

LOBO 77, UN JUEGO DE MESA PARA TRABAJAR EL CÁLCULO MENTAL

¿QUÉ TENER EN CUENTA PARA LLEVARLO AL AULA?

LOBO 77, UM JOGO DE TABULEIRO PARA TRABALHAR O CÁLCULO MENTAL

O QUE CONSIDERAR AO LEVÁ-LO PARA A SALA DE AULA?

LOBO 77, A BOARD GAME FOR WORKING ON MENTAL CALCULATION

WHAT TO BEAR IN MIND WHEN BRINGING IT INTO THE CLASSROOM?

Andrea de la Fuente Silva

Universidad Autónoma de Madrid

andrea.delafuente@uam.es



Figura 1 Juego de mesa Lobo 77 tomada de <https://mercurio.com.es/>

1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL RECURSO DIDÁCTICO

Las situaciones que nos plantean algunos juegos comerciales pueden ser una gran oportunidad para explorar, reflexionar y facilitar el diálogo matemático en el aula. Actualmente hay una gran cantidad de juegos en el mercado y, en ocasiones, saber escoger un juego para los objetivos didáctico-matemáticos que nos planteemos no es una tarea fácil. A continuación, se presenta el juego Lobo 77 y se analiza su potencial para poder ser introducido en el aula. Sirva este análisis como ejemplo de algunas cuestiones que, a veces, pasamos por alto y son esenciales considerar antes de utilizar juegos en la clase de matemáticas.

Lobo 77 es un juego de Thomas Pauli que actualmente edita Mercurio en España. Las cartas tienen los números -10, 0, del 2 al 10, todos los dobles del 11 al 66 y el 76, además de cartas especiales (x2 y el cambio de sentido). También incluye unas fichas azules que representan las vidas. Se empieza con cinco cartas por persona y tres vidas. Cada persona, en su turno, echa una carta y... ¿Cómo se gana? O, mejor dicho, ¿cómo se pierde una ronda? La persona que al echar una carta dice como resultado de la suma 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77 o se pasa de 77, ¡pierde! De ahí el nombre de este juego: Lobo 77. La primera persona en perder tres rondas (tres vidas), pierde el juego.

Para comenzar el juego, la primera persona solo echa una carta y luego toma una del mazo, de modo que siempre se tenga cinco cartas en mano. A continuación, la siguiente persona debe echar una carta y realizar el cálculo de la suma entre su carta y la anterior. Así, sucesivamente, el juego consiste en ir haciendo la suma entre la carta que echas en tu turno y la cantidad acumulada de las cartas anteriores. Para más información sobre cómo jugar, puedes ver este vídeo: [Lobo 77 para el aula.](#)

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA DE INTEGRACIÓN DEL RECURSO

La sencilla mecánica del juego facilita su introducción en el aula, captando rápidamente la atención del alumnado y permitiendo iniciar la actividad de inmediato. Aunque el propósito motivacional es evidente, el principal objetivo es generar un aprendizaje matemático, ya que estamos trabajando bajo la metodología de Aprendizaje Basado en el Juego (de la Fuente y Garrido-Martos, 2023). La conexión con el sentido numérico es clara y ahora entraremos con más detalle, pero este juego tiene una particularidad en su dinámica respecto a otros juegos que hay en el mercado: Lobo 77 no premia la velocidad, no gana quien primero sabe el resultado. Cada persona en su turno tiene varias posibilidades en mano y un tiempo (relativamente aceptable, no se hace pesada la espera) para pensar su jugada. La experiencia muestra como “para partidas efectivas, es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en habilidad, nivel curricular, competencia, etc.” (Sánchez, 2021, p. 141), pero en este caso, este juego nos ofrece más libertad a la hora de realizar los agrupamientos.

Pasemos ahora a analizar las matemáticas que se están trabajando mientras se juega y, por tanto, con qué objetivo podemos presentar Lobo 77 en el aula. Dentro de la clasificación de Leuders (2009), se trata de un juego de práctica, en el que se busca practicar el cálculo mental. Cuando se juega varias veces, hay algunas estrategias que se empiezan a evidenciar. Por ejemplo,

es habitual descartarse de las cartas con valores más altos al principio, para forzar llegar al 70 en pocos turnos, y quedarte con los valores más bajos y ceros en la mano.

En este punto es importante que observemos al alumnado, según las sumas que busque realizar y el tiempo que se tome para ello, veremos en qué punto se encuentran su desarrollo del cálculo mental. Si solo utilizan cartas como el 0, +2, +10, -10, y evitan el uso de +7 o +9, podemos sugerir algunas estrategias. Por ejemplo: “Si hacer +10 te resulta fácil, para sumar 9 puedes pensar en sumar 10 y quitarle 1”. Esta práctica repetitiva favorece la aplicación de manera flexible de este tipo de estrategias de cálculo. Además, no olvidemos que estamos jugando y, por tanto, el alumnado pondrá su empeño en aprender a jugar mejor para ganar.

3. EVALUACIÓN Y SUGERENCIAS

Este juego, en su formato comercial, está pensado a partir de 8 años. Para el aula nos parece adecuado utilizar este juego en un segundo ciclo, aunque cada docente conoce mejor que nadie las necesidades de su aula. Además, se pueden hacer algunas modificaciones del juego para adaptarlo (p. ej. quitar algunas cartas e ir las incluyendo de manera gradual al juego).

Es evidente que, si un juego de mesa comercial está bien diseñado, la cantidad de cartas que lo forman y otra serie de elementos no son fruto del azar. Esta elección es la que proporciona el equilibrio entre disfrute y contenido, para que el alumnado no esté pensando en “estoy haciendo tareas disfrazadas”. El propio material físico y diseño de juego hacen que la experiencia sea más atractiva, pero la simplicidad de las reglas hace que podamos jugarlo utilizando otro tipo de materiales como, por ejemplo, una baraja de cartas o las cartas del conocido juego comercial UNO.

El juego ofrece una situación al alumnado en la que debe participar activamente y en la que las emociones también salen a jugar. Los roles habituales que se suelen tomar, tanto de estudiantes como docente, cambian. Para que esta experiencia realmente se convierta en una oportunidad de disfrute y aprendizaje, es fundamental considerar tanto las variables que hemos mencionado como el acompañamiento que realicemos a lo largo del proceso.

El aprendizaje derivado de este juego podemos verlo reflejado en posteriores tareas que planteemos, donde las habilidades y estrategias de cálculo mental son utilizadas en contextos diferentes. Como sugerencia, se puede plantear una sesión en pequeños grupos con juegos que tienen un objetivo similar. Cada uno de ellos ofrecerá una forma de tratar el cálculo mental que se complementan y que, posteriormente, puedan ser tratados en una sesión conjunta. Una posible elección de cinco juegos comerciales para un segundo ciclo de primaria es: Lobo77, Friegas Tú, Pelusas, Código secreto 13+4 y Operación dinamita.

REFERENCIAS

- Leuders, T. (2009). Spiels du noch – Oder denkst du schon? Produktive Erarbeitungsspiele. *Praxis der Mathematik in der Schuler*, 51, 1-9.
- Sánchez, M. (2021). *En clase sí se juega: Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula* (7ª edición). PAIDÓS Educación
- De la Fuente, A. & Garrido-Martos, R. (2023). Aprendizaje basado en juegos. En L. Cañadas y N. Hidalgo (Eds.), *Materiales docentes para el empleo de metodologías y procesos de evaluación formativa en la formación inicial de profesorado* (pp. 101 – 118). Dykinson. <https://doi.org/10.14679/2310>