

# Matemática

## Primer Año Básico

### Unidad 1

#### OA\_11

### Objetivos de Aprendizaje

- › Identifican y describen patrones repetitivos que tienen de 1 a 3 elementos.
- › Reproducen un patrón repetitivo, utilizando material concreto y representaciones pictóricas › Extienden patrones de manera concreta.
- › Identifican los elementos que faltan en un patrón repetitivo.
- › Crean patrones, utilizando material dado y/o software educativo.

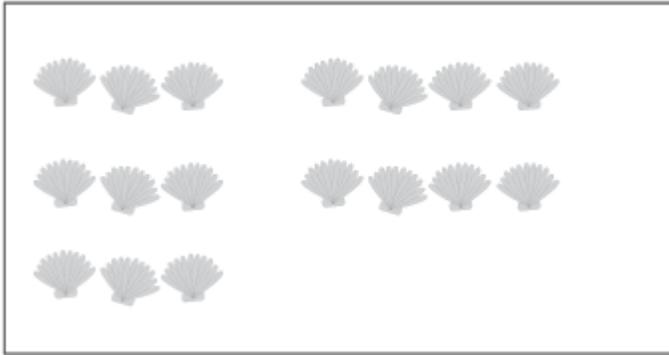
**Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta 20, crecientes y decrecientes usando material concreto, pictórico y simbólico de manera manual y/o por medio de software educativo.**

**1**

Reproducen un patrón rítmico repetitivo dado con 2 o 3 elementos. Por ejemplo, con 2 aplausos, 3 chasquidos y 4 pisadas como marcha.

**2**

Reproducen un patrón repetitivo cuyos elementos son de material concreto, como fichas, conchitas, bolitas, u otros, y comunican el patrón encontrado. Reproducen con papel lustre cortado de manera adecuada el patrón:



3

Extienden un patrón rítmico repetitivo dado, haciendo aplausos, pisadas como marchas y chasquidos. Por ejemplo, 1 aplauso, 2 chasquidos, 3 pisadas, 2 aplausos, 3 chasquidos, 4 pisadas,...

4

Extienden un patrón repetitivo dado con material concreto. Por ejemplo, extienden de manera concreta el patrón, usando frutas u otros elementos que lo representen.



5

Extienden un patrón repetitivo representado pictóricamente en la pizarra o en un software educativo. Por ejemplo, extienden el patrón:



6

Descubren patrones presentados en una tela con diseños repetitivos, en azulejos con diseños en una pared o un piso, en un papel de regalo con figuras. Por ejemplo:

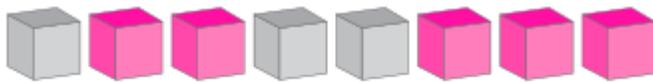


7

Representan los elementos de un patrón repetitivo rítmico dado con material concreto. Por ejemplo: representan el patrón 1 aplauso, 2 pisadas como marcha, 2 aplausos, 3 pisadas como marcha,... con cubos, usando: aplauso = cubo gris, pisada como marcha = cubo rojo.

*! Observaciones al docente:*

*La representación queda:*



8

Crean patrones de sonidos repetitivos de animales, jugando a hacer las onomatopeyas<sup>4</sup> de diferentes animales. Por ejemplo: en grupos de 7 alumnos, crean patrones con los sonidos que emiten los animales conocidos por los niños los siguientes: **(Ciencias Naturales y Música)**



**R**

*¡ Observaciones al docente: Se sugiere hacer esta actividad además con animales conocidos por los alumnos y a elección de ellos. También se les puede llevar algún animal de tamaño pequeño que conozcan o no y enseñarles el sonido*

que emite. Siempre que sea pertinente, es muy importante ampliar sus conocimientos.

9

Extienden una secuencia de bloques geométricos básicos, justificando la selección de bloques empleada en su extensión. Por ejemplo, extienden la secuencia:



10

Identifican elementos que faltan en patrones y lo comparan con su compañero de banco y se auto-corrigen.



### Actividad 10

#### REPRESENTAR

Utilizar representaciones pictóricas. (OA i)

#### ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunican el resultado de patrones. (OA e)

## Unidad 2

**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.**

*! Observaciones al docente: Este objetivo de aprendizaje se trabajó en la unidad 1 en el ámbito del 0 al 10 con actividades que tienen como propósito la formación del concepto de patrón. En esta unidad se amplía el ámbito numérico hasta 20 y el nivel de las actividades propuestas, con el propósito de desarrollar en el alumno el razonamiento matemático; en particular, el pensamiento crítico.*

**1**

Realizan actividades de identificación de elementos:

**a** que se repiten y faltan en patrones

**b** de extensiones de patrones

En el patrón con caritas feliz, triste y enojado:



› identifican los elementos que se repiten

› dibujan en su cuaderno los elementos que continúan al repetir el patrón

### Actividad 1

#### ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Explicar las soluciones propias  
y los procedimientos utilizados.

(OA e)

**2**

Realizan las siguientes actividades con respecto a patrones:

**a** Identifican números que se repiten en el patrón.

10 - 12 - 14 - 10 - 12 - 14 -

**b** Extienden el patrón dos veces en su cuaderno.

10 - 12 - 14 - 10 - 12 - 14 - .....

**c** Identifican los elementos que faltan en el patrón y lo completan en su cuaderno.

10 - 12 - 14 - 10 - - 14 - 10 - - 14

**3**

Realizan las siguientes actividades con respecto a patrones:

**a** Identifican números que se repiten en el patrón:

18 - 16- 14 - 12 - 18 - 16 - 14 - 12-

**b** Extienden el patrón una vez más en su cuaderno.

18 - 16 - 14 - 12 - 18 - 16 - 14 - 12 -.....

**c** Identifican los elementos que faltan en el patrón y lo completan en el cuaderno.

18 - 16 - 14 - - 18 - 16 - - 12-

**d** En el patrón 14 - 16 - 17 - 17 - 16 - 15-

› identifican los elementos que se repiten

› completan los elementos que continúan para que el patrón se repita tres veces

14 - 16 - 17 - 17 - 16 - 15 - 14 - 16 - 17 - 17 - - -

.....

› identifican los elementos que faltan y completa el patrón

14 - 16 - - - 16 - 15 - 14 - 16 - 17 - 17 - - 15 -

4

Expresan de manera pictórica un patrón concreto y de manera concreta un patrón pictórico. Por ejemplo:

a El siguiente patrón concreto lo expresan de manera pictórica.



b El siguiente patrón pictórico (deben ser figuras planas) lo expresan de forma concreta



#### Actividad 4

##### ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de patrones. (OA e)

##### REPRESENTAR

Utilizar representaciones concretas y pictóricas. (OA i)

5

Crean patrones:

a con tres elementos concretos. Por ejemplo, con lápices de 3 colores de madera y/ o cera

b con cuatro elementos pictóricos. Por ejemplo, con 20 cuadrados de diferentes colores, formar patrones que se repiten

c con tres números. Por ejemplo, con 17, 19, 12, formar patrones que se repiten dos veces

d con dos elementos, usando el computador. Por ejemplo, usando letras, números, figuras geométricas, etc.

## **Actividad 5**

### **RESOLVER PROBLEMAS**

Emplear diversas estrategias.

(OA a)

### **ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Explicar las soluciones propias  
y los procedimientos utilizados.

(OA f)