

JUEGO DE CARTAS CON ENTEROS

OBJETIVO:

Trabajar ordenación, la suma y resta de números enteros y el producto por un número negativo.

NIVEL: 1ºESO

DESCRIPCION:

Material: Cartas elaboradas con cartulina y una hoja para anotar las puntuaciones (final)

Número de jugadores: 2 o 3

Normas del juego:

El juego consiste en una competición entre los números negativos y los positivos. Se parte de una puntuación inicial de 0. El jugador de los números negativos intentará que la puntuación final sea la más negativa posible, mientras que el jugador positivo intentará conseguir que la puntuación sea la más positiva o mayor, ganando el jugador cuyo signo coincida con el resultado final.

Mecánica del juego:

1. Se reparten las 24 cartas boca abajo entre los dos jugadores. Del montón de cada uno cogerán 5 cartas cada uno.
2. El “combate” de cartas consiste en ataques por turnos:
3. El jugador atacante (por ejemplo jugador negativo) dirige una carta con un valor entero (por ejemplo -5) para bajar la puntuación previa. El atacado (positivo) se puede defender con una carta para compensar dicha puntuación (por ejemplo +3) de forma que el resultado de la operación, (-2) se suma a la puntuación anterior.

Turno	Puntos
Inicio	$0+(-2)=$
1	(-2)
2	

4. A continuación toma cada uno una carta de su montón y es el atacado (en este caso jugador positivo) el que pasa a ser el atacante. (Ejemplo: jugador positivo lanza un +8 y el jugador negativo utiliza un -5, resultado +3, por lo que anotamos su puntuación)

Turno	Puntos
Inicio	$0+(-2)=$
1	$(-2)+3= 1$
2	

5. Además de las cartas habituales que se suman a las del otro jugador, habrá cartas especiales que multiplican o dividen las cartas del adversario. (Ejemplo: jugador negativo lanza un -5 y el jugador positivo contesta con un $\cdot(-2)$, siendo por tanto el resultado +10)
6. El juego continúa hasta que los dos jugadores se quedan sin cartas, siendo obligatorio usarlas todas.
7. Durante toda la partida, ambos jugadores anotarán la puntuación, repasando y comparando las anotaciones para evitar disconformidades. El ganador será el jugador cuyo signo coincida con el resultado.

8. El juego posibilita la participación de un “árbitro” que lleve el tanteo. Las cartas es conveniente imprimirlas en cartulina gruesa para evitar que se transparenten, pegando varios folios o cartulinas o imprimiendo el reverso de la carta.

Aplicación al aula: Es aplicable tanto a la introducción de las operaciones con números enteros, como una vez explicadas, realizar prácticas de las operaciones. Igualmente sirve de refuerzo para alumnos de 2º con más dificultades y errores con los enteros.

Variables didácticas:

✚ Podemos adaptar el juego a un primer nivel de ordenación de los números enteros, eliminando las cartas especiales (las de multiplicación) y jugando a la carta más alta para estudiar la ordenación de los enteros.

✚ El árbitro puede ser otro alumno más desenvuelto.

✚ Otra variación es limitarnos en un primer momento a las cartas verdes para trabajar las sumas y restas únicamente, y posteriormente introducir las especiales con la multiplicación.