

Juegos de estructura adaptable II: Juegos tipo ponte-pilas

Fecha de recepción: Enero, 2000

Educación Matemática
Vol. 12 No. 3 diciembre 2000
pp.94-104

Cecilia Tirapegui
Universidad Nacional Experimental de Guayana
ctirapeg@telcel.net.ve

Este juego fue diseñado por la maestra norteamericana Gloria Sanok, y presentado en el 10º Congreso de la Asociación Mexicana de Profesores de Matemática (Xalapa, México, 1987). La autora lo llamó “quién tiene”, pero en el contexto venezolano desde 1990 se le ha llamado “ponte pilas”.

Es una actividad lúdica muy dinámica que, aunque no tiene la estructura de un juego tradicional como bingo o rompecabezas, admite la incorporación de un contenido matemático (o de otra materia de estudio), generando así un juego nuevo con las mismas características del originado por la maestra Sanok.

El juego consiste en una secuencia. Al azar se reparte una ficha a cada participante. cada ficha tiene una afirmación y una pregunta del tipo:

Yo tengo 15, ¿quién tiene dos más?

la ficha de otro participante tiene la proposición que responde a esa pregunta, y a su vez plantea otra interrogante:

Yo tengo 17, ¿quién tiene mi sucesor?

Dinámica del juego:

Hay tantas fichas de juego como alumnos en el aula. Una ficha tiene una señal de inicio (o el director de juego anticipa quién comienza). El poseedor de esa ficha se levanta del asiento y lee su contenido: *Yo tengo N ¿quién tiene?*. Los demás jugadores escuchan, mentalmente efectúan la operación planteada en la interrogante, referida al número “N”. Aquel participante que tiene, en la proposición de su ficha, el número que corresponde al resultado de esa operación, se levanta también y la lee. Así, todos los alumnos del salón tienen oportunidad de leer su ficha, para lo cual necesitan estar atentos, “con las pilas bien cargadas”, para identificar cuando les toca participar.

Al diseñar la secuencia, el docente necesita considerar las siguientes precauciones:

- En cada ficha de juego hay un número “N” y una pregunta que plantea una operación que se efectúa con él (o más de una operación como en los ejemplos “.....¿quién tiene mi doble más 3?,¿quién tiene mi cuadrado menos 3?, o “....quién tiene el sucesor de mi sucesor?”.

- El número que aparece en la proposición debe ser diferente en cada ficha, es decir, nunca se repite alguno. De repetirse, habría más de un participante con derecho a juego, lo que obstaculizaría la secuencia además de generar confusión y descontento.
- Las operaciones que llevan las interrogantes deben tener un sólo resultado, de lo contrario se transgrediría la disposición 2. Por ejemplo, en la tercera etapa no podría colocarse *¿yo tengo 36, quién tiene mi raíz cuadrada?*
- Las operaciones deben tener grados de dificultad semejante. Para ello, es necesario controlar el rango de los valores que juegan. Si no se logra este control, es posible que a unos participantes les corresponda operaciones muy fáciles y a otros muy difíciles, lo que generaría algún grado de disconformidad o angustia entre los niños, lo que invalidaría la actividad como juego.
- El contenido de las fichas (de cartulina, preferiblemente plastificada, de un tamaño aproximado 4x8cm) debe estar escrito con claridad para que los niños no tengan dificultad al leerlas ni al oírlas. La secuencia y su desenvolvimiento requieren de una lectura clara, en un tono de voz que permita la percepción inmediata de lo leído por parte de cada participante, que garantizará la oportunidad de las diferentes jugadas, y el interés de los niños.
- La presentación de las instrucciones del juego por parte del docente hará énfasis en la importancia de la atención que presten los jugadores quienes, si bien sólo tienen un turno, deben estar pendientes que las operaciones y los resultados leídos se correspondan correctamente. O sea, un jugador que ya tuvo su turno debe controlar las jugadas de los demás, para que no surjan inconvenientes. Hay que estar “con las pilas puestas” durante toda la partida.
- Dependiendo del propósito que persiga el docente, es optativo colocar los números que intervienen (tanto en la proposición como en la interrogante), en su forma simbólica o en palabras. Dado que en pocas ocasiones se utiliza la expresión literal, por escrito, de los números, ésta parece ser una forma agradable de ejercitarla. Pero, el docente lo decide.
- Si el juego que se ha diseñado tiene más fichas que el número de jugadores que participan, se retirarán las primeras fichas de la secuencia, para que haya tantas fichas como jugadores. Para eso, se revisa la hoja de planificación del juego. En el ejemplo propuesto, si fuesen a jugar 31 niños, se retirarían las 9 primeras, quedando como ficha de inicio *¿Quién tiene 22....?*, o también podría retirarse las fichas finales y guardár para sí la última en jugar, para cerrar él mismo el juego.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de juegos ponte-pilas, con sus respectivos guiones didácticos y secuencia de fichas.

GUIÓN DIDÁCTICO DEL JUEGO PONTE-PILAS DOBLETRI

¿QUÉ ES? Un juego PONTEPILAS de operaciones dobles.

¿POR QUÉ? La habilidad numérica es compleja y difícil de alcanzar. La operatoria de lápiz y papel para la ejercitación de la adición, sustracción, multiplicación y división generalmente se torna tediosa, tanto para el docente como para los alumnos. Por otra

parte, la resolución de problemas es una actividad inherente a toda clase de Matemáticas, por cuanto el fin de esta ciencia es la aplicación de sus modelos, relaciones y operaciones en el proceso de obtención de soluciones a los problemas del entorno. Así, la física, química y como ellas, las ciencias en general, emplean las herramientas matemáticas en sus respectivos estudios. Generalmente, entre los procesos de resolver ejercicios de cálculo y de resolver problemas aparece como un escollo, la conversión del lenguaje coloquial en el simbólico matemático: es una situación que dificulta el normal desarrollo de las actividades de aula. Este juego «Ponte Pilas» ofrece una ejercitación que combina la operatoria rutinaria con la ejercitación del lenguaje: palabras como «doble», «triple», «mitad», «quíntuple», séptima parte» intervienen en un ejercicio algo complejo, por cuanto en cada jugada hay que realizar dos operaciones sucesivas. Sin embargo, la magia del juego lo hace posible.

¿PARA QUÉ? Ejercitar la transformación del lenguaje coloquial en aritmético y viceversa. Adquirir destrezas en cálculos mentales de las cuatro operaciones: adición, sustracción, multiplicación y división. Estimular: percepción clara, atención, control de la impulsividad, necesidad de precisión, conservación de constancias, y la toma de decisiones oportunas y asertivas.

¿DÓNDE? En el aula o fuera de ella. No es preciso que los niños estén sentados o agrupados de alguna forma determinada.

¿CON QUÉ? El juego consta de 40 fichas (una para cada alumno de un curso). En cada una de ellas hay una afirmación: *yo tengo N* , y una pregunta *¿Quién tiene mi $n \times p + q$ (o mi n -ésima parte menos q)* donde p es un número natural diferente de 0, menor que 10, y q es menor o igual que 30. El resultado de esa operación está en otra ficha, ya que existe una secuencia en las 40 fichas.

¿CUÁNDO? Desde quinto grado, como una ejercitación complementaria de las operaciones entre números naturales, después que se hayan desarrollado las actividades de aprendizaje sugeridas por el Programa Oficial, para que los niños internalicen el concepto de cada operación, su notación en diversos lenguajes, sus propiedades y su operatoria. Así mismo, es requisito haber hecho énfasis en las expresiones del lenguaje coloquial que sirven para denotar ciertas operaciones, sobre todo cuando se inicia la resolución de problemas que requieren el planteo de una ecuación.

¿CÓMO? Cada alumno (jugador) recibe una ficha, al azar. La secuencia se inicia cuando quién posee la ficha que tiene el número anunciado como el primero (si hay 40 jugadores, la ficha inicial es “yo tengo 20...” lee su ficha en alta voz. Los demás jugadores, atentos, efectúan mentalmente las dos operaciones indicadas y si el resultado corresponde al número que aparece en sus fichas, la leen, y así se desarrolla la secuencia. Si hay menos de 40 jugadores (incluyendo al docente), se retirarán tantas fichas como sea necesario (se recomienda sean las primeras, para que la secuencia finalice en “yo 1 y aquí no juega más ninguno”). Se recomienda desarrollar este juego como una experiencia de aprendizaje D.J.C, dado que la discusión posterior proporcionará diversas estrategias para realizar los cálculos.

Fichas del Pontepilas Doble-tri

1. Yo tengo 20, ¿quién tiene mi doble menos 5?
2. Yo tengo 35, ¿quién tiene mi quinta parte más 10?
3. Yo tengo 17, ¿quién tiene mi doble más dos?
4. Yo tengo 36, ¿quién tiene mi sexto menos uno?
5. Yo tengo 5, ¿quién tiene mi triple más uno?
6. Yo tengo 16, ¿quién tiene mi mitad más tres?
7. Yo tengo 11, ¿quién tiene mi triple más uno?
8. Yo tengo 34, ¿quién tiene mi mitad más dos?
9. Yo tengo 19, ¿quién tiene mi doble más dos?
10. Yo tengo 40, ¿quién tiene mi cuarta parte más cuatro?
11. Yo tengo 14, ¿quién tiene el triple de mi mitad?
12. Yo tengo 21, ¿quién tiene mi doble más dos?
13. Yo tengo 44, ¿quién tiene mi doble menos ocho?
14. Yo tengo 80, ¿quién tiene mi cuarta parte más dos?
15. Yo tengo 22, ¿quién tiene el sucesor de mi mitad?
16. Yo tengo 12, ¿quién tiene el doble de mi tercera parte?
17. Yo tengo 8, ¿quién tiene mis el triple de mi cuarta parte?
18. Yo tengo 6, ¿quién tiene mi quíntuplo más dos?
19. Yo tengo 32, ¿quién tiene mi mitad más dos?
20. Yo tengo 18, ¿quién tiene mi mitad menos dos?
21. Yo tengo 7 ¿quién tiene mi cuádruplo más dos ?
22. Yo tengo 30, ¿quién tiene mi mitad menos dos?
23. Yo tengo 13 ¿quién tiene mi doble más cinco ?
24. Yo tengo 31, ¿quién tiene mi doble menos diez?
25. Yo tengo 52 , ¿quién tiene mi mitad menos uno ?
26. Yo tengo 25 , ¿quién tiene mi quinta parte más cuatro?
27. Yo tengo 9, ¿quién tiene mi triple más uno ?
28. Yo tengo 28 , ¿quién tiene mi cuarta parte más tres?
29. Yo tengo 10 , ¿quién tiene mi doble más cuatro?
30. Yo tengo 24, ¿quién tiene mi sexta parte menos uno?
31. Yo tengo 3, ¿quién tiene la mitad de mi sucesor ?
32. Yo tengo 2, ¿quién tiene mi séxtuple más tres?

33. Yo tengo 15, ¿quién tiene mi triple menos tres?
34. Yo tengo 42, ¿quién tiene mi mitad más 12?
35. Yo tengo 33, ¿quién tiene mi doble menos dos?
36. Yo tengo 64, ¿quién tiene mi octava parte más treinta?
37. Yo tengo 38, ¿quién tiene mi doble menos seis?
38. Yo tengo 70, ¿quién tiene mi mitad más cuatro?
39. Yo tengo 39, ¿quién tiene mi tercera parte menos doce?
40. Yo tengo 1 y aquí no juega más ninguno.

Guión Didáctico del JUEGO PPFRA

¿QUÉ ES? Un juego PONTEPILAS de fracciones.

¿POR QUÉ? En la escuela, con frecuencia, se olvida hacer énfasis en los operadores implícitos en ellas: el numerador multiplica, el denominador divide. Se presenta a las fracciones en el contexto de las partes de un todo, generalmente refiriéndose a las figuras geométricas. Las investigaciones que se han estado efectuando advierten que, a menos (a) que se vinculen a las fracciones con variedad de situaciones, y (b) que se establezcan vínculos cognitivos entre lo que se estudia en la escuela y las vivencias de los niños, el aprendizaje de los conceptos fraccionarios será frágil y tendrá una duración limitada.

¿PARA QUÉ? Ejercitar el concepto de fracción como operador, la lectura y la interpretación del lenguaje fraccionario. Adquirir destrezas en cálculos mentales de división y multiplicación. Estimular: percepción clara, atención, control de la impulsividad, necesidad de precisión y la toma de decisiones oportunas y asertivas.

¿CUÁNDO? Desde quinto grado, después que se hayan desarrollado las actividades de aprendizaje sugeridas por el Programa Instruccional y/o el Manual del Docente, para que los niños internalicen el concepto de fracción, su notación y sus interpretaciones. En la primera oportunidad que se practique, dado que la actividad tiene un grado de dificultad elevado, si los niños no se han ejercitado en cálculos mentales, cada uno podría utilizar lápiz y papel o una calculadora.

¿DÓNDE? En el aula o fuera de ella. No es preciso que los niños estén sentados o agrupados de alguna forma determinada.

¿CON QUÉ? El juego consta de 40 fichas (una para cada alumno de un curso). En cada una de ellas hay una afirmación: *yo tengo N* , y una pregunta *¿Quién tiene mi p/q ?*, donde p y q son números naturales diferentes de 0. El resultado de esa operación está en otra ficha, ya que existe una secuencia en las 40 fichas.

¿CÓMO? Cada alumno (jugador) recibe una ficha, al azar. La secuencia se inicia cuando quién posee la ficha que tiene el número anunciado como el primero, lee su ficha en

alta voz. Los demás jugadores, atentos, efectúan mentalmente la operación indicada (ya sea dividir por el denominador y luego multiplicar por el numerador, o viceversa), y si el resultado corresponde al número que aparece en sus fichas, la leen, y así se desarrolla la secuencia. Si hay menos de 40 jugadores (incluyendo al docente), se retirarán tantas fichas como sea necesario (se recomienda sean las primeras, para que la secuencia finalice con “yo tengo 1 y aquí no juega más ninguno!”). Se recomienda desarrollar este juego como una experiencia de aprendizaje D.J.C. La discusión que se realiza al finalizar la partida permitirá reflexionar respecto de las estrategias seguidas para realizar los cálculos, en función En un quinto grado, después de estudiar las fracciones equivalentes, se podrá practicar la simplificación, como estrategia para obtener más cómoda y seguramente los resultados.

Fichas del juego Ppfrac

1. Yo tengo 20, ¿quién tiene mis $5/4$?
2. Yo tengo 25, ¿quién tiene mis $3/5$?
3. Yo tengo 15, ¿quién tiene mis $7/3$?
4. Yo tengo 35, ¿quién tiene mis $2/5$?
5. Yo tengo 14, ¿quién tiene mis $4/7$?
6. Yo tengo 8, ¿quién tiene mis $3/2$?
7. Yo tengo 12, ¿quién tiene mis $7/3$?
8. Yo tengo 28, ¿quién tiene mis $7/4$?
9. Yo tengo 49, ¿quién tiene mis $8/7$?
10. Yo tengo 56, ¿quién tiene mis $5/7$?
11. Yo tengo 40, ¿quién tiene mis $5/4$?
12. Yo tengo 50, ¿quién tiene mis $6/5$?
13. Yo tengo 60, ¿quién tiene mis $6/10$?
14. Yo tengo 36, ¿quién tiene mis $3/6$?
15. Yo tengo 18, ¿quién tiene mis $7/6$?
16. Yo tengo 21, ¿quién tiene mis $3/7$?
17. Yo tengo 9, ¿quién tiene mis $11/3$?
18. Yo tengo 33, ¿quién tiene mis $2/11$?
19. Yo tengo 6, ¿quién tiene mis $5/3$?
20. Yo tengo 10, ¿quién tiene mis $9/2$?
21. Yo tengo 45, ¿quién tiene mis $7/5$?
22. Yo tengo 63, ¿quién tiene mis $6/7$?
23. Yo tengo 54, ¿quién tiene mi $1/2$?
24. Yo tengo 27, ¿quién tiene mis $8/3$?
25. Yo tengo 72, ¿quién tiene mis $9/8$?
26. Yo tengo 81, ¿quién tiene mis $10/9$?

27. Yo tengo 90, ¿quién tiene mis $7/9$?
28. Yo tengo 70, ¿quién tiene mis $6/10$?
29. Yo tengo 42, ¿quién tiene mis $4/7$?
30. Yo tengo 24, ¿quién tiene mis $8/3$?
31. Yo tengo 64, ¿quién tiene mis $6/8$?
32. Yo tengo 48, ¿quién tiene mis $11/8$?
33. Yo tengo 66, ¿quién tiene mis $5/6$?
34. Yo tengo 55, ¿quién tiene mis $4/5$?
35. Yo tengo 44, ¿quién tiene mis $8/11$?
36. Yo tengo 32, ¿quién tiene mi $1/8$?
37. Yo tengo 4, ¿quién tiene mis $13/2$?
38. Yo tengo 26, ¿quién tiene mis $7/26$?
39. Yo tengo 7 ¿quién tiene mi $1/7$?
40. Yo tengo 1 ¡¡y no jugaremos más!!.

JUEGO PONTEPILAS PPMULTI

Guión didáctico del PPMULTI

¿QUÉ ES? Un juego tipo PONTEPILAS, de multiplicación de números naturales.

¿POR QUÉ? La memorización de las tablas de multiplicar es un proceso largo y tedioso. Es muy difícil lograr que los niños, a partir de la segunda mitad del tercer grado, adquieran destrezas para efectuar multiplicaciones con seguridad y precisión. Sin embargo, no se puede avanzar en el programa curricular a menos que todos los alumnos hayan logrado esas destrezas. Esto se agrava en el cuarto grado, pues los niños no podrán aprender a dividir, y su evolución se retrasa.

¿PARA QUÉ? Ejercitar las tablas de multiplicar.

Ejercitar la lectura y la interpretación del lenguaje numérico.

Estimular: percepción clara, atención, control de la impulsividad, necesidad de precisión y la toma de decisiones oportunas y asertivas.

¿CON QUÉ? El juego consta de 40 fichas (una para cada alumno de un curso). En cada una de ellas hay una afirmación: yo tengo N1, y una pregunta ¿Quién tiene MxP?. El resultado de esa operación está en otra ficha, ya que existe una secuencia en las 40 fichas.

¿CUÁNDO? Desde el tercer grado, después que se han desarrollado los contenidos conceptuales y procedimentales propios de la multiplicación, se hayan construido las tablas de multiplicar y ejercitado resolviendo problemas de la vida real en los cuales los niños hayan interpretado qué significa y por qué se multiplica. Eventualmente, se podrá practicar el juego cuando el docente lo estime conveniente, aún en grados superiores.

¿DÓNDE? En el aula o fuera de ella. No es preciso que los niños estén sentados o agrupados de alguna forma determinada.

¿CÓMO? Cada alumno (jugador) recibe una ficha, al azar. La secuencia se inicia cuando quién posee la ficha que tiene el número anunciado como el primero, lee su ficha en alta voz. Los demás jugadores, atentos, efectúan mentalmente la operación indicada, y participan cuando les corresponde, según la secuencia, leyendo el contenido de su ficha. Si hay menos de 40 jugadores (incluyendo al docente), se retirarán tantas fichas como sea necesario (se recomienda sean las primeras, para que la secuencia finalice en “yo tengo 100 y este juego terminó”). Se recomienda desarrollar este juego como una experiencia de aprendizaje D.J.C. En la fase “C” se recomienda analizar las últimas fichas (cuadrados de los primeros naturales).

Fichas del Juego PPMULTI

1. Yo tengo 37, ¿quién tiene 4×8 ?
2. Yo tengo 32, ¿quién tiene 2×3 ?
3. Yo tengo 6, ¿quién tiene 5×7 ?
4. Yo tengo 35, ¿quién tiene 3×4 ?
5. Yo tengo 12, ¿quién tiene 5×6 ?
6. Yo tengo 30, ¿quién tiene 7×8 ?
7. Yo tengo 56, ¿quién tiene 6×3 ?
8. Yo tengo 18, ¿quién tiene 9×5 ?
9. Yo tengo 45, ¿quién tiene 4×2 ?
10. Yo tengo 8, ¿quién tiene 7×4 ?
11. Yo tengo 28, ¿quién tiene 4×6 ?
12. Yo tengo 24, ¿quién tiene 6×8 ?
13. Yo tengo 48, ¿quién tiene 2×7 ?
14. Yo tengo 14, ¿quién tiene 8×5 ?
15. Yo tengo 40, ¿quién tiene 7×3 ?
16. Yo tengo 21, ¿quién tiene 6×7 ?
17. Yo tengo 42, ¿quién tiene 3×5 ?
18. Yo tengo 15, ¿quién tiene 11×6 ?
19. Yo tengo 66, ¿quién tiene 5×2 ?
20. Yo tengo 10, ¿quién tiene 3×11 ?
21. Yo tengo 33, ¿quién tiene 6×9 ?

22. Yo tengo 54, ¿quién tiene 11×2 ?
23. Yo tengo 22 ¿quién tiene 9×7 ?
24. Yo tengo 63, ¿quién tiene 11×4 ?
25. Yo tengo 44, ¿quién tiene 9×3 ?
26. Yo tengo 27, ¿quién tiene 11×5 ?
27. Yo tengo 55, ¿quién tiene 6×10 ?
28. Yo tengo 60, ¿quién tiene 4×5 ?
29. Yo tengo 20, ¿quién tiene 10×5 ?
30. Yo tengo 50 ¿quién tiene 7×7 ?
31. Yo tengo 49, ¿quién tiene 5×5 ?
32. Yo tengo 25, ¿quién tiene 3×3 ?
33. Yo tengo 9, ¿quién tiene 6×6 ?
34. Yo tengo 36, ¿quién tiene 4×4 ?
35. Yo tengo 16, ¿quién tiene 8×8 ?
36. Yo tengo 64 ¿quién tiene 2×2 ?
37. Yo tengo 4, ¿quién tiene 9×9 ?
38. Yo tengo 81, ¿quién tiene 10×10 ?
39. Yo tengo 100, ¿quién tiene 1×1 ?
40. Yo tengo 1 ¡¡y esto se acabó!!

JUEGO PONTE-PILAS ASN1

¿QUÉ ES? Un juego tipo PONTEPILAS, de adición y sustracción de números naturales.

¿POR QUÉ? El desarrollo del sentido numérico y destrezas de cálculo, la estimación y anticipación de resultados, son algunas de las metas de la matemática escolar en los tres primeros grados de la educación básica. La memorización de las diferentes combinaciones de números naturales que se suman o restan, es un proceso largo y tedioso. A veces se hace difícil lograr que los niños, a partir del segundo grado, adquieran destrezas para efectuar adiciones y sustracciones con seguridad y precisión. Sin embargo, es preciso diversificar el tipo de ejercitación que se hace en el aula, para evitar que los niños se cansen y lleguen a rechazar a las matemáticas. La actividad que se propone proporciona una oportunidad de practicar jugando.

¿PARA QUÉ? Ejercitar la adición y sustracción de números naturales.

Ejercitar la lectura y la interpretación del lenguaje numérico.

Estimular: percepción clara, atención, control de la impulsividad, necesidad de precisión y la toma de decisiones oportunas y asertivas.

¿CON QUÉ? El juego consta de 40 fichas (una para cada alumno de un curso). En cada una de ellas hay una afirmación: “yo tengo n ”, y una pregunta ¿Quién tiene m más (o menos)?. El resultado de esa operación está en otra ficha, ya que existe una secuencia en las 40 fichas.

¿CUÁNDO? Desde el segundo grado, después que se han desarrollado los contenidos conceptuales y procedimentales propios del inicio de las operaciones aritméticas y se haya ejercitado resolviendo problemas de la vida real en los cuales los niños hayan interpretado qué significa cada operación y por qué se efectúa. Eventualmente, se podrá practicar el juego cuando el docente lo estime conveniente, aún en grados superiores.

¿DÓNDE? En el aula o fuera de ella. No es preciso que los niños estén sentados o agrupados de alguna forma determinada.

¿CÓMO? Cada alumno (jugador) recibe una ficha, al azar. La secuencia se inicia cuando quién posee la ficha que tiene el número anunciado como el primero, lee su ficha en alta voz. Los demás jugadores, atentos, efectúan mentalmente la operación indicada, y participan cuando les corresponde, según la secuencia, leyendo el contenido de su ficha. Si hay menos de 40 jugadores (incluyendo al docente), se retirarán tantas fichas como sea necesario (se recomienda sean las primeras, para que la secuencia finalice en “yo tengo 50 y ganamos la cuenta”). Se recomienda desarrollar este juego como una experiencia de aprendizaje D.J.C.

Fichas del juego Ponte Pilas ASN

1. Yo tengo 10, ¿quién tiene dos menos?
2. Yo tengo 8, ¿quién tiene tres menos?
3. Yo tengo 5, ¿quién tiene dos más?
4. Yo tengo 7, ¿quién tiene tres menos?
5. Yo tengo 4, ¿quién tiene dos menos?
6. Yo tengo 2, ¿quién tiene uno menos?
7. Yo tengo 1, ¿quién tiene diez más?
8. Yo tengo 11, ¿quién tiene dos más?
9. Yo tengo 13, ¿quién tiene uno menos?
10. Yo tengo 12, ¿quién tiene dos más?
11. Yo tengo 14, ¿quién tiene uno más?
12. Yo tengo 15, ¿quién tiene dos más?
13. Yo tengo 17, ¿quién tiene uno menos?
14. Yo tengo 16, ¿quién tiene dos más?
15. Yo tengo 18, ¿quién tiene uno más?
16. Yo tengo 19, ¿quién tiene diez más?
17. Yo tengo 29, ¿quién tiene dos menos?

18. Yo tengo 27, ¿quién tiene tres menos?
19. Yo tengo 24, ¿quién tiene uno más?
20. Yo tengo 25, ¿quién tiene dos menos?
21. Yo tengo 23, ¿quién tiene dos menos?
22. Yo tengo 21, ¿quién tiene cinco más?
23. Yo tengo 26 ¿quién tiene dos más?
24. Yo tengo 28, ¿quién tiene diez más?
25. Yo tengo 38, ¿quién tiene uno menos?
26. Yo tengo 37, ¿quién tiene dos menos
27. Yo tengo 35, ¿quién tiene dos menos?
28. Yo tengo 33, ¿quién tiene uno más?
29. Yo tengo 34, ¿quién tiene dos más?
30. Yo tengo 36, ¿quién tiene cuatro menos?
31. Yo tengo 32, ¿quién tiene diez más?
32. Yo tengo 42, ¿quién tiene dos más?
33. Yo tengo 44, ¿quién tiene tres más?
34. Yo tengo 47, ¿quién tiene dos menos?
35. Yo tengo 45 ¿quién tiene dos menos?
36. Yo tengo 43, ¿quién tiene tres más?
37. Yo tengo 46, ¿quién tiene tres más?
38. Yo tengo 49, ¿quién tiene uno menos?
39. Yo tengo 48, ¿quién tiene dos más?
40. Yo tengo 50 y ganamos la cuenta.