



**DEG**  
División  
Educación  
General

# La Sacada

## Ficha técnica

Aprendo Jugando  
[www.aprendoenlinea.mineduc.cl](http://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, jugando el juego en sus distintas modalidades, se enfrenten a situaciones aditivas asociadas a la acción de “quitar”, así como resolver y poner en práctica diversas estrategias de cálculo de restas. La modalidad “intermedio” del juego está centrada en aquellas situaciones aditivas de quitar que se resuelven con sustracciones en el ámbito numérico hasta 100. En el caso que los jugadores o jugadoras no presenten mayores dificultades en resolver los cálculos este ámbito numérico, se puede adaptar el juego, ya sea agregando tapas de 1 y 10, dejando 15 tapas de 1 y 15 tapas de 10, por ejemplo. En tanto, para aquellos que se inician en la resolución de problemas y cálculos aditivos y presentan muchas dificultades en la resolución de los cálculos hasta 100, se puede adaptar el juego, sacando tapas de 1 y 10, dejando 5 tapas de 1 y 5 tapas de 10. De esta manera, al agregar o quitar tapas se está variando la dificultad en cuanto los ámbitos numéricos en los cuáles se desarrolla el juego y por ende en las estrategias de cálculo que será necesario utilizar.

La modalidad “avanzado” del juego progresa de modo que a las 9 tapas de bebida de 1 y 10, se agregan 9 tapas más de otro color, las que ahora valen 100 cada una. Así, los números que tendrán que adivinar en cada partida serán mayores y la cantidad inicial que representan las tapas adentro de la caja será 999. De esta forma, niños y niñas se verán enfrentados a una misma problemática, pero en un ámbito numérico mayor, lo que aumentará el nivel de complejidad de los cálculos.

En la modalidad “principiante” del juego se considera un juego de 10 tapas de bebidas para los niños y niñas del primer y segundo nivel de transición y un juego de 20 tapas de bebida para los niños y niñas de primero básico, en que cada tapa vale 1. Así, los números que se tendrán que adivinar en cada partida serán menores y la cantidad inicial que representan las tapas adentro de la caja será 10 o 20, según sea de nivel de transición o 1º básico. De esta forma, niños y niñas se verán enfrentados a una misma

problemática, pero en un ámbito numérico menor, lo que disminuirá el nivel de complejidad de los cálculos. Los jugadores y jugadoras tendrán la posibilidad de comprobar las respuestas dadas por su contendor, contando la cantidad que quedó adentro de la caja o contando la cantidad que sacó de ella, en cualquiera de las modalidades del juego. Aquellos estudiantes que no estén familiarizados con las estrategias de cálculo pueden utilizar inicialmente el desconteo y el sobreconteo para restar y, en la medida que sigan jugando, pueden ir aplicando y/o elaborando otras estrategias de cálculos para restar. En estos niveles, se trata de que se privilegien técnicas de cálculo no convencionales basadas en descomposiciones aditivas, uso de dobles, traslado de la diferencia, entre las más relevantes. Si bien estas técnicas se promueven para el cálculo mental, es posible que los estudiantes se apoyen en registros gráficos o simbólicos cuando lo requieran.

El jugador o jugadora que acierte se lleva todas las tapas que se sacaron en esta partida y las pone adentro de su vaso. Si los dos acertaron, un jugador se lleva las tapas que sacó, mientras que su compañero o compañera saca esa misma cantidad de la caja y también se la lleva. Si ninguno acierta, se devuelven todas las tapas a la caja y se pasa a la siguiente partida.

Al cabo de una partida, la cantidad de tapas que habrá en la caja será distinta a la anterior, ya que hay que considerar que habrá menos tapas, dado que se han sacado y repartido algunas a los jugadores, según hayan ganado ambos o alguno de ellos. Luego, será el otro jugador o jugadora quien toma la caja con la nueva cantidad de tapas y harán el juego de forma similar. Según quien gane, se llevarán las tapas que representan una cantidad determinada, para después continuar con otra ronda. Como en cada partida los jugadores o jugadoras se irán llevando tapas de bebida en la medida que vayan ganando, el juego terminará cuando adentro en la caja no quede ninguna tapa o queden dos tapas de distinto color. Gana el que logre juntar la mayor cantidad representada por las tapas adentro de su vaso.



# Ficha técnica

Se espera que niños y niñas, en la medida que van jugando, vayan transitando desde la construcción de estrategias y procedimientos a de cálculo, hacia la consolidación y rutinización de estas estrategias en los ámbitos numéricos correspondientes a sus niveles.

La forma que se propone para identificar quien lleva la partida es quien tiene la caja en su poder, mientras el contendor es el que saca las tapas. Una ronda se termina cuando se invierte los roles del juego para luego comenzar la siguiente, hasta que se acaben las tapas de la caja repartidas como premio en cada partida. En tanto, para llevar el registro de los puntos ganados, se utilizan los vasos donde se van guardando las tapas ganadas en cada partida. Al final del juego, cada jugador o jugadora tendrá que contar y luego comparar las cantidades para saber quién es el ganador. No necesariamente el que tenga más tapas gana, ya que las tapas representan distintas cantidades.

## NIVELES RECOMENDADOS

**Transición, Primero, Segundo y Tercero 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 al progreso de cada niño y niña.

### CRITERIOS PARA SELECCIONAR Y/O VARIAR LA MODALIDAD DEL JUEGO

La modalidad intermedia del juego "A sacar tapas y adivinar" es adecuada cuando niños y niñas ya conocen y diferencian el significado de la adición y la sustracción, y manejan algunas estrategias de resta de cantidades en el ámbito hasta 100. El juego permitirá la afianzar la modelización de una situación asociada a la acción de "quitar", así como

afianzar estrategias de cálculos restas ya aprendidas y eventualmente elaborar otras, como aquellas basadas en descomposiciones aditivas, el uso de dobles o el traslado de la diferencia.

Si al jugar el juego observamos que la mayoría de los jugadores o jugadoras no presentan mayores inconvenientes en realiza los cálculos en este ámbito numérico se puede aumentar el ámbito con 5 o 9 tapas más de otro color de valor 100 cada una, de este modo las cantidades obligarán también a modificar las estrategias de cálculo en los ámbitos numéricos mayores.

La modalidad avanzada del juego "A sacar tapas y adivinar" es adecuada también cuando niños y niñas ya conocen y diferencian el significado de la adición y sustracción, y ya manejan más fluidamente estrategias de cálculo mental en ámbitos numéricos hasta 1000. En este caso, dado que se tienen más tapas adentro de la caja y de forma que el juego no se alargue demasiado, incluso es posible que utilicen el algoritmo convencional para realizar los cálculos.

En el caso de niños y niñas menores o que tengan dificultades para restar cantidades en el ámbito numérico hasta 100, el juego se puede adaptar considerando un ámbito menor, hasta 20, 15 o incluso hasta 10. Podría ser que estos últimos casos solo se jueguen una o dos rondas. Otro elemento que ayudará en este caso a una mejor comprensión por parte de los estudiantes será la representación concreta con tapas que en este caso cada tapa valdrá una unidad.

En caso de jugar con niños y niñas de distintas edades, en un mismo juego, cada uno deberá tener su propia caja adaptada de acuerdo con su nivel. La consigna del juego es la misma para todos; los jugadores, solo con una mano, sacan 3, 4 ó 5 tapas y luego tendrán que adivinar la cantidad que quedó adentro de la caja. En este caso, el nivel de dificultad del juego estará acorde a los ámbitos nu-



# Ficha técnica

méricos que manejen los niños y niñas que jueguen. Es importante considerar que la caja tenga la misma cantidad de tapas inicialmente. Por ejemplo, todos los niños y niñas tendrán una caja con 18 tapas de bebida que representarán distintas cantidades. Así, un niño o niña de 6 años tendrá una caja con 18 tapas de 1, un niño o niña de 7 años tendrá una caja con 9 tapas de 1 y 9 tapas de 10, y un niño o niña de 8 años tendrá 6 tapas de 1, 6 tapas de 10 y 6 tapas de 100. Se puede promover que la validación de los resultados contando la cantidad que quedó adentro de la caja la realice otro compañero.

## PRINCIPALES HABILIDADES MATEMÁTICAS A LAS QUE CONTRIBUYE EL JUEGO POR NIVELES

### OA\_a\_1° y 2° básico

Emplear diversas estrategias para resolver problemas.

### OA\_a\_3° básico.

Emplear diversas estrategias para resolver problemas y alcanzar respuestas adecuadas.

Utilizan distintas estrategias de cálculo para determinar la cantidad de tapas que se sacaron o quedaron adentro de la caja.

### OA\_b\_1° y 2° básico

Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico

Comprueban el resultado contando las tapas que se sacaron o quedaron adentro de la caja.

### Argumentar y comunicar

#### OA\_f\_1° básico y OA\_e\_2°básico

Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.

Comprueban el resultado contando las tapas que se sacaron o quedaron adentro de la caja.

### Argumentar y comunicar

#### OA\_f\_1° básico y OA\_e\_2°básico

Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados

Explican por qué la cantidad sacada o queda adentro de la caja es correcta.

#### OA\_h\_3° básico

Escuchar el razonamiento de otros para enriquecerse y para corregir errores.

Explican por qué la cantidad sacada o queda adentro de la caja es incorrecta.

### Modelar

#### OA\_g\_1° básico y OA\_f\_2° básico

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

#### OA\_i\_3° básico

Aplicar, seleccionar y evaluar modelos que involucren las cuatro operaciones.

Aplican el modelo de la sustracción para resolver las situaciones asociadas a sacar cantidades de la caja o determinar la cantidad que quedó adentro de ella.

## RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS PARA APRENDER JUGANDO POR MODALIDAD

### MODALIDAD PRINCIPIANTE:

Recomendado para Primer y Segundo Nivel de Transición y Primero básico.

En esta modalidad, como cada tapa vale 1, el objetivo del juego es que cada jugador o jugadora junte la mayor cantidad de tapas de bebidas, adivinando la cantidad que se saca de la caja o la cantidad que queda en ella, según el turno del jugador en cada ronda. El jugador o jugadora que comienza la ronda toma la caja, cuya cantidad representada por las tapas adentro es 10 o 20, según sea de nivel de transición o 1° básico, correspondientemente. El otro jugador saca 3, 4 ó 5 tapas de la caja, solo utilizando una mano. Luego, tiene que decir la cantidad que quedó adentro



## Ficha técnica

de la caja. El jugador que está con la caja tiene que decir la cantidad que sacó su contendor. Para validar las respuestas, cada jugador o jugadora tiene disponible de forma concreta la cantidad de tapas que corresponden a las respectivas diferencias que debe obtener su contendor, por lo que es posible que las cuente y así validar más confiablemente dicho resultado.

Si los jugadores o jugadoras no presenten mayores dificultades en adivinar los números de la cantidad que se saca de la caja o la cantidad que queda en ella, se puede adaptar el juego agregando tapas, dejando 15, 20, 25 o 30 tapas de bebida adentro de la caja.

En el caso del jugador o jugadora que saca las tapas de la caja, puede utilizar distintas estrategias para determinar la cantidad que sacó su contendor. Entre ellas, utilizar el desconteo a partir de la cantidad inicial de la caja o utilizar una descomposición aditiva conveniente de la cantidad inicial que había en la caja. En el caso del jugador o jugadora que tiene la caja, también puede utilizar distintas estrategias para determinando la cantidad que quedó adentro de ella. Entre ellas, el sobreconteo a partir del sustraendo que corresponde a la cantidad de tapas que quedó adentro de la caja una vez sacadas las tapas por el otro jugador. También es posible que utilicen una descomposición aditiva conveniente de la cantidad de tapas que quedaron adentro de la caja y que corresponden al minuendo.

Finalmente, para aquellos jugadores que presentan muchas dificultades, se pueden quitar tapas a la cantidad inicial que se ponen en la caja, dejando 7, 10 o 14. También quienes no estén familiarizados con la representación de los números y las cantidades, podrían apoyarse con una representación gráfica de las tapas dibujándolas con un plumón por fuera de la caja y representando las acciones realizadas.

### Objetivos de Aprendizaje Nivel de Transición

**OA\_6** 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.

Cuentan la cantidad de tapas que se sacaron de la caja, las que quedaron adentro de ella y la cantidad total reunida en el vaso. .

**OA\_8** Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Asocian la acción de quitar para saber la cantidad de tapas quedaron adentro de la caja o las que sacó su compañero o compañera.

### Objetivos de Aprendizaje de 1° Básico.

**OA\_1** Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Cuentan la cantidad de tapas que se sacaron de la caja, las que quedaron adentro de ella y la cantidad total reunida en el vaso.

**OA\_7** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20.

Restan utilizando el sobreconteo, el desconteo y la descomposición canónica con números hasta 20.

**OA\_9** Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos

Determinan la operación que tienen que realizar para saber la cantidad de tapas quedaron adentro de la caja o las que sacó su compañero o compañera.



## Ficha técnica

### MODALIDAD INTERMEDIO:

#### Recomendado para Primero y Segundo Básico.

En esta modalidad la consigna que se propone es la misma que está en el video "A sacar tapas y adivinar". En la primera partida, un jugador o jugadora toma la caja, mientras que su compañero o compañera de juego saca, sin mirar 3, 4 ó 5 tapas de la caja, cuidando que su oponente tampoco las vea. El jugador o jugadora que sacó las tapas las mira para saber la cantidad que sacó y luego tiene que decir la cantidad que queda adentro de la caja. Su oponente, que tiene la caja, mira la cantidad que quedó adentro de la caja y tiene que decir la cantidad que sacó su compañero o compañera de juego.

Los jugadores comprueban las respuestas dadas por su contendor, contando la cantidad que quedó adentro de la caja o contando la cantidad que sacó de ella. En el caso del jugador o jugadora que saca las tapas de la caja, puede utilizar distintas estrategias para determinar la cantidad que sacó su contendor. Entre ellas, utilizar el desconteo a partir de la cantidad inicial de la caja o utilizar una descomposición aditiva conveniente de la cantidad inicial que había en la caja. En el caso del jugador o jugadora que tiene la caja, también puede utilizar distintas estrategias para determinando la cantidad que quedó adentro de ella. Entre ellas, el sobreconteo a partir del sustraendo que corresponde a la cantidad de tapas que quedó adentro de la caja una vez sacadas las tapas por el otro jugador. También es posible que utilicen una descomposición aditiva conveniente de la cantidad de tapas que quedaron adentro de la caja y que corresponde al minuendo.

En el caso de que los jugadores no presenten mayores dificultades en adivinar los números de la cantidad que se saca de la caja o la cantidad que queda en ella, se puede adaptar el juego, ya sea agregando tapas de 1 y 10, dejando 15 tapas 1 y 15 tapas de 10. De esta forma, se mantienen el juego y sus reglas, variando sólo el ámbito numérico en el cual se tienen que realizar las respectivas restas.

Para facilitar la transición entre la modalidad de juego "principiante" y la "intermedio" se podría en vez de agregar 9 tapas más de 10, sólo agregar 5, esta sería una forma progresiva de aumentar la complejidad de la operatoria con un ámbito numérico mayor.

#### Objetivos de Aprendizaje de 1° Básico.

**OA\_1** Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.

Cuentan la cantidad de tapas que se sacaron de la caja, las que quedaron adentro de ella y la cantidad total reunida en el vaso.

**OA\_7** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20.

Restan utilizando el sobreconteo, el desconteo y la descomposición canónica con números hasta 20.

**OA\_9** Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos

Determinan la operación que tienen que realizar para saber la cantidad de tapas quedaron adentro de la caja o las que sacó su compañero o compañera.

#### Objetivos de Aprendizaje de 2° Básico.

**OA\_1** Contar números del 0 al 1000 de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 1000.

Cuentan la cantidad de tapas que se sacaron de la caja, las que quedaron adentro de ella y la cantidad total reunida en el vaso.

**OA\_6** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20.

Restan utilizando el sobreconteo, el desconteo y la descomposición canónica con números hasta 20.



# Ficha técnica

**OA\_9** Demostrar que comprenden la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100.

Determinan la operación que tienen que realizar para saber la cantidad de tapas quedaron adentro de la caja o las que sacó su compañero o compañera.

Restan utilizando distintas estrategias de cálculo convencionales y no convencionales.

## MODALIDAD AVANZADO:

### Recomendado para Segundo y Tercero Básico.

En esta modalidad la consigna que se propone es similar a las anteriores. En la primera partida, un jugador o jugadora toma la caja, mientras que su compañero o compañera de juego saca, sin mirar 3, 4 ó 5 tapas de la caja, cuidando que su oponente tampoco las vea. El jugador o jugadora que sacó las tapas las mira para saber la cantidad que sacó y luego tiene que decir la cantidad que queda adentro de la caja. Su oponente, que tiene la caja, mira la cantidad que quedó adentro de la caja y tiene que decir la cantidad que sacó su compañero o compañera de juego. Es importante considerar que lo que varía en esta modalidad es que se han agregado 9 tapas más de otro color, las que valen 100 cada una. De esta forma la cantidad inicial que representan las tapas adentro de la caja es mayor y viene dada por 999.

Los jugadores comprueban las respuestas dadas por su contendor, contando la cantidad que quedó adentro de la caja o contando la cantidad que sacó de ella. En el caso del jugador o jugadora que saca las tapas de la caja, puede utilizar distintas estrategias para determinar la cantidad que sacó su contendor. Entre ellas, utilizar una descomposición aditiva conveniente de la cantidad inicial que había en la caja o bien el cálculo utilizando al algoritmo convencional, en caso de que lo dominen. En el caso del jugador o jugadora que tiene

la caja, puede utilizar estrategias similares para determinar la cantidad que quedó adentro de ella; es posible que utilicen una descomposición aditiva conveniente de la cantidad que quedó adentro de la caja y que corresponde al minuendo y también podría utilizar el algoritmo convencional.

Para aquellos jugadores y jugadoras que se inician en la modalidad avanzada de juego y presentan muchas dificultades a la hora de adivinar la cantidad que se saca de la caja o la cantidad que queda en ella, se puede adaptar el juego, ya sea sacando tapas de 1, 10 y 100 dejando 5 tapas de 1, 5 tapas de 10 y 5 tapas de 100, o bien, dejando 9 tapas de 1, 5 tapas de 10 y 5 tapas de 100.

En el caso de que los jugadores no presenten mayores dificultades en adivinar los números de la cantidad que se saca de la caja o la cantidad que queda en ella, se puede adaptar el juego, ya sea agregando tapas de 1, 10 y 100, dejando 15 tapas de 1 y 15 tapas de 10 y 15 tapas de 100.

En ambos casos, se mantiene el juego y sus reglas, variando sólo el ámbito numérico en el cual se tienen que realizar las respectivas restas.

### Objetivos de Aprendizaje de 2° Básico.

**OA\_1** Contar números del 0 al 1000 de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 1000.

Cuentan la cantidad de tapas que se sacaron de la caja, las que quedaron adentro de ella y la cantidad total reunida en el vaso.

**OA\_6** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20.

Restan utilizando el sobreconteo, el desconteo y la descomposición canónica con números hasta 20.



## Ficha técnica

**OA\_9** Demostrar que comprenden la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100.

Determinan la operación que tienen que realizar para saber la cantidad de tapas quedaron adentro de la caja o las que sacó su compañero o compañera.

Restan utilizando distintas estrategias de cálculo convencionales y no convencionales.

### **Objetivos de Aprendizaje de 3° Básico.**

**OA\_1** Contar números del 0 al 1000 de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100.

Cuentan la cantidad de tapas que se sacaron de la caja, las que quedaron adentro de ella y la cantidad total reunida en el vaso.

**OA\_4** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 100.

Restan utilizando el sobreconteo, el desconteo y la descomposición canónica con números hasta 100.

**OA\_6** Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 1000.

Determinan la operación que tienen que realizar para saber la cantidad de tapas quedaron adentro de la caja o las que sacó su compañero o compañera.

Restan utilizando distintas estrategias de cálculo convencionales y no convencionales.



**DEG**

---

**División  
Educación  
General**