

# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026

## UNIDAD N° 1

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 3° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 0 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 3 hr.
<b>Profesor:</b> MARINA ALEJANDRA TORO BASTOS	<b>Fecha Inicio:</b> 06/04/2026	<b>Fecha Término:</b> 09/07/2026	

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Numeración: conteo hasta 1 000, leer, comparar y ordenar números</li> <li>- Cálculo mental y estrategias de cálculo</li> <li>- Sistema decimal</li> <li>- Adición y sustracción de números hasta 1 000</li> <li>- Relaciones entre la adición y la sustracción</li> <li>- Algoritmo de la adición y de la sustracción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares</li> <li>- Descubrir regularidades matemáticas ¿la estructura de las operaciones inversas, el valor posicional en el sistema decimal, patrones como los múltiplos? y comunicarlas a otros</li> <li>- Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico, aplicando los símbolos matemáticos correctos</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>Contar números del 0 al 1 000 de 5 en 5, de 10 en 10, de 100 en 100: - empezando por cualquier número menor que 1 000 - de 3 en 3, de 4 en 4, ?, empezando por cualquier múltiplo del número correspondiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuentan una secuencia de números a partir de un número dado de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100, hacia adelante y hacia atrás.</li> <li>- Cuentan de 3 en 3, comenzando desde cualquier múltiplo de 3, hacia adelante y hacia atrás.</li> <li>- Cuentan de 4 en 4, comenzando desde cualquier múltiplo de 4, hacia adelante y hacia atrás.</li> <li>- Identifican y corrigen errores u omisiones en una secuencia con a lo menos 5 números para que el conteo sea correcto.</li> <li>- Usan un patrón de conteo para indicar el valor de una cantidad de dinero, por ejemplo, de una pila de monedas.</li> <li>- Explican el patrón de conteo usado en una secuencia de números dados.</li> </ul>
<p>Leer números hasta 1 000 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leen números del 0 al 1 000 dados en cifras o en palabras.</li> <li>- Escriben números de múltiplos de diez hasta 90 en cifras y en palabras.</li> <li>- Escriben números de múltiplos de cien hasta 900 en cifras y en palabras.</li> <li>- Representan números dados en forma concreta; por ejemplo: (1) con material multibase (2) en una hilera de perlas (3) en un libro de 10 tablas de 100</li> <li>- Representan un número dado en forma pictórica; por ejemplo: (1) utilizando material concreto multibase de manera concreta, pictórica y simbólica y viceversa (2) en la recta numérica (3) utilizando las 10 tablas de 100 de manera simbólica, concreta o pictórica y viceversa.</li> <li>- Representan un número dado, usando expresiones; por ejemplo: <math>346 = 400 - 54</math> o <math>346 = 320 + 26</math> u otras.</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombran los números que rodean a otro número en la tabla de 100?</li> <li>- Nombran números faltantes en partes de tablas de 100.</li> <li>- Forman todos los números con 3 cifras diferentes, los ordenan de menor a mayor o viceversa y explican el valor posicional de los números.</li> <li>- Ordenan una secuencia de números en forma ascendente y descendente: (1) en la recta numérica (2) en un libro de 10 tablas de 100 (3) con ayuda de la tabla de valor posicional (4) usando software educativo interactivo.</li> </ul>
<p>Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 100: por descomposición completar hasta la decena más cercana usar dobles sumar en vez de restar aplicar la asociatividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suman números de dos dígitos, utilizando estrategias matemáticas mentales, y explican la estrategia aplicada por medio de ejemplos: (1) ¿por descomposición?: <math>43 + 59</math>, sumar primero <math>40 + 50</math>, después <math>3 + 9</math> (2) ¿aproximar a la decena más cercana y completar?: <math>35 + 17</math>, primero suman <math>35 + 5</math>, después completan con 12 (3) ¿el doble?: <math>38 + 54 = 40 + 40 + 12</math></li> <li>- Aplican una estrategia matemática mental para sumar números de dos dígitos.</li> <li>- Restan números de dos dígitos, utilizando estrategias matemáticas mentales, y explican la estrategia aplicada: (1) ¿por descomposición?: <math>46 - 17</math>, restar primero <math>46 - 10</math>, después <math>-7</math> (2) ¿aproximar a la decena más cercana y compensar?: <math>48 - 29</math>, primero restar 48 menos 30 después compensar con +1 (3) ¿el doble?: <math>38 - 17 = (34 - 17) + 4</math> (4) ¿sumar para restar? <math>64 - 27 = 64 - 20 + 7 = 44 + 7 = 51</math>, entonces <math>64 - 27 = 37</math></li> <li>- Aplican una estrategia matemática mental para restar números de dos dígitos.</li> </ul>

<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestran que en la adición, cambiando el orden de los sumandos no cambia el resultado, en forma concreta, pictórica, simbólica y viceversa, registrando la regla con palabras propias en el cuaderno (<math>3+2=2+3</math>).</li> <li>- Demuestran las relaciones inversas entre la adición y la sustracción, de manera concreta, pictórica y simbólica y viceversa.</li> <li>- Aplican la conmutatividad de la adición, completando expresiones numéricas.</li> <li>- Aplican la conmutatividad de la adición a la resolución de problemas.</li> </ul>
<p>Identificar y describir las unidades, decenas y centenas en números del 0 al 1 000, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representan un número dado de diferentes maneras, utilizando material concreto, y explican la equivalencia.</li> <li>- Explican el valor de cada cifra de números de tres dígitos iguales de acuerdo a su posición, representando las posiciones de manera gráfica: cubito (unidades), barra (decenas), tabla cuadrada (centenas).</li> <li>- Representan un número dado por medio de los 3 niveles diferentes de abstracción; por ejemplo: (1) 5 centenas, 4 decenas, 3 unidades (2) 543</li> <li>- Escriben con palabras números hasta 1 000.</li> </ul>
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modelan una adición de dos o más números de manera concreta y pictórica, registrando el proceso en forma simbólica.</li> <li>- Modelan una resta de manera concreta y pictórica, registrando el proceso en forma simbólica.</li> <li>- Crean un cuento matemático para una suma dada.</li> <li>- Suman y restan números con resultados hasta 1 000 con y sin usar material concreto, aplicando: (1) una estrategia elegida (2) la estrategia por descomposición?</li> <li>- Suman y restan números con resultados hasta 1 000, aplicando el algoritmo de la adición y el algoritmo de la sustracción.</li> <li>- Resuelven un problema de su entorno que involucra una adición o una sustracción con dos números dados.</li> </ul>



# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026 UNIDAD N° 2

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 3° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 0 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 6 hr.
<b>Profesor:</b> MARINA ALEJANDRA TORO BASTOS	<b>Fecha Inicio:</b> 09/03/2026	<b>Fecha Término:</b> 09/07/2026	

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecuaciones simples de un paso</li> <li>- Figuras 3D y figuras 2D</li> <li>- Perímetro de figuras 2D regulares e irregulares</li> <li>- Patrones</li> <li>- Tablas de multiplicación del 3, 4, 6 y 8</li> <li>- Divisiones en contexto de las tablas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer deducciones matemáticas de manera concreta</li> <li>- Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático</li> <li>- Resolver problemas dados o creados</li> <li>- Transferir una situación de un nivel de representación a otro (por ejemplo: de lo concreto a lo pictórico y de lo pictórico a lo simbólico, y viceversa)</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen y explican una operación inversa con ayuda de las relaciones numéricas en una familia de operaciones?</li> <li>- Resuelven una ecuación, aplicando estrategias como : (1) ensayo y error (2) ¿utilizar la operación inversa? en forma concreta, pictórica y simbólica.</li> </ul>
<p>Mostrar 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen las figuras 2D que forman las redes (plantillas) de figuras 3D como cubos, paralelepípedos, cilindros y conos, desarmándolas.</li> <li>- Describen figuras 3D como cubos, paralelepípedos, cilindros y conos de acuerdo a sus caras, aristas y vértices.</li> <li>- Relacionan redes de figuras 3D con las figuras 2D correspondientes.</li> <li>- Reconocen figuras 3D de acuerdo a vistas de dos dimensiones.</li> <li>- Arman una figura 3D, por ejemplo un cubo y/o un paralelepípedo, a partir de una red trazada.</li> </ul>
<p>Describir cubos, paralelepípedos, esferas, conos, cilindros y pirámides de acuerdo a la forma de sus caras, el número de aristas y de vértices.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican y denominan figuras 2D como parte de figuras 3D concretos del entorno.</li> <li>- Clasifican figuras 2D.</li> <li>- Elaboran una figura dada en un geoplano, con las partes de un tangrama y/o recortes.</li> <li>- Elaboran figuras 2D en forma pictórica, utilizando una matriz de puntos.</li> <li>- Elaboran un cuadrado, plegando una hoja de papel.</li> <li>- Dibujan figuras, usando papel cuadriculado o de puntos.</li> </ul>
<p>Mostrar 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Miden el perímetro de figuras planas.</li> <li>- Hallan el perímetro de rectángulos y cuadrados a partir de las propiedades de sus lados.</li> <li>- Calculan el perímetro de rectángulos y cuadrados o lados de estos.</li> </ul>
<p>Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen la regla de un patrón repetitivo dado, incluyendo el punto de partida, e indican cómo sigue el patrón.</li> <li>- Identifican la regla de un patrón de crecimiento ascendente/descendente y extienden los 4 pasos siguientes del patrón.</li> <li>- Ubican y explican varios patrones de crecimiento ascendentes/descendentes en una tabla de 100, de forma horizontal, vertical y diagonal.</li> <li>- Comparan patrones numéricos de conteo de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10, de 25 en 25 y de 100 en 100 en forma ascendente/descendente.</li> <li>- Representan un patrón ascendente/descendente dado en forma concreta, pictórica y simbólica.</li> <li>- Crean y representan un patrón de crecimiento ascendente/descendente en forma concreta, pictórica y simbólica, y describen la regla aplicada.</li> <li>- Solucionan un problema, utilizando patrones de crecimiento ascendentes/descendentes.</li> <li>- Identifican y describen patrones de crecimiento ascendentes/descendentes en el entorno.</li> <li>- Identifican, describen la regla y completan partes faltantes de un patrón de crecimiento ascendente/descendente dado.</li> </ul>

<p>           Demostrar que comprenden las tablas de multiplicar hasta 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 10x10, sin realizar cálculos resolviendo problemas que involucren las tablas aprendidas hasta el 10.         </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican situaciones de su entorno que describen la agrupación en grupos de elementos iguales.</li> <li>- Representan un ?cuento matemático? que se refiere a una situación de combinar grupos iguales, por medio de una expresión numérica.</li> <li>- Ilustran y representan una suma de grupos de elementos iguales por medio de una multiplicación.</li> <li>- Representan concretamente una multiplicación como una adición repetida de grupos de elementos iguales.</li> <li>- Crean un ?cuento matemático? de una multiplicación dada; por ejemplo: para <math>3 \times 4</math>.</li> <li>- Representan una multiplicación en forma concreta, pictórica y simbólica, usando una matriz de puntos.</li> <li>- Crean una matriz de punto, para demostrar la propiedad conmutativa; por ejemplo: <math>2 \times 3 = 3 \times 2</math>.</li> <li>- Resuelven problemas de la vida cotidiana, usando la multiplicación para su solución.</li> <li>- Repiten las tablas de multiplicación de memoria.</li> </ul>
<p>           Demostrar que comprenden la división en el contexto de las tablas de hasta 10x10: 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 10x10, sin realizar cálculos.         </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican situaciones de su entorno que describen una repartición en partes iguales.</li> <li>- Representan un ?cuento matemático? que se refiere a una situación de repartición en partes iguales, usando fichas.</li> <li>- Crean un ?cuento matemático? dada una división.</li> <li>- Relacionan la multiplicación con la división, utilizando una matriz de puntos, y la describen con expresiones numéricas.</li> <li>- Aplican la relación inversa entre la división y la multiplicación en la resolución de problemas.</li> </ul>

# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026

## UNIDAD N° 3

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 3° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 0 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 6 hr.
<b>Profesor:</b> MARINA ALEJANDRA TORO BASTOS	<b>Fecha Inicio:</b> 27/07/2026	<b>Fecha Término:</b> 04/12/2026	

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Patrones multiplicativos</li> <li>- Tablas de multiplicación de 7 y 9</li> <li>- Divisiones en el contexto de las tablas</li> <li>- Horarios, calendarios y medición del tiempo</li> <li>- Encuestas y gráficos de barra simple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver problemas dados o creados</li> <li>- Describir una situación del entorno con una expresión matemática, con una ecuación o con una representación pictórica</li> <li>- Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos</li> <li>- Identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
<p>Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen la regla de un patrón repetitivo dado, incluyendo el punto de partida, e indican cómo sigue el patrón.</li> <li>- Identifican la regla de un patrón de crecimiento ascendente/descendente y extienden los 4 pasos siguientes del patrón.</li> <li>- Ubican y explican varios patrones de crecimiento ascendentes/descendentes en una tabla de 100, de forma horizontal, vertical y diagonal.</li> <li>- Comparan patrones numéricos de conteo de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10, de 25 en 25 y de 100 en 100 en forma ascendente/descendente.</li> <li>- Representan un patrón ascendente/descendente dado en forma concreta, pictórica y simbólica.</li> <li>- Crean y representan un patrón de crecimiento ascendente/descendente en forma concreta, pictórica y simbólica, y describen la regla aplicada.</li> <li>- Solucionan un problema, utilizando patrones de crecimiento ascendentes/descendentes.</li> <li>- Identifican y describen patrones de crecimiento ascendentes/descendentes en el entorno.</li> <li>- Identifican, describen la regla y completan partes faltantes de un patrón de crecimiento ascendente/descendente dado.</li> </ul>
<p>Demostrar que comprenden las tablas de multiplicar hasta 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 10x10, sin realizar cálculos resolviendo problemas que involucren las tablas aprendidas hasta el 10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican situaciones de su entorno que describen la agrupación de elementos iguales.</li> <li>- Representan un "cuento matemático" que se refiere a una situación donde se combinan grupos iguales por medio de una expresión numérica.</li> <li>- Ilustran y representan una suma de grupos de elementos iguales por medio de una multiplicación.</li> <li>- Representan concretamente una multiplicación como una adición repetida de grupos de elementos iguales.</li> <li>- Crean un "cuento matemático" de una multiplicación dada; por ejemplo: para <math>3 \times 4</math>.</li> <li>- Representan una multiplicación en forma concreta, pictórica y simbólica, usando una matriz de puntos.</li> <li>- Crean, para demostrar la propiedad conmutativa, una matriz de puntos; por ejemplo: <math>2 \times 3 = 3 \times 2</math>.</li> <li>- Resuelven problemas de la vida cotidiana, usando la multiplicación para su solución.</li> </ul>
<p>Demostrar que comprenden la división en el contexto de las tablas de hasta 10x10: 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 10x10, sin realizar cálculos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican situaciones de su entorno que implican repartir en partes iguales.</li> <li>- Representan con fichas un "cuento matemático" que se refiere a una situación de repartición en partes iguales por medio de una expresión numérica.</li> <li>- Crean un "cuento matemático" de división dada; por ejemplo: para <math>6 : 3</math>.</li> <li>- Relacionan la multiplicación con la división, utilizando una matriz de puntos y describiéndola con expresiones numéricas.</li> <li>- Aplican la relación inversa entre la división y la multiplicación en la resolución de problemas.</li> </ul>

<p>Leer e interpretar líneas de tiempo y calendarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Secuencian eventos en el tiempo.</li> <li>- Leen e interpretan horarios diversos y cronogramas.</li> <li>- Crean un calendario que incluye días de la semana, fechas importantes y fechas personales.</li> <li>- Demuestran el paso del tiempo de acuerdo a actividades personales significativas.</li> </ul>
<p>Leer y registrar el tiempo en horas, medias horas, cuartos de horas y minutos en relojes análogos y digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen la posición de los punteros para medias horas, cuartos de hora, horas y minutos en relojes análogos.</li> <li>- Leen el tiempo con intervalos de medias horas, cuartos de hora, horas y minutos utilizando relojes análogos y digitales.</li> <li>- Miden el tiempo transcurrido.</li> <li>- Utilizan medidas de tiempo para indicar eventos.</li> </ul>
<p>Realizar encuestas, clasificar y organizar los datos obtenidos en tablas y visualizarlos en gráficos de barra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registran información numérica de datos en tablas de conteo.</li> <li>- Explican el atributo usado para el registro de datos en un gráfico.</li> <li>- Elaboran, para una serie de datos dados, diferentes formas de registro, por medio de una lista, una tabla, una tabla de conteo y un gráfico de barra.</li> <li>- Recolectan información y registran los datos obtenidos por medio de una lista, una tabla de conteo y en gráficos de barra.</li> </ul>
<p>Representar datos, usando diagramas de puntos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen un diagrama de puntos.</li> <li>- Rotulan un diagrama de puntos.</li> <li>- Registran información numérica de datos en diagramas de punto.</li> <li>- Responden preguntas de acuerdo a un gráfico de puntos.</li> </ul>
<p>Construir, leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, en base a información recolectada o dada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboran pictogramas y gráficos de barra para representar una serie de datos, usando una correspondencia; por ejemplo: 2 a 1, 5 a 1 u otros.</li> <li>- Describen y explican las partes de un pictograma y de un gráfico de barras dado: el título, los ejes, los rótulos y las barras.</li> <li>- Elaboran un gráfico de barras para un registro de datos dados y propios, indicando el título, los ejes y los rótulos y graficando las barras.</li> <li>- Aplican una escala conveniente para los ejes de un gráfico de barras con escala, de acuerdo a los datos disponibles; por ejemplo: 2 a 1, 5 a 1 u otros.</li> <li>- Explican datos representados en gráficos de barra y en pictogramas.</li> <li>- Responden preguntas de acuerdo a un gráfico, una tabla o una lista de datos dados.</li> </ul>
<p>Registrar y ordenar datos obtenidos de juegos aleatorios con dados y monedas, encontrando el menor, el mayor y estimando el punto medio entre ambos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizan juegos aleatorios con dados de diferentes formas (cubos, tetraedros u otros) y monedas, registrando los resultados en tablas de conteo y diagramas de punto.</li> <li>- Rotulan las tablas de conteo y diagramas de punto.</li> <li>- Indican el menor, el mayor y el punto medio.</li> <li>- Extraen información de tablas de conteo.</li> </ul>

# PLANIFICACIÓN ANUAL AÑO 2026

## UNIDAD N° 4

<b>Asignatura:</b> MATEMÁTICA	<b>Curso:</b> 3° Básica	<b>Tiempo Unidad:</b> 0 hr.	<b>N° de horas semanales:</b> 6 hr.
<b>Profesor:</b> MARINA ALEJANDRA TORO BASTOS	<b>Fecha Inicio:</b> 27/07/2026	<b>Fecha Término:</b> 04/12/2026	

Conocimientos	Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimiento de figuras 2D (reflexión, traslación y rotación)</li> <li>- Fracciones simples</li> <li>- Medidas de tiempo</li> <li>- Medidas de peso</li> <li>- Las 4 operaciones en la resolución de problemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Solucionar problemas matemáticos dados o creados por sí mismos, individualmente o en grupo</li> <li>- Trabajar de manera metódica en las actividades y tareas asignadas y describir los resultados a sus compañeros</li> <li>- Resolver problemas dados o de su entorno más cercano, aplicando procedimientos matemáticos</li> <li>- Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico, aplicando los símbolos matemáticos correctos</li> </ul>

Objetivos de Aprendizajes	Indicadores de Evaluación
Reconocer en el entorno figuras 2D que están trasladadas, reflejadas y rotadas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocen figuras 2D reflejadas, trasladadas y rotadas en figuras 2D del entorno, letras de imprenta, señales de tránsito, etc.</li> <li>- Forman figuras reflejadas y trasladadas en el geoplano, en papel cuadriculado o usando instrumentos geométricos.</li> <li>- Forman figuras 2D básicas rotadas, siendo uno de sus vértices el centro de rotación y utilizando plantilla.</li> <li>- Dibujan figuras 2D reflejadas, trasladadas y rotadas, usando instrumentos geométricos como la regla y la escuadra.</li> </ul>
Demostrar que comprenden el concepto de ángulo: - identificando ejemplos de ángulos en el entorno - estimando la medida de ángulos de 45° y de 90°	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboran un ángulo recto, plegando una hoja de papel según instrucción.</li> <li>- Confeccionan un ángulo recto y de 45°.</li> <li>- Identifican ángulos en figuras 2D del entorno.</li> <li>- Identifican ángulos en figuras 3D del entorno.</li> <li>- Reconocen ángulos en figuras 2D del entorno, mayores y menores de 90°, y ángulos en figuras 2D del entorno, mayores y menores de 45°.</li> <li>- Estiman ángulos de 45° y de 90° y comprueban, midiéndolos.</li> </ul>
Demostrar que comprenden las fracciones de uso común: 1/4 , 1/3 , 1/2 , 2/3 , 3/4: explicando que una fracción representa la parte de un todo , 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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indican características comunes de diferentes fracciones, utilizando material concreto y/o representaciones pictóricas.</li> <li>- Relatan situaciones de la vida cotidiana en las cuales se utilizan fracciones.</li> <li>- Confeccionan con material concreto fracciones por medio de cortes, dobleces y colorido, los denominan y demuestran que las partes son iguales.</li> <li>- Representan fracciones simbólicas de manera concreta y pictórica.</li> <li>- Denominan y registran fracciones por medio de representaciones pictóricas.</li> <li>- Comparan fracciones con el mismo denominador, utilizando modelos de material concreto.</li> <li>- Modelan con una metáfora el significado del numerador y del denominador y lo explican con representaciones gráficas.</li> <li>- Identifican el numerador y el denominador de una fracción.</li> </ul>
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eligen objetos de su entorno para utilizarlos para determinar el peso de objetos de uso cotidiano.</li> <li>- Comparan objetos de uso cotidiano, utilizando una balanza.</li> <li>- Estiman el peso de frutas, útiles, mascotas, animales, usando un referente, y fundamentan su elección.</li> <li>- Explican cómo funciona una balanza.</li> <li>- Relacionan objetos del entorno y animales de acuerdo a su peso y fundamentan la solución.</li> <li>- Calculan el peso de objetos a partir de datos conocidos del peso de unidades de un objeto (g o kg), utilizando un patrón.</li> <li>- Relacionan medidas de poco y de mucho peso con respecto a objetos y animales de poco y de mucho peso.</li> </ul>

<p>Resolver problemas rutinarios en contextos cotidianos, que incluyan dinero e involucren las cuatro operaciones (no combinadas).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modelan la adición de dos o más números, utilizando material concreto o representaciones pictóricas, y registran el proceso en forma simbólica.</li> <li>- Modelan la sustracción de dos números, utilizando material concreto o representaciones pictóricas, y registran el proceso en forma simbólica.</li> <li>- Formulan un ¿cuento para sumar?, un ¿cuento para restar?, una ¿historia para multiplicar? y otra ¿historia para dividir?.</li> <li>- Utilizan para solucionar la operación apropiada: (1) una estrategia propia (2) la estrategia ¿por descomposición? usando el algoritmo correspondiente.</li> </ul>
<p>Describir la localización de un objeto en un mapa simple o cuadrícula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describen un mapa sencillo; por ejemplo, un mapa de fantasía del entorno.</li> <li>- Otorgan letras o números a las columnas y filas en una cuadrícula de, por ejemplo, 6 x 5.</li> <li>- Señalan lugares en una cuadrícula a partir de las columnas y filas, utilizando letras o números.</li> <li>- Encuentran lugares en un ¿mapa del tesoro?.</li> <li>- Describen la búsqueda de un tesoro o un viaje imaginario, indicando referencias expresadas con letras y números; por ejemplo: A4, C2, etc?</li> <li>- Adivinan figuras elaboradas por otra persona en una cuadrícula, a partir de referencias expresadas, como B3.</li> </ul>