



# Matemática

## 7° básico

### NIVEL 1 de PRIORIZACIÓN

### TEXTO ESCOLAR

	UNIDAD	LECCIÓN	PÁGINAS
<p><b>OA 1</b></p> <p>Mostrar que comprenden la adición y la sustracción de números enteros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>representando los números enteros en la recta numérica</li> <li>representándolas de manera concreta, pictórica y simbólica</li> <li>dándole significado a los símbolos + y - según el contexto (por ejemplo: un movimiento en una dirección seguido de un movimiento equivalente en la posición opuesta no representa ningún cambio de posición)</li> <li>resolviendo problemas en contextos cotidianos</li> </ul>	1	1 y 2	8 a 29, 69, 70.
<p><b>OA 4</b></p> <p>Mostrar que comprenden el concepto de porcentaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>representándolo de manera pictórica</li> <li>calculando de varias maneras</li> <li>aplicándolo a situaciones sencillas</li> </ul>	1	5	49 a 58, 69, 71.
<p><b>OA 8</b></p> <p>Mostrar que comprenden las proporciones directas e inversas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>realizando tablas de valores para relaciones proporcionales</li> <li>graficando los valores de la tabla</li> <li>explicando las características de la gráfica</li> <li>resolviendo problemas de la vida diaria y de otras asignaturas</li> </ul>	2	8	74, 85 a 98, 107, 108 y 109.

# Matemática

## 7° básico

### NIVEL 1 de PRIORIZACIÓN

### TEXTO ESCOLAR

	UNIDAD	LECCIÓN	PÁGINAS
<p><b>OA 11</b></p> <p>Mostrar que comprenden el círculo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>describiendo las relaciones entre el radio, el diámetro y el perímetro del círculo</li> <li>estimando de manera intuitiva el perímetro y el área de un círculo</li> <li>aplicando las aproximaciones del perímetro y del área en la resolución de problemas geométricos de otras asignaturas y de la vida diaria</li> <li>identificándolo como lugar geométrico.</li> </ul>	3	12	132 a 145, 177, 178.
<p><b>OA 16</b></p> <p>Representar datos obtenidos en una muestra mediante tablas de frecuencias absolutas y relativas, utilizando gráficos apropiados, de manera manual y/o con software educativo.</p>	4	16	186 a 198, 223, 224 y 225.

### NIVEL 2 de PRIORIZACIÓN

<p><b>OA 2</b></p> <p>Explicar la multiplicación y la división de fracciones positivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>utilizando representaciones concretas, pictóricas y simbólicas</li> <li>relacionándolas con la multiplicación y la división de números decimales</li> </ul> <p><b>OA 3</b></p> <p>Resolver problemas que involucren la multiplicación y la división de fracciones y de decimales positivos de manera concreta, pictórica y simbólica (de forma manual y/o con software educativo).</p>	1	3 y 4	10, 30 a 48, 69, 70 y 71.
---	---	-------	---------------------------

# Matemática

## 7° básico

### NIVEL 2 de PRIORIZACIÓN

### TEXTO ESCOLAR

	UNIDAD	LECCIÓN	PÁGINAS
<p><b>OA 6</b></p> <p>Utilizar el lenguaje algebraico para generalizar relaciones entre números, para establecer y formular reglas y propiedades y construir ecuaciones.</p>	2	7	74, 75 a 81, 84, 107, 108 y 109.
<p><b>OA 9</b></p> <p>Modelar y resolver problemas diversos de la vida diaria y de otras asignaturas, que involucran ecuaciones e inecuaciones lineales de la forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>ax = b</math>; <math>x/a = b</math> <math>a, b, y c \in \mathbb{Z}; a \neq 0</math></li> <li>• <math>ax &lt; b</math>; <math>ax &gt; b</math> <math>x/a &lt; b</math>; <math>x/a &gt; b</math> <math>a, b, y c \in \mathbb{N}; a \neq 0</math></li> </ul>	2	9	99 a 105, 107, 109.
<p><b>OA 13</b></p> <p>Desarrollar y aplicar la fórmula del área de triángulos, paralelogramos y trapecios.</p>	3	11	120 a 131, 177, 178.
<p><b>OA 18</b></p> <p>Explicar las probabilidades de eventos obtenidos por medio de experimentos de manera manual y/o con software educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• estimándolas de manera intuitiva</li> <li>• utilizando frecuencias relativas</li> <li>• relacionándolas con razones, fracciones o porcentaje.</li> </ul>	4	18	209 a 213, 221, 223, 224 y 225.