

## TERCER GRADO

---

### *Sentido numérico y numeración:*

- Mostrar y ordenar números hasta el 1,000
- Leer y mostrar cantidades de dinero hasta 10 dólares
- Agrupar números de tres dígitos
- Explorar fracciones de un conjunto
- Contar de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10, de 25 en 25 y de 100 en 100
- Sumar y restar números de tres dígitos
- Conectar multiplicaciones de un dígito y divisiones con divisores de un dígito con situaciones de la vida real

### *Medición:*

- Medir distancia en kilómetros
- Decir la hora a los 5 minutos más cercanos
- Identificar puntos de referencia de temperatura
- Medir perímetro mediante unidades estándares
- Medir masa en kilogramos y capacidad en litros
- Medir área mediante papel cuadriculado
- Comparar el largo, la masa y la capacidad de objetos mediante unidades estándares
- Relacionar minutos con horas, horas con días, días con semanas y semanas con años

### *Geometría y sentido espacial:*

- Usar una herramienta de referencia para identificar ángulos rectos y compararlos con otros ángulos
- Clasificar formas bidimensionales según propiedades geométricas (cantidad de lados y de ángulos)
- Clasificar figuras tridimensionales según propiedades geométricas (cantidad de caras, puntas y vértices)
- Comparar tipos diferentes de cuadriláteros
- Nombrar prismas y pirámides
- Identificar formas congruentes
- Describir movimiento en papel cuadriculado
- Reconocer transformaciones

### *Patrones y álgebra:*

- Crear y extender patrones que crecen y que se encogen
- Mostrar patrones geométricos con secuencias numéricas, rectas numéricas y gráficos de barras
- Encontrar números faltantes en problemas de suma y resta mediante números de uno y dos dígitos
- Investigar las propiedades del cero y el uno en las multiplicaciones

### *Gestión de datos y probabilidad:*

- Ordenar objetos en categorías según dos características o más
- Recopilar y organizar datos categóricos y discretos
- Leer y mostrar datos mediante gráficos de barras verticales y horizontales
- Entender el valor que ocurre con mayor frecuencia en un conjunto de datos (moda)
- Predecir la frecuencia de un resultado
- Relacionar juegos justos con sucesos igualmente probables

