

Matemáticas

Sexto grado

| Competencias | Aprendizaje Esperado o Estándares |
|---|--|
| Competencia 1 Produce información acerca de la utilización de figuras geométricas, símbolos, signos y señales de fenómenos naturales, sociales y culturales en su región. | Estándar 1 Rota, traslada y aplica simetría a patrones y modifica y crea series numéricas. |
| | Estándar 2 Aplica rotación, traslación y simetría a diferentes cuerpos geométricos. |
| Competencia 2 Aplica el pensamiento lógico, reflexivo, crítico y creativo para impulsar la búsqueda de solución a situaciones problemáticas en los diferentes ámbitos en los que se desenvuelve. | Estándar 8 Plantea y resuelve problemas en el conjunto de números naturales y racionales que impliquen conversiones, proporciones directa e inversa, regla de tres simple y compuesta, porcentaje, descuento e interés simple. |
| Competencia 3 Aplica, con autonomía, signos, símbolos gráficos, algoritmos y términos matemáticos, para dar respuesta a diversas situaciones y problemas en los diferentes ámbitos en los que se desenvuelve. | Estándar 4 Aplica diferencia simétrica, producto cartesiano, relaciones binarias y funciones en la resolución de problemas. |
| Competencia 4 Aplica elementos matemáticos en situaciones que promueven el mejoramiento y la transformación del medio natural, social y cultural en el que se desenvuelve. | Estándar 5 Aplica las propiedades y relaciones de los números enteros y naturales a situaciones de su entorno cultural. |
| | Estándar 6 Realiza en el sistema decimal: operaciones básicas, potenciación, radicación, operaciones combinadas, resuelve proposiciones abiertas aplicando diferentes estrategias de cálculo; y en el Sistema Maya realiza sumas, restas y multiplicaciones. |
| | Estándar 7 Aplica propiedades de los números racionales en el cálculo de: operaciones básicas, porcentaje, descuento, interés simple, regla de tres simple y compuesta a situaciones de su entorno cultural |
| Competencia 5 Aplica estrategias de aritmética básica en la resolución de situaciones problemáticas de su vida cotidiana que contribuyen a mejorar su calidad de vida. | Estándar 8 Plantea y resuelve problemas en el conjunto de números naturales y racionales que impliquen conversiones, proporciones directa e inversa, regla de tres simple y compuesta, porcentaje, descuento e interés simple. |
| Competencia 6 Utiliza la información que obtiene de diferentes elementos y fenómenos que ocurren en su contexto social, cultural y natural y la expresa en forma gráfica y simbólica. | Estándar 9 Calcula la media, rango, moda y representa por medio de tablas de frecuencia, gráficas de barras y circulares la información estadística de hechos de su entorno natural y cultural |
| | Estándar 10 Calcula la probabilidad de un evento, sabiendo que ya sucedió otro |
| Competencia 7 Aplica los conocimientos y las tecnologías propias de la cultura y de otras culturas para impulsar el desarrollo personal, familiar y de su comunidad. | Estándar 3 Calcula equivalencias entre sistemas de medida para: longitud, superficie, volumen, peso, temperatura, moneda, tiempo, calendarios gregoriano, maya Ab´ o solar y cuenta larga, señalando la precisión de los resultados de las mediciones. |