

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**.

Quinto básico

Eje	Contenidos	Habilidades
Números y Operaciones	<p>3°</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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
	<p>4°</p> <ul style="list-style-type: none"> • OA1: Representar y describir números del 0 al 10 000: 	

	<ul style="list-style-type: none"> - contándolos de 10 en 10, de 100 en 100, de 1 000 en 1 000 - leyéndolos y escribiéndolos - representándolos en forma concreta, pictórica y simbólica - comparándolos y ordenándolos en la recta numérica o la tabla posicional - identificando el valor posicional de los dígitos hasta la decena de mil - componiendo y descomponiendo números naturales hasta 10 000 en forma aditiva, de acuerdo con su valor posicional • OA3: Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números hasta 1 000: <ul style="list-style-type: none"> - usando estrategias personales para realizar estas operaciones - descomponiendo los números involucrados - estimando sumas y diferencias - resolviendo problemas rutinarios y no rutinarios que incluyan adiciones y sustracciones - aplicando los algoritmos en la adición de hasta cuatro sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo • OA5: Demostrar que comprenden la multiplicación de números de tres dígitos por números de un dígito: <ul style="list-style-type: none"> - usando estrategias con o sin material concreto - utilizando las tablas de multiplicación - estimando productos - usando la propiedad distributiva de la multiplicación respecto de la suma - aplicando el algoritmo de la multiplicación - resolviendo problemas rutinarios • OA6: Demostrar que comprenden la división con dividendos de dos dígitos y divisores de un dígito: <ul style="list-style-type: none"> - usando estrategias para dividir, con o sin material concreto - utilizando la relación que existe entre la división y la multiplicación - estimando el cociente - aplicando la estrategia por descomposición del dividendo - aplicando el algoritmo de la división • OA7: Resolver problemas rutinarios y no rutinarios en contextos cotidianos que incluyen dinero, seleccionando y utilizando la operación apropiada. • OA8: Demostrar que comprende las fracciones con denominadores 100, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2: <ul style="list-style-type: none"> - explicando que una fracción representa la parte de un todo o de un grupo de elementos y un lugar en la recta numérica - describiendo situaciones en las cuales se puede usar fracciones - mostrando que una fracción puede tener representaciones diferentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer • Aplicar
--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - comparando y ordenando fracciones (por ejemplo: $1/100$, $1/8$, $1/5$, $1/4$, $1/2$) con material concreto y pictórico • OA9 Resolver adiciones y sustracciones de fracciones con igual denominador (denominadores 100, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2) de manera concreta y pictórica en el contexto de la resolución de problemas. • OA11 Describir y representar decimales (décimos y centésimos): - representándolos en forma concreta, pictórica y simbólica, de manera manual y/o con software educativo - comparándolos y ordenándolos hasta la centésima. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer • Aplicar
Patrones y Álgebra	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. 	
	4°	<ul style="list-style-type: none"> • OA13: Identificar y describir patrones numéricos en tablas que involucren una operación, de manera manual y/o usando software educativo. • OA14: Resolver ecuaciones e inecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones, comprobando los resultados en forma pictórica y simbólica del 0 al 100 y aplicando las relaciones inversas entre la adición y la sustracción. 	