

# TU ESCUELA EN CASA

Ministerio de  
EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA  
PROVINCIA DE  
CÓRDOBA



## La guerra del doble

NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA / 2.º Y 3.º GRADO  
MATEMÁTICA

Palabras clave: números naturales / suma / juegos / comparaciones / cálculos



## La guerra del doble



## Presentación

Con los números nos podemos divertir mucho. En distintas situaciones usamos los números, por ejemplo para contar los caramelos o los juguetes que tenemos, para saber quién tiene más juguetes, para hacer cuentas.

Esta vez con unos mazos de cartas, lápiz, papel y alguien de casa que quiera jugar, aprenderemos más sobre los números: a comparar números chicos y un poquito más grandes, a realizar sumas fáciles y a descubrir cuáles son las que parecen más difíciles. Les acercamos propuestas con algunos juegos que circulan en sus casas, o que han acompañado algunas de nuestras infancias, los juegos tradicionales. Los juegos con reglamento, como el dominó, las cartas, el ludo, las damas, son juegos colectivos donde los chicos deben regular su participación de acuerdo con reglas consideradas válidas por los que están jugando.

## Pistas para hacer esta actividad

Les recomendamos ir poco a poco y jugar estos juegos varias veces con sus hijos.

Intenten iniciar, a lo sumo, uno de los juegos que les ofrecemos en cada semana y destinarle algunos momentos familiares en la semana antes de hacer las actividades llamadas “para después de jugar”.

Luego de que hayan jugado a todos los juegos, pueden volver a ellos solo por el placer de estar juntos o cuando sus docentes les hayan dicho que sus chicos necesitan trabajar con los contenidos que se desarrollan con ellos.

Para el desarrollo de esta actividad, necesitarán un mazo de cartas. Si no tienen uno, pueden descargarlo desde [aquí](#) o construir uno.

---

## PARADA 1. Un juego para empezar

¿Jugaste alguna vez a la guerra doble? En este juego se trata de sumar los números que aparecen en dos cartas, y gana la partida el que más puntos tenga. ¿Demasiado sencillo, verdad? Nosotros, además, jugaremos con los números, para ordenarlos, compararlos, sumarlos, ¿te animas?

### ¿Qué necesitamos para jugar?

Para este juego vas a necesitar un mazo de cartas españolas, las que están en tu casa, las que sirven para jugar al truco, al chinchón, las de las figuras de copas, espadas, oro. ¿Ya las conseguiste? ¡Ahora sí! Invitá a un adulto a jugar con vos... ¡y decile que seguro le ganás!

## ¿Empezamos?

1. Sacá del mazo todas las cartas 11 y 12.
2. Repartí todas las cartas entre los jugadores. ¡Que nadie quede sin sus cartas!
3. Cada jugador pone su montón sobre la mesa, boca abajo. Las cartas deben quedar así:



4. Se da inicio al juego. Cada uno deberá sacar al mismo tiempo dos cartas y sumar sus puntos.



5. Gana el jugador que sumando los números de sus cartas obtenga el número más alto. Por ejemplo:



**SUMAN 13 PUNTOS SUMAN 7 PUNTOS**

**En este caso gana quien tuvo 13 puntos.**

6. Quien obtenga el mayor resultado se lleva todas las cartas que están boca arriba sobre la mesa. Eso sí, ¡a no hacer trampa! El jugador ganador de la partida tiene que explicar por qué se lleva las cartas.
7. Gana el partido el que al final tenga más cantidad de cartas.

## **Pistas para hacer esta actividad**

La idea es que los chicos puedan ir de a poco reconociendo las relaciones mayor, menor o igual entre números —sin contar los dibujos— para que vayan memorizando cálculos (sumas). Pero, paciencia, necesitarán jugar varias veces para que ellos puedan leer la cifra y descubrir si es mayor o menor que otro número, y para recordar los resultados de las sumas.

### **¿Cómo podemos ayudar a que los chicos avancen en el juego?**

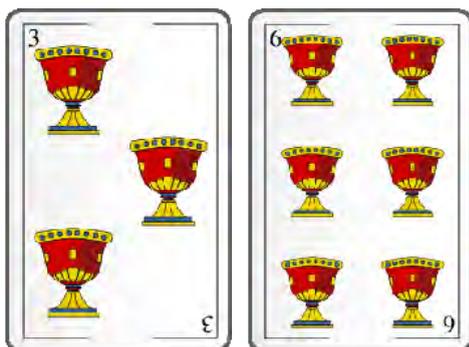
Pueden recordarles las reglas del juego y, en vez de decirles “está mal”, proponerles que juntos vean cómo pueden averiguar si una carta es mayor, menor o igual a otra. Para ello será útil tener a disposición una [tabla de números](#).

A través de preguntas, (¿cuál es el número que está antes?, ¿cuál es el número que está después? u otras que se les ocurran), podrán orientar a los niños para que comparen dos números sin la necesidad de contar.

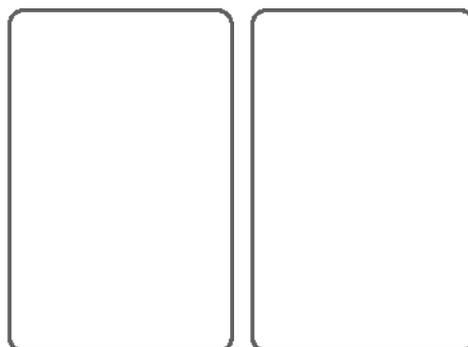
## PARADA 2. Para después de jugar

¡Seguro te divertiste mucho jugando! ¿Sabés una cosa? Juan, un compañero tuyo del otro grado, también está jugando a este juego con su hermano más chico. Juan dice que él siempre le ganó a Pedro. ¿Te animás a escribir qué cartas tuvieron para que sea verdad? Completá las cartas en blanco con algunas cartas posibles para que Juan siempre haya ganado.

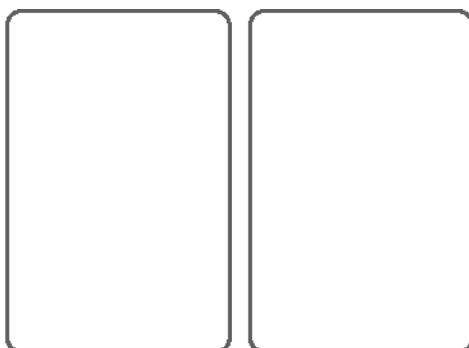
Cartas de Juan



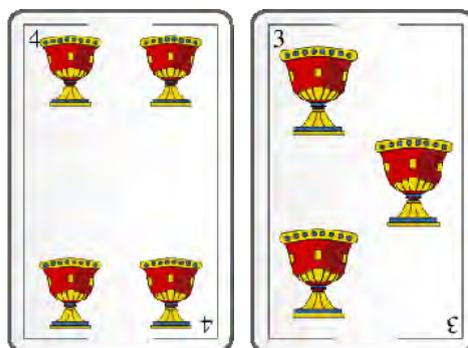
Cartas de Pedro



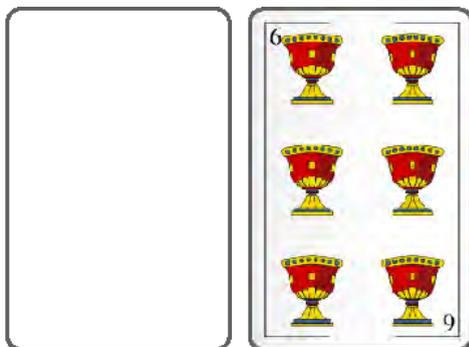
Cartas de Juan



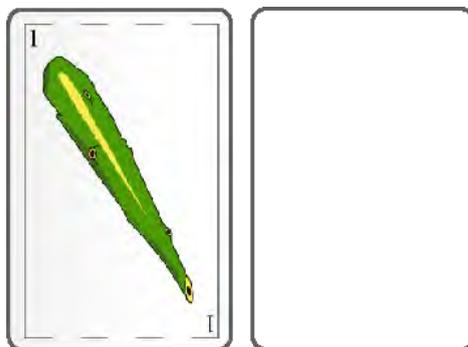
Cartas de Pedro



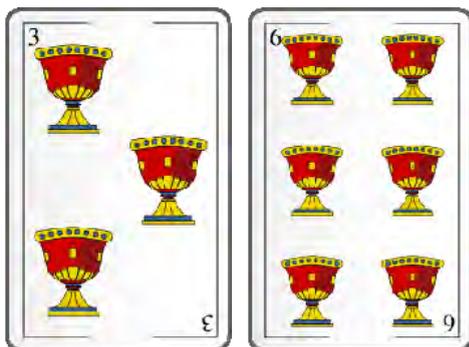
Cartas de Juan



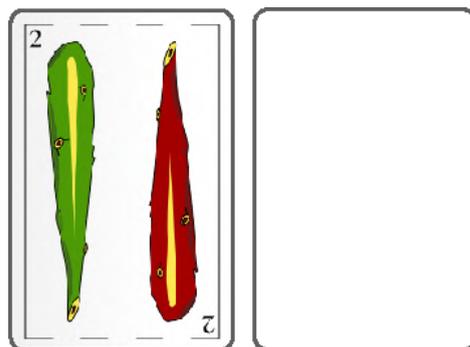
Cartas de Pedro



### Cartas de Juan



### Cartas de Pedro



Ahora buscá un cuaderno y escribí:

1. Las sumas que luego de jugar ya te acordás de memoria.
2. Las sumas en que necesitás contar los dibujos de las cartas.
3. Qué le responderías a un compañero tuyo si te escribe por WhatsApp y te pregunta:  
¿Cómo hacés para recordar las sumas que ya sabés?

Pueden tomar una foto de sus producciones y compartirlas con sus compañeros en el espacio propuesto por sus docentes, guardar las hojas sueltas para el regreso a la escuela o pegarlas en sus cuadernos de clase.

En caso de que a los niños se les presente alguna dificultad al momento de resolver la actividad, les sugerimos:

- Proponer que cuenten la cantidad de dibujos que tienen las cartas para estar seguros de cuáles ganan.
- Desafiarlos a que traten de identificar quién gana sin contar los dibujos, por ejemplo preguntándoles: ¿te animás a decir quién gana solamente mirando los números?
- Ayudarlos a reconocer avances, es decir, destacar las cuentas que ya saben, preguntarles cuáles les parecieron más difíciles o costosas.
- Acompañarlos en la escritura de cómo fueron pensando los cálculos.

Si desean, pueden plantear actividades similares con el mismo mazo de cartas.

## Referencias

Argentina. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (2004). El juego como recurso para aprender. En *Material para docentes*.

Tabla para contar hasta el 100. (s.f.). En *Currículum Nacional* [Página Web]. Disponible en <https://bit.ly/3pRaE1D>

Wikimedia. (s.f.). Baraja española completa [Archivo png]. En *Wikipedia*. Disponible en <https://bit.ly/432XIEi>

---

## Orientaciones para padres, madres o adultos que acompañen

Quizá les asuste pensar que los niños “no van a poder”, para que se animen les daremos orientaciones que incentiven a que los chicos asuman riesgos. Les sorprenderá cómo logran responder a los desafíos de cada juego. Si ven que se contrarían porque no pueden avanzar, siempre les sugerimos cómo sostenerlos durante el recorrido para que confíen en sus propias posibilidades para hacer matemática.

Es importante que puedan ayudar con algunas ideas y orientaciones, pero no “reemplazar” a los chicos en esta tarea. De a poco, esta práctica acercará a los niños al dominio de algunas técnicas referidas a la comparación de números cada vez más grandes.

---

## Orientaciones para docentes

En este conjunto de actividades secuenciadas, se ofrece a los estudiantes la realización de distintas producciones para trabajar las relaciones ordinales entre números (“es mayor que”, “es menor que”, “es igual que”) a través de la manipulación de cartas. Los niños desarrollarán estrategias para comparar números hasta el 20. Además ejercitarán las sumas de números del 1 al 10.

De acuerdo a lo dispuesto en sus escuelas, teniendo en cuenta las posibilidades materiales, se podrá contar con oportunidades de intercambio o socialización de lo producido o con la posibilidad de compartir estas producciones en el regreso a la escuela.

Dada la primera opción, puede ser útil trabajar en un documento para compartir los resultados, pudiendo comentar el trabajo de sus alumnos. Para ello, pueden solicitarles que tomen fotografías de las resoluciones a las actividades y que las compartan en grupos de redes sociales como WhatsApp, Facebook o Telegram.

## **FICHA TÉCNICA**

**Secuencia:** La guerra del doble

**Nivel:** Primario

**Cursos sugeridos:** 2.º y 3.º grado

**Asignatura:** Matemática

**Eje curricular:** Número y operaciones

### **Objetivos:**

- Usar números naturales de una y dos cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.
- Analizar relaciones numéricas en sumas al construir nuevos cálculos.
- Usar la operación de adición para resolver problemas que involucren el sentido de unir, evolucionando desde procedimientos basados en el conteo a otros de cálculo.
- Construir y utilizar cálculos exactos de sumas con números de una y dos cifras.

### **Aprendizajes y contenidos:**

- Uso de números naturales de una y dos cifras, a través de su designación oral y representación escrita, al comparar cantidades y números.
- Reconocimiento y uso de las regularidades en la serie numérica oral y escrita para leer, escribir y ordenar los números hasta 1.000.
- Reconocimiento y uso de la suma en problemas donde hay una colección que ya se tiene, juntar elementos de dos colecciones (reunir-unir), como así también en problemas donde hay que comparar cantidad de elementos de una o dos colecciones.
- Uso progresivo de resultados de cálculos memorizados (suma de redondos iguales y de números fáciles iguales de dos cifras).

## 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:** María Fernanda Delprato

**Didactización:** Esteban Cavalletto

**Corrección literaria:** Silvia Lanza y Sebastián Rodríguez

**Diseño:** Carolina Cena

**Ilustración:** Federico Duelli

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

### Citación:

Delprato, M. F. y equipos de producción del ISEP. (2020). La guerra del doble. *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.