



DEG
División
Educación
General

Atrapa al Ratón

Ficha técnica

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl



En el presente documento se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el alumno”, y sus respectivos plurales, así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo.



Ficha técnica

PROPÓSITO DEL JUEGO

Este juego tiene como propósito que los niños y niñas puedan explorar las diversas estrategias de cálculo de sumas y restas de números hasta el 50. Para ello, el juego brinda dos instancia de cálculo: la primera en la que el jugador tendrá que determinar la casilla dónde quedará su ficha a partir del resultado obtenido en el lanzamiento de dados y de la decisión de avanzar o retroceder según convenga; y una segunda instancia que aparece en el caso de los jugadores “gatos” en donde tendrán que determinar el número de casillas que se debe avanzar en el turno sumando los puntos obtenidos en los dados.

Todas las modalidades del juego están centradas en los objetivos que lo conducen. Por una parte, el ratón debe hacer lo posible por llegar a la meta (guarida en la casilla 50) sin ser capturado en el camino por un gato y, por otra parte, el o los gatos deberán velar por cazar al ratón antes que el resto de los jugadores gatos y de que el ratón llegue a su guarida. En este sentido, las estrategias de juego pueden ser múltiples y dependerán de las capacidades de anticipación que el jugador tenga pues en cada turno deberá decidir si es conveniente avanzar o retroceder el número de casillas que le indican los dados.

En la modalidad “intermedio” del juego, y al igual que en las otras dos modalidades, se usa un tablero de 50 casillas (pueden ser más si es que se contara con un tablero de otro juego de mesa, pero no pueden ser menos). Se espera que los jugadores en esta modalidad sean capaces de anunciar la cantidad de casillas que avanzarán o retrocederán según la estrategia de juego, y luego decir la casilla que se alcanza.

En la modalidad “avanzado” del juego, se busca que los jugadores puedan anticipar la casilla que alcanzarán cada turno. Esto es cuando avancen o retrocedan, es decir, no solo se espera que logren determinar el número de casillas que moverán su ficha, sino que además deben decir (anunciar

verbalmente) con anticipación la casilla a la que llegarán.

Dado que la tarea de determinar el número de casillas que deberá avanzar o retroceder no es trivial, se propone la modalidad “principiante” donde niños y niñas que todavía no logran abordar cálculos de sumas y restas hasta 6, puedan también jugar. Para esto se permite que los jugadores avancen la cantidad de casillas que indiquen el o los dados haciendo uso del tablero (que podemos considerarla como una cinta numerada).

NIVELES RECOMENDADOS

gundo Nivel de Transición, Primer, Segundo y Tercer Año Básico.

TIEMPO DE JUEGO Y FRECUENCIA SUGERIDA

Se sugiere jugar el juego de dos a tres veces por semana, de 15 a 20 minutos por vez, durante un par de semanas consecutivas. Luego, descansar una semana para volver a jugar un par de semanas nuevamente. En caso de que sea necesario, se puede ir acomodando la modalidad del juego de acuerdo con el progreso de cada niño y niña.

CRITERIOS PARA SELECCIONAR Y/O VARIAR LA MODALIDAD DEL JUEGO

La modalidad intermedia del juego “Atrapa al ratón” es adecuada cuando los niños y niñas ya pueden realizar sumas de números hasta el 6 pues deben determinar cuántas casillas avanzará si es jugador “gato” y pueden realizar un sobreconteo con apoyo de la cinta numerada (casillas del tablero) para determinar la casilla que alcanzan.

Si al jugarlo se observa que los jugadores logran fácilmente anunciar el número de casillas que avanzarán o retrocederán y además ven posible anticipar la casilla que alcanzarán, es adecuado que se les presente la modalidad avanzada del juego “¿Dónde estará el ratón?”, que permite el trabajo de sumas hasta el 50 apoyándose, en caso de ser



Ficha técnica

necesario, con la cinta numerada (tablero).

En el caso de que se evidencie que los niños y niñas que juegan no logran determinar el número de casillas que deben avanzar, y por lo tanto, tampoco logran anticipar la casilla que alcanzarán se sugiere presentar la modalidad principiante “Que no se escape”.

PRINCIPALES HABILIDADES MATEMÁTICAS A LAS QUE CONTRIBUYE EL JUEGO POR NIVELES

Segundo Nivel de Transición

OAT 1 CC

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

OAT 6 CC

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

1° básico

Resolver problemas

OAH a

Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

OAH c Expresar un problema con sus propias palabras.

Argumentar y comunicar

OAH e Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.

Modelar

OAH g Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

2° básico

Resolver problemas

OAH b

Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

Modelar

OAH f Aplicar y seleccionar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.

3° básico

Argumentar y comunicar

OAH e Descubrir regularidades matemáticas -la estructura de las operaciones inversas, el valor posicional en el sistema decimal, patrones como los múltiplos- y comunicarlas a otros.

OAH f Hacer deducciones matemáticas de manera concreta.

Modelar

OAH j Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.



Ficha técnica

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS PARA APRENDER JUGANDO POR MODALIDAD

MODALIDAD PRINCIPIANTE: “¡Que no se escape!”

Recomendado para Segundo Nivel de Transición y Primer Año Básico.

La consigna para los jugadores en las tres modalidades dependerá del rol que se ocupe en la partida del juego. Aquellos jugadores que tengan el rol de ratón deben lograr alcanzar la casilla 50 (meta) antes de que los alcance un jugador con rol de gato.

El jugador “ratón” deberá comenzar cada partida en la casilla 20. Esta ventaja se debe a que estos jugadores podrán utilizar solo un dado para poder moverse. Es decir, sus movimientos podrán ser de 1 a 6 casillas cada vez. En cada turno, el ratón deberá avanzar o retroceder el número de casillas que se indique en el dado, entendiendo que no solo deben “escapar” de el o los gatos, sino que además pueden “atrapar” un gato alcanzando exactamente la casilla donde este se encuentra.

De manera similar, el o los jugadores “gatos” deberán comenzar el juego en la casilla Inicio, pero dispondrán de 2 lanzamientos de un dado (o bien de 2 dados) y tendrán la tarea de decidir si es conveniente utilizar el puntaje de 1 o de ambos dados, es decir, sus movimientos podrían ser de 1 a 12 casillas cada vez. En cada turno, el o los gatos deberán también decidir si es conveniente que avancen o retrocedan el número de casillas determinado, ya que no solo deberán atrapar al ratón, sino que además deberán cuidarse de que un ratón no los atrape.

En la modalidad principiante se espera que los jugadores, tanto ratones como gatos, puedan mover su ficha tantas casillas como lo indiquen los dados y, luego del movimiento, decir la casilla alcanzada. Los jugadores gatos podrán avanzar primero lo que indique uno de los dados, y luego avanzar lo que indique el otro dado, para el caso en

que las sumas hasta 15 aún no sean bien manejadas.

En el caso que los jugadores no puedan decidir anticipadamente si les conviene retroceder o avanzar, se sugiere permitir que el jugador en un primer momento de este juego pruebe en ambas direcciones y luego decida. O bien, se puede dejar como regla que solo tengan la posibilidad de avanzar.

Objetivos de aprendizaje Segundo Nivel de Transición

OA6 Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

OA 8 Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

[El uso de las operaciones suma y resta a partir de estrategias como el sobreconteo o desconteo permiten dar un apresto a lo que será el algoritmo de la suma y el de la resta.](#)

Objetivos de aprendizaje 1° año Básico

OA 7

Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás, completar 10, dobles.

[Las estrategias de cálculo mental de sumas y restas en números pequeños serán el preámbulo necesario para realizar cálculos en ámbito numéricos de mayor magnitud.](#)



Ficha técnica

MODALIDAD INTERMEDIO: "Atrapa al ratón" **Recomendado para Primer y Segundo Año Básico.**

La consigna para los jugadores en las tres modalidades dependerá del rol que se ocupe en la partida del juego. Aquellos jugadores que tengan el rol de ratón deben lograr alcanzar la casilla 50 (meta) antes de que los alcance un jugador con rol de gato.

El jugador "ratón" deberá comenzar cada partida en la casilla 20. Esta ventaja se debe a que estos jugadores podrán utilizar solo un dado para poder moverse. Es decir, sus movimientos podrán ser de 1 a 6 casillas cada vez. En cada turno, el ratón deberá avanzar o retroceder el número de casillas que se indique en el dado, entendiendo que no solo deben "escapar" de el o los gatos, sino que además pueden "atrapar" un gato alcanzando exactamente la casilla donde este se encuentra.

De manera similar, el o los jugadores "gatos" deberán comenzar el juego en la casilla Inicio, pero dispondrán de 2 lanzamientos de un dado (o bien de 2 dados) y tendrán la tarea de decidir si es conveniente utilizar el puntaje de 1 o de ambos dados, es decir, sus movimientos podrían ser de 1 a 12 casillas cada vez. En cada turno, el o los gatos deberán también decidir si es conveniente que avancen o retrocedan el número de casillas determinado, ya que no solo deberán atrapar al ratón, sino que además deberán cuidarse de que un ratón no los atrape.

En la modalidad intermedio se espera que los jugadores, tanto ratones como gatos, puedan anunciar la cantidad de casillas que se moverán ya sea para adelante o para atrás y, luego del movimiento, decir la casilla alcanzada. Los jugadores gatos, en el caso de decidir utilizar ambos dados, deberán calcular la suma de los puntajes para poder anunciar su movimiento.

Se sugiere que, en la medida que las habilidades para el juego aumenten, se desafíe a los jugadores

a anticipar la casilla que alcanzarán (avanzando o retrocediendo) haciendo uso de diversas estrategias de cálculo que no necesariamente impliquen avanzar usando como guía el tablero (por ejemplo, podrán usar sus dedos para hacer el cálculo).

Objetivos de Aprendizaje 1° Básico

OA 9 Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 con dos sumandos: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico.

El uso del tablero como guía para la realización de cálculos, permite que se trabajen las estrategias de cálculo de sumas y restas.

Objetivos de Aprendizaje 2° Básico

OA 6 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20.

El uso de estrategias de cálculo mental para sumas y restas se ve reforzado con la manipulación de materiales concretos como la cinta numerada (tablero)

MODALIDAD AVANZADO: "¿Dónde estará el ratón?"

Recomendado para Segundo y Tercer Año Básico.

La consigna para los jugadores en las tres modalidades dependerá del rol que se ocupe en la partida del juego. Aquellos jugadores que tengan el rol de ratón deben lograr alcanzar la casilla 50 (meta) antes de que los alcance un jugador con rol de gato.

El jugador "ratón" deberá comenzar cada partida en la casilla 20. Esta ventaja se debe a que estos jugadores podrán utilizar solo un dado para poder moverse. Es decir, sus movimientos podrán ser de 1 a 6 casillas cada vez. En cada turno, el ratón deberá avanzar o retroceder el número de casillas



Ficha técnica

que se indique en el dado, entendiendo que no solo deben “escapar” de el o los gatos, sino que además pueden “atrapar” un gato alcanzando exactamente la casilla donde este se encuentra.

De manera similar, el o los jugadores “gatos” deberán comenzar el juego en la casilla Inicio, pero dispondrán de 2 lanzamientos de un dado (o bien de 2 dados) y tendrán la tarea de decidir si es conveniente utilizar el puntaje de 1 o de ambos dados, es decir, sus movimientos podrían ser de 1 a 12 casillas cada vez. En cada turno, el o los gatos deberán también decidir si es conveniente que avancen o retrocedan el número de casillas determinado, ya que no solo deberán atrapar al ratón, sino que además deberán cuidarse de que un ratón no los atrape.

En la modalidad avanzado se espera que los jugadores, tanto ratones como gatos, puedan anunciar con anticipación la casilla que alcanzarán luego de su movimiento. Esto significa que no solo deberán determinar la cantidad de casillas que implica el movimiento y decidir si este será hacia adelante o hacia atrás, sino que además deberán calcular, mediante sumas y restas, cuál será la casilla alcanzada por su ficha.

Si bien se espera que esta dificultad sea abordada por jugadores que cursen tercer año básico, se sugiere que en las primeras partidas se dé espacio para cometer errores y una vez que las habilidades en el juego aumenten se aumenta la complejidad obligando a volver a la posición inicial del turno a aquel jugador que al mover su ficha, la casilla alcanzada no coincida con la casilla que anticipó.

Objetivos de Aprendizaje 2° Básico

OA 6 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20.

El uso de estrategias de cálculo mental se ven reforzadas en la acción de anticipar la casilla que se alcanzará en cada turno.

Objetivos de Aprendizaje 3° Básico

OA 4 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 100: por descomposición; completar hasta la decena más cercana; usar dobles; sumar en vez de restar; aplicar la asociatividad.

El uso y conocimiento de estrategias de cálculo mental se ven reforzadas en la acción de anticipar la casilla que se alcanzará en cada turno.



DEG

**División
Educación
General**