

DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE

•• MATEMÁTICAS – GRADO 1 ••

1

Sabe contar de 0 a 99 empezando en cualquier parte (por ejemplo, 17, 18, 19, 20, 21, ...); También contar de dos en dos, o de diez en diez (por ejemplo, 0, 2, 4, 6, ...); Si ve un número puede decir su nombre, y si escucha el nombre del número lo puede escribir (con números); Sabe escribir los números del 0 al 9 con letras (por ejemplo, sabe que “7” y “siete” se refieren a lo mismo).

2

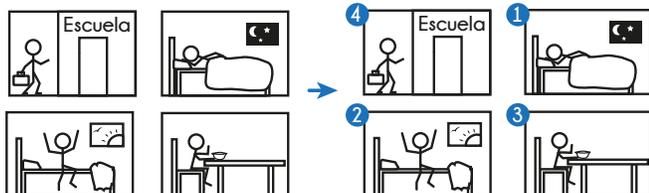
Puede determinar cuántos elementos hay en una colección de menos de 100 elementos; Si le dan un número sabe cuál número va antes y cuál va después (por ejemplo, sabe que antes del 60 va el 59 y después del 60 va el 61); Si se le dan dos números sabe cuál es mayor y cuál es menor (por ejemplo, sabe que 42 es mayor que 24).

Usa correctamente palabras como “primero”, “segundo”, etc.

3

Puede numerar una secuencia de eventos en el tiempo. Por ejemplo:

Lunes antes de ir a la escuela

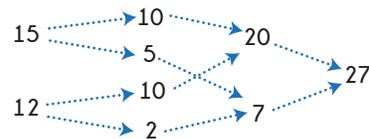
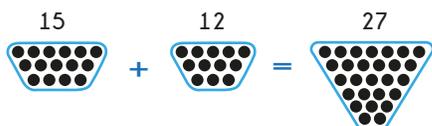


Usa palabras como antes/después para referirse a dos eventos en el tiempo (por ejemplo, “después de levantarse el niño desayuna” o “antes de ir a la escuela el niño desayuna”).

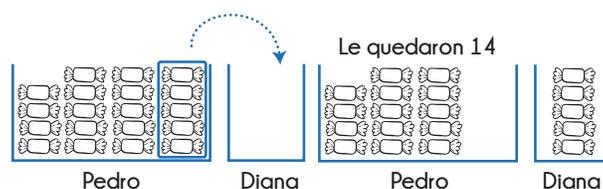
4

Resuelve distintos tipos de problemas sencillos que involucren sumas y restas con números de 0 a 99. Por ejemplo:

- Ana tiene 15 lápices y Juan tiene 12 lápices, ¿cuántos lápices tienen entre los dos?



- Pedro tiene 19 dulces y le regala 5 dulces a Diana, ¿cuántos dulces le quedan a Pedro?



Comprende el significado de los símbolos “=”, “+” y “-”. Por ejemplo, entiende que la primera situación puede escribirse como $15 + 12 = 27$ y que la segunda puede escribirse como $19 - 5 = 14$.

5

Reconoce características en objetos (como color, forma, tamaño, longitud, edad, deporte, peso) y los clasifica a partir de estas particularidades. Por ejemplo, si se le dan muchos juguetes y varias cajas, puede separar los objetos en grupos y explicar las razones por las cuales determinadas cosas van juntas. También puede determinar qué caja contiene más objetos.

Juguetes de animales: Mariposa, perro, lombriz, cóndor, tiburón y burro.

Con patas	Sin patas	Pequeño	Mediano	Grande
Mariposa Cóndor Perro Burro	Lombriz Tiburón	Mariposa Lombriz	Perro Cóndor	Burro Tiburón

DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE

•• MATEMÁTICAS – GRADO 1 ••

6

Reconoce en su entorno formas geométricas sólidas (como conos, cilindros, esferas o cubos) y formas planas básicas (como triángulos, cuadrados o círculos).



Cono



Cubo



Cilindro



Esfera

Clasifica y organiza formas de acuerdo a sus características. Por ejemplo:

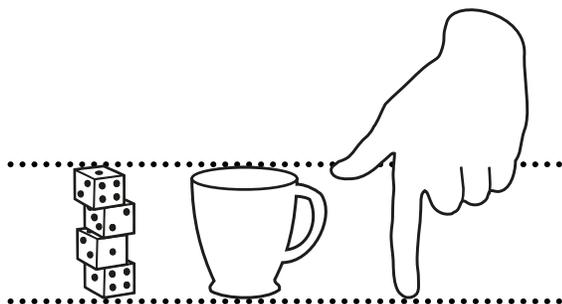
- Los cilindros, las esferas, y los conos ruedan; en cambio los cubos no.
- Si se le dan muchas esferas (muchas pelotas), las puede organizar de acuerdo a su tamaño.

7

Utiliza los meses del año y los días de la semana para especificar momentos en el tiempo. Por ejemplo, "En junio salimos a vacaciones" o "El sábado fui al parque".

8

Mide el largo de objetos o trayectos con unidades no estándar (como palos, manos, pasos, etc.) sin utilizar ni fraccionarios ni decimales. Por ejemplo: "La distancia entre esos dos árboles es de 15 pasos" o "La altura de esa taza es 4 dados" o "La altura de esa taza es un dedo".



9

Comunica la posición de un objeto con relación a otro o con relación a sí mismo utilizando las palabras arriba /abajo, detrás / delante, dentro / fuera, izquierda / derecha, entre otros. Por ejemplo:

- Si se le dice "Hay una caja encima de la mesa. Mete tus zapatos dentro de la caja.", puede guardar sus zapatos en dónde se le indica.
- Puede explicar dónde está cierto objeto: "La pelota está detrás de mí".

10

Reconoce y propone patrones simples con números, ritmos, o figuras geométricas. Por ejemplo:

En la serie



descubre que el patrón es "manzana, pera, banano" y deduce así que la siguiente figura es una **pera**.

En la serie

6, 8, 10, 12, 14, _____

descubre que el patrón es "sumar 2" y deduce que el siguiente término es **16**.