabajar la memorización de un repertorio aditivo y su uso para calcular; con recomendaciones para su implementación en clase. **de Educación**

Elaborado por Irma Saiz- Cristina Camerano- Clara Barrionuevo

JUEGO: SUMAS QUE DAN 100

**Contenido del Diseño Curricular**

Eje: Número y Cálculo

Cálculo exacto y aproximado: Práctica del cálculo mental para disponer progresivamente en memoria de un conjunto de resultados numéricos relativos a la adición. Complementos a 100. Sumas y restas de múltiplos de 5.

**Capacidades**

***Cognitivas***

* *Resolución de situaciones problemáticas que impliquen realizar cálculos de sumas y restas de múltiplos de 5 que den 100, eligiendo la forma de hacerlo en función de los números involucrados.*
* *Desarrollo del pensamiento crítico: analizar procedimientos propios y de otros para determinar su validez y elaborar argumentos que la justifiquen****.***

***Intrapersonales***

* *Propiciar la reflexión sobre el repertorio de cálculos que cada niño tiene memorizado y le permite resolver otros cálculos que les resultan más difíciles****.***

***Interpersonales***

* *Fomentar el trabajo en grupos, reflexionando sobre lo producido.*

**Organización de la clase**

Se juega en grupo de 4 o 5 jugadores con un solo mazo de 20 cartas.

**Materiales**

-Ficha de trabajo con las reglas del juego.

-El mazo de cartas con las cartas que se indican más abajo. (Las cartas han sido elegidas de forma tal que se puedan armar 5 grupos de 4 cartas que sumen 100 cada uno de ellos).

5 15 60 20

25 25 25 25

50 5 25 20

20 10 40 30

35 5 30 30

**Reglas del juego**

La finalidad del juego es formar 100 sumando las cuatro cartas que tiene cada jugador en la mano.

-Se juega en grupos de 5 alumnos. (En caso de ser 4, deberá eliminarse una cuarteta)

-Se mezclan las cartas y se reparten 4 a cada uno.

-A la voz de “ya“, cada jugador deja a su compañero de la derecha boca abajo y recoge la que dejó su compañero de la izquierda.

-El niño que forma 100 con las cuatro cartas pone su mano en el centro y dice “cien” y muestra las cartas a sus compañeros. El primero en decirlo se asigna una letra de la palabra “cien “por ejemplo la” c “si es la primera vez.

-Se continúa jugando de la misma forma hasta que uno de los jugadores logre completar la palabra “cien”.

**Finalidad de la actividad**

Se pretende que los alumnos busquen procedimientos para resolver mentalmente y con facilidad, sumas de números terminados en 0 ó en 5.

En la confrontación se debería discutir las maneras más fáciles de calcular mentalmente el resultado. Por ejemplo, para la cuarteta 15, 60, 5, y 20 un equipo puede proponer:

-sumar primero 15 y 5, luego 20 y 20 y finalmente 40+60 = 100

Y otro proponer:

-sumar primero 60+20, luego 15 +5 y finalmente 80+20=100

Para variar los cálculos a realizar, puede pedirse a los alumnos que construyan otras cuartetas con números que terminen en 0 ó en 5 y que sumadas den por resultado 100.

Es necesario que luego de la confrontación se organicen nuevas partidas para permitir la utilización de los procedimientos discutidos en la confrontación.

**Partidas simuladas**

Las partidas simuladas son situaciones problemáticas elaboradas dentro del contexto del juego, que tienen por objetivo generar momentos de trabajo y reflexión que asegure que todos los alumnos enfrenten aspectos fundamentales del contenido involucrado en el juego.

Estos problemas presentan situaciones que no necesariamente aparecen en el juego y que permiten reflexionar sobre los procedimientos utilizados, a la vez avanzar en el aprendizaje.

Los siguientes problemas deberían ser presentados a los alumnos después que jueguen varias veces.

1. Juan tiene las cartas 25, 5 y 20. Recibe la carta 40 ¿Puede decir 100?
2. Si María tiene las cartas 60, 20 y 5 ¿Con cuál carta podría decir 100?
3. Pedro tiene 35, 30, 30 y 15 y dice cien, ¿es correcto?
4. Carla tiene las cartas 20,20 y otras dos que se le cayeron al gritar “cien” ¿Qué números podría haber en esas cartas?
5. Seba tiene las cartas 35,10 y le paso lo mismo que a Carla. ¿Qué números podría haber en esas cartas?
6. Mariana tenía las cartas 50, 20,60 y 10. Tira la carta 10, ¿es la mejor elección?, ¿por qué?, ¿cuál elegirías para bajar?

**Ubicación en la planificación**

Éste es un tipo de cálculos que deberían realizarse a lo largo de todo el año (2do año de la UP) o en el primer trimestre de tercer grado. El juego es muy interesante y las combinaciones posibles suficientes, como para que se pueda repetir con frecuencia. Una función primordial del maestro es posibilitar que todos los alumnos avancen en los recursos empleados para encontrar los resultados.

# BIBLIOGRAFÍA

* Parra Cecilia, Saiz Irma: Hacer Matemática 2. Guía para el docente. Editorial Estrada. Buenos Aires 1999-2000.
* Parra Cecilia, Saiz Irma: Hacer Matemática 2 y 3. Editorial Estrada. Buenos Aires 1999-2000.
* Parra Cecilia, Saiz Irma: Didáctica de matemáticas. Aportes y reflexiones. Paidós Ecuador. Buenos Aires 1994.
* Brissiaud, Remi: El aprendizaje del cálculo. Editorial Visor. Madrid 1989

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **5** | **15** | **60** | **20** |
| **5** | **25** | **20** | **50** |
| **35** | **5** | **30** | **30** |
| **25** | **25** | **25** | **25** |
| **20** | **10** | **40** | **30** |