



TEMARIOS EXAMEN ADMISIÓN

MATEMÁTICA: 1° BÁSICO

Eje	Contenido/ o habilidad
NÚMEROS Y OPERACIONES ÁMBITO 0 AL 10	Emplear los números para: <ul style="list-style-type: none">• Identificar• Contar• Clasificar• Sumar y restar• Resolución de problemas
PATRONES Y ÁLGEBRA	Identificar y reproducir patrones de figuras y números con su secuencia.
GEOMETRÍA	Reconocer cuerpos y figuras geométricas básicos
MEDICIÓN	Orientación temporo-espacial.



MATEMÁTICA: 2° BÁSICO

EJE	CONTENIDO/HABILIDAD
NÚMEROS Y OPERACIONES	<ul style="list-style-type: none">☐ Adición y sustracción del 0 al 20.☐ Números del 0 al 100 (secuenciar, números ordinales, comparación menor, mayor o igual.)
PATRONES Y ÁLGEBRA	<ul style="list-style-type: none">☐ Identificar y reproducir patrones de figuras y números con su secuencia.
GEOMETRÍA	<ul style="list-style-type: none">☐ Reconocer cuerpos (figuras 3D) y figuras geométricas (figuras 2D) básicas.☐ Posición de objetos y personas.☐ Líneas rectas y curvas.
MEDICIÓN	<ul style="list-style-type: none">☐☐ Eventos en el tiempo. Longitud
DATOS Y PROBABILIDADES	<ul style="list-style-type: none">☐ Tablas de conteo.



MATEMÁTICA: 3° BÁSICO

Eje	Contenido/Habilidad
Números	<ul style="list-style-type: none">• Adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100 (algoritmo de la adición y la sustracción sin considerar reserva).• Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva.• Contar números del 0 al 1.000 de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 1.000• Comparar y ordenar números del 0 al 100 de menor a mayor y viceversa.• Identificar las unidades y decenas en números del 0 al 99, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional. <p>HABILIDAD: Comprender - Aplicar - Analizar.</p>
Álgebra	<ul style="list-style-type: none">• Crear, representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes.• Igualdad y la desigualdad en forma concreta y pictórica del 0 al 20, usando el símbolo igual (=) y los símbolos no igual (>, <). <p>HABILIDAD: Aplicar -Evaluar.</p>
Geometría y Medición	<ul style="list-style-type: none">• Describir y comparar figuras 2D (triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos).• Describir y comparar figuras 3D (cubos, paralelepípedos, esferas y conos) con diversos materiales.• Determinar la longitud de objetos, usando unidades de medidas no estandarizadas y unidades estandarizadas (cm). <p>HABILIDAD: Recordar - Analizar-Evaluar.</p>



MATEMÁTICA: 4° BÁSICO

Eje	Contenido/Habilidad
Números	<ul style="list-style-type: none">• Adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 1000 (algoritmo de la adición y la sustracción sin considerar reserva).• Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva.• Contar números del 0 al 1.000 de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 1.000• Comparar y ordenar números del 0 al 1000 de menor a mayor y viceversa.• Identificar las unidades y decenas en números del 0 al 99, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional. <p>HABILIDAD: Comprender - Aplicar - Analizar.</p>
Patrones y Álgebra	<ul style="list-style-type: none">• Patrones numéricos usando variedad de estrategias en tablas de 100.• Representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes. <p>HABILIDAD: Aplicar -Evaluar.</p>
Geometría y Medición	<p>□ Perímetro de figuras regulares e irregulares.</p> <p>HABILIDAD: Recordar - Analizar.</p>



MATEMÁTICA: 5° BÁSICO

Eje	Contenido
Números	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Resolver divisiones aplicando el algoritmo. <input type="checkbox"/> Resolver problemas utilizando una división. <input type="checkbox"/> Resolver problemas utilizando una división. <input type="checkbox"/> Resolver una adición de fracciones. <input type="checkbox"/> Resolver una sustracción de fracciones. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resolver un problema utilizando fracciones. <input type="checkbox"/> Calcular la diferencia entre números decimales. <input type="checkbox"/> Resolver problemas utilizando números decimales. <input type="checkbox"/> Resolver problemas utilizando números decimales.
Álgebra	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Calcular el patrón numérico en una tabla. <input type="checkbox"/> Reconocer una ecuación. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resolver un problema utilizando una ecuación.
Geometría y Medición	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Comprender la ubicación de un objeto con coordenadas informales. <input type="checkbox"/> Analizar la ubicación de un objeto con coordenadas informales. <input type="checkbox"/> Describir la localización relativa con relación a otros objetos. <input type="checkbox"/> Calcular las líneas de simetría de un objeto. <input type="checkbox"/> Describir la traslación de una figura. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Calcular el área de una región. <input type="checkbox"/> Calcular el área de un rectángulo. <input type="checkbox"/> Calcular el volumen de una figura. <input type="checkbox"/> Calcular el volumen de una figura.
Datos y Azar	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Analizar un pictograma. <input type="checkbox"/> Analizar un gráfico de barras simples. <input type="checkbox"/> Analizar un gráfico de barras simples.



MATEMÁTICA: 6° BÁSICO

Eje	Contenido
Números	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Resolver sustracciones de fracciones. <input type="checkbox"/> Resolver adiciones de fracciones. <input type="checkbox"/> Resolver adiciones de números decimales. <input type="checkbox"/> Resolver sustracciones de números decimales.
Patrones y Algebra	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Reconocer secuencias numéricas a partir de su patrón de formación. <input type="checkbox"/> Calcular un término en una secuencia numérica. <input type="checkbox"/> Reconocer las propiedades de una igualdad. <input type="checkbox"/> Resolver una ecuación. <input type="checkbox"/> Resolver una inecuación.
Geometría y Medición	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identificar puntos en el primer cuadrante del plano cartesiano. <input type="checkbox"/> Representar figuras en el primer cuadrante del plano cartesiano. <input type="checkbox"/> Aplicar una traslación a un punto en el plano cartesiano. <input type="checkbox"/> Comprender la congruencia entre figuras. <input type="checkbox"/> Realizar transformaciones entre unidades de medidas de longitud. <input type="checkbox"/> Realizar transformaciones entre unidades de medidas de longitud. <input type="checkbox"/> Calcular el área de un rectángulo. <input type="checkbox"/> Calcular el área de un cuadrado a partir de su perímetro. <input type="checkbox"/> Calcular el área de un triángulo.
Datos y Probabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Calcular el promedio de un conjunto de datos. <input type="checkbox"/> Calcular el promedio de un conjunto de datos. <input type="checkbox"/> Calcular el promedio de un conjunto de datos. <input type="checkbox"/> Analizar una tabla de frecuencias. <input type="checkbox"/> Analizar un gráfico de líneas. <input type="checkbox"/> Analizar un gráfico de barras.