

CANASTA DE GATOS



EDAD SUGERIDA
Entre 8 y 10 años



DURACIÓN ESTIMADA
30 minutos



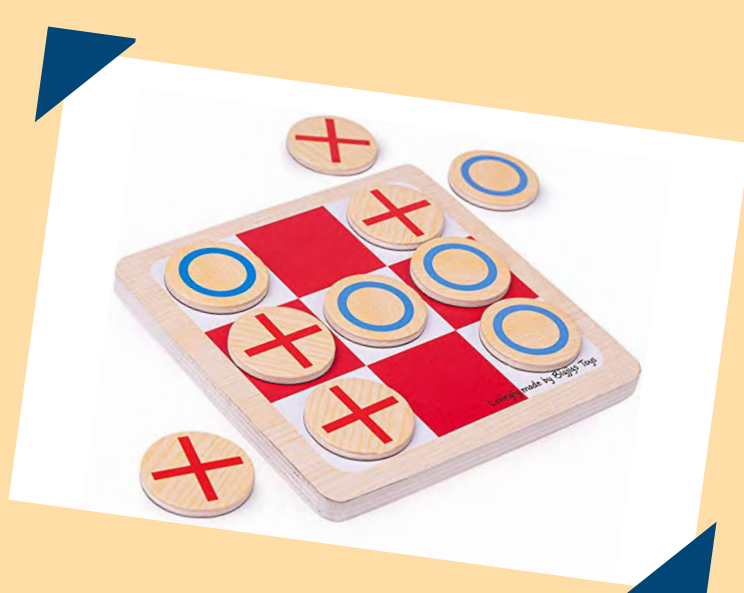
METAS
Reconocer el valor de cada cifra en un número.
Resolver problemas que involucren la adición.



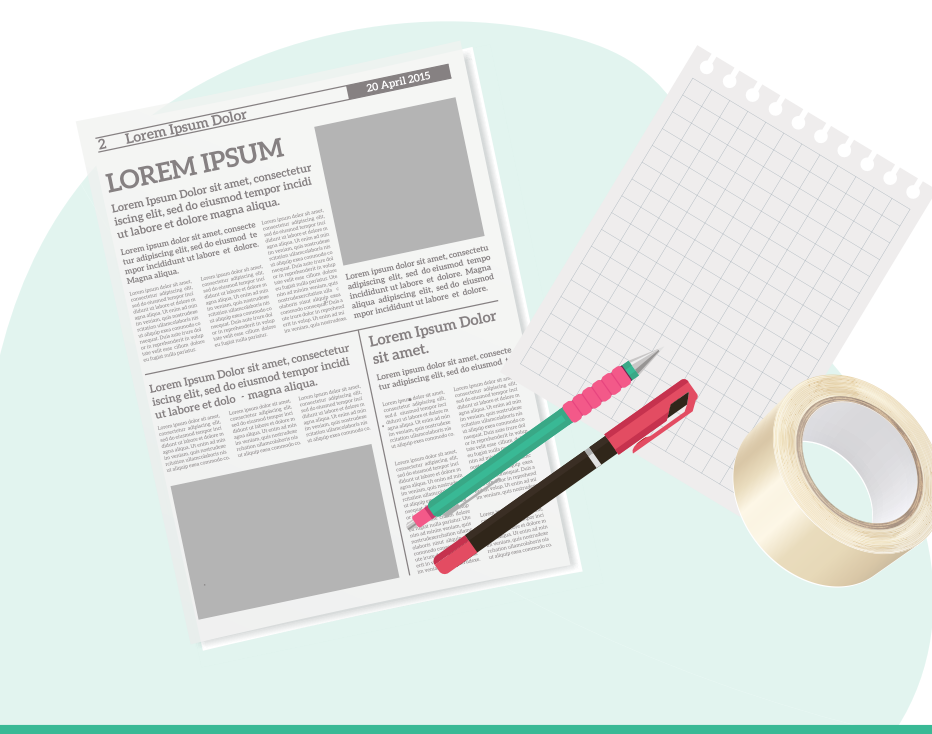
IDEAS CLAVE para esta actividad

- Invita al niño o niña a colaborar en la construcción del juego.
- Cada vez que el niño o niña logre superar algún obstáculo durante el juego, incentiva y potencia su confianza y seguridad.
- Cada vez que logre formar uno de los números propuestos en el tablero del juego, pídele que explique cómo lo consiguió, lo que le permitirá ir incorporando y fortaleciendo sus conocimientos matemáticos y estrategias de cálculo mental.

Este juego está basado en el conocido "Gato" pero, a diferencia del juego original, en los nueve espacios del cuadrante (#) se ha escrito un número previamente. Para poder marcar un espacio del gato (con una X o un O), el niño o niña deberá formar primero uno de los números del cuadrante, encestando bolitas de papel en tres canastas. Las canastas están ubicadas en una muralla a una cierta distancia y rotuladas con los números 100, 10 y 1. **¡A jugar!**



¡COMENCEMOS!



MATERIALES

- Hojas de periódico
- Film plástico o cinta adhesiva
- Plumón
- Hojas de cuaderno para registrar los puntos

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1 Con hojas de periódico armen tres conos y enumeren con los valores 100, 10 y 1.
- 2 Arruguen con fuerza la cantidad necesaria de papel periódico para armar 8 pelotas de igual tamaño. Para evitar que se desarmen, forréndolas con film o cinta adhesiva.
- 3 Escojan un muro despejado de la casa, asegurando el espacio para lanzar. Cuelguen las tres canastas a la pared a una altura cercana a los ojos del niño o niña.
- 4 Marquen en el piso el lugar desde donde se realizarán los lanzamientos (esta distancia puede ser ajustada en cada juego, según la destreza que se desarrolle).
- 5 Dibujen en una hoja de cuaderno un gato (#) y anoten una de las combinaciones de números que se proponen a continuación, ese será el tablero de juego.

3	112	300	301	210	202	211	22	310
400	13	22	102	121	21	40	113	30
111	4	31	120	30	130	220	30	300
203	122	211	5	140	33	122	30	302
212	500	320	111	600	401	14	410	220
410	4	50	204	222	14	51	121	221



INSTRUCCIONES PARA JUGAR

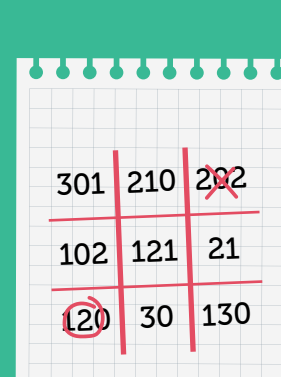
PASO 1 Al iniciar el juego, los dos jugadores o jugadoras se ponen de acuerdo para determinar quien comienza lanzando y quien hace de árbitro.

PASO 2 Quien lanza intenta encestar las 8 pelotas en las canastas, mientras que quien arbitra, registra en la tabla de anotaciones las canastas encestadas.

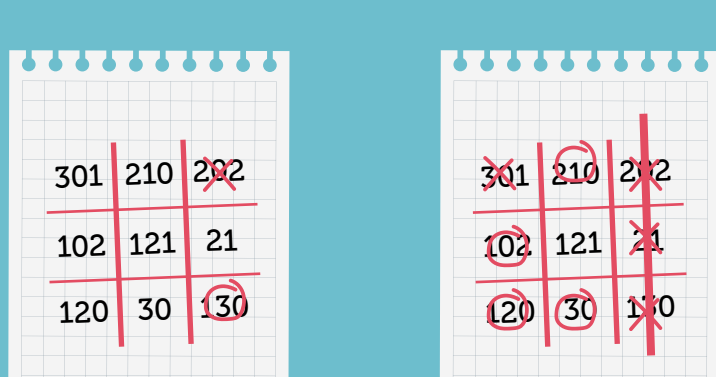
PASO 3 Una vez realizados los ocho lanzamientos, ambos o ambas participantes.



PASO 4 Si el resultado coincide con un número del tablero del gato escogido para jugar, quien lanza tacha dicho número con una cruz. Si el resultado obtenido no está en el tablero, no se anota nada.



PASO 5 En una nueva ronda, los jugadores o jugadoras intercambian sus roles. Si el nuevo lanzador o lanzadora obtiene un resultado que coincida con uno de los números del tablero, debe marcarlo con un círculo. Si su resultado no está en el tablero o ya está marcado, no se anota nada.



PASO 6 Gana el juego quien primero complete una línea del gato (vertical, horizontal o diagonal).

PREGUNTAS PARA CONVERSAR CON EL NIÑO O NIÑA AL TERMINAR EL JUEGO

- ¿Qué fue lo más complejo del juego? ¿Cómo superaste esa dificultad?
- ¿Qué es lo que más te gustó del juego?
- ¿Qué aprendiste con él?
- ¿Invitarías a más amigos, amigas o familiares a jugarlo? ¿Por qué?

