

# Bases curriculares de matemática 2012 para 1° básico

Cuadro comparativo con el Marco Curricular vigente hasta 2011

## Bases Curriculares 2012

OA

**OBJETIVOS APRENDIZAJE:** Establecen los aprendizajes que deben alcanzar los estudiantes al finalizar el curso. Los OA resumen en una sola redacción el aprendizaje a lograr y el contenido con el cual lograrlo.

### Habilidades matemáticas:

#### Resolver problemas

- Emplear diversas estrategias para resolver problemas
- Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico
- Expresar un problema con sus propias palabras

#### Argumentar y comunicar

- Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático
- Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas
- Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados

#### Modelar

- Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades
- Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático

#### Representar

- Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados
- Crear un relato basado en una expresión matemática simple

### Ejes temáticos:

#### Números y operaciones

- 1 Contar del 1 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia delante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.
- 2 Identificar el orden de los elementos de una serie utilizando números ordinales del primero (1°) al décimo (10°).
- 3 Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.
- 4 Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo.
- 5 Estimar cantidades de hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.

## Marco Curricular 2009

OF

Define que es lo que deben ser capaces de hacer los estudiantes al finalizar el curso

Aplicar habilidades del proceso de resolución de problemas, con datos explícitos y en contextos cercanos, haciendo uso de los contenidos del nivel que contribuyan al conocimiento de sí mismos y del entorno, en forma grupal o individual.

CMO

Establecen los contenidos con los que se debe lograr el Objetivo Fundamental

(Todos)

### Números:

- 1 Identificar, leer y escribir números naturales hasta 100 (incluyendo el 0), interpretar información expresada con estos números y utilizarlos para comunicar información, en situaciones diversas.

- 1 Reconocimiento, lectura y escritura de números del 0 al 100, e identificación de regularidades que se presentan en los nombres y escritura de esos números.
- 2 Interpretación de información expresada con números del 0 al 100 en contextos familiares y uso de estos números para comunicar información.
- 3 Determinación del valor representado por cada dígito en números naturales de dos cifras de acuerdo con su posición y su relación con los conceptos de unidad y decena.

- 6 Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.
- 7 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20:
  - Conteo hacia delante y atrás
  - Completar 10
  - Dobles.
- 8 Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.
- 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:
- 10 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.
- 11 Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica.

#### Patrones y álgebra

- 12 Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.
- 13 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 (=).

#### Geometría:

- 14 Describir la posición de objetos y personas en relación a sí mismos y a otros objetos y personas, usando un lenguaje común (como derecha e izquierda).
- 15 Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas usando material concreto.
- 16 Identificar líneas rectas y curvas

- 2 Significar la adición y la sustracción como operaciones que permiten representar matemáticamente una amplia gama de situaciones, emplearlas en la resolución de problemas y efectuar cálculos mentales y escritos.
- 3 Establecer relaciones de orden en los números naturales hasta 100, utilizando la adición y sustracción, aplicarlas en el ordenamiento de números del ámbito en estudio y reconocer que en un número el valor representado por cada dígito depende de la posición que ocupa.
- 4 Establecer y argumentar estrategias basadas en el conteo, la composición y descomposición aditiva para resolver problemas en contextos numéricos significativos con números naturales hasta el 100 y aplicar la estimación de cantidades a situaciones problemáticas.

- 5 Completar secuencias según un patrón dado en ámbitos numéricos y geométricos en estudio.
- 6 Identificar figuras geométricas como patrones reconocibles en formas del entorno y caracterizar dichas formas mediante un lenguaje geométrico básico.

- 4 Establecimiento de estrategias para cuantificar elementos del entorno mediante el conteo de cantidades de 1 en 1 o por agrupaciones.
- 5 Asociación de situaciones que implican juntar, agregar, avanzar, separar, quitar y retroceder con las operaciones de adición y sustracción.
- 6 Relación de los términos "mayor", "menor" o "igual que", con la adición y sustracción, ordenación de los números naturales estudiados y comparación de cantidades utilizando dichos términos.
- 7 Estimación de una cantidad o medida a partir de referentes dados y aplicación a situaciones problemáticas en contextos cercanos.
- 8 Cálculo mental: combinaciones aditivas básicas, su extensión a números de 2 cifras y aplicación a situaciones significativas.
- 9 Elaboración de estrategias basadas en la composición y descomposición aditiva para el cálculo escrito de adiciones y sustracciones.
- 10 Identificación de los valores desconocidos en secuencias numéricas, dadas las reglas que las generan.
- 11 Resolución de problemas referidos a contextos familiares y significativos con datos explícitos que contribuyan al conocimiento de sí mismos y del entorno, enfatizando en habilidades que dicen relación con la comprensión de la situación problemática, la selección y aplicación de la operación a utilizar y la identificación del resultado como solución al problema planteado.

#### Geometría:

- 12 Reconocimiento de formas geométricas en el entorno y su descripción mediante un lenguaje geométrico básico; e, identificación de líneas rectas y curvas en estas formas.
- 13 Identificación de lados y vértices en polígonos y caracterización en función del número de lados.

## Medición

- 16 usar unidades no estandarizadas de tiempo para coprar la duracion de eventos cotidianos.
- 17 Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.
- 18 Identificar y comparar la longitud de objetos, usando palabras como largo y corto.

## Datos y probabilidades

- 19 recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.
- 20 Construir, leer e interpretar pictogramas.

- 14 Exploración de prismas rectos de base triangular o rectangular; identificación de sus caras, aristas y vértices; y, caracterización en función del número y forma de las caras.

- 15 Resolución de problemas que implican comparar características de figuras planas y prismas rectos de base triangular o rectangular.

## Datos y azar:

- 16 Recolección de datos cuantitativos o cualitativos sobre objetos, personas y animales del entorno escolar y familiar; clasificación según uno o más atributos.
- 17 Representación de datos cuantitativos o cualitativos, en tablas y pictogramas simples, referidos a atributos de objetos, personas y animales del entorno escolar y familiar.
- 18 Resolución de problemas en los cuales es necesario extraer información cuantitativa desde tablas y pictogramas simples contruidos con datos provenientes desde el entorno escolar y familiar y comparación de conclusiones a partir de la información extraída desde diferentes tablas.