

4° Básico		
Curso	Asignatura	Temario
A	C.Naturales	NO SE REALIZARÁ.
A	C.Sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Paisajes de América. - Elementos naturales y culturales de América. - Civilización Maya, Aztecas e Inca: Ubicación, organización política, social, economía, religión y desarrollo cultural. - Influencia de las civilizaciones americanas en la actualidad. - Legado cultural y patrimonial de las civilizaciones americanas. - Derechos de los niños, niñas y adolescentes.
A	Lenguaje	NO SE REALIZARÁ.
A	Matemática	NO SE REALIZARÁ.
A	Inglés	NO SE REALIZARÁ.
B	Inglés	NO SE REALIZARÁ.
B	C.Naturales	NO SE REALIZARÁ.
B	Lenguaje	NO SE REALIZARÁ.

B	Matemática	<p>OA1. Representar y describir números del 0 al 10 000:</p> <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. <p>OA2 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental</p> <ul style="list-style-type: none"> • conteo hacia delante y atrás • doblar y dividir por 2 • por descomposición • usar el doble del doble <p>OA3 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>OA5 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>OA6 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>OA 7 Resolver problemas rutinarios y no rutinarios en contextos cotidianos, que incluyan dinero, seleccionando y utilizando la operación apropiada.</p> <p>OA 8 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 se puede usar fracciones • mostrando que una fracción puede tener representaciones diferentes • comparando 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>OA 9 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>OA13 Identificar y describir patrones numéricos en tablas que involucren una operación, de manera manual y/o usando software educativo.</p> <p>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.</p> <p>OA 17 Demostrar que comprenden una línea de simetría:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificando figuras simétricas 2D • creando figuras simetrías 2D • dibujando una o más líneas de simetría en figuras 2D • usando software geométrico. <p>OA 18 Trasladar, rotar y reflejar figuras 2D</p> <p>OA 22 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.</p> <p>OA 23 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 un área dada (cm^2 y m^2) para demostrar que distintos rectángulos pueden tener la misma área • usando software geométrico <p>OA 24 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.
---	------------	---

B	C.Sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Paisajes de América. - Elementos naturales y culturales de América. - Civilización Maya, Aztecas e Inca: Ubicación, organización política, social, economía, religión y desarrollo cultural. - Influencia de las civilizaciones americanas en la actualidad. - Legado cultural y patrimonial de las civilizaciones americanas. - Derechos de los niños, niñas y adolescentes.
---	------------	--