

Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades
Departamento de Educación de Puerto Rico
Matemáticas
2do Grado

Unidad 2.1 En marcha con los números hasta cuatro dígitos	Unidad 2.2 Suma y resta	Unidad 2.3 A divertirnos con la multiplicación y división	Unidad 2.4 En aventuras de medición	Unidad 2.5 Juguemos con el álgebra	Unidad 2.6 Juguemos con la geometría	Unidad 2.7 Entendiendo las gráficas y la probabilidad
--	----------------------------	--	--	---------------------------------------	---	--

Numeración y Operación							
1.0	Reconoce la relación entre los números cardinales hasta cuatro dígitos, las cantidades que estos representan y el valor posicional de sus dígitos.						
2.N.1.1	Cuenta, ordena, lee y escribe números cardinales hasta cuatro dígitos a partir de un número dado. Identifica y representa el número cardinal de cuatro dígitos, basado en el significado de las unidades de millar, centenas, decenas y unidades. Representa la respuesta de ordenar y comparar mediante: <ul style="list-style-type: none"> • una sucesión o patrón. • el uso de los signos de comparación $<$, $>$, o $=$. 	x					
2.N.1.2	2.N.1.2 Reconoce e identifica los números pares e impares: <ul style="list-style-type: none"> • Determina si un conjunto de objetos tiene un número de integrantes par o impar (ejemplo: Al parear objetos o contarlos en grupos de 2). • Explica por qué la suma de dos números pares es par y la suma de dos números impares es par. 	x					
2.N.1.3	Aplica el valor posicional de un número cardinal hasta cuatro dígitos para representar unidades de millar, centenas, decenas y unidades. Entiende los siguientes casos especiales: <ul style="list-style-type: none"> • Se puede decir que 100 es un grupo de diez decenas – llamado una “centena”. • Los números 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 se refieren a una, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho o nueve centenas (con 0 decenas y 0 unidades). • Compone y descompone números cardinales hasta cuatro dígitos. Utiliza la notación desarrollada para representar números cardinales de hasta cuatro dígitos. 	x					
2.N.1.4	Nombra y utiliza los números ordinales hasta el vigésimo para resolver problemas.	x					

Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades

Departamento de Educación de Puerto Rico

Matemáticas

2do Grado

		Unidad 2.1 En marcha con los números hasta cuatro dígitos	Unidad 2.2 Suma y resta	Unidad 2.3 A divertirnos con la multiplicación y división	Unidad 2.4 En aventuras de medición	Unidad 2.5 Juguemos con el álgebra	Unidad 2.6 Juguemos con la geometría	Unidad 2.7 Entendiendo las gráficas y la probabilidad
2.N.1.5	Representa números cardinales como longitudes en un diagrama de recta numérica, con los puntos correspondientes a los números 0, 1, 2, ..., ubicados a la misma distancia a partir del 0; representa sumas y diferencias de números cardinales hasta 100 en un diagrama de recta numérica.	x						
2.0 Operaciones con base diez (valor posicional).								
2.N.2.1	Suma y resta con fluidez números hasta cuatro dígitos al utilizar estrategias basadas en el valor posicional, las propiedades de las operaciones y/o la relación entre la suma y la resta sin reagrupar y reagrupando.		x					
2.N.2.2	Realiza sumas de números cardinales por lo menos de cuatros dígitos hasta cuatro sumandos; utiliza estrategias basadas en el valor posicional y las propiedades de la suma (identidad, conmutativa y asociativa).		x					
3.0 Identifica, expresa, reconoce, representa y utiliza diferentes representaciones para las fracciones y entiende que una fracción n/d se construye a partir de n fracciones unitarias de la forma 1/d.								
2.N.3.1	Identifica, reconoce y escribe diferentes representaciones para fracciones unitarias con materiales concretos y semiconcretos.	x						
2.N.3.2	Representa y compara fracciones como parte de un entero o conjunto con materiales concretos y semiconcretos.	x						
2.N.3.3	Identifica y representa las partes de un entero de diferentes formas; utiliza conjuntos o figuras bidimensionales (ejemplo: Dividir rectángulos en dos, tres o cuatro partes iguales, describir las partes usando palabras como <i>medios</i> , <i>tercios</i> , <i>mitad de</i> , <i>un tercio de</i> , etc., y describir el entero como dos medios, tres tercios, cuatro cuartos).	x						

Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades

Departamento de Educación de Puerto Rico

Matemáticas

2do Grado

		Unidad 2.1 En marcha con los números hasta cuatro dígitos	Unidad 2.2 Suma y resta	Unidad 2.3 A divertirse con la multiplicación y división	Unidad 2.4 En aventuras de medición	Unidad 2.5 Juguemos con el álgebra	Unidad 2.6 Juguemos con la geometría	Unidad 2.7 Entendiendo las gráficas y la probabilidad
4.0	Representa y resuelve problemas de suma y resta con números cardinales hasta cuatro dígitos.							
2.N.4.1	Representa el proceso de adición y sustracción hasta cuatro dígitos por medio de materiales concretos y representaciones semiconcretas.		X					
2.N.4.2	2.N.4.2 Utiliza estrategias para resolver problemas de suma y resta de cuatro dígitos: <ul style="list-style-type: none"> • materiales concretos y representación semiconcreta, • estimación, • cálculo mental. 		X					
2.N.4.3	Resuelve problemas de suma y resta en situaciones cotidianas: <ul style="list-style-type: none"> • utiliza la relación inversa entre la suma y la resta para resolver problemas y comprobar resultados, • expresa la respuesta en forma (verbal o numérica). 		X					
5.0	Comprende e interpreta los arreglos rectangulares como modelos de multiplicación con factores iguales o menores a 5.							
2.N.5.1	Utiliza sumas repetidas para representar y determinar el proceso de multiplicar por medio de: <ul style="list-style-type: none"> • dibujos, ilustraciones, materiales concretos y semiconcretos, • arreglos rectangulares. 			X				
6.0	Representa la división como la distribución de objetos en grupos iguales al utilizar materiales concretos y semiconcretos e interpreta y utiliza la resta repetida como una división.							
2.N.6.1	El estudiante reconoce los símbolos de $-$ y \div . Representa la división con o sin residuo mediante: <ul style="list-style-type: none"> • uso de dibujos, ilustraciones, • uso de materiales concretos y semiconcretos, • resta repetida, • reconoce y distingue entre los símbolos de $-$ y \div. 			X				

Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades
Departamento de Educación de Puerto Rico
Matemáticas
2do Grado

Unidad 2.1 En marcha con los números hasta cuatro dígitos	Unidad 2.2 Suma y resta	Unidad 2.3 A divertirnos con la multiplicación y división	Unidad 2.4 En aventuras de medición	Unidad 2.5 Juguemos con el álgebra	Unidad 2.6 Juguemos con la geometría	Unidad 2.7 Entendiendo las gráficas y la probabilidad
--	----------------------------	--	--	---------------------------------------	---	--

Álgebra							
7.0	Reconoce, lee, describe, identifica, amplía y crea patrones numéricos y geométricos.						
2.A.7.1	Reconoce patrones numéricos y geométricos (ejemplo: Cuenta de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100).					X	
2.A.7.2	Reconoce, describe, identifica, amplía y crea patrones (ascendentes y descendentes) de su diario vivir (ejemplo: Completa tablas basadas en una regla para revelar patrones).					X	
8.0	Utiliza las propiedades como estrategias para efectuar operaciones (suma, resta y multiplicación) en diferentes contextos.						
2.A.8.1	Utiliza las propiedades (conmutativa y asociativa) para sumar, restar y multiplicar e incluye la identidad.			X			
9.0	Aplica el concepto de igualdad.						
2.A.9.1	Identifica, reconoce y establece relaciones de igualdad. Utiliza palabras, modelos y símbolos para demostrar relaciones de igualdad: geométricas, numéricas y operacionales.			X			
10.0	Utiliza expresiones y relaciones numéricas para describir cambios cualitativos y cuantitativos.						
2.A.10.1	Escribe una ecuación para expresar números pares como una suma de dos sumandos iguales, pares o impares.					X	
2.A.10.2	Utiliza la suma para hallar el número total de objetos que hay ordenados en arreglos rectangulares hasta de 5 filas y 5 columnas; escribe una ecuación para expresar el total como la suma de sumandos iguales.			X		X	
2.A.10.3	Investiga y analiza cómo un cambio en una variable afecta a otra variable.					X	
Geometría							
11.0	Identifica y describe las características de las figuras bidimensionales y tridimensionales.						
2.G.11.1	Identifica, describe, compara y contrasta figuras bidimensionales y tridimensionales (ejemplo: cubo, pirámide, círculo, triángulo, cuadrilátero, pentágono, hexágono) por atributos (lados y ángulos).						X

Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades
Departamento de Educación de Puerto Rico
Matemáticas
2do Grado

Unidad 2.1 En marcha con los números hasta cuatro dígitos	Unidad 2.2 Suma y resta	Unidad 2.3 A divertirnos con la multiplicación y división	Unidad 2.4 En aventuras de medición	Unidad 2.5 Juguemos con el álgebra	Unidad 2.6 Juguemos con la geometría	Unidad 2.7 Entendiendo las gráficas y la probabilidad
--	----------------------------	--	--	---------------------------------------	---	--

12.0	Reconoce y describe transformaciones en figuras bidimensionales.						
2.G.12.1	Reconoce y describe transformaciones (traslación y rotación) en figuras bidimensionales.					X	
13.0	Resuelve problemas al utilizar ideas geométricas relacionadas con el diario vivir						
2.G.13.1	Resuelve problemas al utilizar ideas geométricas relacionadas con el diario vivir y con el mundo del trabajo.					X	
2.G.13.2	Determina si una figura tiene eje de simetría y lo traza.					X	
2.G.13.3	Identifica en la arquitectura estructuras que tienen eje de simetría y explica por qué determina que tienen o no simetría.					X	
	Medición						
14.0	Identifica y utiliza unidades estandarizadas de longitud, peso y capacidad.						
2.M.14.1	Estima y mide longitudes al utilizar unidades estándar (pulgadas, pies, centímetros y metros).				X		
2.M.14.2	Mide la longitud de un objeto y selecciona la herramienta adecuada, como una regla, yarda o cinta métrica.				X		
2.M.14.3	Usa la suma y la resta hasta 100 para resolver problemas que incluyan longitudes en las mismas unidades.				X		
2.M.14.4	Describe la relación entre pulgada, pie y yarda, así como la relación entre milímetro, centímetro y metro.				X		
2.M.14.5	Estima y utiliza las medidas del sistema métrico e inglés para comparar peso (libra y kilogramo) y capacidad (taza y pinta) en ambos sistemas.				X		
15.0	Reconoce y utiliza las unidades de tiempo.						
2.M.15.1	Lee, escribe e interpreta la hora en relojes análogos y digitales hasta los 5 minutos más cercanos, usando a. m. y p. m., y resuelve problemas cotidianos.				X		
2.M.15.2	Lee, identifica e interpreta información sobre el calendario.				X		

Herramienta de Alineación Curricular - Resumen a través de las unidades

Departamento de Educación de Puerto Rico

Matemáticas

2do Grado

		Unidad 2.1 En marcha con los números hasta cuatro dígitos	Unidad 2.2 Suma y resta	Unidad 2.3 A divertirnos con la multiplicación y división	Unidad 2.4 En aventuras de medición	Unidad 2.5 Juguemos con el álgebra	Unidad 2.6 Juguemos con la geometría	Unidad 2.7 Entendiendo las gráficas y la probabilidad
16.0	Resuelve problemas con cantidades de dinero hasta el dólar							
2.M.16.1	Lee, escribe, representa y expresa cantidades monetarias y sus equivalencias; incluye 1¢, 5¢, 10¢, 25¢ hasta el \$1.00.		x					
2.M.16.2	Resuelve problemas que involucren billetes de un dólar y monedas de 1¢, 5¢, 10¢ y 25¢, mediante los símbolos \$ y ¢ correctamente.		x					
17.0	Determina el perímetro y el área al utilizar modelos concretos y semiconcretos.							
2.M.17.1	Determina el perímetro al utilizar modelos concretos y semiconcretos.				x			
2.M.17.2	Determina el área al utilizar modelos concretos y semiconcretos en cuadriláteros regulares.				x			
Análisis de Datos y Probabilidad								
18.0	Resuelve problemas que requieren los datos en tablas, gráficas de barras y pictóricas.							
2.E.18.1	Utiliza la información presentada en una tabla, gráfica pictórica o de barra para resolver problemas.							x
19.0	Determina la probabilidad de un evento simple.							
2.E.19.1	Realiza experimentos de probabilidad con materiales concretos y datos cuantitativos.							x
2.E.19.2	Determina el suceso más probable a partir de una información dada.							x
Número de indicadores por trimestre		15		14		10		3
Número de indicadores por unidad		8	7	5	9	5	5	3