



# TU ESCUELA EN CASA



Ministerio de  
EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA  
PROVINCIA DE  
CÓRDOBA



entre  
todos

## La casita robada

NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA / 1.º GRADO  
MATEMÁTICA

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



## La casita robada



## Presentación

¡Nos podemos divertir mucho con los números! ¿Se animan a jugar a la casita robada? Usamos los números, por ejemplo, para contar los lápices que tenemos, saber quién tiene más juguetes o hacer cuentas. Esta vez, con un mazo de cartas, lápiz, papel, y alguien que nos acompañe a jugar, aprenderemos a leer números y a compararlos.

---

## :: Momento 1. ¿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, debemos tener el mismo número de alguna carta que ya se encuentra sobre la mesa. Para poder jugar, van a necesitar un mazo de naipes españoles.



## ACTIVIDAD | La casita robada

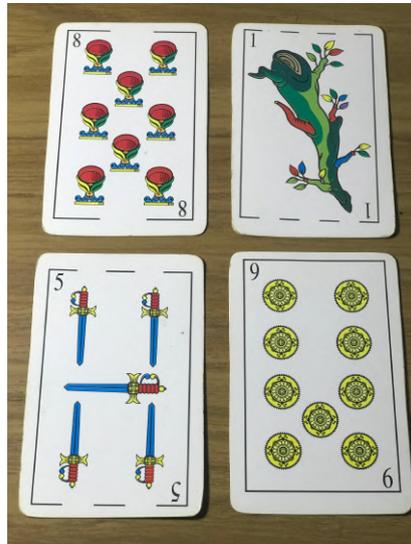
Ahora sí, ¡vamos a jugar!

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

Y ahora, ¿cómo jugamos? Sigamos estos pasos:

- 1) Reúnanse en parejas o en pequeños grupos (en la clase, los van a agrupar teniendo en cuenta los protocolos).

- 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.



- 4) Juegan por turnos, 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 el mismo valor.



- 5) 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".



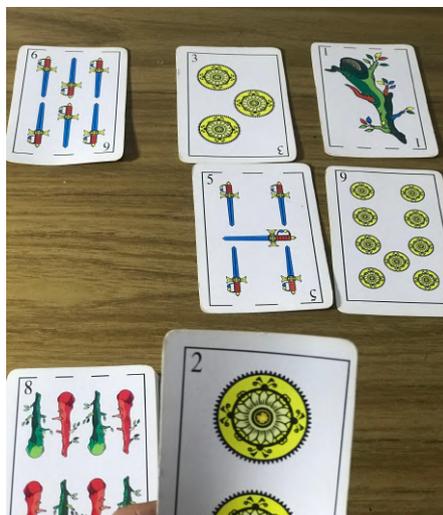
¡No se olviden de poner, siempre, las cartas de sus casitas boca arriba! Así el otro jugador puede verlas y decidir si levanta una carta de la mesa o una casita que armó otro.

6) Siguen así hasta que jueguen 3 veces cada uno.

¿Qué hacen si no pueden levantar cartas ni llevarse una “casita”?



Van a tener que tirar cualquiera de sus cartas y agregarlas a las que están en la mesa.



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



- 8) Cuando el mazo se termine, el último que levantó cartas se lleva todas las que quedan en la mesa.
- 9) Gana el jugador que tiene más cartas en su “casita”.

**¡A jugar!**

---

## :: Momento 2. 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 cuál carta levantar, qué trucos usaron para saberlo.

### ACTIVIDAD | ¿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 diga. Ellos las leerán. Ayúdenlos para que otros puedan usar sus secretos para jugar y estar seguros de cuándo dos cartas son iguales.

#### Referencia

Argentina. (2007). *Números en juego. Zona fantástica* [Serie Cuadernos para el aula]. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Disponible en <https://bit.ly/456iiFp>

---

#### ORIENTACIONES PARA LOS Y LAS DOCENTES

Esta secuencia retoma un **juego tradicional** que forma parte del “acervo cultural de nuestra comunidad” (Argentina, 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 que sostienen esas estrategias de juego. Este **juego** además es de carácter **colectivo**, lo que promueve no solo la emergencia de estrategias personales de juego (en esta caso, de comparación de cartas), sino también la necesidad de argumentar frente a otros cuando hay discrepancias (¿por qué son iguales las cartas que levanté?).

## ¿Qué conocimientos matemáticos subyacen en el despliegue de estrategias para jugar?

Este juego constituye un contexto de presentación de **situaciones de comparación de números** porque los chicos necesitan para jugar reconocer qué cartas pueden levantar, cuáles tienen el mismo valor. Deben reconocer que ese valor puede ser equivalente, independientemente del palo que tenga cada carta, y necesitan 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 los chicos (correspondencia uno a uno, percepción global) (Argentina, 2007). En el progreso en las estrategias desplegadas, proponemos generar oportunidades para jugar varias veces y una actividad de **formulación y socialización de estrategias (momento 2)**.

Cabe señalar que para aquellos niños que no recuerden cómo se escribe un dígito o necesitan validar aspectos gráficos de sus escrituras (por ejemplo, escrituras en espejo), el material usado en el juego puede constituirse a su vez en un portador de información numérica para resolver estas dudas. Pueden consultar, la actividad modular “Diccionario de números (Parte I)”.

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 el momento 2) y al reconocimiento de escrituras numéricas de dígitos.

Asimismo, podría recurrirse a la sistematización de lo producido por nuestros estudiantes en la expansión de este 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 podrían ser: ¿sobre qué dígitos se advierten dificultades más recurrentes entre nuestros estudiantes?; ¿cuáles de esas dificultades son reconocidas por ellos? ¿y cuáles son necesarias 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 su implementación en trabajo no presencial**

En este apartado, les sugerimos algunas ideas para que acerquen a las familias a modo de recomendaciones en la implementación del trabajo no presencial, ya sea con encuentros sincrónicos o sin ellos en los que la tarea sea mediada por las familias. Pueden compartirlas como texto o enviar un audio según las posibilidades y conveniencias del grupo.

Queridas familias:

Será importante que puedan ayudar con algunas ideas y orientaciones, pero no “reemplazar” a los chicos en esta tarea que realizarán de un modo no convencional. Esto les permitirá construir y revisar ideas propias sobre los números.

- **¿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 sean 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 cuál gana.

Desafiarlos a que traten de definir quién gana sin contar los dibujos, diciéndoles, por ejemplo, “¿te animás a decir quién gana solamente mirando los números?”.

Para el desarrollo de las distintas actividades, necesitarán un mazo de cartas. Si no cuentan con uno pueden descargarlo desde [aquí](#) o construir uno.

## **FICHA TÉCNICA:**

**Actividad:** La casita robada

**Nivel:** Primario

**Curso sugerido:** 1.º grado

**Asignatura:** Matemática

---

**Eje curricular:** Número

### **Objetivos:**

- Utilizar los números en situaciones variadas que implican poner en juego el conteo.
- Ampliar el uso del conteo como herramienta para resolver problemas en los que haya que utilizar el número.
- Utilizar los números para resolver problemas que impliquen: comparar colecciones a partir de relaciones de igualdad y desigualdad, cuantificar una colección de objetos, recordar una cantidad.
- Reconocer formas de representación de los números (designación oral y escritura), mediante la resolución de problemas que contemplen los números en diferentes contextos de uso.

### **Aprendizajes y contenidos:**

- Comparación de colecciones a partir de relaciones de igualdad y desigualdad (tantos como o la misma cantidad que; más que y menos que).
- Análisis de la escritura de números que tienen una cifra cuando los números se refieren a cantidad de objetos.

### Sobre la producción de este material

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

**Autoría:** Ana Antuña, María Fernanda Delprato y Romina Prevero

**Didactización:** Esteban Cavalletto

**Corrección literaria:** Cecilia Villafañe

**Diseño:** Ana Gauna y Carolina Cena

**Coordinación de *Tu Escuela en Casa*:** Flavia Ferro y Fabián Iglesias

### Citación:

Antuña, A.; Delprato, M. F.; Prevero, R. y equipos de producción del ISEP. (2021). La casita robada. *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*



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. Los/as 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](mailto: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**

