

# Objetivos de Aprendizaje

## Ejes

Los estudiantes serán capaces de:

### Números y Operaciones

- 1 Contar números del 0 al 1 000 de 5 en 5, de 10 en 10, de 100 en 100:
  - › empezando por cualquier número natural menor que 1.000
  - › de 3 en 3, de 4 en 4..., empezando por cualquier múltiplo del número correspondiente
- 2 Leer números hasta 1.000 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.
- 3 Comparar y ordenar números naturales hasta 1.000, utilizando la recta numérica o la tabla posicional de manera manual y/o por medio de software educativo.
- 4 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y las sustracciones hasta 100:
  - › por descomposición
  - › completar hasta la decena más cercana
  - › usar dobles
  - › sumar en vez de restar
  - › aplicar la asociatividad
- 5 Identificar y describir las unidades, las decenas y las centenas en números del 0 al 1.000, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico.
- 6 Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 1.000:
  - › usando estrategias personales con y sin material concreto
  - › creando y resolviendo problemas de adición y sustracción que involucren operaciones combinadas, en forma concreta, pictórica y simbólica, de manera manual y/o por medio de software educativo
  - › aplicando los algoritmos con y sin reserva, progresivamente, en la adición de hasta cuatro sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo
- 7 Demostrar que comprenden la relación entre la adición y la sustracción, usando la “familia de operaciones” en cálculos aritméticos y en la resolución de problemas.
- 8 Demostrar que comprenden las tablas de multiplicar hasta el 10 de manera progresiva:
  - › usando representaciones concretas y pictóricas
  - › expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales
  - › usando la distributividad como estrategia para construir las tablas hasta el 10

- › aplicando los resultados de las tablas de multiplicación hasta  $10 \cdot 10$ , sin realizar cálculos
  - › resolviendo problemas que involucren las tablas aprendidas hasta el 10
- 9** Demostrar que comprenden la división en el contexto de las tablas<sup>7</sup> de hasta  $10 \cdot 10$ :
- › representando y explicando la división como repartición y agrupación en partes iguales, con material concreto y pictórico
  - › creando y resolviendo problemas en contextos que incluyan la repartición y la agrupación
  - › expresando la división como una sustracción repetida
  - › describiendo y aplicando la relación inversa entre la división y la multiplicación
  - › aplicando los resultados de las tablas de multiplicación hasta  $10 \cdot 10$ , sin realizar cálculos
- 10** Resolver problemas rutinarios en contextos cotidianos, que incluyan dinero e involucren las cuatro operaciones (no combinadas).
- 11** Demostrar que comprenden las fracciones de uso común:  $\frac{1}{4}, \frac{1}{3}, \frac{1}{2}, \frac{2}{3}, \frac{3}{4}$ :
- › explicando que una fracción representa la parte de un todo<sup>8</sup>, de manera concreta, pictórica, simbólica, de forma manual y/o con software educativo
  - › describiendo situaciones en las cuales se puede usar fracciones
  - › comparando fracciones de un mismo todo, de igual denominador

---

## Patrones y Álgebra

- 12** Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.
- 13** Resolver ecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico que represente un número desconocido, en forma pictórica y simbólica del 0 al 100.

---

## Geometría

- 14** Describir la localización de un objeto en un mapa simple o en una cuadrícula.
- 15** Demostrar que comprenden la relación que existe entre figuras 3D y figuras 2D:
- › construyendo una figura 3D a partir de una red (plantilla)
  - › desplegando la figura 3D
- 16** Describir cubos, paralelepípedos, esferas, conos, cilindros y pirámides de acuerdo a la forma de sus caras y el número de aristas y vértices.
- 17** Reconocer en el entorno figuras 2D que están trasladadas, reflejadas y rotadas.
- 18** Demostrar que comprenden el concepto de ángulo:
- › identificando ejemplos de ángulos en el entorno
  - › estimando la medida de ángulos, usando como referente ángulos de  $45^\circ$  y de  $90^\circ$

---

## Medición

- 19 Leer e interpretar líneas de tiempo y calendarios.
- 20 Leer y registrar el tiempo en horas, medias horas, cuartos de hora y minutos en relojes análogos y digitales.
- 21 Demostrar que comprenden el perímetro de una figura regular e irregular:
  - › midiendo y registrando el perímetro de figuras del entorno en el contexto de la resolución de problemas
  - › determinando el perímetro de un cuadrado y de un rectángulo
- 22 Demostrar que comprende la medición del peso (g y kg):
  - › comparando y ordenando dos o más objetos a partir de su peso de manera informal
  - › usando modelos para explicar la relación que existe entre gramos y kilogramos
  - › estimando el peso de objetos de uso cotidiano, usando referentes
  - › midiendo y registrando el peso de objetos en números y en fracciones de uso común, en el contexto de la resolución de problemas

---

## Datos y Probabilidades

- 23 Realizar encuestas, clasificar y organizar los datos obtenidos en tablas y visualizarlos en gráficos de barra.
- 24 Registrar y ordenar datos obtenidos de juegos aleatorios con dados y monedas, encontrando el menor, el mayor y estimando el punto medio entre ambos.
- 25 Construir, leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, de acuerdo a información recolectada o dada.
- 26 Representar datos usando diagramas de puntos.