

Objetivos de Aprendizaje

Ejes

Los estudiantes serán capaces de:

Números y operaciones

- 1 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.
- 2 Leer números del 0 al 100 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.
- 3 Comparar y ordenar números del 0 al 100 de menor a mayor y viceversa, usando material concreto y monedas nacionales de manera manual y/o por medio de software educativo.
- 4 Estimar cantidades hasta 100 en situaciones concretas, usando un referente.
- 5 Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.
- 6 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20:
 - › completar 10
 - › usar dobles y mitades
 - › “uno más uno menos”
 - › “dos más dos menos”
 - › usar la reversibilidad de las operaciones
- 7 Identificar las unidades y decenas en números del 0 al 100, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico.
- 8 Demostrar y explicar de manera concreta, pictórica y simbólica el efecto de sumar y restar 0 a un número.
- 9 Demostrar que comprende la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100:
 - › usando un lenguaje cotidiano y matemático para describir acciones desde su propia experiencia
 - › resolviendo problemas con una variedad de representaciones concretas y pictóricas, de manera manual y/o usando software educativo
 - › registrando el proceso en forma simbólica
 - › aplicando los resultados de las adiciones y las sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos
 - › aplicando el algoritmo de la adición y la sustracción sin considerar reserva
 - › creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos

- 10 Demostrar que comprende la relación entre la adición y la sustracción al usar la “familia de operaciones” en cálculos aritméticos y la resolución de problemas
 - 11 Demostrar que comprende la multiplicación:
 - › usando representaciones concretas y pictóricas
 - › expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales
 - › usando la distributividad como estrategia para construir las tablas del 2, del 5 y del 10
 - › resolviendo problemas que involucren las tablas del 2, del 5 y del 10.
-

Patrones y Álgebra

- 12 Crear, representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes, de manera manual y/o usando software educativo.
 - 13 Demostrar, explicar y registrar la igualdad y la desigualdad en forma concreta y pictórica del 0 al 20, usando el símbolo igual (=) y los símbolos no igual (\neq , \neq).
-

Geometría

- 14 Representar y describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, incluyendo derecha e izquierda y usando material concreto y dibujos.
 - 15 Describir, comparar y construir figuras 2D (triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos) con material concreto.
 - 16 Describir, comparar y construir figuras 3D (cubos, paralelepípedos, esferas y conos) con diversos materiales.
-

Medición

- 17 Identificar días, semanas, meses y fechas en el calendario.
 - 18 Leer horas y medias horas en relojes digitales, en el contexto de la resolución de problemas.
 - 19 Determinar la longitud de objetos, usando unidades de medidas no estandarizadas y unidades estandarizadas (cm y m), en el contexto de la resolución de problemas.
-

Datos y Probabilidades

- 20 Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando bloques y tablas de conteo y pictogramas.
- 21 Registrar en tablas y gráficos de barra simple, resultados de juegos aleatorios con dados y monedas.
- 22 Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.