



Escuela Municipal D-30
Colegio El Cobre
Rancagua

PLANIFICACIÓN 1° TRIMESTRE **5° A BÁSICO**

Profesor: Mariely Arce	Asignatura: Matemática	Curso o nivel: 5° A Básico
Objetivos de Aprendizaje 4° A y B básico		
<u>Nivel 1</u>		
OA05: Demostrar que comprende 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		
OA06: Demostrar que comprende 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.		
OA07: Resolver problemas rutinarios y no rutinarios en contextos cotidianos que incluyen dinero, seleccionando y utilizando la operación apropiada.		
OA13: Identificar y describir patrones numéricos en tablas que involucren una operación, de manera manual y/o usando software educativo		
OA17. Demostrar que comprende una línea de simetría: <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		
OA22 Medir longitudes con unidades estandarizadas (m, cm) y realizar transformaciones (m a cm y viceversa) en contextos de la resolución de problemas		
OA27: Leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala y comunicar conclusiones.		

Nivel 2.

OA01: Representar y describir números del 0 al 10 000:

- 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 naturales hasta 10 000 en forma aditiva, de acuerdo a su valor posicional

OA03: Demostrar que comprende la adición y la sustracción de números hasta 1 000:

- 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, progresivamente, en la adición de hasta 4 sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo

OA15: Describir la localización absoluta de un objeto en un mapa simple con coordenadas informales (por ejemplo: con letra y números) y la localización relativa a otros objetos.

OA16: Determinar las vistas de figuras 3D, desde el frente, desde el lado y desde arriba

OA18: Trasladar, rotar y reflejar figuras 2D.

OA21: 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.

OA23: Demostrar que comprenden el concepto de área de un rectángulo y de un cuadrado:

- Reconociendo que el área de una superficie se mide en unidades cuadradas
- Seleccionando y justificando la elección de la unidad estandarizada (cm² y m²)
- Determinando y registrando el área en cm² y m² en contextos cercanos
- Construyendo diferentes rectángulos para un área dada (cm² y m²) para mostrar que distintos rectángulos pueden tener la misma área.
- Usando software geométrico.

Habilidades 4° básico

- RESOLVER PROBLEMAS
 - a.- Resolver problemas dados o creados.
 - b.- Emplear diversas estrategias para resolver problemas y alcanzar respuestas adecuadas, como la estrategia de los 4 pasos: entender, planificar, hacer y comprobar.
 - c.- Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares.

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

- d.- Formular preguntas para profundizar el conocimiento y la comprensión.
- e.- Descubrir regularidades matemáticas _la estructura de las operaciones inversas, el valor posicional en el sistema decimal, patrones como los múltiplos_ y comunicarlas a otros.
- f.- Hacer deducciones matemáticas.
- g.- Comprobar una solución y fundamentar su razonamiento.
- h.- Escuchar el razonamiento de otros para enriquecerse y para corregir errores.

MODELAR

- i.- Aplicar, seleccionar, modificar y evaluar modelos que involucren las cuatro operaciones con números naturales y fracciones, la ubicación en la recta numérica y en el plano y el análisis de datos.
- j.- Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático.
- k.- Identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas.

REPRESENTAR

- l.- Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos.
- m.- Crear un problema real a partir de una expresión matemática, una ecuación o una representación.
- n.- 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).

Actitudes 4° básico

- a.- Manifestar un estilo de trabajo ordenado y metódico.
- b.- Abordar de manera flexible y creativa la búsqueda de soluciones a problemas.
- c.- Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.
- d.- Manifestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades.
- e.- Demostrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.
- d.- Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.

Indicadores de Logro 4° básico

OA 05:

- Descomponen números de tres dígitos en centenas, decenas y unidades.
- Multiplican cada centena, decena y unidad por el mismo factor.
- Aplican la propiedad distributiva de la multiplicación respecto de la suma.
- Estiman productos, usando como estrategias el redondeo de factores.
- Resuelven problemas rutinarios de la vida diaria, aplicando el algoritmo de la multiplicación.

OA06:

- › Representan pictóricamente o con material concreto divisiones de dos dígitos por un dígito, descomponiendo el dividendo en sumandos.
- Estiman el cociente de una división, aplicando diferentes estrategias:

- -Relación entre multiplicación y división como operaciones inversas
- Resuelven problemas rutinarios de la vida diaria, aplicando el algoritmo de la división.

OA07:

- Seleccionan la operación y la estrategia de resolución de un problema.
- Resuelven problemas que requieren sustracciones.
- Resuelven problemas cuya resolución requiere una combinación de operaciones.

OA13:

- Determinan elementos faltantes en listas o tablas.
- Descubren un error en una secuencia o una tabla y lo corrigen.
- Identifican y describen un patrón en tablas y cuadros

OA17:

- Reconocen simetrías en la naturaleza.
- Identifican la línea de plegar con la línea de simetría.
- Dibujan figuras 2D con más de una línea de simetría.

OA22:

- Eligen la unidad adecuada para medir la longitud de objetos.
- Convierten longitudes en unidades adecuadas (m a cm y viceversa).
- Suman y restan longitudes en cm y m.
- Miden el perímetro de objetos y lo expresan en cm o m

OA27

- Leen e interpretan pictogramas y gráficos de revistas y diarios.
- Extraen información numérica publicada en libros, diarios y revistas, de resultados de encuestas.
- Representan información en tablas y gráficos para comunicar conclusiones.

OA01

- Expresan números en palabras y cifras.
- Representan en números cantidades dadas en billetes o monedas.
- Ordenan cantidades de dinero dado en billetes o en monedas de \$10, \$100, \$1 000 y de \$10 000.
- Leen y escriben números presentados en la tabla posicional.
- Descomponen números hasta 10 000 y los ubican en la tabla posicional.

OA03:

- Suman y restan números mentalmente, descomponiéndolos de acuerdo a su valor posicional.
- Por ejemplo: $5\ 400 + 3\ 200 = 5\ 000 + 3\ 000 + 400 + 200 = 8\ 600$.
- Usan dinero en el algoritmo de la adición y de la sustracción con y sin reserva.
- Estiman sumas y restas, usando más de una estrategia.

OA15:

- Describen e identifican posiciones de objetos en mapas o planos reales de ciudades, del metro, etc.

- Ubican objetos en planos de habitaciones o construcciones.
- Confeccionan un plano de búsqueda de tesoros.
- Comunican el camino recorrido para llegar al colegio, usando un mapa.

OA16:

- Identifican vértices, aristas y caras en modelos o dibujos de figuras 3D.
- Despliegan modelos de figuras 3D como cubos, paralelepípedos y prismas regulares.
- Identifican las vistas en redes de figuras regulares 3D.
- Dibujan las vistas de figuras 3D.

OA18:

- Reconocen la reflexión por medio de figuras 2D con una línea de simetría.
- Reconocen la rotación 180° en figuras 2D con dos líneas de simetría.
- Realizan traslaciones, rotaciones y reflexiones en una tabla de cuadrículas.

OA21:

- Eligen la unidad adecuada para la medición del tiempo.
- Calculan tiempos de recorridos, sumando los minutos entre tramos.

OA23:

- Reconocen que una cuadrícula es un medio para comparar áreas.
- Determinan el área de rectángulos y cuadrados mediante el conteo de cuadrículas.
- Confeccionan concretamente, en cuadrículas, rectángulos de diferentes formas, pero que tienen igual cantidad de cuadrados

Tiempo (2 a 1 hr, semanal)	Fecha	OA de clase	Actividad Central	Evaluación	Recursos y apoyos NEE
Semana n°1 marzo Valor respeto	2 Horas	OA 05: Conocer y aplicar el algoritmo de la multiplicación enfocado a la multiplicación de números de tres dígitos por números de un dígito, con el propósito de resolver diversos problemas rutinarios.	Guías de trabajos Trabajo video (415) Multiplicación de 3 cifras por 1 [Subí un video actualizado] - YouTube PPT	- Ticket de salida	- Ficha Pedagógica n°1

Semana n°2 Valor respeto	2 hrs:	OA06: Comprender la relación que existe entre la multiplicación y la división como operaciones inversas.	Guía de trabajo https://www.youtube.com/watch?v=y5lf3hR1V34	Ticket de salida	Guía de trabajo Video
Semana n°3 Valor respeto	2 hrs:	OA06: Resolver problemas rutinarios de la vida diaria aplicando el algoritmo de la división.	Guía de trabajo	Ticket de salida	Ficha de trabajo
	Remoto				
Semana n°4 Valor responsabilidad	2 hrs	OA07: Resolver problemas cuya resolución requiere una combinación de operaciones.	Guía de trabajo	Ticket de salida	Ficha de trabajo
	Remoto				
Semana n°5 Valor responsabilidad	2 hrs	OA13: - Identificar secuencias que son patrones y secuencias que no lo son.	Ficha de trabajo	Ticket de salida	Ficha de trabajo

		<ul style="list-style-type: none"> - Determinar elementos que faltan en una tabla o lista. - Corregir errores presentes en secuencias y tablas. - Describir patrones de multiplicación y división. 			
	Remoto				
Semana n°6 Valor responsabilidad	2 hrs	<p>OA017:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprender lo que es una figura simétrica. - Construir una figura simétrica. - Identificar líneas de plegar con ejes de simetría 	Ficha de trabajo Papel lustre tijeras	Ticket de salida	Ficha de trabajo
Semana n°6 Valor responsabilidad	2 hrs.	<p>OA22:</p> <p>Calcular longitudes de objetos cuyas medidas están dadas en metros y centímetros.</p>	Ficha de trabajo	Ticket de salida	Ficha de trabajo

