

Barajas matemáticas

Angel Salar Gálvez

Las barajas al igual que los dominós suministran un potencial de primer orden para la elaboración y planificación de actividades matemáticas y pueden ser unos instrumentos didácticos extraordinarios. Las barajas clásicas tienen un atractivo especial para la mayoría de los niños y es difícil encontrar quien a partir de los 6 o 7 años no sepa jugar a alguna modalidad de juego de cartas. En los juegos de naipes los niños aprenden a contar, a agrupar según unas reglas, a clasificar, etc., y algo muy importante desde el punto de vista matemático; asociar valores arbitrarios a determinadas cartas y contar ágilmente en función de estos valores: el as vale tanto, el rey tanto otro, etc.

A diferencia de los dominós en que las reglas del juego admiten pocas modificaciones, la variedad de juegos de naipes es mucho más rica, así como el número de cartas que pueden emplearse. Las reglas de los juegos más comunes son ampliamente conocidas, esto facilita la utilización didáctica de las barajas adaptando sin más complicaciones las mismas reglas de los juegos a situaciones matemáticas. Se facilita así una etapa importante de cualquier actividad didáctica con juegos: el periodo que deben emplear los estudiantes en familiarizarse previamente con las reglas.

La oferta de material de matemáticas que utilice como soporte los naipes es muy escasa, incluso en materiales importados de otros países. Que sepamos hasta la aparición comercial de estas barajas no había ningún material específico para emplear en las clases de matemáticas de este tipo. Existen unos naipes blancos, sobre los que puede escribirse y posteriormente borrarse lo escrito, de procedencia inglesa, que distribuye y comercializa DISTESA.

Suelen ser difíciles de conseguir y su precio es alto aunque tienen muchas posibilidades e interés didáctico porque el material permite que cada profesor pueda inventarse sus propios juegos o actividades según los propósitos de enseñanza que se tengan en cada momento.

En este sentido nos parece muy atractiva la idea de MAT-MAT de aprovechar los juegos de naipes como material para el aprendizaje de las matemáticas. Si a ello se añade que el precio de las barajas es bastante asequible, resulta barato disponer de material suficiente para trabajar con una clase completa. Desde este punto de vista las barajas son, un material altamente interesante y recomendable.

MAT-MAT es una empresa española de Zaragoza que fabrica y produce material didáctico para las matemáticas, y dispone en la actualidad de una oferta muy amplia, principalmente de juegos de tablero y barajas. En las barajas han adaptado a actividades con contenido matemático, diferentes juegos tradicionales de cartas, en unos casos se mantienen las reglas de estos juegos, y en otros han creado un buen número de juegos con reglas propias nuevas.

Los naipes son de cartulina resistente satinada, muy parecidas en el tamaño a las cartas de los juegos para niños y de la baraja clásica. El diseño de los naipes ha mejorado notablemente de los primeros modelos de barajas a los más recientes.

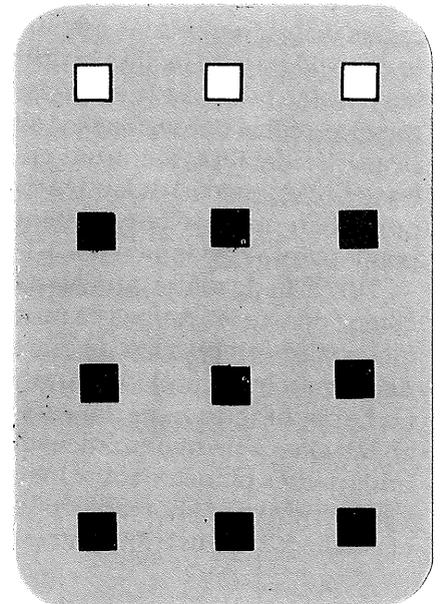
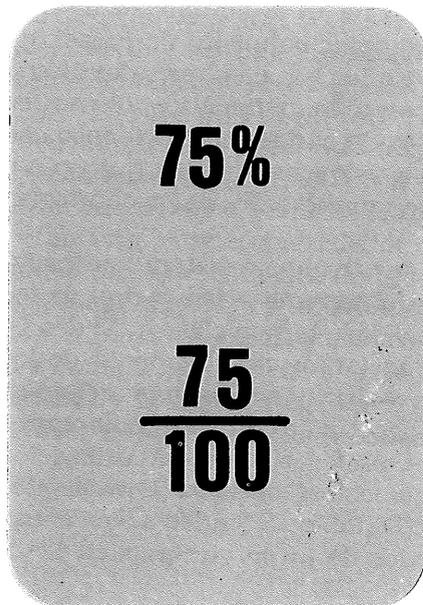
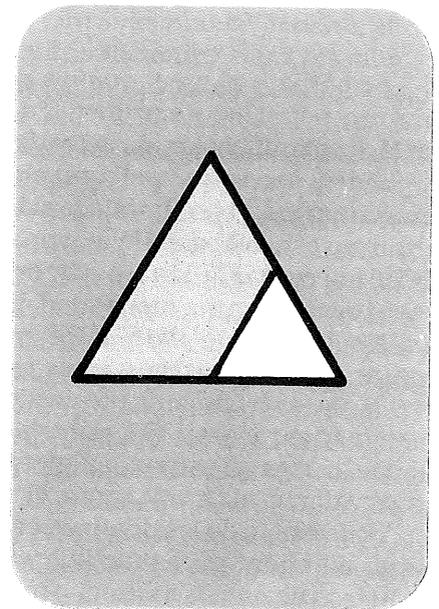
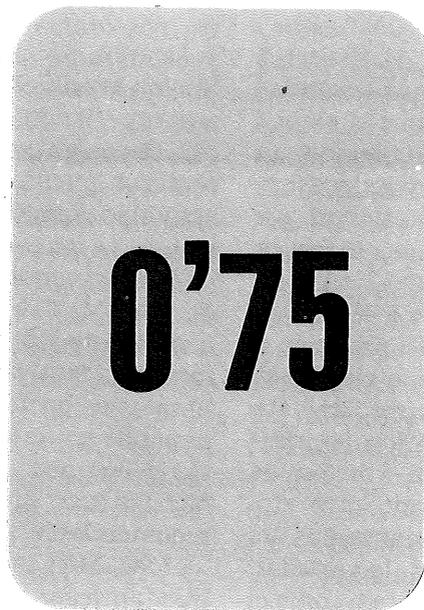
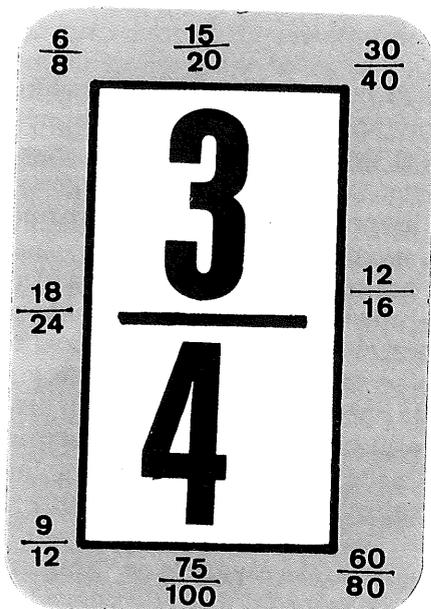
Cada baraja se acompaña con unos comentarios generales para el profesor sobre la utilización didáctica del juego, las reglas de cada juego y los objetivos específicos que se pretenden alcanzar con los diferentes modos de juego que pueden desa-

rollarse con dicha baraja. En todas las barajas hay por tanto varias modalidades alternativas de juego y distintas formas de jugar, normalmente son tres o más posibilidades las que se ofrecen.

1.- Nombre de la baraja: Las Pandillas

Nivel: Ciclo Medio y Ciclo Superior y EE.MM.
Tema: Fracciones

Es un juego de 55 cartas. Cada naipe lleva la representación de un número fraccionario. Hay 5 formas distintas en total de representar cada número: gráfica, porcentaje, decimal, subconjunto y fracción. La idea del juego consiste en agrupar los números según sus diferentes representaciones en pandillas. Hay otras variantes posibles y el profesor puede inventar otras reglas.



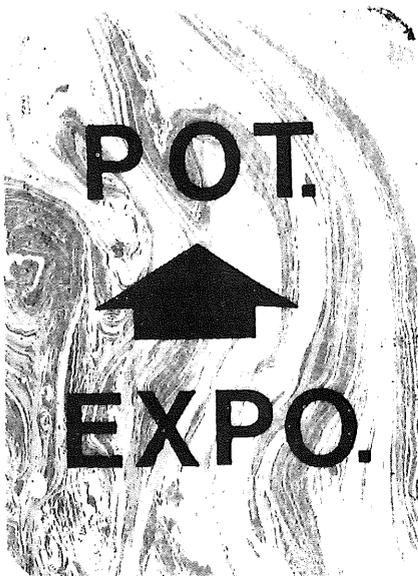
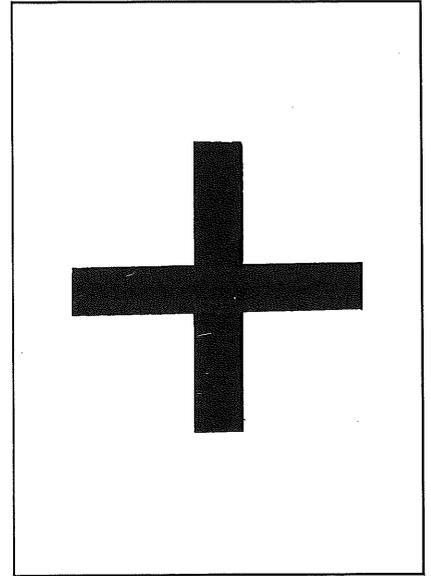
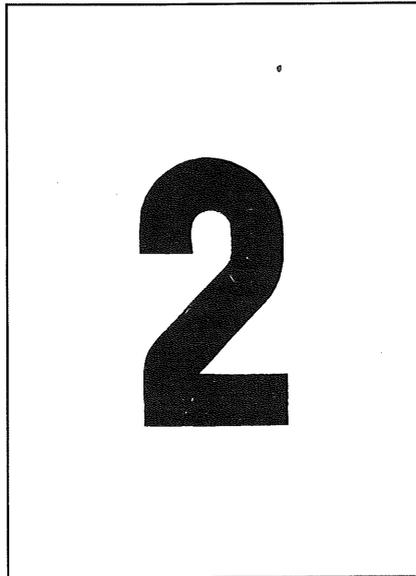
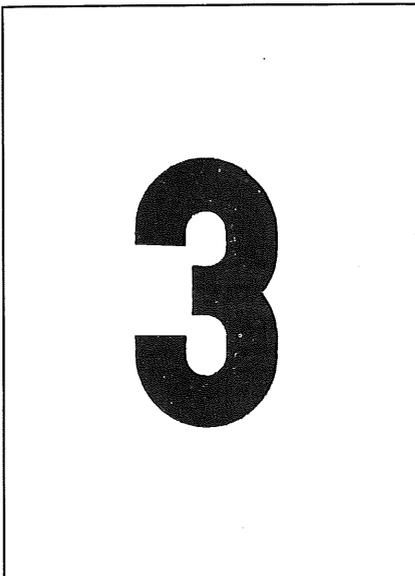
2.- Nombre de la baraja: La Escalada

Nivel: Ciclo Inicial y Ciclo Medio

Tema: Números naturales, operaciones y cálculo mental

Es una baraja compuesta por 64 naipes. Los naipes son números naturales; signos de operaciones: más, menos, por, división y elevar a una

potencia; y también unas cartas con paréntesis. Por la composición de las cartas es evidente que aún sin reglas, un profesor podría diseñar por sí mismo actividades con estas cartas o bien sus propios juegos para facilitar la comprensión del significado de las operaciones aritméticas elementales. En las instrucciones que acompañan a la baraja se dan las reglas para jugar hasta 3 juegos.

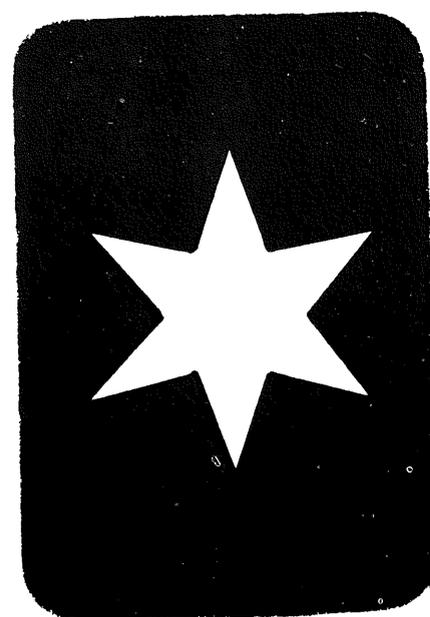
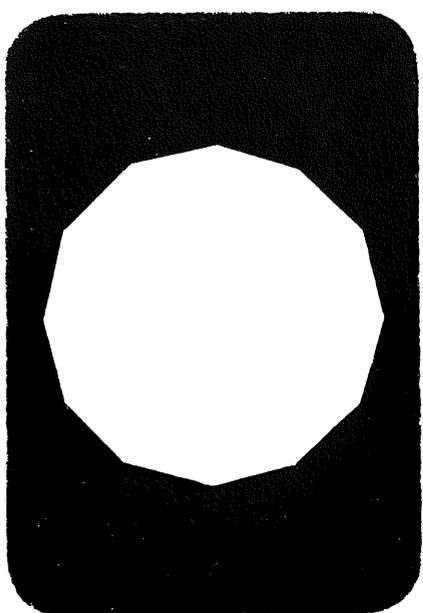
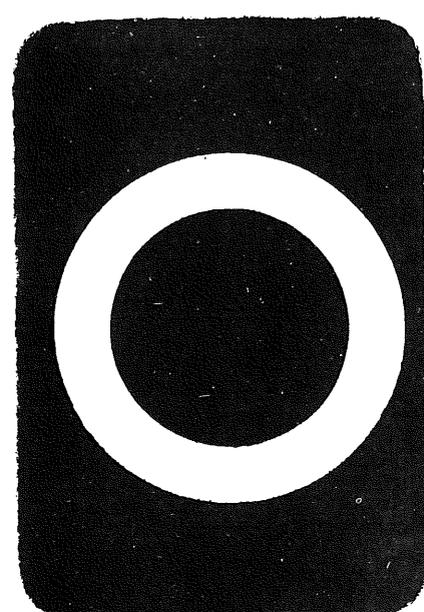
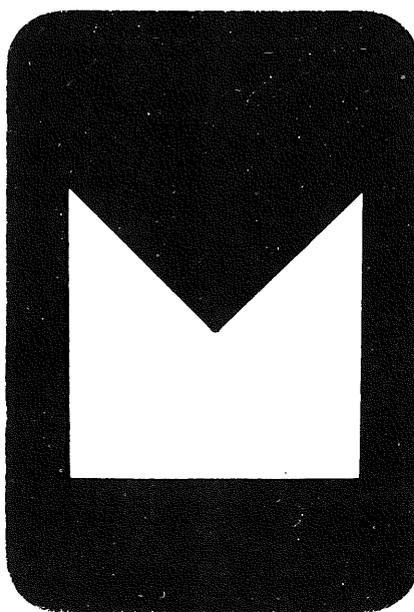
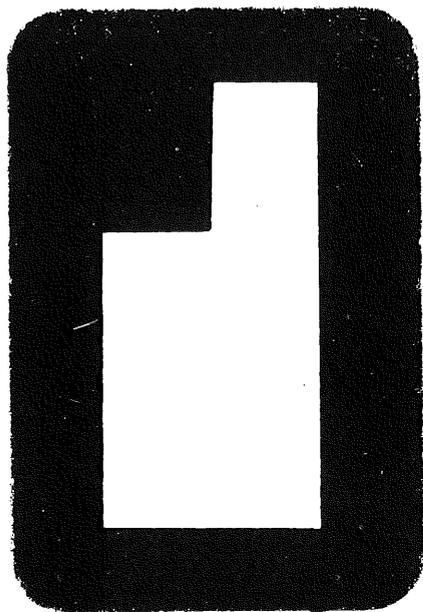


3.- Nombre de la baraja: Buscágono

Nivel: Ciclo Medio y Ciclo Superior

Tema: Números naturales, operaciones y cálculo mental

Baraja de 45 cartas con diferentes figuras geométricas planas en cada carta. La descripción más detallada de esta baraja puede verse en el N° 3 de la Revista "SUMA".



4.- Nombre de la baraja: Múltiplos y divisiones

Nivel: Ciclo Medio y Ciclo Superior
Tema: Números naturales, operaciones y cálculo mental

La baraja consta de 48 cartas cada una con un número del 1 al 48 y tres "comodines" con diversos números.

Referencias Bibliográficas

Fernando Corbalán Yuste/José M^a Gairín Sallán "Juegos en clase de matemáticas". Revista "Cuadernos de Pedagogía", N° 160 (Julio de 1988)

Fernando Corbalán Yuste/José M^a Gairín Sallán "Problema a mí N°3 (Juegos)". Editorial EDINUMEN

J. Antolin/Fernando Corbalán Yuste/José M^a Gairín Sallán "Buscágon" Revista "Suma", N° 3 (Primavera 1989)

"Juegos. Enciclopedia práctica" (2 Tomos) Ediciones Nueva Lente

