

**Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades**  
**Departamento de Educación de Puerto Rico**  
**Matemáticas**  
**1er Grado**

Unidad 1.1 A jugar con los números	Unidad 1.2 Añadiendo y quitando	Unidad 1.3 Pensamiento geométrico	Unidad 1.4 Midiendo espacio	Unidad 1.5 Razonamiento estadístico
---------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	--

<b>Numeración y Operación</b>				
<b>1.0</b>	<b>Reconoce la relación entre los números cardinales hasta tres dígitos, las cantidades que estos representan y el valor posicional de sus dígitos.</b>			
1.N.1.1	Cuenta, lee y escribe números cardinales hasta tres dígitos a partir de un número dado.	x		
1.N.1.2	Determina y escribe el número que va antes, entre y después al utilizar los números cardinales hasta tres dígitos.	x		
1.N.1.3	Nombra y utiliza los números ordinales hasta el décimo para resolver problemas.	x		
1.N.1.4	Compara y ordena números cardinales hasta tres dígitos basado en el significado de las centenas, decenas y unidades, y registra el resultado de las comparaciones al utilizar los símbolos >, =, <.	x		
<b>2.0</b>	<b>Números y operaciones con base diez.</b>			
1.N.2.1	Aplica el valor posicional de un número cardinal hasta tres dígitos para: <ul style="list-style-type: none"> <li>• representar 10 unidades como una decena.</li> <li>• representar centenas, decenas y unidades.</li> <li>• componer y descomponer números.</li> <li>• representar mediante notación desarrollada.</li> </ul>	x		
<b>3.0</b>	<b>Representa y resuelve problemas de suma y resta con totales hasta 100.</b>			
1.N.3.1	Resuelve problemas de suma y resta con fluidez.		x	
1.N.3.2	Resuelve problemas de suma con tres sumandos con fluidez.		x	
1.N.3.3	Aplica las propiedades (conmutativa y asociativa) de las operaciones como estrategias para sumar y restar. Para sumar $2 + 6 + 4$ : los dos últimos números se pueden sumar para formar una decena, por lo tanto $2 + 6 + 4 = 2 + 10 = 12$ (Propiedad asociativa de la suma). (El estudiante no tiene que conocer ni usar los nombres formales de estas propiedades).		x	

## Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades

Departamento de Educación de Puerto Rico

Matemáticas

1er Grado

		Unidad 1.1 A jugar con los números	Unidad 1.2 Añadiendo y quitando	Unidad 1.3 Pensamiento geométrico	Unidad 1.4 Midiendo espacio	Unidad 1.5 Razonamiento estadístico
1.N.3.4	Suma números cardinales de tres dígitos y utiliza diversas estrategias como la suma de un número de dos dígitos y un número de un dígito y la suma de un número de dos dígitos con un múltiplo de 10; usa modelos concretos, dibujos y estrategias basadas en valor posicional, propiedades de las operaciones y/o la relación que hay entre la suma y la resta; relaciona la estrategia con un método escrito y explica el razonamiento empleado.		x			
1.N.3.5	Relaciona el conteo con la suma y la resta (ejemplo: Contar 2 hacia delante para sumar 2).		x			
<b>4.0</b>	<b>Identifica y representa fracciones</b>					
1.N.4.1	Identifica, nombra y representa fracciones unitarias ( $1/2$ , $1/4$ , entre otras).	x				
1.N.4.2	Representa y compara fracciones como parte de un entero o conjunto con materiales concretos y semiconcretos.	x				
1.N.4.3	Reconoce, en forma concreta, que al unir todas las partes fraccionarias en que se divide un entero se vuelve a tener el entero.	x				
	<b>Álgebra</b>					
<b>5.0</b>	<b>Reconoce, lee, describe y amplía patrones repetitivos y crecientes.</b>					
1.A.5.1	Reconoce patrones numéricos, de 2 en 2, 3 en 3 (hasta 30), 5 en 5 y 10 en 10 con números cardinales hasta tres dígitos a partir de un número dado.	x				
1.A.5.2	Reconoce, lee, describe, identifica, completa y crea patrones de repetición y patrones basados en sí mismos que incluyan: modelos concretos, formas geométricas, movimientos, sonidos y números, y los utiliza en situaciones cotidianas para resolver problemas.	x	x	x		
<b>6.0</b>	<b>6.0 Utiliza expresiones y relaciones numéricas para resolver ejercicios y determinar si una ecuación de suma o resta es cierta o falsa.</b>					
1.A.6.1	Reconoce y aplica el significado de los símbolos +, -, =.		x			
1.A.6.2	Comprende el significado del símbolo de igualdad y lo utiliza con fluidez. Determina si una ecuación de suma o resta es cierta o falsa.		x			

## Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades

Departamento de Educación de Puerto Rico

Matemáticas

1er Grado

		Unidad 1.1 A jugar con los números	Unidad 1.2 Añadiendo y quitando	Unidad 1.3 Pensamiento geométrico	Unidad 1.4 Midiendo espacio	Unidad 1.5 Razonamiento estadístico
1.A.6.3	Determina el número cardinal desconocido en una ecuación de suma o resta al relacionar tres números cardinales (ejemplo: Determinar el número desconocido que hace cierta la ecuación en cada una de estas: $8 + ? = 11$ , $5 = \_ - 3$ , $6 + 6 = \_$ ).		x			
1.A.6.4	Escribe y resuelve expresiones numéricas de situaciones de la vida real que expresen relaciones entre la suma y la resta.		x			
1.A.6.5	Resuelve problemas que involucren expresiones numéricas de suma y de resta hasta 100 con fluidez		x			
<b>7.0</b>	<b>Utiliza las propiedades como estrategia para efectuar operaciones.</b>					
1.A.7.1	Utiliza las propiedades (conmutativa y asociativa) para sumar y restar e incluye la identidad.		x			
	<b>Geometría</b>					
<b>8.0</b>	<b>Reconoce, describe, nombra, compara y compone figuras bidimensionales y tridimensionales.</b>					
1.G.8.1	Identifica, describe, nombra, clasifica, compara, contrasta, dibuja, construye, compone y descompone figuras bidimensionales (cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo) y figuras tridimensionales (cilindro, esfera, pirámide, prisma rectangular, cono y cubo) para representar y detallar el entorno físico.			x		
<b>9.0</b>	<b>Identifica y traza el eje de simetría en forma concreta y semiconcreta.</b>					
1.G.9.1	Identifica y traza el eje de simetría en forma concreta (al doblar un papel) y semiconcreta.			x		
<b>10.0</b>	<b>Reconoce y describe transformaciones en figuras bidimensionales.</b>					
1.G.10.1	Identifica transformaciones en figuras bidimensionales (rotación).			x		
	<b>Medición</b>					
<b>11.0</b>	<b>Reconoce y usa medidas de tiempo.</b>					
1.M.11.1	Lee, escribe e interpreta el reloj (análogo y digital) por lo menos hasta la media hora.				x	
1.M.11.2	Lee, escribe e interpreta información del calendario (días de la semana y mes).				x	

## Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades

Departamento de Educación de Puerto Rico

Matemáticas

1er Grado

		Unidad 1.1 A jugar con los números	Unidad 1.2 Añadiendo y quitando	Unidad 1.3 Pensamiento geométrico	Unidad 1.4 Midiendo espacio	Unidad 1.5 Razonamiento estadístico
<b>12.0</b>	<b>Reconoce e identifica el valor de las monedas hasta 25¢ y determina equivalencias para resolver problemas.</b>					
1.M.12.1	Utiliza diferentes combinaciones de monedas para representar equivalencia y resolver problemas en los que se determine si se puede comprar un artículo a partir de una cantidad monetaria hasta 25¢.				x	
<b>13.0</b>	<b>Identifica y estima medidas estandarizadas y arbitrarias de longitud (pulgada, pie y metro).</b>					
1.M.13.1	Utiliza medidas arbitrarias y las unidades del sistema métrico (metro) e inglés (pulgada y pie) para estimar y medir longitudes mediante el uso de instrumentos adecuados.				x	
<b>Análisis de Datos y Probabilidad</b>						
<b>14.0</b>	<b>Recopila, organiza, representa e interpreta datos en gráficas de barra, gráficas pictóricas y tablas para resolver problemas.</b>					
1.E.14.1	Interpreta las partes de una gráfica para resolver problemas.					x
1.E.14.2	Recopila, organiza, ordena e interpreta datos al utilizar materiales concretos, láminas y gráficas pictóricas; formula y contesta preguntas simples relacionadas con los datos.					x
<b>15.0</b>	<b>Determina la probabilidad de un evento simple.</b>					
1.E.15.1	Realiza experimentos sencillos y predicciones basadas en observaciones y/o la recopilación de datos cuantitativos y materiales concretos.					x
1.E.15.2	Determina el suceso más probable a partir de una información dada.					x
<b>Número de indicadores por trimestre</b>		22		8		4
<b>Número de indicadores por unidad</b>		10	12	4	4	4