



**ruta de aprendizaje mensual 2024**

Asignatura: Matemática.	Profesor(a): Edgar Trejo	Curso: 8° Básico	Fecha: Noviembre.
Habilidades a desarrollar	<b>OA b</b> Comprobar resultados propios y evaluar procedimientos. <b>OA f</b> Fundamentar conjeturas dando ejemplos y contraejemplos. <b>OA e</b> Explicar y fundamentar procedimientos de soluciones y resultados.		

Eje de aprendizaje	Objetivos de Aprendizaje priorizados	Indicadores para el eje	Evaluación del aprendizaje
<b>Algebra y Probabilidades.</b>	<u>Basales:</u>  <b>OA 8</b> Modelar situaciones de la vida diaria y de otras asignaturas, usando ecuaciones lineales de la forma: $ax = b$ ; $x a = b$ ; $a \neq 0$ ; $ax + b = c$ ; $x a + b = c$ ; $ax = b + cx$ ; $a(x + b) = c$ ; $ax + b = cx + d$ .	Representan pictóricamente, mediante balanzas, ecuaciones de la forma: $ax = b$ ; $x a = b$ ; $a \neq 0$ ; $ax + b = c$ ; $x a + b = c$ ; $ax = b + cx$ ; $a(x + b) = c$ ; $ax + b = cx + d$ .  Identifican las actividades “agregar a la balanza” con la adición y “sacar de la balanza” con la sustracción.	<b>Evaluación Formativa:</b>  <u>Actividades:</u> 1. Guía ecuaciones. 2. Guía principio multiplicativo.  Valor 30% Nota V
	<u>Probabilidades:</u>  <b>OA 17</b> Explicar el principio combinatorio multiplicativo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de situaciones concretas.</li> <li>• Representándolo con tablas y árboles regulares, de manera</li> </ul>	Modelan transformaciones equivalentes con actividades que mantienen el equilibrio de la balanza.  Modelan situaciones que requieren de una ecuación o inecuación para responder a un problema.	

	<p>manual y/o con software educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizándolo para calcular la probabilidad de un evento compuesto.</li> </ul> <p><b><u>Complementarios:</u></b></p> <p>No hay.</p> <p><b><u>Transversales:</u></b></p> <p><b>OAT 7</b> Resolver problemas de manera reflexiva en el ámbito escolar, familiar y social, tanto utilizando modelos y rutinas como aplicando de manera creativa conceptos, criterios, principios y leyes generales.</p>	<p>Simulan experimentos que involucran elecciones al azar equiprobables reiteradas (de pocos pasos) y describen pictóricamente los resultados, vía árboles; por ejemplo: en situaciones como componer menús o tenidas mediante elecciones sucesivas equiprobables de platos y prendas de ropa; o caminos de pocos pasos en un paseo al azar, con elecciones equiprobables entre cada encrucijada con 2, 3 o 4 opciones.</p> <p>Simulan experimentos que involucran elecciones al azar equiprobables reiteradas (de pocos pasos).</p> <p>Explican de manera adecuada cuándo hay manipulación de la información y de su representación.</p>	<p><b>Evaluación Sumativa:</b></p> <p><b>Prueba IV</b></p> <p>Ecuaciones y principio multiplicativo.</p> <p>Valor 70% Nota V</p>
--	--	---	--