



## Matemáticas Cuarto grado

Competencias	Aprendizaje Esperado o Estándares
<b>Competencia 1</b> Relaciona formas, figuras geométricas, símbolos, signos y señales con diferentes objetos y fenómenos que acontecen en el contexto natural, social y cultural de su comunidad.	<b>Estándar 1</b> Reproduce patrones y figuras con patrones, relacionados con su entorno natural y cultural.
	<b>Estándar 2</b> Aplica propiedades de ángulos, rectas, planos, polígonos y sólidos en la resolución de problemas geométricos.
<b>Competencia 2</b> Utiliza el pensamiento lógico reflexivo, crítico y creativo para buscar respuesta a situaciones problemáticas de la vida escolar, familiar y comunitaria.	<b>Estándar 8</b> Plantea y resuelve problemas por medio de cálculos numéricos utilizando diferentes estrategias.
<b>Competencia 3</b> Utiliza signos, símbolos gráficos, algoritmos y términos matemáticos que le permiten manifestar ideas y pensamientos.	<b>Estándar 4</b> Realiza operaciones de: diferencia de conjuntos, producto cartesiano y familia de un conjunto y aplica sus propiedades en la resolución de problemas de su entorno.
<b>Competencia 4</b> Identifica elementos matemáticos que contribuyen al rescate, protección y conservación de su medio social, natural y cultural.	<b>Estándar 5</b> Identifica y aplica las propiedades de números: de 0 a 99,999 en el sistema decimal y de 0 a 159,999 en el maya.
	<b>Estándar 6</b> Realiza en el sistema decimal: operaciones básicas, potenciación (aisladas y combinadas), proposiciones abiertas con diferentes estrategias de cálculo, y la suma y resta en el sistema maya
	<b>Estándar 7</b> Realiza cálculos aritméticos entre fracciones, decimales (hasta centésimo), razones y proporciones, asociados a situaciones de su entorno cultural.
<b>Competencia 5</b> Organiza en forma lógica procesos de distintas materias básicas en la solución de problemas de la vida cotidiana.	<b>Estándar 8</b> Plantea y resuelve problemas por medio de cálculos numéricos utilizando diferentes estrategias.
	<b>Estándar 10</b> Calcula la probabilidad de que sucedan dos eventos a la vez.
<b>Competencia 6</b> Expresa en forma gráfica y descriptiva la información que obtiene relacionada con diversos elementos y acontecimientos de su contexto social, cultural y natural.	<b>Estándar 9</b> Recopila, organiza, grafica, interpreta y calcula la media de datos de hechos y eventos de su entorno natural y cultural
<b>Competencia 7</b> Establece relaciones entre los conocimientos y tecnologías, propias de su cultura y las de otras culturas.	<b>Estándar 3</b> Aplica equivalencias, dentro de cada sistema, para medidas de moneda, temperatura, longitud, superficie, volumen, peso, tiempo y calendarios gregoriano, maya Cholq'ij y maya Ab' o solar, en situaciones de su entorno natural y cultural.