



# 1º BÁSICO

MATEMÁTICA



Aprende  
JUGANDO



Guía Didáctica para el Docente



## PRESENTACIÓN

**Acamykids** es una plataforma educativa de uso tanto online como offline. Proporciona a las instituciones educativas de primer ciclo y nivel de transición, recursos educativos basados en las TICs (tecnologías de información y comunicación) que ayudan a mejorar los resultados de aprendizaje.

Se basa en el **compromiso** con la innovación pedagógica, y busca **contribuir al desarrollo del país** a través de una didáctica de enseñanza que garantice la **calidad educativa**.

Dada la importancia de la informática en el contexto actual, la idea central de esta plataforma es brindar las herramientas necesarias para que el profesor disponga de ellas y haga un uso adecuado y responsable de las tic's.

**Acamykids** posee un esquema ordenado para el Ciclo Básico, dividido por dos grandes áreas o asignaturas: **Matemática y Lenguaje, Comunicación y Literatura**. A su vez, está distribuido en niveles: primero, segundo, tercero y cuarto año del Ciclo Básico. Cada nivel está conformado por lecciones adecuadas a lo que establece el **Curriculum Nacional** de Chile. Dichas lecciones forman parte de un **software integrado** por **videos** de cada una de las lecciones, que finalizan con una **actividad** basada en DUA (Diseño Universal de Aprendizaje), incluye juegos interactivos y reportabilidad analítica de cada uno de estos, permitiendo analizar los avances del estudiantes de forma gráfica.

# DESCRIPCIÓN GENERAL

Reconociendo que el trabajo áulico no queda definido solo por el contenido, sino por el marco de trabajo en el cual se la inserta, Acamykids es un apoyo para el docente, ya que sus lecciones son sencillas y entendibles, pero no deja de ser necesario un docente que acompañe en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Es ideal para la asignatura **Matemática**, donde el propósito de ésta es enriquecer la comprensión de la realidad, facilitar la selección de estrategias para resolver problemas y contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y autónomo en todos los estudiantes.



## Videos

Los videos animados son explicativos, pero no por eso aburridos. Cada lección está acompañada de gráficos que contribuyen a la apropiación del contenido. Se trata también de una animación que consta de la utilización de personajes animados, como por ejemplo Dumbi, un elefante muy especial; además cuenta con sonidos y música que hacen que la lección sea más amena y entendible para el estudiante. Respecto de la noción de número, los niños, desde muy pequeños comienzan a entender sus utilidades, empiezan a darle sentido, en primero básico se trabajará sobre eso, y también se favorecerá el pensamiento matemático de por ejemplo, juntar los números y así entender la adición y sustracción.

## Juegos Interactivos

Para la asignatura de Matemática es muy importante la práctica y aún más en primero básico: el primer paso, donde se introduce al niño en el pensamiento matemático, por lo tanto, los juegos interactivos le permitirán al estudiante practicar los contenidos hasta su correcta incorporación; y al docente obtener un seguimiento del progreso del estudiante. Los juegos están relacionados con lo gráfico (ideal para la edad de los niños) y a través de eso se abordarán las lecciones, como también, a modo de autoevaluación por un sistema de puntajes que aportan directamente a la reportabilidad y análisis.

## Reportabilidad y Análisis

Una característica incomparable que tiene Acamykids es la reportabilidad gráfica. El profesor puede acceder a los reportes y análisis del estudiante en tiempo real y así corregir errores y/o ayudar a mejorar al estudiante en caso de ser necesario, por ejemplo: si el estudiante necesita afianzar el proceso de suma o resta hasta 10, el profesor verá en tiempo real el problema y lo orientará hasta que el alumno pueda reforzar el aprendizaje.

# ORGANIZACIÓN CURRICULAR

## PRIMERO BÁSICO

### EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Dirigido a                      Primero Básico

Asignatura                      Matemática

Ejes Temáticos

Números y operaciones (OA1, OA2, OA3, OA4, OA5, OA6, OA7, OA8, OA9, OA10)  
Patrones y álgebra (OA11, OA12)  
Geometría (OA13, OA14, OA15)  
Medición (OA16, OA17, OA18)  
Datos y probabilidades (OA19, OA20)

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS

OA1, OA2, OA3, OA4, OA5, OA6, OA7, OA8, OA9, OA10, OA11, OA12, OA13, OA14, OA15, OA16, OA17, OA18, OA19, OA20

### ACTITUDES

- Manifestar un estilo de trabajo ordenado y metódico.
- Abordar de manera flexible y creativa la búsqueda de soluciones a problemas.
- Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.
- Manifestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades.
- Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.
- Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.

### HABILIDADES

- A- Resolver problemas: Emplear diversas estrategias para resolver problemas.  
B- Resolver problemas: Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.  
C- Resolver problemas: Expresar un problema con sus propias palabras.  
D- Argumentar y comunicar: Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.  
E- Argumentar y comunicar: Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.  
F- Argumentar y comunicar: Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.  
G- Modelar: Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.  
H- Modelar: Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.  
I- Representar: Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.  
J- Representar: Crear un relato basado en una expresión matemática simple.

# LECCIONES

## UNIDAD I

### 1- Números del 1 al 9

- 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. (OA1)
- Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica. (OA3)

### 2- El número 0

- Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica. (OA3)

### 3- La decena

- Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica. (OA8)

### 4- Comparar colecciones

- Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo. (OA4)

### 5- La adición

- 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: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos (OA9)

### 6- Combinaciones aditivas de un número

- Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica. (OA6)

### 7- La sustracción

- 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: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos (OA9)

### 8- Números ordinales

- Identificar el orden de los elementos de una serie, utilizando números ordinales del primero (1º) al décimo (10º). (OA2)



## 9- Suma y resta

- Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles (OA7)
- 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: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos (OA9)

## UNIDAD II

### 10- La ubicación espacial

- Describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda). (OA13)

### 11- La longitud

- Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto. (OA18)

### 12- Duraciones de tiempo

- Usar unidades no estandarizadas de tiempo para comparar la duración de eventos cotidianos (OA16)

### 13- Cuerpos en 2D Y 3D

- Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto (OA14)

## UNIDAD III

### 14- Contar números hasta el 20

- Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica. (OA3)

### 15- Unidades y decenas

- Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica. (OA8)

### 16- Componer y descomponer cantidades

- Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo. (OA4)
- Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica. (OA6)

## 17 - Adición a partir de adiciones

- 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: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos (OA9)

## 18- Sustracción a partir de acciones

- 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: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos (OA9)

## 19- Sumar y restar por descomposición

- 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: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos (OA9)

# UNIDAD IV

## 20- Patrones

- Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos) y patrones numéricos hasta 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo. (OA11)

## 21- La igualdad y desigualdad de cantidades

- Describir y registrar la igualdad y la desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20, usando el símbolo igual (=). (OA12)

# UNIDAD V

## 22- Las tablas de conteo

- Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas. (OA19)

## 23- Gráficos de bloques

- Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas. (OA19)

## UNIDAD VI

### 24- Contar del número 0 al 100

- 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 (OA1)

### 25- El número 100

- 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 (OA1)

### 26- Contar de 5 en 5 y de 10 en 10

- 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. (OA1)

### 27- Componer y descomponer números

- Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica. (OA6)

### 28- Estimar cantidades

- Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente. (OA5)

### 29- Estrategia de completar 10 y dobles

- Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles (OA7)

### 30- Métodos de suma y resta

- 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: usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia; representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo; representando el proceso en forma simbólica; resolviendo problemas en contextos familiares; creando problemas matemáticos y resolviéndolos (OA9)
- Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica. (OA10)

### 31- Los pictogramas

- Construir, leer e interpretar pictogramas. (OA20)