

Matemática

PROGRESIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE HABILIDADES

1° A 6° BÁSICO

RESOLVER PROBLEMAS

1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
Expresar un problema con sus propias palabras.					
Comprobar enunciados usando material concreto y gráfico.	Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico.				
		Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares.	Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares.		
		Resolver problemas dados o creados.	Resolver problemas dados o creados.	Reconocer e identificar los datos esenciales de un problema matemático.	Reconocer e identificar los datos esenciales de un problema matemático.
Emplear diversas estrategias para resolver problemas.	Emplear diversas estrategias para resolver problemas, como: <ul style="list-style-type: none"> por medio de ensayo y error aplicando conocimientos adquiridos 	Emplear diversas estrategias para resolver problemas y alcanzar respuestas adecuadas como la estrategia de los 4 pasos: entender, planificar, hacer y comprobar.	Emplear diversas estrategias para resolver problemas y alcanzar respuestas adecuadas, como la estrategia de los 4 pasos: entender, planificar, hacer y comprobar.	Resolver problemas aplicando una variedad de estrategias como la estrategia de los 4 pasos: entender, planificar, hacer y comprobar. <p>Comprender y evaluar estrategias de resolución de problemas de otros.</p>	Resolver problemas aplicando una variedad de estrategias como: <ul style="list-style-type: none"> la estrategia de los 4 pasos: entender, planificar, hacer y comprobar comprender y evaluar estrategias de resolución de problemas de otros

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.	Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.				
Describir situaciones del entorno con lenguaje matemático.	Describir situaciones de la realidad con lenguaje matemático.	Describir una situación del entorno con una expresión matemática, con una ecuación o con una representación pictórica.			
		Hacer deducciones matemáticas de manera concreta.	Hacer deducciones matemáticas.		
		Formular preguntas para profundizar el conocimiento y la comprensión.	Formular preguntas para profundizar el conocimiento y la comprensión.	Formular preguntas y posibles respuestas frente a suposiciones y reglas matemáticas.	Formular preguntas y posibles respuestas frente a suposiciones y reglas matemáticas.
		Escuchar el razonamiento de otros para enriquecerse y para corregir errores.	Escuchar el razonamiento de otros para enriquecerse y para corregir errores.	Identificar un error, explicar su causa y corregirlo.	Identificar un error, explicar su causa y corregirlo.
			Comprobar una solución: <ul style="list-style-type: none"> fundamentar su razonamiento. 	Comprobar reglas y propiedades.	Comprobar reglas y propiedades.
				Documentar el procedimiento para resolver problemas, registrándolo en forma estructurada y comprensible.	Documentar el procedimiento para resolver problemas, registrándolo en forma estructurada y comprensible.
Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.	Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas.	Descubrir regularidades matemáticas - la estructura de las operaciones inversas, el valor posicional en el sistema decimal, patrones como los múltiplos - y comunicarlas a otros.	Descubrir regularidades matemáticas - la estructura de las operaciones inversas, el valor posicional en el sistema decimal, patrones como los múltiplos - y comunicarlas a otros.	Comunicar de manera escrita y verbal razonamientos matemáticos : <ul style="list-style-type: none"> describiendo los procedimientos utilizados usando los términos matemáticos pertinentes 	Comunicar de manera escrita y verbal razonamientos matemáticos: <ul style="list-style-type: none"> describiendo los procedimientos utilizados usando los términos matemáticos pertinentes

MODELAR

1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.	Aplicar modelos que involucren sumas, restas y orden de cantidades.	Aplicar, seleccionar y evaluar modelos que involucren las cuatro operaciones y la ubicación en la recta numérica y en el plano.	Aplicar, seleccionar, modificar y evaluar modelos que involucren las cuatro operaciones con números naturales y fracciones , la ubicación en la recta numérica y el plano, y el análisis de datos.	Aplicar, seleccionar, modificar y evaluar modelos que involucren las cuatro operaciones con decimales y fracciones , la ubicación en la recta numérica y el plano, el análisis de datos y predicciones de probabilidades en base a experimentos aleatorios.	Aplicar, seleccionar, modificar y evaluar modelos que involucren las cuatro operaciones, la ubicación en la recta numérica y el plano, el análisis de datos, predicciones acerca de la probabilidad de ocurrencia de eventos, y reglas con lenguaje algebraico.
Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.	Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.	Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.	Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.	Traducir expresiones en lenguaje cotidiano a lenguaje matemático y viceversa.	Traducir expresiones en lenguaje cotidiano a lenguaje matemático y viceversa.
		Identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas.	Identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas.	Modelar matemáticamente situaciones cotidianas: <ul style="list-style-type: none"> • organizando datos • identificando patrones o regularidades • usando simbología matemática para expresarlas 	Modelar matemáticamente situaciones cotidianas: <ul style="list-style-type: none"> • organizando datos • identificando patrones o regularidades • usando simbología matemática para expresarlas

REPRESENTAR

1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.	Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas para representar enunciados.	Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos.	Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos.	Extraer información del entorno y representarla matemáticamente en diagramas, tablas y gráficos, interpretando los datos extraídos.	Extraer información del entorno y representarla matemáticamente en diagramas, tablas y gráficos, interpretando los datos extraídos.
Crear un relato basado en una expresión matemática simple.	Crear un relato basado en una expresión matemática simple.	Crear un problema real a partir de una expresión matemática, una ecuación o una representación.	Crear un problema real a partir de una expresión matemática, una ecuación o una representación.	Imaginar una situación y expresarla por medio de modelos matemáticos.	Imaginar una situación y expresarla por medio de modelos matemáticos.
		Transferir una situación de un nivel de representación a otro (por ejemplo: de lo concreto a lo pictórico y de lo pictórico a lo simbólico, y viceversa).	Transferir una situación de un nivel de representación a otro (por ejemplo: de lo concreto a lo pictórico y de lo pictórico a lo simbólico, y viceversa).	Usar representaciones y estrategias para comprender de mejor manera problemas e información matemática.	Usar representaciones y estrategias para comprender mejor problemas e información matemática.

Matemática

PROGRESIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE POR EJES

1° A 6° BÁSICO

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
NÚMEROS Y OPERACIONES	Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, y de 10 en 10 hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 100.	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.	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 menor que 1 000 • de 3 en 3, de 4 en 4, ... empezando por cualquier múltiplo del número correspondiente 	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 tabla posicional • identificando el valor posicional de los dígitos hasta la decena de mil • componiendo y descomponiendo números hasta 10 000 en forma aditiva, de acuerdo a su valor posicional. 	Representar y describir números naturales de hasta más de 6 dígitos y menores que 1 000 millones <ul style="list-style-type: none"> • identificando el valor posicional de los dígitos • componiendo y descomponiendo números naturales en forma estándar¹ y expandida² • aproximando cantidades • comparando y ordenando números en este ámbito numérico • dando ejemplos de estos números en contextos reales. 	
	Identificar el orden de los elementos de una serie, utilizando números ordinales del primero (1°) al décimo (10°).					
	Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.	Leer números del 0 al 100 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.	Leer números hasta 1 000 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.			
	Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa utilizando material concreto y/o software educativo.	Comparar y ordenar números del 0 al 100 de menor a mayor y viceversa, usando material concreto y monedas nacionales de manera manual y/o por medio de software educativo.	Comparar y ordenar números hasta 1 000, utilizando la recta numérica o la tabla posicional de manera manual y/o por medio de software educativo.			
	Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.	Estimar cantidades hasta 100, en situaciones concretas usando un referente.				

1. Forma estándar: $4\,325 = 4000 + 300 + 20 + 5$

2. Forma expandida $4\,325 = 4 \times 1000 + 3 \times 100 + 2 \times 10 + 5$

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
NÚMEROS Y OPERACIONES	Componer y descomponer números del 0 a 20 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.	Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.				
	Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: <ul style="list-style-type: none"> conteo hacia delante y atrás completar 10 dobles. 	Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20: <ul style="list-style-type: none"> completar 10 usar dobles y mitades "uno más uno menos" "dos más dos menos" usar la reversibilidad de las operaciones 	Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 100 : <ul style="list-style-type: none"> por descomposición completar hasta la decena más cercana usar dobles sumar en vez de restar aplicar la asociatividad³ 	Describir y aplicar estrategias de cálculo mental <ul style="list-style-type: none"> conteo hacia delante y atrás doblar y dividir por 2 por descomposición usar el doble del doble 	Aplicar estrategias de cálculo mental para la multiplicación <ul style="list-style-type: none"> anexar ceros cuando se multiplica por un múltiplo de 10 doblar y dividir por 2 en forma repetida usando las propiedades: conmutativa, asociativa, distributiva 	
	Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10, de manera concreta, pictórica y simbólica.	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.	Identificar y describir las unidades, decenas y centenas en números del 0 al 1000, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico.			
		Demostrar y explicar el efecto de sumar y restar 0 a un número.				

3. Asociatividad $30 + 40 + 7 = (30 + 40) + 7 = 30 + (40 + 7) = 77$

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
NÚMEROS Y OPERACIONES	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>Demostrar que comprende la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100:</p> <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 sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos aplicando el algoritmo de la adición y sustracción sin considerar reserva creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos 	<p>Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 1 000</p> <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 hasta cuatro sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo 	<p>Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números hasta 1 000</p> <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 hasta 4 sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo 		
	<p>Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica</p>	<p>Demostrar que comprende la relación entre la adición y la sustracción al usar la "familia de operaciones" en cálculos aritméticos y la resolución de problemas.</p>	<p>Demostrar que comprenden la relación entre la adición y la sustracción usando la "familia de operaciones" en cálculos aritméticos y en la resolución de problemas.</p>	<p>Fundamentar y aplicar las propiedades del 0 y del 1 para la multiplicación y la propiedad del 1 para la división.</p>		

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
NÚMEROS Y OPERACIONES		<p>Demostrar que comprenden la multiplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> usando representaciones concretas y pictóricas expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales usando la distributividad⁴ como estrategia para construir las tablas de multiplicación del 2, del 5 y del 10 resolviendo problemas que involucren las tablas del 2, del 5 y del 10 	<p>Demostrar que comprenden las tablas de multiplicar hasta 10 de manera progresiva</p> <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 x 10, sin realizar cálculos resolviendo problemas que involucren las tablas aprendidas hasta el 10 	<p>Demostrar que comprenden la multiplicación de números de tres dígitos por números de un dígito</p> <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 a la suma aplicando el algoritmo de la multiplicación resolviendo problemas rutinarios 	<p>Demostrar que comprenden la multiplicación de números naturales de dos dígitos por números de dos dígitos</p> <ul style="list-style-type: none"> estimando productos aplicando estrategias de cálculo mental resolviendo problemas rutinarios y no rutinarios, aplicando el algoritmo 	<p>Demostrar que comprenden los factores y múltiplos</p> <ul style="list-style-type: none"> determinando los múltiplos y factores de números naturales menores de 100 identificando números primos y compuestos resolviendo problemas que involucren múltiplos
			<p>Demostrar que comprenden la división en el contexto de las tablas⁵ de hasta 10 x 10</p> <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 un sustracción repetida describiendo y aplicando la relación inversa entre la división y la multiplicación aplicando los resultados de las divisiones en el contexto de las tablas hasta 10x10, sin realizar cálculos 	<p>Demostrar que comprenden la división con dividendos de dos dígitos y divisores de un dígito:</p> <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 	<p>Demostrar que comprenden la división con dividendos de tres dígitos y divisores de un dígito</p> <ul style="list-style-type: none"> interpretando el resto resolviendo problemas rutinarios y no rutinarios que impliquen divisiones 	

4. $3 \times 4 + 4 \times 4 = 7 \times 4$

5. En contexto de las tablas $7 \times 5 = 35 \Rightarrow 35 : 5 = 7$

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
NÚMEROS Y OPERACIONES					<p>Realizar cálculos que involucren las cuatro operaciones, aplicando las reglas relativas a paréntesis y la prevalencia de la multiplicación y división por sobre la adición y sustracción cuando corresponda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • usando la propiedad distributiva de la multiplicación respecto de la suma • aplicando el algoritmo de la multiplicación • resolviendo problemas rutinarios 	Realizar cálculos que involucren las cuatro operaciones en el contexto de la resolución de problemas utilizando la calculadora en ámbitos superiores a 10 000.
						Demostrar que comprenden el concepto de razón de manera concreta, pictórica y simbólica, en forma manual y/o usando software educativo.
			Resolver problemas rutinarios en contextos cotidianos, que incluyan dinero e involucren las cuatro operaciones (no combinadas).	Resolver problemas rutinarios y no rutinarios en contextos cotidianos, que incluyan dinero, seleccionando y utilizando la operación apropiada.	<p>Resolver problemas rutinarios y no rutinarios que involucren las cuatro operaciones y combinaciones de ellas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • que incluyan situaciones con dinero • usando la calculadora y el computador en ámbitos numéricos superiores al 10 000 	
					<p>Demostrar que comprenden las fracciones propias :</p> <ul style="list-style-type: none"> • representándolas de manera concreta, pictórica y simbólica • creando grupos de fracciones equivalentes –simplificando y amplificando– de manera concreta, pictórica y simbólica, de forma manual y/o con software educativo • comparando fracciones propias con igual y distinto denominador de manera concreta, pictórica y simbólica 	Demostrar que comprenden el concepto de porcentaje de manera concreta, pictórica y simbólica, de forma manual y/o usando software educativo.

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
NÚMEROS Y OPERACIONES			<p>Demostrar que comprenden las fracciones de uso común: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{3}{4}$:</p> <ul style="list-style-type: none"> explicando que una fracción representa la parte de un todo, de manera concreta, pictórica, simbólica, de forma manual y/o con software educativo describiendo situaciones, en las cuales se puede usar fracciones comparando fracciones de un mismo todo, de igual denominador 	<p>Demostrar que comprenden las fracciones con denominadores 100, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2:</p> <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 las fracciones se puede usar fracciones mostrando que una fracción puede tener representaciones diferentes comprando y ordenando fracciones, (por ejemplo: $\frac{1}{100}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$) con material concreto y pictórico 	<p>Demostrar que comprenden las fracciones impropias de uso común de denominadores 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12 y los números mixtos asociados:</p> <ul style="list-style-type: none"> usando material concreto y pictórico para representarlas, de manera manual y/o con software educativo identificando y determinando equivalencias entre fracciones impropias y números mixtos representando estas fracciones y estos números mixtos en la recta numérica 	<p>Demostrar que comprenden las fracciones y números mixtos</p> <ul style="list-style-type: none"> identificando y determinando equivalencias entre fracciones impropias y números mixtos usando material concreto, representaciones pictóricas de forma manual y/o usando software educativo representando estos números en la recta numérica
				<p>Identificar, escribir y representar fracciones propias y los números mixtos hasta el número 5, de manera concreta, pictórica, simbólica, en el contexto de la resolución de problemas.</p>		
				<p>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.</p>	<p>Resolver adiciones y sustracciones con fracciones propias con denominadores menores o iguales a 12</p> <ul style="list-style-type: none"> de manera pictórica y simbólica amplificando o simplificando 	<p>Resolver adiciones y sustracciones de fracciones propias e impropias y números mixtos con numeradores y denominadores de hasta dos dígitos.</p>

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
NÚMEROS Y OPERACIONES				<p>Describir y representar decimales (décimos y centésimos):</p> <ul style="list-style-type: none"> representándolos en forma concreta, pictórica y simbólica, de manera manual y/o con software educativo comparándolos y ordenándolos hasta la centésima 	<p>Determinar el decimal que corresponde a fracciones con denominador 2, 4, 5 y 10.</p>	
					<p>Comparar y ordenar decimales hasta la milésima.</p>	
				<p>Resolver adiciones y sustracciones de decimales empleando el valor posicional hasta la centésima en el contexto de la resolución de problemas.</p>	<p>Resolver adiciones y sustracciones de decimales empleando el valor posicional hasta la milésima.</p>	<p>Demostrar que comprenden la multiplicación y la división de decimales por números naturales de un dígito, múltiplos de 10 y decimales hasta la milésima de manera concreta, pictórica y simbólica.</p>
					<p>Resolver problemas rutinarios y no rutinarios aplicando adiciones y sustracciones de fracciones propias o decimales hasta la milésima.</p>	<p>Resolver problemas rutinarios y no rutinarios que involucren adiciones y sustracciones de fracciones propias, impropias, números mixtos o decimales hasta la milésima.</p>

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
PATRONES Y ÁLGEBRA	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.	Crear, representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes, de manera manual y/o usando software educativo.	Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.	Identificar y describir patrones numéricos en tablas que involucren una operación, de manera manual y/o usando software educativo.	Descubrir alguna regla que explique una sucesión dada, y que permita hacer predicciones.	<p>Demostrar que comprenden la relación entre los valores de una tabla, aplicándola en la resolución de problemas sencillos</p> <ul style="list-style-type: none"> identificando patrones entre los valores de la tabla formulando una regla con lenguaje matemático
	Describir y registrar la igualdad y desigualdad como equilibrio y desequilibrio, usando una balanza en forma concreta, pictórica y simbólica del 0 al 20 usando el símbolo igual (=).	Demostrar, explicar y registrar la igualdad y desigualdad en forma concreta y pictórica del 0 al 20, usando el símbolo igual (=) y los símbolos no igual (>, <).	Resolver ecuaciones de un paso, que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico que represente un número desconocido, en forma pictórica y simbólica del 0 al 100.	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.	Resolver problemas, usando ecuaciones e inecuaciones de un paso, que involucren adiciones y sustracciones, en forma pictórica y simbólica.	<p>Representar generalizaciones de relaciones entre números, usando expresiones con letras y ecuaciones.</p> <p>Resolver ecuaciones de primer grado con una incógnita, utilizando estrategias como:</p> <ul style="list-style-type: none"> usar una balanza usar la descomposición y la correspondencia 1 a 1 entre los términos en cada lado de la ecuación y aplicando procedimientos formales de resolución

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
GEOMETRÍA	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).	Representar y describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, incluyendo derecha e izquierda y usando material concreto y dibujos.	Describir la localización de un objeto en un mapa simple o cuadrícula.	Describir la localización absoluta de un objeto en un mapa simple con coordenadas informales (por ejemplo con letras y números), y la localización relativa en relación a otros objetos.	Identificar y dibujar puntos en el primer cuadrante del plano cartesiano dadas sus coordenadas en números naturales.	
	Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlos, usando material concreto.		Demostrar que comprenden la relación que existe entre figuras 3D y figuras 2D <ul style="list-style-type: none"> • construyendo una figura 3D a partir de una red (plantilla) • desplegando la figura 3D 	Determinar las vistas de figuras 3D, desde el frente, desde el lado y desde arriba.		
	Identificar y dibujar líneas rectas y curvas.	Describir, comparar y construir figuras 2D (triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos) con material concreto.			Describir y dar ejemplos de aristas y caras de figuras 3D, y lados de figuras 2D, <ul style="list-style-type: none"> • que son paralelos • que se intersectan • que son perpendiculares 	Construir y comparar triángulos de acuerdo a la medida de sus lados y /o sus ángulos con instrumentos geométricos o software geométrico.
		Describir, comparar y construir figuras 3D (cubos, paralelepípedos, esferas y conos) con diversos materiales.	Describir cubos, paralelepípedos, esferas, conos, cilindros y pirámides de acuerdo a la forma de sus caras, el número de aristas y de vértices.			Demostrar que comprenden el concepto de área de una superficie en cubos y paralelepípedos calculando el área de sus redes (plantillas) asociadas.

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
GEOMETRÍA			Reconocer en el entorno figuras 2D que están trasladadas, reflejadas y rotadas.	<p>Demostrar que comprenden una línea de simetría:</p> <ul style="list-style-type: none"> identificando figuras simétricas 2D creando figuras simétricas 2D dibujando una o más líneas de simetría en figuras 2D usando software geométrico 	Demostrar que comprenden el concepto de congruencia, usando la traslación, la reflexión y la rotación en cuadrículas y mediante software geométrico.	Realizar teselados de figuras 2D usando traslaciones, reflexiones y rotaciones.
				Trasladar, rotar y reflejar figuras 2D.		
			<p>Demostrar que comprenden el concepto de ángulo</p> <ul style="list-style-type: none"> identificando ejemplos de ángulos en el entorno estimando la medida de ángulos usando como referente ángulos de 45° y de 90° 	Construir ángulos con el transportador y compararlos.		Construir ángulos agudo, obtusos, retos, extendidos y completos con instrumentos geométricos o software geométrico.
						Identificar los ángulos que se forman entre dos rectas que se cortan (pares de ángulos opuestos por el vértice y pares de ángulos complementarios).
						Demostrar de manera concreta, pictórica y simbólica que la suma de los ángulos interiores de un triángulo es 180° y de un cuadrilátero es 360° .

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
MEDICIÓN	Usar unidades no estandarizadas de tiempo para comparar la duración de eventos cotidianos.	Identificar días, semanas, meses y fechas en el calendario.	Leer e interpretar líneas de tiempo y calendarios.			
	Usar un lenguaje cotidiano para secuenciar eventos en el tiempo: días de la semana, meses del año y algunas fechas significativas.	Leer horas y medias horas en relojes digitales, en el contexto de la resolución de problemas.	Leer y registrar el tiempo en horas, medias horas, cuartos de horas y minutos en relojes análogos y digitales.	Leer y registrar diversas mediciones del tiempo en relojes análogos y digitales usando los conceptos A.M., P.M. y 24 horas.		
				Realizar conversiones entre unidades de tiempo en el contexto de la resolución de problemas: el número de segundos en un minuto, el número de minutos en una hora, el número de días en un mes y el número de meses en un año.		
	Identificar y comparar la longitud de objetos usando palabras como largo y corto.	Determinar la longitud de objetos, usando unidades de medidas no estandarizadas y unidades estandarizadas (cm y m), en el contexto de la resolución de problemas.	Demostrar que comprenden el perímetro de una figura regular e irregular <ul style="list-style-type: none"> • midiendo y registrando el perímetro de figuras del entorno en el contexto de la resolución de problemas • determinando el perímetro de un cuadrado y un rectángulo 	Medir longitudes con unidades estandarizadas (m, cm) y realizar transformaciones entre estas unidades (m a cm, y viceversa), en el contexto de la resolución de problemas.	Medir longitudes con unidades estandarizadas (m, cm, mm) en el contexto de la resolución de problemas. Realizar transformaciones entre unidades de medidas de longitud: km a m, m a cm, cm a mm y viceversa, de manera manual y/o usando software educativo.	Calcular la superficie de cubos y paralelepípedos expresando el resultado en cm^2 y m^2 .

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
MEDICIÓN				<p>Demostrar que comprenden el concepto de área de un rectángulo y de un cuadrado</p> <ul style="list-style-type: none"> reconociendo que el área de una superficie se mide en unidades cuadradas seleccionando y justificando la elección de la unidad estandarizada (cm^2 y m^2) determinando y registrando el área en cm^2 y m^2 en contextos cercanos construyendo diferentes rectángulos para una área dada (cm^2 y m^2) para demostrar que distintos rectángulos pueden tener la misma área usando software geométrico 	<p>Diseñar y construir diferentes rectángulos, dados el perímetro o área, o ambos, y sacar conclusiones.</p>	
			<p>Demostrar que comprenden la medición del peso (g y kg):</p> <ul style="list-style-type: none"> comparando y ordenando dos o más objetos a partir de su peso de manera informal usando modelos para explicar la relación que existe entre gramos y kilogramos estimando el peso de objetos de uso cotidiano, usando referentes midiendo y registrando el peso de objetos en números y en fracciones de uso común, en el contexto de la resolución de problemas. 		<p>Calcular áreas de triángulos, de paralelogramos y de trapecios, y estimar áreas de figuras irregulares aplicando las siguientes estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> conteo de cuadrículas comparación con el área de un rectángulo completar figuras por traslación 	

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
MEDICIÓN				<p>Demostrar que comprenden el concepto de volumen de un cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> • seleccionando una unidad no estandarizada para medir el volumen de un cuerpo • reconociendo que el volumen se mide en unidades de cubos • midiendo y registrando el volumen en unidades de cubo • usando software geométrico 		<p>Calcular el volumen de cubos y paralelepípedos expresando el resultado en cm^3, m^3 y mm^3.</p>
						<p>Estimar y medir ángulos usando el transportador, expresando las mediciones en grados.</p>
						<p>Calcular ángulos en rectas paralelas cortadas por una transversal y en triángulos.</p>

MATEMÁTICA

Ejes	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
DATOS Y PROBABILIDAD	Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.	Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando bloques y tablas de conteo y pictogramas.	Realizar encuestas y clasificar y organizar los datos obtenidos en tablas y visualizarlos en gráficos de barra.	Realizar encuestas, analizar los datos, comparar con los resultados de muestras aleatorias, usando tablas y gráficos.		Comparar distribuciones de dos grupos, provenientes de muestras aleatorias, usando diagramas de puntos y de tallo y hojas.
	Construir, leer e interpretar pictogramas.	Registrar en tablas y gráficos de barra simple, resultados de juegos aleatorios con dados y monedas.	Registrar y ordenar datos obtenidos de juegos aleatorios con dados y monedas, encontrando el menor, el mayor y estimando el punto medio entre ambos.	Leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, y comunicar sus conclusiones.	Leer, interpretar y completar tablas, gráficos de barra simple y gráficos de línea y comunicar sus conclusiones.	Leer e interpretar gráficos de barra doble y circulares y comunicar sus conclusiones
					Calcular el promedio de datos e interpretarlo en su contexto.	
		Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.	Construir, leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, en base a información recolectada o dada.	Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.	Describir la posibilidad de ocurrencia de un evento, empleando los términos seguro – posible - poco posible - imposible.	Conjeturar acerca de la tendencia de resultados obtenidos en repeticiones de un mismo experimento con dados, monedas u otros, de manera manual y/o usando software educativo.
					Comparar probabilidades de distintos eventos sin calcularlas.	
			Representar datos usando diagramas de puntos.		Utilizar diagramas de tallo y hojas para representar datos provenientes de muestras aleatorias.	