

Matemáticas

Segundo grado

Competencias	Aprendizaje Esperado o Estándares
<p>Competencia 1 Construye patrones clasificando los elementos y determinando relaciones y distancia entre cada uno de ellos.</p>	<p>Estándar 1 Reproduce y crea figuras utilizando patrones de: tamaño, forma, posición y tiempo.</p>
<p>Competencia 2 Relaciona ideas y pensamientos referidos a diferentes signos y gráficas, algoritmos y términos matemáticos de su entorno familiar, escolar y cultural.</p>	
<p>Competencia 3 Relaciona ideas y pensamientos con libertad y coherencia utilizando diferentes signos, símbolos gráficos, algoritmos y términos matemáticos.</p>	<p>Estándar 4 Utiliza y relaciona propiedades de elementos, conjuntos y subconjuntos para la solución de problemas presentes en su entorno social.</p>
<p>Competencia 4 Utiliza conocimientos y experiencias de aritmética básica en la interacción con su entorno familiar, escolar y comunitario.</p>	<p>Estándar 5 Utiliza los números: de 0 a 999 (en el sistema decimal), de 0 a 399 (en el maya) y ordinales de 1º a 20º en los dos sistemas</p>
	<p>Estándar 6 Realiza sumas y restas con y sin transformar, Multiplicaciones (sin transformar) en el sistema decimal y sumas en el sistema maya.</p>
	<p>Estándar 7 Representa las fracciones con numerador y denominador de 1 a 10 por medio de material concreto, gráficas, la recta numérica y numerales.</p>
<p>Competencia 5 Emite juicios identificando causas y efectos para la solución de problemas en la vida cotidiana.</p>	<p>Estándar 8 Modifica y crea reglas de juegos, instrucciones, relaciones de causa y efecto y las aplica a juegos y resolución de problemas de su entorno cultural.</p>
	<p>Estándar 9 Recopila y organiza datos relacionados con su entorno cultural.</p>
	<p>Estándar 10 Calcula la probabilidad de eventos posibles, imposibles y probables.</p>
<p>Competencia 6 Relaciona figuras geométricas con situaciones matemáticas y con su entorno familiar y escolar.</p>	<p>Estándar 2 Identifica y construye cuerpos geométricos usando elementos de su entorno familiar y escolar.</p>
<p>Competencia 7 Utiliza nuevos conocimientos a partir de nuevos modelos de la ciencia y la cultura.</p>	<p>Estándar 3 Utiliza: las unidades para longitud, volumen y peso en las medidas tradicionales, Sistema Inglés y Sistema Métrico Decimal; las diferentes monedas; y las unidades de tiempo en situaciones de su entorno natural y cultural.</p>