



# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 1

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 4° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 54 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 6 hr.
<b>Profesor:</b> MAGALY NORA FUENTES MENDOZA	<b>Fecha Inicio:</b> 24/03/2023	<b>Fecha Término:</b> 28/04/2023	

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Numeración: sistema decimal, comparar números, ordenar números, contar números hasta 10 000</li> <li>- Suma y resta de números enteros de dos y de tres dígitos</li> <li>- Cálculo mental y estrategias de cálculo mental</li> <li>- Multiplicación por descomposición</li> <li>- Multiplicación por adición repetida</li> <li>- Multiplicación aplicando algoritmo de números de hasta 3 dígitos por números de 1 dígito</li> <li>- División por descomposición</li> <li>- División por sustracción repetida</li> <li>- División aplicando algoritmo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver problemas dados o creados</li> <li>- Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares</li> <li>- Traducir una situación del entorno por medio de una expresión matemática, con una ecuación o con una representación pictórica</li> <li>- Descubrir regularidades matemáticas (el valor posicional en el sistema decimal)</li> <li>- Comprobar una solución y fundamentar su razonamiento</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>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 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 a su valor posicional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresan números en palabras y cifras.</li> <li>- Representan en números cantidades dadas en billetes o monedas.</li> <li>- Ordenan cantidades de dinero dado en billetes o en monedas de \$10, \$100, \$1 000 y de \$10 000.</li> <li>- Descomponen cantidades de dinero en valores de \$1, \$10, \$100 y \$1 000. Por ejemplo: <math>\\$5\ 647 = \\$5\ 000 + 600 + 40 + 7</math></li> <li>- Leen y escriben números presentados en la tabla posicional.</li> <li>- Descomponen números hasta 10 000 y los ubican en la tabla posicional.</li> <li>- Ordenan y comparan números en la tabla posicional.</li> <li>- Marcan la posición de números en la recta numérica.</li> <li>- Identifican números en la recta numérica según la posición de su marca.</li> <li>- Identifican números vecinos de números dados en la recta numérica.</li> <li>- Identifican números que faltan en una secuencia numérica.</li> </ul>
<p>Describir y aplicar estrategias de cálculo mental: conteo hacia delante y atrás doblar y dividir por 2 por descomposición usar el doble del doble para determinar las multiplicaciones hasta <math>10 \times 10</math> y sus divisiones correspondientes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican la descomposición y el conteo en el cálculo mental para multiplicar números hasta 10 por 10.</li> <li>- Multiplican en el cálculo por 4, doblando el primer factor, por ejemplo: <math>2 \cdot (2 \cdot 6) = 2 \cdot 12</math>.</li> <li>- Multiplican números en el cálculo mental doblando y dividiendo por 2; por ejemplo: <math>25 \cdot 6 = 50 \cdot 3</math>.</li> </ul>
<p>Demostrar que comprenden 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 en la adición de hasta cuatro sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suman y restan números mentalmente, descomponiéndolos de acuerdo a su valor posicional. Por ejemplo: <math>5\ 400 + 3\ 200 = 5\ 000 + 3\ 000 + 400 + 200 = 8\ 600</math>.</li> <li>- Usan dinero en el algoritmo de la adición y de la sustracción con y sin reserva.</li> <li>- Estiman sumas y restas, usando más de una estrategia.</li> <li>- Aplican el algoritmo de la adición y de la sustracción en la resolución de problemas rutinarios.</li> <li>- Aplican el algoritmo de la adición y de la sustracción en la resolución de problemas monetarios.</li> <li>- Resuelven problemas rutinarios y no rutinarios que involucran adiciones y sustracciones de más de dos números.</li> </ul>
<p>Fundamentar y aplicar las propiedades del 0 y del 1 en la multiplicación y la propiedad del 1 en la división.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican la propiedad del 1 en la multiplicación, empleando secuencias de ecuaciones.</li> <li>- Explican con sus propias palabras la propiedad del 1 de manera concreta, pictórica y simbólica.</li> <li>- Descubren la propiedad del 0 en la multiplicación, empleando secuencias de ecuaciones hasta llegar a 0.</li> <li>- Explican con sus propias palabras la propiedad del 0 de manera concreta, pictórica y simbólica.</li> <li>- Muestran y explican de manera concreta, pictórica y simbólica la repartición de elementos por 1 o por sí mismo.</li> </ul>

<p>Demostrar que comprenden la multiplicación de números de tres dígitos por números de un dígito: 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descomponen números de tres dígitos en centenas, decenas y unidades.</li> <li>- Multiplican cada centena, decena y unidad por el mismo factor.</li> <li>- Aplican la propiedad distributiva de la multiplicación respecto de la suma.</li> <li>- Estiman productos, usando como estrategias el redondeo de factores.</li> <li>- Resuelven multiplicaciones usando el algoritmo de la multiplicación.</li> <li>- Resuelven problemas rutinarios de la vida diaria, aplicando el algoritmo de la multiplicación.</li> </ul>
<p>Demostrar que comprenden la división con dividendos de dos dígitos y divisores de un dígito: 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representan pictóricamente o con material concreto divisiones de dos dígitos por un dígito, descomponiendo el dividendo en sumandos.</li> <li>- Estiman el cociente de una división, aplicando diferentes estrategias: (1) redondeo del dividendo (2) relación entre multiplicación y división como operaciones inversas (3) descomposición en pasos arbitrarios.</li> <li>- Resuelven problemas rutinarios de la vida diaria, aplicando el algoritmo de la división.</li> </ul>
<p>Resolver problemas rutinarios y no rutinarios en contextos cotidianos que incluyen dinero, seleccionando y utilizando la operación apropiada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seleccionan la operación y la estrategia de resolución de un problema.</li> <li>- Resuelven problemas que requieren sustracciones.</li> <li>- Resuelven problemas rutinarios y no rutinarios, que requieran adiciones, sustracciones, multiplicaciones o divisiones, usando dinero en algunos de ellos.</li> <li>- Resuelven problemas cuya resolución requiere una combinación de operaciones.</li> </ul>



# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 2

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 4° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 0 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 0 hr.
<b>Profesor:</b> MAGALY NORA FUENTES MENDOZA	<b>Fecha Inicio:</b> 30/11/-0001	<b>Fecha Término:</b> 30/11/-0001	

Conocimientos	Habilidades
---------------	-------------

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
---------------------------	---------------------------



# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 2

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 4° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 57 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 6 hr.
<b>Profesor:</b> MAGALY NORA FUENTES MENDOZA	<b>Fecha Inicio:</b> 01/06/2026	<b>Fecha Término:</b> 28/07/2026	

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción de posición y desplazamiento</li> <li>- Determinar vistas de cubos y paralelepípedos</li> <li>- Reconocimiento y construcción de redes de cubos, paralelepípedos y prismas</li> <li>- Medición y cálculo del tiempo en relojes análogos y digitales</li> <li>- Conversión de unidades del tiempo</li> <li>- Medición de longitudes en cm y m</li> <li>- Transformación de mediciones de longitud de m en cm y viceversa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir regularidades matemáticas como patrones y comunicarlas a otros</li> <li>- Comprobar una solución y fundamentar su razonamiento</li> <li>- Resolver problemas dados o creados</li> <li>- Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen e identifican posiciones de objetos en mapas o planos reales de ciudades, del metro, etc.</li> <li>- Describen trayectos en desplazamientos de objetos.</li> <li>- Ubican objetos en planos de habitaciones o construcciones.</li> <li>- Confeccionan un plano de búsqueda de tesoros.</li> <li>- Comunican el camino recorrido para llegar al colegio, usando un mapa.</li> <li>- Trazan trayectos en un mapa según una instrucción.</li> <li>- Identifican cuadrículas en un tablero de ajedrez en forma concreta y/o pictórica.</li> </ul>
<p>Determinar las vistas de figuras 3D, desde el frente, desde el lado y desde arriba</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican vértices, aristas y caras en modelos o dibujos de figuras 3D.</li> <li>- Despliegan modelos de figuras 3D como cubos, paralelepípedos y prismas regulares.</li> <li>- Identifican las vistas en redes de figuras regulares 3D.</li> <li>- Dibujan las vistas de figuras 3D.</li> <li>- Dibujan las vistas de figuras 3D compuestas.</li> <li>- Confeccionan la red de una figura 3D de acuerdo a las vistas.</li> </ul>
<p>Identificar y describir patrones numéricos en tablas que involucren una operación, de manera manual y/o usando software educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinan elementos faltantes en listas o tablas.</li> <li>- Descubren un error en una secuencia o una tabla y lo corrigen.</li> <li>- Identifican y describen un patrón en tablas y cuadros.</li> <li>- Realizan movidas en la tabla de 100, en forma concreta o pictórica.</li> <li>- Varían un patrón dado y lo representan en una tabla.</li> <li>- Usan software educativo para generar o variar patrones numéricos.</li> </ul>
<p>Leer y registrar diversas mediciones del tiempo en relojes análogos y digitales, usando los conceptos A.M., P.M. y 24 horas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leen, comunican y registran la hora en un reloj digital.</li> <li>- Leen, comunican y registran la hora en relojes análogos.</li> <li>- Leen horarios de su entorno.</li> <li>- Calculan diferencias entre horas indicadas.</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eligen la unidad adecuada para la medición del tiempo.</li> <li>- Calculan tiempos de recorridos, sumando los minutos entre tramos.</li> <li>- Calculan horas de término de un evento.</li> <li>- Convierten medidas de tiempo: segundos en un minuto, minutos en una hora, días en un mes y meses en un año.</li> </ul>
<p>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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estiman longitudes de objetos de la sala de clase y comprueban la estimación con una regla o huincha.</li> <li>- Eligen la unidad adecuada para medir la longitud de objetos.</li> <li>- Convierten longitudes en unidades adecuadas (m a cm y viceversa).</li> <li>- Suman y restan longitudes en cm y m.</li> <li>- Miden el perímetro de objetos y lo expresan en cm o m.</li> </ul>