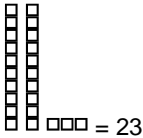


MATEMÁTICAS PRIMER AÑO

Al final del primer año el estudiante podrá:

NÚMEROS

- leer, escribir y comparar números enteros hasta 100
- contar saltando de 2's, 5's y 10's hasta 100
- demostrar el concepto de números pares y nones usando manipulativos
- demostrar reconocimiento de la cantidad de grupos en conjuntos
- cuantificar y ordenar números cardinales (total de números en un conjunto) y números ordinales (primero, segundo, tercero... etc)
- usar manipulativos para desarrollar el conocimiento inicial del valor posicional y el sistema numérico de base diez (1's, 10's, 100's) para cuantificar y ordenar números.



- usar vocabulario y símbolos apropiados para describir relaciones entre los números (> más que, < menos que, = igual que)
- asociar las palabras con su representación numérica y las cantidades que representan (uno = 1, dos = 2, etc.)
- construir y resolver oraciones e historias numéricas de un paso con sumas y restas usando manipulativos (objetos concretos e imágenes)
- construir oraciones numéricas para acompañar problemas escritos
- desarrollar estrategias para el cálculo de números enteros con enfoque en sumas y restas hasta 12

$$\square\square\square > \square\square$$

- comparar 2 conjuntos o más usando manipulativos
- usar la calculadora para contar patrones
- calcular usando familias de operaciones

$$2+3=5 \quad \underline{\text{so}} \quad 3+2=5, 5-2=3, 5-3=2$$

- usar estrategias para contar mentalmente

$5+6 = 6+\text{contado mentalmente } 7, 8, 9, 10, 11$ o $9+5$ entonces $10+5=15, 9$ es 1 menos que 10 entonces $9+5$ es 1 menos ó 14 .

MEDIDAS Y GEOMETRÍA

- determinar los atributos que pueden medirse en los objetos (ej. el largo y el peso son; los colores y las texturas no son)
- comparar y ordenar objetos de acuerdo a los atributos que pueden medirse
- describir atributos comunes y poco comunes en un conjunto (todos, algunos o ninguno)



Todos son triángulos
Algunos son rojos
Ninguno es cuadrado

- saber cómo medir con una regla comenzando con la marca del cero
- ordenar objetos de acuerdo a su altura, peso y longitud
- saber cómo usar un termómetro
- calcular medidas de altitud, peso y longitud, estándares y no estándares
- describir y comparar cambio cualitativo (ej. el estudiante crece más alto)
- reconocer, nombrar, comparar, y clasificar dos y tres figuras y objetos dimensionales
- modelar, construir o dibujar dos figuras dimensionales
- usar una plantilla o dibujar libremente:



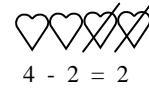
- describir posiciones relativas en el espacio y aplicar ideas acerca de posiciones relativas (ej. arriba/abajo)
- identificar y describir objetos que tienen la misma forma (similares)
- reconocer y describir figuras que tienen líneas simétricas (ej. corazones, mariposas, triángulos, rectángulos)
- reconocer y describir figuras geométricas, patrones y estructuras en el ambiente (ej. jugar "Yo Espío" usando las cualidades de las figuras)

TIEMPO Y DINERO

- reconocer los valores de las monedas estadounidenses (la moneda de un centavo, de cinco centavos, de diez centavos y de veinticinco centavos)
- contar hasta un dólar usando diversas monedas (la moneda de un centavo, de cinco centavos, y de diez centavos)
- leer y escribir la hora en relojes digitales y análogos en tiempo de horas y medias horas

APLICAR MATEMÁTICAS, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS, GRÁFICAS

- crear y leer tablas y gráficas usando símbolos
- crear y resolver problemas escritos usando patrones y propiedades numéricas
- crear y resolver modelos numéricos usando objetos y dibujos



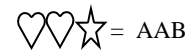
- crear y leer pictogramas y gráficas de barras usando correspondencia de uno a uno
- sacar conclusiones y contestar preguntas usando datos de pictogramas y gráficas de barras
- calcular cantidades razonablemente
- predecir la probabilidad de que un evento ocurra, pueda ocurrir o sea imposible que ocurra (ej. sacar un crayón rojo de una bolsa con crayones verdes)

DECIMALES, FRACCIONES, Y PORCENTAJES

- describir e identificar partes de un entero usando $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$
- dividir un entero en mitades y cuartos

PATRONES, FUNCIONES, ÁLGEBRA

- reconocer y trabajar con patrones, tales como secuencias de sonidos, movimientos, figuras o patrones numéricos simples
- combinar letras para describir patrones dados



- resolver problemas de la vida real usando patrones (ej. formarse en patrones para salir al recreo)