

Temario PDD – 2024 Matemática

¿Qué evalúa la PDD de Matemática?

- **1° básico:** a través de ítems acorde a la edad de los estudiantes evalúa OA del núcleo de **Pensamiento Matemático** que se relacionan con los aprendizajes de primero básico en el eje de *Números y Operaciones y Patrones y Álgebra*.
- **2° a 8° básico:** a través de ítems de selección única, evalúa OA basales de niveles previos del eje de *Números y Operaciones y Patrones y Álgebra* que están relacionados con los aprendizajes del año en curso. Dependiendo de los OA y el nivel pueden incluir OA de varios niveles hacia atrás y en casos específicos OA complementarios que sean requisito para uno basal.
- **I° a IV° medio:** a través de ítems de selección única, evalúa OA basales de niveles previos de los cuatro ejes curriculares que son necesarios para lograr los aprendizajes del año en curso. Dependiendo de los OA y el nivel pueden incluir OA de hasta 5 niveles hacia atrás y en casos específicos OA complementarios son requisito para uno basal.

¿Qué habilidades evalúa?

- La prueba se estructura en base a tareas que implican **conocer y aplicar**.

Cuarto básico

Eje	Contenidos	Habilidades
Números y Operaciones	<p>2°</p> <ul style="list-style-type: none"> • OA1: Contar números del 0 al 1 000 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 1 000. • OA2: Leer números del 0 al 100 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica. • OA5: Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica. • OA7: Identificar las unidades y decenas en números del 0 al 100, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico. • OA9: Demostrar que comprende la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100: <ul style="list-style-type: none"> - usando un lenguaje cotidiano y matemático para describir acciones desde su propia experiencia - resolviendo problemas con una variedad de representaciones concretas y pictóricas, de manera manual y/o usando software educativo - registrando el proceso en forma simbólica - aplicando los resultados de las adiciones y las sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos - aplicando el algoritmo de la adición y la sustracción sin considerar reserva - creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos • OA11: Demostrar que comprende la multiplicación: <ul style="list-style-type: none"> - usando representaciones concretas y pictóricas - expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales - usando la distributividad como estrategia para construir las tablas del 2, del 5 y del 10 - resolviendo problemas que involucren las tablas del 2, del 5 y del 10. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer • Aplicar
	<p>3°</p> <ul style="list-style-type: none"> • OA1: Contar números del 0 al 1 000 de 5 en 5, de 10 en 10, de 100 en 100: <ul style="list-style-type: none"> - empezando por cualquier número natural menor que 1.000 - de 3 en 3, de 4 en 4..., empezando por cualquier múltiplo del número correspondiente • OA3: Comparar y ordenar números naturales hasta 1.000, utilizando la recta numérica o la tabla posicional de manera manual y/o por medio de software educativo. • OA5: Identificar y describir las unidades, las decenas y las centenas en números del 0 al 1.000, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico. 	

		<ul style="list-style-type: none"> • OA6: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 1.000: <ul style="list-style-type: none"> - usando estrategias personales con y sin material concreto - creando y resolviendo problemas de adición y sustracción que involucren operaciones combinadas, en forma concreta, pictórica y simbólica, de manera manual y/o por medio de software educativo - aplicando los algoritmos con y sin reserva, progresivamente, en la adición de hasta cuatro sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo • OA8: Demostrar que comprenden las tablas de multiplicar hasta el 10 de manera progresiva: <ul style="list-style-type: none"> - usando representaciones concretas y pictóricas - expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales - usando la distributividad como estrategia para construir las tablas hasta el 10 - aplicando los resultados de las tablas de multiplicación hasta $10 \cdot 10$, sin realizar cálculos - resolviendo problemas que involucren las tablas aprendidas hasta el 10 • OA9: Demostrar que comprenden la división en el contexto de las tablas de hasta $10 \cdot 10$: <ul style="list-style-type: none"> - representando y explicando la división como repartición y agrupación en partes iguales, con material concreto y pictórico - creando y resolviendo problemas en contextos que incluyan la repartición y la agrupación - expresando la división como una sustracción repetida - describiendo y aplicando la relación inversa entre la división y la multiplicación - aplicando los resultados de las tablas de multiplicación hasta $10 \cdot 10$, sin realizar cálculos • OA10: Resolver problemas rutinarios en contextos cotidianos, que incluyan dinero e involucren las cuatro operaciones (no combinadas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer • Aplicar
Patrones y Álgebra	2°	<ul style="list-style-type: none"> • OA13: Demostrar, explicar y registrar la igualdad y la desigualdad en forma concreta y pictórica del 0 al 20, usando el símbolo igual (=) y los símbolos no igual (>, <). 	
	3°	<ul style="list-style-type: none"> • OA12: Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo. 	