

# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 1

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 2° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 60 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 6 hr.
<b>Profesor:</b> Valentina De la Paz Domarchi Henríquez		<b>Fecha Inicio:</b> 01/03/2023	<b>Fecha Término:</b> 01/03/2023

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contar hasta 500</li> <li>- Representar concretamente, pictóricamente y simbólicamente hasta 50</li> <li>- Leer, escribir, comparar, ordenar, componer y descomponer aditivamente hasta el número 50</li> <li>- Representar en forma concreta una adición y una sustracción en contexto personal o cotidiano</li> <li>- Orden en los días de la semana y los meses del año</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representar una situación real de manera concreta, con dibujos y finalmente con una expresión matemática</li> <li>- Describir situaciones de la realidad con lenguaje matemático</li> <li>- Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados</li> <li>- Traducir acciones, situaciones y representaciones pictóricas a expresiones matemáticas</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>Contar números naturales del 0 al 1 000 de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10 hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 1 000.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuentan de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, hacia adelante y hacia atrás.</li> <li>- Identifican y corrigen errores y omisiones en una secuencia con a lo menos 5 números.</li> <li>- Cuentan monedas hasta \$100 pesos con monedas de \$1, \$5, \$10 y \$50 pesos.</li> <li>- Cuentan cantidades de elementos, usando grupos determinados de 2, 5 y 10 elementos.</li> </ul>
<p>Leer números del 0 al 100 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leen un número dado del 0 al 100, en cifras o en palabras.</li> <li>- Representan números en forma concreta, pictórica y viceversa, usando: 1-. bloques multibase 2-. tabla de 100 3-. monedas 4-. bloques apilables.</li> <li>- Escriben un número dado del 0 al 100, en cifras y en palabras.</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombran los números que están antes y después de un número dado en la tabla de 100.</li> <li>- Ordenan un conjunto de números dados en forma ascendente y descendente y verifican el resultado, usando cubos, la tabla de 100 y la recta numérica, utilizando como referencia el valor posicional.</li> <li>- Resuelven ejercicios, usando software educativo interactivo.</li> </ul>
<p>Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Componen números por medio de sumandos en forma concreta, pictórica y simbólica.</li> <li>- Descomponen números en forma aditiva, concreta, pictórica y simbólica.</li> </ul>
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican estrategias de cálculo mental, como: (1) completan 10; por ejemplo, para calcular <math>8+6</math>, piensan <math>8+2+4</math> (2) usan dobles y mitades; por ejemplo, para calcular <math>3+4</math>, piensan <math>3+3+1</math>, y para calcular <math>5+6</math>, piensan <math>6+6-1</math> (3) usan la estrategia dos más dos menos en la realización de cálculos; por ejemplo, para sumar <math>18+2</math>, piensan en <math>20+2-2</math></li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican e indican las unidades y decenas de un número con el uso de material concreto como bloques apilables o dinero en el ámbito hasta 50.</li> <li>- Identifican que el valor de un dígito depende de su valor posicional dentro de un numeral.</li> <li>- Representan un número dado hasta 50, en forma concreta, pictórica y simbólica con el uso de material multibase. Ejemplo: (1) ??? (2) <math>30+4</math> (3) 3 decenas y 4 unidades (4) 34</li> <li>- Indican decenas y unidades en un número de dos dígitos.</li> <li>- Describen un número dado de dos dígitos, en el ámbito hasta 50 de al menos dos formas. Ejemplo: 34 como 3 grupos de 10 con 4 unidades sobrantes o 34 como 3 decenas con 4 unidades, y también 34 unidades4 .</li> <li>- " "</li> </ul>

<p>           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 sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos aplicando el algoritmo de la adición y sustracción sin considerar reserva creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos.         </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuentan diferentes situaciones cotidianas donde reconocen que necesitan agregar o quitar elementos para resolver el problema.</li> <li>- Suman y restan números con resultado hasta el 50 con la aplicación del algoritmo de la adición y la sustracción.</li> <li>- Resuelven todas las adiciones y sustracciones hasta 20 en forma mental (sin papel ni lápiz).</li> <li>- Crean un cuento matemático para una adición dada.</li> <li>- Resuelven problemas de adición y sustracción, luego expresan la solución con el uso de algoritmos. Ejemplo de algoritmo: 13+2=15</li> <li>- Registran de manera simbólica adiciones y sustracciones.</li> <li>- Crean problemas matemáticos para adiciones y sustracciones dadas y lo resuelven.</li> </ul>
<p>           Identificar días, semanas, meses y "fechas" en el calendario.         </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombran y ordenan los días de la semana y los meses del año.</li> <li>- Comunican que son 7 los días de la semana y 12 los meses del año.</li> <li>- Reconocen y nombran fechas importantes con el uso del calendario.</li> <li>- Resuelven problemas que involucren medición de tiempo. Ejemplo: ¿cuántos días o meses faltan para el día del colegio?</li> </ul>



# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 2

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 2° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 54 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 3 hr.
<b>Profesor:</b> Valentina De la Paz Domarchi Henríquez		<b>Fecha Inicio:</b> 01/03/2023	<b>Fecha Término:</b> 01/03/2023

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orden de los días de la semana y de los meses de un año</li> <li>- izquierda ? derecha</li> <li>- Contar números hasta el 1 000</li> <li>- Valor posicional: decena unidad</li> <li>- Igualdad y desigualdad</li> <li>- Familia de operaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear diversa estrategias para resolver problemas: - por medio de ensayo y error - aplicando conocimientos adquiridos</li> <li>- Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones y reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas</li> <li>- Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados</li> <li>- Elegir y utilizar representaciones concretas, pictó- ricas y simbólicas para representar enunciados</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican estrategias de cálculo mental, como: (1) completan 10; por ejemplo, para calcular 8+6, piensan 8+2+4 (2) usan dobles y mitades; por ejemplo, para calcular 3+4, piensan 3+3+1, y para calcular 5+6, piensan 6+6-1 (3) usan la estrategia dos más dos menos en la realización de cálculos; por ejemplo, para sumar 18+2, piensan en 20+2-2</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuentan de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100 hacia adelante y hacia atrás.</li> <li>- Identifican y corrigen errores y omisiones en una secuencia con a lo menos 5 números.</li> <li>- Cuentan monedas hasta \$500 pesos con monedas de \$1, \$5, \$10, \$50 y \$100.</li> <li>- Cuentan cantidades de elementos con el uso de grupos determinados como 2, 5, 10 y 100 elementos5 .</li> </ul>
<p>Leer números del 0 al 100 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leen un número dado del 0 al 100 en cifras y en palabras.</li> <li>- Representan en forma concreta, pictórica y viceversa, con el uso de: (1) bloques multibase (2) tabla de 100 (3) monedas (4) bloques apilables.</li> <li>- Escriben un número dado del 0 al 100, en cifras y en palabras6</li> </ul>
<p>Estimar cantidades hasta 100 en situaciones concretas, usando un referente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estiman cantidades de objetos, con el uso del 10 como referente.</li> <li>- Seleccionan entre dos estimaciones posibles la que parece más adecuada y explican la elección.</li> </ul>
<p>Representar y describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismo y a otros (objetos y personas), incluyendo derecha e izquierda, usando material concreto y dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen y representan la posición de objetos y personas con relación a sí mismo y a otros.</li> <li>- Ubican la posición de un objeto siguiendo dos o más instrucciones de posición, ubicación y dirección, usando un punto de referencia.</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usan material concreto para identificar las unidades y decenas de un número en el ámbito hasta 100.</li> <li>- Identifican que el valor de un dígito en un número hasta 100, depende de su valor posicional dentro del número.</li> <li>- Representan un número dado hasta 100, en forma concreta, pictórica y simbólica con el uso de material multibase. Ejemplo: (1) 70 + 6 (2) 7 decenas y 6 unidades (3) 76</li> <li>- Indican decenas y unidades en un número de dos dígitos en el ámbito numérico hasta 100.</li> <li>- Describen un numeral dado de dos dígitos hasta 99, al menos de dos formas. Por ejemplo: 98 como 9 grupos de 10 con 8 unidades sobrantes o 98 como 9 decenas con 8 unidades y también 98 unidades7 .</li> </ul>
<p>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 (&gt;, &lt;),</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinan y registran dos igualdades o desigualdades dadas, con el uso de una balanza para verificar su resultado.</li> <li>- Comparan y registran igualdades o desigualdades con el uso de símbolos (&gt;, &lt;),</li> </ul>

<p>           Demostrar que comprende la relación entre la adición y la sustracción al usar la ?familia de operaciones? en cálculos aritméticos y en la resolución de problemas.         </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestran que, al cambiar el orden de los sumandos, no cambia la suma, con el uso de material concreto, pictórico y simbólico.</li> <li>- Demuestran las relaciones inversas entre la adición y la sustracción de manera concreta pictórica y simbólica. (véase ejemplo en el Glosario).</li> <li>- Completan los números que faltan para formar ?familia de operaciones?.</li> <li>- Completan con los signos de adición (+) y sustracción (-) para que sea correcta una ?familia de operaciones?, para luego poder aplicarla en cálculos.</li> <li>- Utilizan la relación entre la adición y la sustracción para poder formar ?familia de operaciones? con 3 números.</li> <li>- Resuelven problemas, utilizando la familias de operaciones.</li> </ul>
---	---



# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 3

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 2° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 52 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 6 hr.
<b>Profesor:</b> Valentina De la Paz Domarchi Henríquez		<b>Fecha Inicio:</b> 01/03/2023	<b>Fecha Término:</b> 01/03/2023

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Figuras 2D básicas y figuras 3D, como cubos, paralelepípedos, esferas y conos</li> <li>- Adición y sustracción en el contexto de la resolución de problemas</li> <li>- Propiedad del 0 en la adición y la sustracción</li> <li>- Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas y resultados sobre juegos aleatorios</li> <li>- Longitud, usando en las mediciones unidades no estandarizadas y estandarizadas</li> <li>- Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear diversas estrategias para resolver problemas: - por medio de ensayo y error - aplicando conocimientos adquiridos</li> <li>- Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico</li> <li>- Comunicar el resultado de descubrimientos, empleando expresiones matemáticas</li> <li>- Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados</li> <li>- Crear un relato basado en una expresión matemática simple</li> <li>- Generalizar conceptos matemáticos con símbolos matemáticos</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican estrategias de cálculo mental, como: (1) completan 10, por ejemplo, para calcular <math>8 + 6</math>, piensan <math>8 + 2 + 4</math> (2) usan dobles y mitades, por ejemplo, para calcular <math>3 + 4</math>, piensan <math>3 + 3 + 1</math>, y para calcular <math>5 + 6</math> piensan <math>6 + 6 - 1</math> (3) usan la estrategia dos más dos menos en la realización de cálculos; por ejemplo, para sumar <math>18 + 2</math>, piensan en <math>20 + 2 - 2</math></li> <li>- Aplican y describen una estrategia dada para determinar una adición a partir de una sustracción, por ejemplo, para formar 16 usando la adición <math>9 + 7 = 16</math>, piensan en la sustracción <math>16 - 9 = 7</math>.</li> </ul>
<p>Describir, comparar y construir figuras 2D (triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos) con material concreto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen figuras 2D con sus propias palabras y determinan sus diferencias.</li> <li>- Comparan figuras 2D con figuras 3D dado el atributo.</li> <li>- Construyen figuras 2D (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo) con material concreto como tangrama, papel u otros.</li> </ul>
<p>Describir, comparar y construir figuras 3D (cubos, paralelepípedos, esferas y conos) con diversos materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican ejemplos de cubos, esferas, conos, cilindros y paralelepípedos encontrados en el entorno.</li> <li>- Comparan figuras 3D dadas e identifican atributos comunes y diferentes.</li> <li>- Construyen figuras 3D, utilizando material concreto como plastilina, barro o masa.</li> </ul>
<p>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 sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos aplicando el algoritmo de la adición y sustracción sin considerar reserva creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuentan diferentes situaciones cotidianas donde reconocen que necesitan agregar o quitar elementos para resolver el problema.</li> <li>- Suman y restan números con resultado hasta el 100 con la aplicación del algoritmo de la adición y la sustracción.</li> <li>- Resuelven todas las adiciones y sustracciones hasta 20 en forma mental (sin papel ni lápiz).</li> <li>- Crean un cuento matemático para una adición dada.</li> <li>- Resuelven problemas de adición y sustracción, luego expresan la solución con el uso de algoritmos. Ejemplo de algoritmo: <math>13 + 2 = 15</math></li> <li>- Resuelven problemas usando software educativo.</li> </ul>
<p>Demostrar y explicar, de manera concreta, pictórica y simbólica, el efecto de sumar y restar 0 a un número.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suman 0 a una cantidad dada y explican que la cantidad no varía.</li> <li>- Sustrae 0 a una cantidad dada y explican que la cantidad no varía.</li> </ul>
<p>Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando bloques y tablas de conteo y pictogramas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recolectan datos acerca de lanzamientos de dados y monedas.</li> <li>- Registran datos en una tabla de conteo acerca de datos de lanzamientos de monedas y dados.</li> <li>- Registran datos acerca de lanzamientos de dados y monedas, usando cubos apilables.</li> <li>- Responden preguntas en el contexto de juegos con monedas, usando registros expresados en cubos apilables.</li> </ul>

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.

- Miden objetos de su entorno y rectas, usando medidas no estandarizadas como zapatos, pinceles u otros.
- Miden diferentes objetos, usando unidades no estandarizadas, y las comparan.
- Identifican la regla y el metro o huincha como instrumentos de medición de longitud con unidades estandarizadas.
- Miden diferentes objetos, utilizando una regla o huincha (metro) y expresan sus mediciones en unidades estandarizadas.
- Resuelven problemas, comparando mediciones, y expresan la solución, usando medidas estandarizadas.



# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 4

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 2° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 54 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 4 hr.
<b>Profesor:</b> Valentina De la Paz Domarchi Henríquez		<b>Fecha Inicio:</b> 01/03/2023	<b>Fecha Término:</b> 01/03/2023

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La hora y media hora en relojes digitales</li> <li>- Construir pictogramas y pictogramas usando escala:</li> <li>- Gráficos de barras simples</li> <li>- Patrones numéricos</li> <li>- Multiplicación por 2, 5 y 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear diversas estrategias para resolver problemas: - a través de ensayo y error - aplicando conocimientos adquiridos</li> <li>- Comprobar enunciados, usando material concreto y gráfico</li> <li>- Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones, patrones, reglas, entre otros, empleando expresiones matemáticas</li> <li>- Traducir acciones, situaciones y representaciones pictóricas a expresiones matemáticas</li> <li>- Generalizar conceptos matemáticos con símbolos matemáticos</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican estrategias de cálculo mental, como: (1) completan 10; por ejemplo, para calcular <math>8 + 6</math>, piensan <math>8 + 2 + 4</math> (2) usan dobles y mitades; por ejemplo, para calcular <math>3 + 4</math>, piensan <math>3 + 3 + 1</math>, y para calcular <math>5 + 6</math>, piensan <math>6 + 6 - 1</math> (3) usan la estrategia dos más dos menos en la realización de cálculos; por ejemplo, para sumar <math>18 + 2</math>, piensan en <math>20 + 2 - 2</math></li> <li>- Aplican y describen una estrategia dada para determinar una adición a partir de una sustracción; por ejemplo, para formar 16 usando la adición <math>9 + 7 = 16</math>, piensan en la sustracción <math>16 - 9 = 7</math></li> </ul>
<p>Leer horas y medias horas en relojes digitales, en el contexto de la resolución de problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asocian eventos cotidianos con horas y medias horas determinadas. (ejemplo: llegamos a clases a las 8:00 horas).</li> <li>- Leen horas y medias horas en relojes digitales en contextos de la resolución de problemas.</li> <li>- Resuelven problemas cotidianos usando estrategias de solución que incluyen una hora o media hora.</li> </ul>
<p>Registrar en tablas y gráficos de barra simple, resultados de juegos aleatorios con dados y monedas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registran resultados de juegos aleatorios con dados y monedas en tablas.</li> <li>- Registran resultados de juegos aleatorios con dados y monedas en gráficos de barra simple.</li> </ul>
<p>Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leen e interpretan pictogramas donde la figura representa más de una unidad y luego responden preguntas.</li> <li>- Determinan las características de un pictograma, usando correspondencia uno a uno o unos a varios.</li> <li>- Construyen un pictograma a partir de datos obtenidos de su entorno.</li> <li>- Leen gráficos de barra simple dados y luego responden preguntas.</li> <li>- Determinan las características de un gráfico de barras simple.</li> <li>- Construyen, usando material concreto, un gráfico de barras simple con información recolectada y dada y luego responden preguntas.</li> </ul>
<p>Crear, representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes, de manera manual y/o usando software educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican números que se repiten en secuencias numéricas.</li> <li>- Identifican patrones numéricos en la tabla del 100, la recta numérica y el calendario.</li> <li>- Explican mediante ejemplos, la regla usada para un patrón numérico dado.</li> <li>- Crean un patrón numérico, usando una regla y la explican (en el ámbito del 0 al 100).</li> <li>- Determinan en patrones crecientes el número que falta en una situación pictórica y simbólica, fundamentando la solución.</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresan un multiplicación como la adición de sumandos iguales.</li> <li>- Explican lo que es una multiplicación con sus palabras, a partir de una situación concreta dada.</li> <li>- Representan en forma concreta y pictórica una multiplicación dada.</li> <li>- Expresan simbólicamente diagramas que representan la multiplicación.</li> <li>- Construyen la tabla del 7, utilizando la distributividad como estrategia.</li> <li>- Resuelven problemas que involucren las tablas del 2, el 5 y el 10, utilizando la estrategia de ensayo y error.</li> </ul>