



Matemáticas para Kindergarten

Vistazo rápido del programa

SPANISH



Relaciones numéricas	Operaciones	Medidas	Geometría	Análisis de datos, estadística y probabilidad	Patrones, funciones y álgebra
<p>Números enteros:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Contar 10 artículos o menos, escribir los numerales ★ Contar en voz alta hasta el 31, contar hacia atrás desde 20 ★ Contar desde un número dado hasta 10 ★ Investigar patrones contando de dos en dos, cinco en cinco y diez en diez hasta 30 ★ Leer los números escritos en palabras desde el uno hasta el diez ★ Representar y poner en secuencia los números hasta el 20 ★ Aproximar, describir, comparar grupos hasta de 10 objetos concretos ★ Identificar las posiciones ordinales de primero, segundo y tercero ★ Ordenar objetos según el largo, el peso, el tamaño y el número <p>Fracciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Explorar las fracciones dividiendo enteros (objetos y grupos) en partes "iguales" y "no iguales" 	<p>Aproximación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Aproximar y contar el número y el número en la "parte que falta" cuando se conoce el entero <p>Procedimientos para cálculos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Mostrar y explicar la suma y la resta hasta con 10 objetos concretos ★ Usar símbolos para la suma (+) y la resta (-) ★ Explorar, mostrar y hablar sobre una variedad de maneras de formar 10 ★ Explicar el concepto de uno más/menos y dos más/menos con objetos concretos ★ Representar problemas en cuento de suma y resta usando objetos reales y explicar el razonamiento 	<p>Unidades estándar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Reconocer, nombrar y describir características de las monedas ★ Contar un grupo de monedas de 1 centavo, 5 centavos ó 10 centavos hasta 20 centavos ★ Identificar instrumentos que se usan para medir longitud, peso, hora y temperatura ★ Identificar las partes de un calendario (días, meses y estaciones) ★ Poner en secuencia sucesos de la vida real usando horas, días, semanas ★ Aprender a ver la hora a las horas en punto <p>Unidades estándar y no estándar</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Describir dos objetos o sucesos usando comparaciones de longitud, altura, peso y temperatura ★ Calcular y medir longitud, peso y capacidad/volumen usando unidades no estándar 	<p>Identificar, clasificar y transformar figuras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Identificar, describir y dibujar un círculo, un triángulo, un cuadrado y un rectángulo ★ Comparar el tamaño y la forma de figuras geométricas planas ★ Reconocer figuras geométricas planas independientemente de la orientación ★ Describir la ubicación de un objeto en relación con otro ★ Encontrar y conversar sobre formas planas y sólidas en el ambiente ★ Clasificar formas planas y sólidas según sus propiedades 	<p>Reunir, organizar, analizar datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Reunir datos de la vida real ordenando, contando y agrupando en grupos para llevar la cuenta ★ Presentar datos usando gráficas de objetos, pictografías, tablas o cuadros ★ Comunicar los resultados al describir datos usando más que/menos que/lo mismo que <p>Probabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Llevar a cabo investigaciones de probabilidad por medio de actividades prácticas y comunicar los resultados ★ Explorar el concepto de casualidad al predecir la posibilidad de que ocurran los eventos cotidianos 	<p>Patrones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Ordenar y clasificar objetos en base a un atributo ★ Identificar, describir y ampliar una relación que se repite (patrón) ★ Encontrar un elemento que falta en un patrón ★ Crear patrones usando materiales concretos, centrándose en uno o dos atributos <p>Funciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Investigar "uno más" y "dobles" simples usando una caja de funciones

Los puntos que están en letra cursiva proporcionan conexiones o ampliaciones.

Fairfax County Public Schools © 2008