

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ Objetivos

- Manejar secuencia numérica del 1 al 20, hacia adelante y hacia atrás.
- Calcular adición de un dígito + 1.
- Calcular sustracción de un dígito – 1.

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Contar del 1 al 20</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirando una recta numérica puesta en el pizarrón, contar grupalmente desde el 1 hasta el 20, dando un aplauso por cada número, al mismo tiempo que el profesor va mostrando los números uno a uno, en la recta numérica.</li> <li>• Luego contar hacia atrás, desde el 20 hasta el 1, usando el mismo procedimiento, pero en vez de aplauso hacer un chasquido por cada número. Aplauso es delante Chasquido es atrás Uno o dos alumnos explican con sus palabras qué significan el aplauso y el chasquido.</li> <li>• Contar rápido del 1 al 20 y del 20 al 1, sin apoyo visual.</li> <li>• Dividir el curso en dos grupos. El grupo uno cuenta hacia adelante, del 1 al 20 y el grupo dos cuentas hacia atrás, del 20 al 1. Después se invierten los grupos.</li> </ul>	<p><b>Sumar 1 a los dígitos del 1 al 9</b> 1+1; 2+1; 3+1; 4+1; 5+1; 6+1; 7+1; 8+1; 9+1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza cada uno de los ejercicios y los niños responden en forma grupal. Luego se entrega a cada niño una regleta de dígitos del 0 al 9 que pondrá frente a él, para que vaya señalando el número que corresponde al resultado del ejercicio dado por el profesor.</li> </ul> <p><b>Restar 1 a los dígitos del 1 al 9</b> 2-1; 3-1; 4-1; 5-1; 6-1; 7-1; 8-1; 9-1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza cada uno de los ejercicios y los niños responden en forma grupal. Luego cada niño responde usando la regleta de dígitos antes mencionada y explica cómo obtuvo ese resultado.</li> </ul> <p><b>Sumar o restar 1 a los dígitos del 1 al 9</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar los mismos ejercicios alternando sumas y restas. (puede apoyarse en tarjetas de suma y resta adjuntas)</li> </ul>	<p><b>Adivina qué número soy</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice por ejemplo: “Soy uno más que 8” ¿qué número soy? Los niños responden en forma grupal. (9)</li> <li>• “Soy uno menos que 9” ¿qué número soy? Los niños responden en forma grupal. (8)</li> </ul> <p>Se repite esta actividad usando los diferentes dígitos del 1 al 9.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego un niño dice la adivinanza a su compañero, enseguida el niño que respondió dice la adivinanza al compañero que sigue, y así sucesivamente.</li> </ul> <p>Comentar con los niños cómo descubren el número que era. Explican su procedimiento.</p> <p>Pueden apoyarse mirando la recta numérica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recta numérica del 1 al 100 para el pizarrón.</li> <li>• Regleta de dígitos del 0 al 9, para cada niño.</li> <li>• Tarjetas de suma y resta</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 30, hacia adelante y hacia atrás.
- Calcular adición de un dígito + 1 y de un número par + 2.
- Calcular sustracción de un dígito – 1 y de un número par – 2.

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Contar del 1 al 30</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirando la recta numérica puesta en el pizarrón, contar grupalmente desde el 1 hasta el 30 y desde el 30 hasta el 1, mientras el profesor va mostrando cada número.</li> <li>• Partiendo desde el 1 contar (sin apoyo visual) hacia adelante y al toque de un sonido acordado empezar a contar hacia atrás hasta llegar al 1. Hacer esto varias veces, parando en diferentes números (máximo hasta el 30).</li> <li>• Un alumno explica con sus palabras qué significa numéricamente hacia delante y hacia atrás.</li> </ul>	<p><b>Suma o resta rápidamente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se empieza con todos los niños de pie. Usando todas las tarjetas de las planificaciones anteriores, el profesor saca una tarjeta al azar, la lee y pide al primer niño que resuelva la operación correspondiente y luego se sienta, enseguida se le pregunta al del lado y así sucesivamente.</li> </ul> <p>El profesor deberá procurar que la actividad sea ágil y que todos los niños tengan éxito.</p> <p>El profesor pide a algunos niños que expliquen cómo calcularon el resultado.</p>	<p><b>Juego de avance</b></p> <p>Dividir el curso en grupos de cuatro y entregar a cada grupo 1 tablero de juego, 4 fichas de diferentes colores, 2 dados confeccionados por el profesor que en sus caras uno diga</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">+1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">+2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">-2</div> </div> <p>Y el otro</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">5</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">6</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">7</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">8</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para jugar un niño empieza lanzando los dos dados juntos, o dando vuelta una tarjeta de cada color. Dice el resultado y avanza con su ficha lo que corresponde.</li> <li>• Ej: le sale <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">+1</div> dice 5 y avanza 5 con su ficha. Ahora le toca al siguiente jugador, gana el que primero llega a la meta.</li> </ul> <p>Antes de empezar el profesor explica las reglas del juego y comenta con los niños cómo leerán los dados y cómo llegarán a la cantidad que deben avanzar. Durante el juego, el profesor se pasea para observar y dar apoyo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de sumas y restas confeccionadas en planificaciones anteriores</li> <li>• Tablero de avance (1 cada 4 niños)</li> <li>• 2 dados (según modelo) para cada grupo o tarjetas de dos colores unas con +1; -1; +2; -2 y las otras con los números 3, 4, 5, 6, 7, 8.</li> <li>• 4 fichas de diferentes colores para cada grupo</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 30, hacia adelante y hacia atrás.
- Calcular adición de un número par + 2.
- Calcular sustracción de un número par – 2.

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Contar del 1 al 30</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contar de 1 en 1 los niños de la sala (hasta 30). Partir con todos los niños sentados, y se van parando uno a uno a medida que se va contando grupalmente. Cuando ya todos están parados, se van sentando de a uno y se va contando en forma regresiva grupalmente.</li> <li>• Repetir la actividad anterior, pero en esta ocasión el número que corresponde en el conteo lo dice solamente el niño que se va parando o sentando.</li> <li>• Uno o más alumnos explican con sus palabras que significa numéricamente, pararse o sentarse.</li> </ul> <p>Variación Se puede usar un sombrero que se va pasando al contar.</p>	<p><b>Sumar o restar 2 a un dígito par</b> Previamente el profesor confecciona 2 set de tarjetas con cada uno de los ejercicios: 2+2; 4+2; 6+2; 8+2 2-2; 4-2; 6-2; 8-2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir el curso en dos equipos. El profesor saca una tarjeta y lee el ejercicio, preguntando en forma alternada a cada equipo, si la respuesta es correcta van ganando puntos.</li> <li>• Hacer la misma actividad, dirigida ahora por los niños. Para esto, elegir un jefe de cada equipo y entregarle un set de tarjetas a cada uno. El jefe del equipo lee la tarjeta que debe ser respondida por el otro equipo y se van turnando.</li> </ul>	<p><b>Ha llegado carta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dirige el juego, usando las tarjetas de la sesión anterior, diciendo, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ha llegado carta</li> <li>- ¿para quién?</li> <li>- Para los niños que están con chaleco (con ojos café, con zapatillas, con cotona, etc.)</li> <li>- ¿qué dice?</li> <li>- (Saca una tarjeta, por ejemplo 2+2) que digan y aplaudan el resultado de esta operación (mostrando la tarjeta a los niños)</li> </ul> </li> </ul> <p>Continúa el juego nombrando diferentes grupos de niños y actividades a realizar, sacando cada vez una de las tarjetas de suma o resta.</p> <p>Comentar con los niños cómo supieron la cantidad de veces que debían ejecutar la acción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 set de tarjetas con las operaciones antes señaladas</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

### Objetivos

- Manejar secuencia numérica del 1 al 60, hacia adelante y hacia atrás.
- Calcular adición de decena + dígito
- Calcular sustracción de (decena + dígito) - dígito

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales																				
10 minutos por sesión	<b>Contar del 30 al 60</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Observar la recta numérica puesta en el pizarrón, hay que recordar que la semana anterior contaron hasta treinta, ubicar el número treinta e invitarlos a seguir contando hacia adelante, hasta sesenta. Comentar con los alumnos el patrón que se produce en el conteo.</li><li>• Siempre con el apoyo de la recta numérica, contar desde el 60 hacia atrás.</li></ul> <b>Contar del 1 al 60</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• En la recta numérica destacar los números 10, 20, 30, 40, 50 y 60. Pedir a los niños que se pongan de pie, contar grupalmente hasta el 10; pedirles que se sienten, seguir contando hasta el 20; pedirles que se paren, seguir contando hasta el 30; y así sucesivamente, hasta el 60.</li></ul>	<b>Sumar y restar hasta 19</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• El profesor dice una suma y los niños van respondiendo de a uno en forma rápida<table><tr><td>10+4</td><td>10+7</td></tr><tr><td>10+6</td><td>10+3</td></tr><tr><td>10+5</td><td>10+1</td></tr><tr><td>10+2</td><td>10+8</td></tr><tr><td>10+9</td><td></td></tr></table>Luego el profesor dice una resta y los niños responden<table><tr><td>16-6</td><td>13-3</td></tr><tr><td>12-2</td><td>18-8</td></tr><tr><td>19-9</td><td>15-5</td></tr><tr><td>11-1</td><td>14-4</td></tr><tr><td>17-7</td><td></td></tr></table>Se puede dividir el grupo en dos y tomar el tiempo que se demoran en responder cada grupo. El que menos se demora gana. Luego combinar sumas y restas. Combinar así: Decir 10+4 Luego 14 - 4 y comentar Decir 10+6 Luego 16 - 6 y comentar Decir 10+2 Luego 12 - 2 y comentar</li></ul>	10+4	10+7	10+6	10+3	10+5	10+1	10+2	10+8	10+9		16-6	13-3	12-2	18-8	19-9	15-5	11-1	14-4	17-7		<b>Memorice</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dividir el curso en grupos de cuatro niños, entregar a cada grupo un set de tarjetas. Poner todas las tarjetas boca abajo. Por turno cada niño da vuelta 2 tarjetas, una correspondiente a operación y otra a resultados, si corresponden a una operación y su resultado se las gana, si no corresponden las vuelve a poner boca abajo en el mismo lugar. Gana el niño que logra juntar mayor cantidad de parejas.</li></ul> <b>Variación</b> <p>Se pueden poner las tarjetas boca abajo en dos columnas, las sumas y restas en una y los resultados en otra. Cada niño da vuelta una tarjeta de cada columna.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tarjetas de sumas y restas y tarjetas con los números que corresponden a los resultados, para el memorice.</li></ul> <p>(Distinguir con un color o símbolo las tarjetas que corresponden a operaciones y con otro las que corresponden a resultados)</p>
	10+4	10+7																						
10+6	10+3																							
10+5	10+1																							
10+2	10+8																							
10+9																								
16-6	13-3																							
12-2	18-8																							
19-9	15-5																							
11-1	14-4																							
17-7																								

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

### ➤ Objetivos

- Manejar secuencia numérica del 1 al 60, hacia adelante y hacia atrás.
- Calcular adición de 2 decenas + dígito
- Calcular sustracción de (2 decenas + dígito) - dígito

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<b>Contar hacia adelante y hacia atrás a partir de un número dado</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Con el apoyo de la recta numérica del pizarrón repasar el conteo desde el al 60</li><li>• El profesor indica con el puntero un número en la recta número entre el 1 y el 9 y los niños cuentan desde ese número hasta el 20.</li><li>• Marcar otro número y contar grupalmente hacia atrás desde el número que se marca hasta 1.</li></ul> <p>Repetir varias veces cada una de estas actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aumentar la complejidad de la actividad anterior comenzando desde un número mayor y ampliando el conteo en el ámbito del 1 al 60.</li></ul>	<b>Sumar y restar hasta 29</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• El profesor verbaliza una suma y los niños responden de a uno en forma ágil<div><div>20+4</div><div>20+7</div><div>20+6</div><div>20+3</div><div>20+5</div><div>20+1</div><div>20+2</div><div>20+8</div><div>20+9</div></div></li><li>• Luego el profesor verbaliza una resta y los niños responden de a uno en forma rápida<div><div>26 - 6</div><div>23 - 3</div><div>22 - 2</div><div>28 - 8</div><div>29 - 9</div><div>25 - 5</div><div>21 - 1</div><div>24 - 4</div><div>27 - 7</div></div></li><li>• Luego combinar sumas y restas. El profesor verbaliza uno por uno ocho ejercicios de suma o resta y pide a los niños que vayan escribiendo el resultado en una hoja de papel, hacia abajo. Posteriormente revisan grupalmente los resultados y estimulan los logros. El profesor pide a algunos niños que expliquen cómo calcularon.</li></ul>	<b>Bingo</b> <p>Se reparte un tablero de bingo cada dos niños y un grupo de porotos (o cualquier semilla). Se ponen todas las tarjetas que se adjuntan, de sumas y restas en una bolsa.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El profesor saca una tarjeta, la lee, los niños calculan el resultado y ven si éste está en su cartón, si es así, ponen una ficha en el número correspondiente y así van completando su cartón. Gana el o los niños que lo completen primero.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tableros de bingo con números entre el 11 y el 29.</li><li>• Set de tarjetas con sumas y resta.</li><li>• Fichas.</li></ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

### ➤ Objetivos

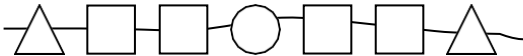
- Manejar secuencia numérica del 1 al 60, hacia adelante y hacia atrás.
- Calcular adición de decenas + dígito (hasta 59).
- Calcular sustracción de (decenas + dígito) – dígito (hasta 59).

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales																																																																				
10 minutos por sesión	<b>Contar hacia adelante y hacia atrás a partir de un número dado</b> <ul style="list-style-type: none"><li>El profesor dice un número entre el 1 y el 60 y dice la palabra ¡VOY!, que indica contar hacia adelante o la palabra ¡VUELVO! que indica contar hacia atrás y los niños cuentan hacia adelante o hacia atrás a partir del número dado.</li><li>Pedir a los niños que empiecen a contar desde el 1 (hasta el 60) y mientras los niños van contando, el profesor va alternando las palabras VOY y VUELVO y los niños cuentan hacia a delante o hacia atrás desde el número en que se encuentran cuando el profesor da la orden.</li><li>Uno o dos alumnos explican qué significan numéricamente las palabras voy y vuelvo.</li></ul>	<b>Sumar y restar hasta 59</b> <p>Usando las tarjetas de números de las páginas 145 y 147 del libro de matemática del alumno. (azules 1 al 9 y rojas 10 al 50)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>El profesor verbaliza una suma, por ejemplo <math>30 + 5</math>, y le pide a los niños que con las tarjetas que tienen, armen el resultado. Luego verbaliza la resta <math>35 - 5</math> y pide a los niños que den el resultado con sus tarjetas. Comentar lo sucedido.</li></ul> <p>Repetir este mismo proceso usando otros números como, por ejemplo:</p> <table><tr><td><math>30+8</math></td><td><math>38-8</math></td></tr><tr><td><math>40+2</math></td><td><math>42-2</math></td></tr><tr><td><math>50+6</math></td><td><math>56-6</math></td></tr><tr><td><math>20+9</math></td><td><math>29-9</math></td></tr></table> <p>Los alumnos ponen en común sus procedimientos de cálculo.</p>	$30+8$	$38-8$	$40+2$	$42-2$	$50+6$	$56-6$	$20+9$	$29-9$	<b>Tablero de doble entrada</b> <p>Dibujar un tablero de doble entrada en la pizarra, igual al siguiente:</p> <table><tr><td>+</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr><tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>20</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>50</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <ul style="list-style-type: none"><li>Poner todas las tarjetas del 11 al 59, boca abajo, en una mesa al lado del pizarrón, luego ir llamando a los niños de a uno, pedirles que elijan una tarjeta y la pongan en el lugar que corresponde en el tablero, hasta completarlo.</li><li>Pedir a uno o dos alumnos que expliquen en voz alta su cálculo para ubicar la tarjeta donde corresponde.</li></ul>	+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										20										30										40										50										<ul style="list-style-type: none"><li>Tarjetas azules con números del 1 al 9 y tarjetas rojas con decenas del 10 al 50, de las páginas 145 y 147 del libro de matemática del alumno.</li><li>Tarjetas con números del 11 al 59</li></ul>
	$30+8$	$38-8$																																																																						
$40+2$	$42-2$																																																																							
$50+6$	$56-6$																																																																							
$20+9$	$29-9$																																																																							
+	1	2	3	4	5	6	7	8	9																																																															
10																																																																								
20																																																																								
30																																																																								
40																																																																								
50																																																																								

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

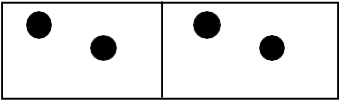
### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 60
- Calcular el doble de un número, del 1 al 5

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar hacia adelante y hacia atrás de 2 en 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir a 10 niños que se paren adelante y levanten los brazos, preguntar a cada uno cuantos brazos tiene, luego pedir al resto del curso que cuente cuantos brazos tienen entre todos, contando de 2 en 2.</li> <li>• Con este mismo procedimiento podemos contar los ojos, las piernas, las rodillas, los zapatos, los calcetines, de todo el curso</li> </ul>	<p><b>Dobles de 1 a 5</b></p> <p>Cada niño tiene sobre su mesa las tarjetas con números del 1 al 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice: ¿Cuánto es el doble de 1? Los niños responden levantando la tarjeta con el número que corresponde al resultado (tarjeta con el 2) El profesor dice: ¿Cuánto es el doble de 3? Los niños responden levantando la tarjeta con el número que corresponde al resultado (tarjeta con el 6) Luego el profesor sigue preguntando: ¿Cuánto es el doble de 2? ¿Cuánto es el doble de 5? ¿Cuánto es el doble de 4? ¿Preguntar ¿Cómo sabes que 8 es el doble de 4? Si les resulta difícil, pueden responder primero usando los dedos de sus dos manos, para representar el doble, y luego hacerlo con las tarjetas.</li> </ul> <p>Repetir varias veces</p>	<p><b>Collar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dibuja un collar en el pizarrón Ej.</li> </ul>  <p>Pide a los niños que lo observen y luego pregunta ¿Cuántas cuentas de cada forma se necesitan para hacer 2 collares iguales a este?</p> <p>Con la ayuda de los niños escribe las respuestas en el pizarrón y luego comentan cómo llegaron a la respuesta.</p> <p>Finalmente, dibuja otro collar igual e invita a los niños a contar cuantas cuentas de cada forma hay, para comprobar las respuestas.</p> <p>Se repite la actividad dibujando otro collar diferente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con números del 1 al 10</li> </ul>



Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

<div> <div>➤</div> <b>Objetivos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejar secuencia numérica del 1 al 60</li> <li>- Calcular dobles y mitades</li> </ul> </div>				
	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar hacia adelante y hacia atrás de 2 en 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con el apoyo de la recta numérica puesta en el pizarrón contar de 2 en 2 hasta 60, hacia adelante y hacia atrás. El profesor va dibujando el salto que se produce. Al avanzar lo marca con un color y al retroceder lo marca con otro color, luego observan y comentan.</li> </ul> <p>De vez en cuando el profesor se detiene y pregunta a un niño ¿a cuál número debo saltar ahora? ¿por qué?</p> <p>Variación</p> <p>Pedir a un niño que pase al pizarrón y vaya haciendo saltar, por ejemplo, a figura de un conejito, mientras sus compañeros le ayudan a contar de 2 en 2.</p>	<p><b>Mitad de</b></p> <p>Pegar en el pizarrón, boca abajo, las fichas de dominó dobles del 1 al 5 (chanchito 1, 2, 3, 4 y 5) hechas en tamaño grande.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor llama a un niño y le pide que escoja una ficha y la muestre</li> </ul> <p>Ej.</p> <div>  </div> <p>Luego le pregunta al curso ¿Cuántos puntos tiene esta ficha?</p> <p>Los niños responden ... 4 Después pregunta ¿Cuánto es la mitad de 4? Y el curso responde ..2 Continuar igual con el resto de las fichas.</p> <p>Después de terminar con todas las fichas el profesor refuerza preguntando oralmente, a todo el grupo, en forma rápida ¿Cuál es la mitad de...(8 – 2 – 10 – 4 – 6)? Preguntar a uno o dos niños cómo lo calcularon</p>	<p><b>Doble y mitad</b></p> <p>Entregar a cada niño 15 cubos conectables y pedirles que cada uno haga trenes con 1 cubo, con 2 cubos, con 3 cubos, con 4 cubos y con 5 cubos. Luego pedirles que se junten en parejas para trabajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar a Simón manda</li> </ul> <p>El profesor dice - “Simón manda parear el doble de 2”</p> <p>Cada niño de la pareja toma su tren de 2 cubos y los ponen uno al lado del otro. Enseguida el profesor pregunta ¿Cuánto es el doble de 2? Los niños contestan contando los cubos que pusieron juntos. (4).</p> <p>- “Simón manda parear el doble de 3”</p> <p>- “Simón manda parear el doble de 1”</p> <p>- “Simón manda parear el doble de 5”</p> <p>- “Simón manda parear el doble de 4” ... Pedir a algunos niños que expliquen con sus palabras cómo se formó el número 4, el 6, el 2, el 10.</p> <p>Cuando ya están formados todos los dobles, el profesor dice:</p> <p>- “Simón manda que cada niño saque la mitad de 4”</p> <p>Cada uno de los niños que están trabando juntos saca un tren de 2 cubos. Enseguida el profesor pregunta ¿Cuánto es la mitad de 4? Los niños contestan (2). Luego se pide que expliquen lo que se hizo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras de animales que saltan (conejo, rana, saltamontes)</li> <li>• Fichas de dominó dobles del 1 al 5, en tamaño grande</li> <li>• Cubos conectables</li> </ul>



## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1º Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 60
- Calcular dobles y mitades

	Numeración	Operatoria	Juegos pedagógicos	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar de 1 a 60</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir el curso en grupos. Entregarle 60 cubos conectables a cada grupo y pedirles que los junten de a dos. Luego pedirles que los cuenten de 2 en 2 para saber cuántos tienen en total.</li> </ul> <p>Enseguida preguntar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿qué sucede cuando contamos de 2 en 2?</li> <li>- ¿para qué creen ustedes que nos sirve contar de 2 en 2?</li> </ul>	<p><b>Doble o mitad Verdadero o falso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- El doble de 4 es 8</li> </ul> Los niños contestan si es verdadero o falso <ul style="list-style-type: none"> <li>- La mitad de 8 es 4 .... V – F</li> <li>- El doble de 4 es 8 ..... V – F</li> <li>- La mitad de 10 es 4 .... V – F</li> <li>- El doble de 5 es 10 .....V – F</li> <li>- La mitad de 6 es 3 .....V – F</li> <li>- El doble de 2 es 6 ..... V – F</li> <li>- La mitad de 4 es 6 ..... V – F</li> <li>- El doble de 1 es 2 ..... V – F</li> <li>- La mitad de 2 es 4 .....V – F</li> <li>- La mitad de 4 es 2 .....V – F</li> <li>- El doble de 3 es 6 ..... V – F</li> </ul> Etc.</li> </ul> <p>Pedir a los niños que expliquen por qué es verdadero o falso.</p>	<p><b>Juego con semillas</b></p> <p>Dividir el curso en grupos de cuatro niños, entregar a cada grupo una ruleta con instrucciones de doble y mitad y un pote con fichas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por turno los niños hacen girar la ruleta y sacan la cantidad de fichas que indica la ruleta (por ejemplo: toma la mitad de 4 o toma el doble de 3).</li> </ul> <p>Al cabo de 3 o 4 vueltas se para el juego y cada niño cuenta las fichas que tiene. El profesor puede determinar que gana el niño que tiene más o el que tiene menos fichas.</p> <p>Pedir a uno o dos niños que expliquen el procedimiento que usaron para calcular cuantas fichas debían tomar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cubos conectables</li> <li>• Ruleta con instrucciones de doble y mitad</li> <li>• fichas</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

➤ <b>Objetivos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejar secuencia numérica del 1 al 60</li> <li>- Repasar todos los contenidos del semestre</li> </ul>

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar de 1 a 60</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar a Simón manda dando órdenes como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contar desde el 18 hasta el 23</li> <li>- Contar hacia atrás desde el 15 hasta el 10</li> <li>- Contar de 2 en 2 desde el 40 hasta el 50</li> <li>- Continuar esta serie 13, 14, 15, .... (hasta 30)</li> <li>- Continuar esta serie 28, 30, 32, .... (hasta 40)</li> </ul> </li> </ul> <p>Repetir las órdenes variando los números.</p> <p>En algunos casos pedir al niño que explique cómo supo con qué número debía seguir.</p>	<p><b>Contenidos primer semestre</b> <b>Quién responde primero</b></p> <p>Se inicia el juego con todos los niños sentados en su puesto. Se invita al último niño a ponerse de pie detrás de la silla del primer niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza operaciones matemáticas con los contenidos trabajados durante el primer semestre. Por ejemplo, hace una pregunta como <math>10 + 2</math>, dirigida a la primera pareja de participantes (niño sentado y niño parado detrás de él) el primero en responder pasa a pararse detrás del siguiente niño. Si respondió primero el que estaba sentado, éste se para detrás del siguiente niño y el que estaba de pie se sienta en el lugar de su compañero.</li> </ul> <p>Pedir a algunos niños que expliquen cómo lo resolvieron</p> <p>Se continúa el juego hasta que hayan participado todos los niños.</p>	<p><b>Alcance las estrellas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pegan en el pizarrón muchas estrellas de cartulina con preguntas escritas por detrás.</li> </ul> <p>Ejemplos de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soy 1 + que 6 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 1 - que 9 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 2 + que 8 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 2 - que 4 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 10 + 7 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 19 - 9 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 23 - 3 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 30 + 2 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 46 - 6 ¿Quién soy?</li> <li>- Soy 50 + 9 ¿Quién soy?</li> <li>- Estoy entre el 26 y el 28 ¿Quién soy?</li> <li>- Tengo 3 decenas y 4 unidades ¿Quién soy?</li> </ul> <p>El profesor inventa otras preguntas similares, hasta completar la cantidad necesaria para todo su curso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se divide el curso en dos equipos, se invita a un niño de cada equipo a elegir una estrella. Cada niño lee su pregunta y responde. Si la respuesta es correcta gana 1 punto para su equipo.</li> </ul> <p>Gana el equipo que obtiene más puntos.</p> <p>Se puede pedir a algunos niños que expliquen el procedimiento usado para saber qué número era.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrellas de cartulina</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ Objetivos

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Calcular adición de un dígito impar + 2 y de un dígito + 0
- Calcular sustracción de un dígito impar – 2 y de un dígito - 0

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Contar de 1 a 100</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirando la recta numérica del 1 al 100 puesta en el pizarrón, comentar que ya conocemos los números hasta el 60, marcarlo en la recta y luego invitar a los niños a contar de ahí en adelante, hasta el 100. Comentar con los alumnos el patrón que se produce en el conteo. Parar en alguna decena y pedir a un niño que, sin mirar, diga el número que sigue y cómo lo supo.</li> <li>• Luego invitarlos a contar hacia atrás desde el 100 hasta el 60, leyendo la recta numérica.</li> </ul> <p>Si queda tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contar del 1 al 100, la primera fila cuenta hasta el 10, la segunda hasta el 20, etc. repitiendo las filas hasta llegar a 100. Enseguida hacer esto mismo, pero hacia atrás, del 100 al 1.</li> </ul>	<p><b>Sumar o restar 2 a un dígito impar</b> Pedir a cada niño que ponga sobre su mesa la regleta de dígitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor pide a los niños que pongan su dedo en el número 1, luego dice, sí a 1 le agregamos 2 ¿a qué número llegamos? ..... -Pongan su dedo sobre el 3, sí a 3 le agregamos 2 ¿a qué número llegamos? ..... - Seguir hasta llegar a 9. Luego hacerlo a la inversa, -pongan su dedo en el 9, sí a 9 le quitamos 2 ¿qué número queda? .... -pongan su dedo en el 7, sí a 7 le quitamos 2 ¿qué número queda? ..... - Seguir hasta llegar al 1.</li> <li>• A continuación, decirles, por ejemplo, pongan el dedo en el número 5, sí a 5 le agregamos 2 ¿a qué número llegamos? ... pongan su dedo, Ahora, sí a 7 le quitamos 2 ¿qué número queda? pongan su dedo. Pedir a algún niño que comente y explique con sus palabras lo que pasó. Repetir con el resto de las alternativas.</li> </ul>	<p><b>¿Cuál es el mayor?</b> Jugar en grupos de cuatro niños. Cada grupo pone boca abajo en un montón las tarjetas con números impares: 3-5-7-9 y en otro montón las tarjetas con +2; -2; +0 ; -0</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los jugadores sacan por turno una tarjeta de cada montón, cada uno resuelve la operación que le tocó. Ej. Jugador 1 saca</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 0 10px;">+2</div> <div>Dice 5</div> </div> <p>Jugador 2 saca</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">7</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 0 10px;">+0</div> <div>Dice 7</div> </div> <p>Jugador 3 saca</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">5</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 0 10px;">-2</div> <div>Dice 3</div> </div> <p>Jugador 4 saca</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;">9</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin: 0 10px;">-0</div> <div>Dice 9</div> </div> <p>Gana el jugador que saca el resultado mayor, en este caso el jugador número 4 Se revuelven las tarjetas y se repite el juego, la cantidad de veces que el tiempo les permita.</p> <p>Antes de empezar el juego en grupos, el profesor debe modelar cómo se juega.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regleta de dígitos (planificación 1)</li> <li>• Tarjetas azules con números impares: 1-3-5-7- 9</li> <li>• Tarjetas con leyenda: +2 ; -2 ; +0 ; -0</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ Objetivos

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Descubrir combinaciones básicas de dígitos

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales									
10 minutos por sesión	<b>Contar a partir de cualquier número</b>  • El profesor escribe varios números repartidos en el pizarrón (ej. 64 – 12 – 82 – 36 – 75 – 23 – 91 – 48 – 57) Con el puntero muestra uno de los números y pide a los niños que cuenten hacia adelante a partir de ese número hasta que él diga “stop”. Sigue el juego mostrando cada vez un número.  • Realizar este mismo juego, pero contando ahora hacia atrás.  Pedir a algún niño que explique lo que significa contar hacia adelante y hacia atrás.	<b>Descomponer números del 2 al 5</b> <b>Muéstrame el número</b>  • El profesor escribe en el pizarrón el número 2 y pide a los niños que cada uno muestre el número 2 con los dedos de una mano, luego les pide que lo muestren usando dedos de sus dos manos. Luego escribe en el pizarrón todas las alternativas de descomposición que se producen.  Repetir la actividad con los números 3, 4 y 5 y anotar en el pizarrón las descomposiciones.  • Finalmente, el profesor lee cada una de las <b>frases numéricas</b> anotadas para cada número (3, 4 y 5) y los niños dicen el resultado. Luego pide a un niño que explique por qué dan el mismo resultado  • Enseguida el profesor puede verbalizar cualquiera de las operaciones antes mencionadas, para que los niños respondan en forma rápida.	<b>¿Cuánto me falta?</b> Se usan 2 conjuntos de tarjetas: uno con números del 5 al 9 y la otro con números del 0 al 4 y se dibuja en el pizarrón un tablero igual a este. <table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table> Se forman dos equipos • Sale un niño adelante y saca una tarjeta de cada conjunto. Por ejemplo 4 y 6. Descubre cuál es la tarjeta con el número menor y piensa cuánto le falta avanzar para llegar al otro número que sacó. Por ejemplo: ¿cuánto le falta avanzar a 4 para llegar a 6? y marca ese número en el tablero, en este ejemplo, el 2. Enseguida el profesor le pide que explique cómo lo resolvió. Luego juega un niño del otro equipo. Si el número que necesita ya está marcado en el tablero, pierde su turno. Gana el equipo que marca el último casillero del tablero. También se puede jugar a completar filas.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tarjetas del 5 al 9</li><li>• Tarjetas del 0 al 4</li></ul>
	1	2	3										
4	5	6											
7	8	9											

**Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico**

<b>Objetivos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejar secuencia numérica del 1 al 100</li> <li>- Contar de 2 en 2 hasta 100</li> <li>- Descubrir y calcular combinaciones básicas de dígitos</li> </ul>				
	<b>Numeración (1ª sesión)</b>	<b>Operatoria (2ª sesión)</b>	<b>Juegos pedagógicos (3ª sesión)</b>	<b>Materiales</b>
10 minutos por sesión	<b>Contar de 2 en 2, partiendo de un número par</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con el apoyo de la recta numérica puesta en el pizarrón contar de 2 en 2 desde el 60 hasta el 100, hacia adelante y hacia atrás. Con el puntero, el profesor va señalando el salto que se produce. El profesor pide a un niño que explique con sus palabras cómo podemos saber cuál es el número que sigue en este conteo.</li> <li>• El profesor explica a los niños que vamos a contar de 2 en 2 hacia adelante o hacia atrás según la orden del profesor: dice ¡VOY! y cuentan hacia adelante dice ¡VUELVO! Y cuentas hacia atrás. Luego escribe un número par en el pizarrón y dice una de las palabras. Los niños cuentan de 2 en 2 hacia adelante o hacia atrás (según la orden dada) a partir de ese número, hasta que el profesor diga “stop”.</li> </ul>	<b>Descomponer números del 6 al 9</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza una frase numérica de suma, cuyo resultado sea un número del 2 al 9, por ejemplo 3+4 (apoyarse con hoja adjunta) y los niños dicen en forma grupal el resultado.</li> <li>• El profesor dice un número del 2 al 9 y pide a los niños que piensen en una suma de dos números que dé ese resultado. Por turno va haciendo participar en forma individual a los niños. Ej. El profesor dice: 8 Un niño responde 4 + 4, otro responde 6 + 2, otro responde 3 + 5.</li> </ul> <p>Luego el profesor dice otros números y se repite la actividad.</p> <p>Comentar el hecho de que para cada número existen varias combinaciones correctas y se pide a algún niño que explique el procedimiento que usó para descubrir la combinación que él dijo.</p>	<b>Descomponer números del 6 al 9</b> <p>Usar fichas de dos colores de manera que queden azul por un lado y amarillo por el otro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor toma un vaso con 6 fichas, revuelve las fichas y las da vuelta sobre una superficie que los niños puedan ver (las fichas caerán unas por el lado amarillo y otras por el lado azul), luego las muestra a los niños y cuentan cuántas fichas amarillas hay y cuántas fichas azules hay. Anota en el pizarrón <b>la frase numérica</b> correspondiente Ej. 4+2. lo hace nuevamente y anota lo que salió, ej. 1+5.</li> <li>• Separa el curso en 4 grupos, entrega al grupo 1 un vasito con 6 fichas, al grupo 2 un vasito con 7 fichas, al grupo 3 un vasito con 8 fichas y al grupo 4 un vasito con 9 fichas, y un papel para anotar a cada grupo.</li> <li>• Los niños juegan por turno con el vaso con fichas y van anotando las frases numéricas que corresponde en cada jugada.</li> <li>• Enseguida el profesor escribe en el pizarrón el número 6, 7, 8 y 9, y pide a un niño de cada grupo que pegue su hoja de frases numéricas debajo del número que corresponde a la cantidad de fichas que tienen en su vaso.</li> <li>• El profesor va leyendo cada una de las frases numéricas de cada hoja y los niños van diciendo el resultado. Luego comentan cómo descubrieron esas combinaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas amarillas y azules</li> <li>• 4 vasos plásticos</li> <li>• 1 hoja de papel por grupo.</li> <li>• Hoja con sumas del 1 al 9</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Contar de 10 en 10
- Descubrir y calcular combinaciones básicas para obtener 10

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Contar de 10 en 10</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasar a cada niño una tabla numérica del 1 al 100. Pedirles que ubiquen en su tabla cada una de las decenas y la marquen, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 100. Comentar lo que les llame la atención. Luego contar grupalmente de 10 en 10 hasta el 100, con el apoyo de su tabla numérica. Hacer lo mismo contando hacia atrás desde el 100 hasta el 10.</li> </ul>	<p><b>Sumas y restas hasta 10</b> <b>Quién responde primero</b></p> <p>Se inicia el juego con todos los niños sentados en su puesto. Se invita al último niño a ponerse de pie detrás de la silla del primer niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza alguna de las siguientes operaciones matemáticas: 6+4, 3+7, 8+2, 1+9, 4+6, 5+5, 7+3, 2+8, 9+1, 10-4, 10-7, 10-2, 10-9, 10-1, 10-6, 10-3, 10-8, 10-1, 10-9, 10-5.</li> </ul> <p>Preguntando a la primera pareja de participantes (niño sentado y niño parado detrás de él) el primero en responder pasa a pararse detrás del siguiente niño. Si respondió primero el que estaba sentado, éste se para detrás del siguiente niño y el que estaba de pie se sienta en el lugar de su compañero.</p> <p>Preguntar ¿Cómo llegaste al resultado?</p> <p>Se continúa el juego hasta que hayan participado todos los niños.</p>	<p><b>Forma el 10</b></p> <p>Dividir el curso en grupos de 4 niños, entregar a cada grupo un tablero representando una casa con 5 pisos con dos piezas en cada piso y 50 granos de maíz o fichas o porotos a cada grupo. El profesor dice: vamos a imaginarnos que cada “grano” representa a una persona y en cada piso de la casa viven 10 personas repartidas en las dos piezas, pero en todos los pisos el número de personas se reparte en forma diferente.</p> <p>Cada grupo reparte 10 granos en cada piso entre las dos piezas. Por turno cada grupo dice en voz alta las combinaciones que descubrió y el profesor anota en el pizarrón la frase numérica correspondiente. Enseguida pide a un niño que explique con sus palabras, por qué el resultado es siempre el mismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabla numérica del 1 al 100</li> <li>• Un tablero representando una casa con 5 pisos con dos piezas en cada piso</li> <li>• 50 granos de maíz o fichas o porotos a cada grupo.</li> </ul>



## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Contar de 10 en 10
- Descubrir y calcular combinaciones básicas para obtener 10

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Contar de 10 en 10</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Llamar a 10 niños adelante, pedir a cada uno que muestre todos los dedos de sus manos, preguntar al curso cuantos dedos tiene cada niño. Luego decirles – si ya sabemos que cada uno tiene 10 dedos, ahora vamos a contar de 10 en 10 los dedos de los niños que están adelante, para saber cuántos dedos tienen en total las manos de todos estos niños.</li> <li>• Enseguida irles pidiendo que bajen las manos de a uno, e ir contando en forma regresiva de 10 en 10, desde el 100 hasta el 10.</li> </ul> <p>Al terminar preguntar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿qué sucede cuando contamos de 10 en 10?</li> <li>- ¿para qué creen ustedes que nos sirve contar de 10 en 10?</li> </ul>	<p><b>Completar 10</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice un número del 1 al 9 y los niños responden cuanto le falta para completar 10. Ej. El profesor dice 7 los niños responden 3</li> <li>• El profesor verbaliza una resta (partiendo de 10) y los niños dan el resultado, por ejemplo, el profesor dice: si a 10 le quito 6 ¿Cuánto me queda? los niños responden: 4</li> <li>• El profesor le pregunta a algunos niños ¿Cómo llegaron a tal o cual resultado?</li> </ul>	<p><b>Jugar al almacén</b></p> <p>Dibujar en el pizarrón diferentes tipos de caramelos (mínimo 20) con su precio escrito. Los valores serán \$1, \$2, \$3, \$4, \$5, \$6, \$7, \$8 y \$9</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor explica a los niños que vamos a jugar a comprar caramelos, cada uno tiene \$10 y le tiene que alcanzar justo para comprar 2 caramelos</li> <li>• Por turno el profesor va preguntando a diferentes niños, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gaspar muéstrame los 2 caramelos que vas a comprar</li> <li>- Gaspar los muestra</li> <li>- El profesor pregunta al grupo si está correcto y por qué. Esto se va repitiendo</li> <li>- De vez en cuando preguntar a un alumno ¿por qué no le alcanza para tal o cual caramelo?</li> </ul> </li> </ul> <p>Si alguna respuesta es incorrecta, es conveniente que el profesor escriba la operación en el pizarrón y la resuelvan entre todos.</p>	



## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Contar de 20 en 20
- Calcular adiciones y sustracciones con múltiplos de 10, hasta 50

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales																																								
10 minutos por	<b>Contar de 20 en 20</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pasar a cada niño la tabla numérica del 1 al 100. Pedirles que marquen en su tabla el 20, el 40, el 60, el 80 y el 100. Comentar. Luego contar grupalmente de 20 en 20, hacia adelante y hacia atrás, con el apoyo de su tabla numérica.</li><li>• Contar de 20 en 20 sin apoyo visual.</li><li>• Parte el primer niño diciendo 20, el del lado dice 40, el siguiente dice 60 y así hasta el 100. Cuando llegan al 100, el siguiente cuenta hacia atrás, 80, y así sucesivamente hasta el 20.</li><li>• Pedir a algunos alumnos que expliquen el camino que siguieron y si alguno se equivoca explique el camino que lo llevó al error.</li></ul>	<b>Sumas y restas de decenas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• El profesor verbaliza una suma o una resta como las siguientes, alternándolas.</li></ul> <table><tr><td>10+10</td><td>1D+1D</td></tr><tr><td>10+20</td><td>1D+2D</td></tr><tr><td>10+30</td><td>1D+3D</td></tr><tr><td>10+40</td><td>1D+4D</td></tr><tr><td>20+10</td><td>2D+1D</td></tr><tr><td>20+20</td><td>2D+2D</td></tr><tr><td>20+30</td><td>2D+3D</td></tr><tr><td>30+10</td><td>3D+1D</td></tr><tr><td>30+20</td><td>3D+2D</td></tr><tr><td>40+10</td><td>4D+1D</td></tr><tr><td>20-10</td><td>2D-1D</td></tr><tr><td>30-10</td><td>3D-1D</td></tr><tr><td>30-20</td><td>3D-2D</td></tr><tr><td>40-10</td><td>4D-1D</td></tr><tr><td>40-20</td><td>4D-2D</td></tr><tr><td>40-30</td><td>4D-3D</td></tr><tr><td>50-10</td><td>5D-1D</td></tr><tr><td>50-20</td><td>5D-2D</td></tr><tr><td>50-30</td><td>5D-3D</td></tr><tr><td>50-40</td><td>5D-4D</td></tr></table> <p>Los niños responden mostrando el resultado con las tarjetas rojas de la pág. 145 y 147 de su libro. Cuando se expresa la suma o resta en decenas, pedir que los niños muestren el número que resulta. Pedir a uno o dos niños que expliquen el procedimiento usado para calcular.</p>	10+10	1D+1D	10+20	1D+2D	10+30	1D+3D	10+40	1D+4D	20+10	2D+1D	20+20	2D+2D	20+30	2D+3D	30+10	3D+1D	30+20	3D+2D	40+10	4D+1D	20-10	2D-1D	30-10	3D-1D	30-20	3D-2D	40-10	4D-1D	40-20	4D-2D	40-30	4D-3D	50-10	5D-1D	50-20	5D-2D	50-30	5D-3D	50-40	5D-4D	<b>Jugar al almacén</b> <p>Poner en el pizarrón imágenes de objetos (mínimo 10) con su precio escrito. Los valores serán \$10, \$20, \$30, \$40 o \$50</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El profesor explica que vamos a jugar a comprar, que cada uno tendrá \$50 y podrá elegir uno de los objetos que están en el pizarrón.</li><li>• Por turno el profesor va preguntando a diferentes niños, por ejemplo:<ul style="list-style-type: none"><li>- Sofía ¿Qué quieres comprar?</li><li>- La muñeca (vale \$30)</li><li>- ¿Cuánto vuelto debo darte?</li><li>- Me tiene que dar \$20 de vuelto porque.....</li></ul>Esto se va repitiendo</li></ul> <p>Si la respuesta es incorrecta, es conveniente que el profesor escriba la operación en el pizarrón y la resuelvan entre todos.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tabla numérica del 1 al 100</li><li>• Tarjetas de decenas</li></ul>
	10+10	1D+1D																																										
	10+20	1D+2D																																										
	10+30	1D+3D																																										
	10+40	1D+4D																																										
	20+10	2D+1D																																										
	20+20	2D+2D																																										
	20+30	2D+3D																																										
	30+10	3D+1D																																										
	30+20	3D+2D																																										
40+10	4D+1D																																											
20-10	2D-1D																																											
30-10	3D-1D																																											
30-20	3D-2D																																											
40-10	4D-1D																																											
40-20	4D-2D																																											
40-30	4D-3D																																											
50-10	5D-1D																																											
50-20	5D-2D																																											
50-30	5D-3D																																											
50-40	5D-4D																																											

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Contar de 5 en 5
- Calcular dobles del 1 al 10

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar de 5 en 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor marca, frente a los niños, todos los múltiplos de 5, en una tabla numérica grande, puesta en el pizarrón.</li> <li>Pedir a los niños que observen y comenten lo que ven.</li> <li>Preguntar a un niño, por ejemplo, por qué marqué el 15.</li> </ul> <p>Enseguida, leer todos juntos los números marcados, desde el 5 hasta el 100 y luego hacia atrás desde el 100 hasta el 5. El profesor apoya mostrando los números.</p>	<p><b>Calcular dobles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor pide a los niños que completen las frases que va a decir.</li> <li>- Un auto tiene 4 ruedas, dos autos tienen .....</li> <li>- Una mano tiene 5 dedos, dos manos tienen .....</li> <li>- Una hormiga tiene 6 patas, dos hormigas tienen .....</li> <li>- Una semana tiene 7 días, dos semanas tienen .....</li> <li>- Una araña tiene 8 patas, dos arañas tienen .....</li> <li>- Un edificio tiene 9 pisos, dos edificios iguales tienen ...</li> <li>- Una zapatilla tiene 10 ojitos, las dos zapatillas tienen .....</li> <li>- El doble de 4 es .....</li> <li>- El doble de 9 es .....</li> <li>- El doble de 7 es .....</li> <li>- El doble de 5 es .....</li> <li>- El doble de 8 es .....</li> <li>- El doble de 10 es .....</li> <li>- El doble de 6 es .....</li> </ul> <p>En algunas de las situaciones a resolver, pedir que los alumnos expliquen su procedimiento.</p>	<p><b>Juego de avance</b></p> <p>Se juega con un tablero y unas tarjetas con los números 5, 6, 7, 8, 9, 10</p> <p>Se divide el curso en grupos de 4 niños y cada grupo pone las tarjetas con números boca abajo sobre la mesa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para jugar un niño empieza dando vuelta una tarjeta, calcula el doble del número que indica la tarjeta, lo dice y avanza con su ficha lo que corresponde.</li> </ul> <p>Ahora le toca al siguiente jugador, gana el que primero llega a la meta.</p> <p>Antes de empezar el profesor explica las reglas del juego, “cada jugador avanzará siempre el doble de lo que indique el dado”.</p> <p>Durante el juego, el profesor se pasea entre los grupos para observar y dar apoyo, y pide a algunos niños que expliquen cómo calcularon lo que debían avanzar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tabla numérica del 1 al 100</li> <li>Tablero de avance (uno por grupo)</li> <li>Tarjetas tipo naipes con los números 5, 6, 7, 8, 9, 10, para cada grupo</li> <li>4 fichas de diferentes colores, para cada grupo</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

PREPARACIÓN	<p>➤ <b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejar secuencia numérica del 1 al 100</li> <li>- Contar de 5 en 5 hacia adelante y hacia atrás</li> <li>- Calcular dobles y mitades del 1 al 10</li> </ul>
-------------	---

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar de 5 en 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitar a los niños a contar de 5 en 5, levantando una a una sus manos, mostrando los dedos. El primer niño levanta una mano y dice 5, luego levanta la otra y dice 10, el niño que sigue levanta una mano y dice 15, levanta la otra y dice 20, y así sucesivamente hasta llegar a 100. Enseguida van retirando una a una sus manos y contando en forma regresiva de 5 en 5 desde el 100. Repetir varias veces para que puedan participar todos los niños</li> </ul> <p>Pedir a algún niño que explique con sus palabras qué significa, en este juego, levantar o bajar las manos.</p>	<p><b>Diga el doble o la mitad</b></p> <p>Dividir el curso en dos grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice un número del 1 al 10, luego pide al primer grupo que diga el doble de ese número y al segundo grupo que diga la mitad del número dado por el primer grupo. Ej: el profesor dice 10 El primer grupo contesta 20 (el doble de 10) El segundo grupo contesta 10 (la mitad de 20)</li> </ul> <p>Repetir con el resto de los números.</p> <p>Descubrir el patrón que se produce.</p> <p>Pedir a un niño que explique el patrón que se produce.</p>	<p><b>Memorice doble o mitad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir el curso en grupos de cuatro niños, entregar a cada grupo un set de tarjetas, de doble y mitad. Se ponen todas las tarjetas boca abajo, en dos columnas; en una columna las tarjetas con puntos y en la otra, las tarjetas con números. Por turno cada niño da vuelta una tarjeta de cada columna, si el número corresponde al doble de la cantidad representada con puntos, se las gana</li> </ul> <p>Ej.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">8</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: black; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: black; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: black;"></div> </div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: black; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: black;"></div> </div> </div> </div> <p>si no corresponden las vuelve a poner boca abajo en el mismo lugar. Pedir a algunos niños que expliquen el procedimiento usado para calcular si podían o no ganarse las tarjetas. Gana el niño que logra juntar mayor cantidad de parejas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas para memorice doble mitad (pegar las tarjetas con puntos sobre cartulina de un color y las tarjetas con números sobre cartulina de otro color)</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Contar de 5 en 5 hacia adelante y hacia atrás
- Calcular adiciones y sustracciones con múltiplos de 10, hasta 100

10 minutos por	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales								
	<p><b>Contar de 5 en 5 a partir de un múltiplo de 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Invitar a los niños a contar de 5 en 5 percutiendo alternadamente sobre los hombros y sobre las rodillas, a medida que van diciendo los números, hasta 100.</li><li>• Ahora invitar a los niños a contar a partir del número que el profesor diga. Hacerlo primero varias veces contando hacia adelante, luego varias veces contando hacia atrás y finalmente alternando ambos.</li></ul> <p>Pedir a un niño que diga cual es el número que sigue y que explique cómo lo supo.</p>	<p><b>Sumas y restas de decenas</b> <b>Quién responde primero</b></p> <p>Se inicia el juego con todos los niños sentados en su puesto. Se invita al último niño a ponerse de pie detrás de la silla del primer niño.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El profesor verbaliza alguna de las operaciones matemáticas incluidas en hoja de materiales adjunta (ej. 60+20 o 90-30) Preguntando a la primera pareja de participantes (niño sentado y niño parado detrás de él) el primero en responder pasa a pararse detrás del siguiente niño. Si respondió primero el que estaba sentado, éste se para detrás del siguiente niño y el que estaba de pie se sienta en el lugar de su compañero.</li></ul> <p>Pedir a algunos niños que expliquen cómo llegaron al resultado.</p> <p>Se continúa el juego hasta que hayan participado todos los niños.</p>	<p><b>Rayuela</b></p> <p>Dividir el curso en grupos de 4 niños, entregar a cada grupo un tablero de rayuela según modelo, una moneda o una ficha para tirarla y una hoja de papel a cada niño.</p> <table><tr><td>90</td></tr><tr><td>80</td></tr><tr><td>70</td></tr><tr><td>60</td></tr><tr><td>50</td></tr><tr><td>40</td></tr><tr><td>30</td></tr><tr><td>20</td></tr><tr><td>10</td></tr></table> <p>(copiar este modelo en una hoja de block de dibujo N°99)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños juegan por turno. El primer niño tira la moneda al tablero y anota en su hoja el número en que cayó la moneda. Luego juegan los demás niños. En la segunda vuelta, cada uno anota el número en que cayó esta vez y lo suma al número anterior. Se sigue jugando hasta que un jugador completa justo 100 y por lo tanto gana el juego.</li></ul> <p>Antes de iniciar el juego por grupos, el profesor modela la forma de jugar y pide a uno o dos niños que expliquen el procedimiento que pueden usar para sumar estos números.</p>	90	80	70	60	50	40	30	20	10
90												
80												
70												
60												
50												
40												
30												
20												
10												

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 1° Básico

### ➤ **Objetivos**

- Manejar secuencia numérica del 1 al 100
- Repasar todos los contenidos del 2° semestre

	<b>Numeración (1ª sesión)</b>	<b>Operatoria (2ª sesión)</b>	<b>Juegos pedagógicos (3ª sesión)</b>	<b>Materiales</b>
<b>10 minutos por</b>	<p><b>Contar del 1 al 100</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar ha llegado carta: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ha llegado carta</li> <li>- ¿para quién?</li> <li>- Para los niños de la segunda fila</li> <li>- ¿qué dice?</li> <li>- que cuenten de 2 en 2 desde el 32 hasta el 40</li> <li>- Ha llegado carta</li> <li>- ¿para quién?</li> <li>- Para los niños de la quinta fila</li> <li>- ¿qué dice?</li> <li>- que cuenten de 10 en 10 hasta el 100</li> <li>- Ha llegado carta</li> <li>- ¿para quién?</li> <li>- Para todas las niñas</li> <li>- ¿qué dice?</li> <li>- que cuenten de 5 en 5 desde 30 hasta el 5</li> </ul> </li> </ul> <p>Decir otras instrucciones de conteo, de acuerdo con los contenidos trabajados durante el 2° semestre. En una de las situaciones, jugar a decir en secreto lo que hay que hacer y alumnos observadores descubren y explican el procedimiento.</p>	<p><b>Contenidos segundo semestre</b> <b>Quién resuelve primero</b></p> <p>Se divide el curso en dos grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se llama a un niño de cada equipo al pizarrón.</li> <li>• El profesor verbaliza una operación relacionada con la materia trabajada durante el semestre (ver ejemplos en hoja adjunta en materiales) y ambos niños tratan de resolverla. El primer niño que escribe el resultado en el pizarrón gana un punto para su equipo.</li> <li>• Luego se llama a otros dos niños y así va participando todo el curso.</li> </ul> <p>Pedir a uno o dos alumnos que expliquen el procedimiento utilizado.</p> <p>Gana el equipo que obtiene más puntos.</p>	<p><b>Si lo sabe toque la campana</b></p> <p>En el patio, poner una campana sobre una silla o mesa, y a 3 metros de distancia hacer que los niños se formen en dos filas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empiezan participando los dos primeros de las filas. El profesor verbaliza una operación (apoyándose en la misma hoja de la sesión anterior) y el niño que sabe la respuesta corre, toca la campana y dice el resultado. Luego juegan los dos niños siguientes de las filas.</li> </ul> <p>Pedir a uno o dos alumnos que expliquen el procedimiento utilizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja con listado de ejercicios.</li> </ul>