

MATRIZ DE EVALUACION DE ENTRADA DE MATEMATICA DEL PRIMER GRADO 2015

DOMINIO: NÚMERO Y OPERACIONES			
COMPETENCIA:			
Resuelve problemas de situaciones cotidianas en las que identifica relaciones numéricas realizando con autonomía y confianza, operaciones de adición y sustracción con números de hasta tres cifras			
ESTANDAR:			
Cuenta, compara, establece equivalencias entre diez unidades con una decena y viceversa y entre números naturales hasta 100. Agrupa objetos que tienen características comunes, y al interior los organiza reconociendo subclases, sin dejar objetos fuera de las colecciones formadas. Explica los criterios que usó para clasificar, interpreta y ejecuta consignas con las expresiones todos, algunos, ninguno”. Estima, compara y mide la masa de objetos empleando unidades no convencionales y el tiempo empleando unidades convencionales como días o semanas. Resuelve, modela y formula situaciones problemáticas de diversos contextos referidas a acciones de separar, adicionar, quitar, igualar o comparar dos cantidades, usa distintas estrategias de solución y explica cómo llegó a la respuesta y si esta guarda relación con la situación planteada. Se aproxima a la noción de multiplicación mediante adiciones repetidas y a la noción de mitad como reparto en dos grupos iguales (Mapa de Progreso de Matemática: Número y Operaciones).			
CAPACIDADES	INDICADOR	COMPLEJIDAD	PREGUNTA
Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Agrupa objetos de acuerdo a diferentes características perceptuales usando material gráfico.	B	1
Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Compara colecciones de objetos usando expresiones como más que, menos que y tantos como en colecciones de objetos.	A	2
Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Cuenta cuántas cosas hay en una colección de hasta 10 objetos en situaciones cotidianas.	C	3
Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.	Identifica el orden de un objeto en una fila o columna hasta el quinto lugar.	B	4
Utiliza expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.	Resuelve situaciones problemáticas de contextos cotidianos referidas a acciones de agregar y quitar objetos de una misma clase.	A	5
Argumenta el uso de los números y sus operaciones para resolver problemas			

DOMINIO: CAMBIO Y RELACIONES			
COMPETENCIA:			
Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los patrones, igualdades, desigualdades, relaciones y funciones, utilizando diversas estrategias de solución y justificando sus procedimientos y resultados.			
ESTANDAR:			
Identifica patrones aditivos con números naturales de hasta dos cifras y patrones de repetición con dos criterios perceptuales, completa y crea sucesiones gráficas y numéricas y explica si un término pertenece o no pertenece a una sucesión. Interpreta la igualdad entre dos expresiones equivalentes con adiciones y sustracciones hasta 20 usando material concreto; explica que la equivalencia entre dos expresiones se mantiene si se agrega o quita una misma cantidad a ambas partes de la igualdad. Determina el valor desconocido en una igualdad que involucra adiciones y sustracciones, y explica su procedimiento. Establece, describe y representa gráficamente relaciones entre objetos de dos colecciones (Mapa de Progreso de Matemática: Cambio y Relaciones).			
CAPACIDADES	INDICADOR	COMPLEJIDAD	PREGUNTA
Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Representa gráficamente secuencias con patrones de repetición de hasta tres elementos en diversos contextos. Identifica relaciones entre objetos de dos colecciones a partir de consignas dadas.	B	6
Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.		A	7
Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.			
Elabora <u>diversas estrategias</u> haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.			
Utiliza expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.			
Argumenta el uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.			

SISTEMA REGIONAL DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES AREQUIPA (SIREVA) - PRUEBA DE ENTRADA DEL PRIMER GRADO -2015

GEOMETRÍA Y MEDICIÓN					
COMPETENCIA: (Inicial 5 años) Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas. Realiza cálculos de medición utilizando medidas arbitrarias, resolviendo situaciones en su vida cotidiana.					
CAPACIDADES			INDICADORES		PREGUNTAS
Capacidades 5 años pre requisito	C_{1PR}	Reconoce diferentes direccionalidades al desplazarse con su cuerpo en el espacio: hacia adelante, hacia atrás, hacia abajo, hacia arriba, hacia un lado, hacia el otro, hacia la derecha, hacia la izquierda.	I_{1(PR)}	Realiza desplazamientos en diferentes direcciones utilizando un soporte gráfico.	8
	C_{2PR}	Establece relaciones espaciales con su cuerpo y los objetos	I_{2(PR)}	Señala la ubicación de objetos con respecto a un punto de referencia, utilizando diferentes direccionalidades	9
	C_{3PR}	Compara longitudes al medir diferentes objetos de su entorno, describiendo las relaciones y utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, cintas, lana, etc).	I_{3(PR)}	Compara dos objetos de diferente longitud usando expresiones como: "es más largo que", "es más corto que", "es más alto que", "es más bajo que"	10
CAPACIDAD 1° SELECCIONADA	C₁	Identifica, interpreta y grafica posiciones y desplazamientos de objetos en el plano.	I_{2(C)}	Ubica la posición de objetos y seres en el plano	
			I_{3(B)}	Realiza el desplazamiento de un objeto en el plano a partir de su representación.	11
			I_{4(A)}	Elabora el código de desplazamientos utilizado para llegar a un Objeto.	12
CAPACIDAD 2° SELECCIONADA	C₂	Interpreta secuencias de actividades cotidianas según referentes temporales.	I_{2(C)}	Identifica referentes temporales como: antes, durante, después relacionándolos con sus actividades cotidianas.	
			I_{3(B)}	Organiza secuencias temporales en orden de ocurrencia.	13
			I_{4(A)}	Deduce referentes temporales: antes, durante y después a partir de un dato dado.	14
CAPACIDAD 3° SELECCIONADA	C₃	Mide y compara longitudes de objetos haciendo uso de unidades arbitrarias.	I_{6(C)}	Mide objetos de su entorno usando unidades arbitrarias.	
			I_{7(B)}	Realiza estimaciones de longitud de los objetos de su entorno.	15
			I_{8(A)}	Resuelve problemas relacionados con la comparación de longitudes utilizando medidas arbitrarias.	16

SISTEMA REGIONAL DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES AREQUIPA (SIREVA) - PRUEBA DE ENTRADA DEL PRIMER GRADO -2015

ESTADÍSTICA					
CAPACIDADES			INDICADORES		PREGUNTAS
Capacidades 5 años pre requisito	C1PR	Registra datos de la realidad utilizando palotes y puntos en cuadros de doble entrada: control de asistencia, cuadro de cumplimiento de responsabilidades, etc.	I1(PR)	Registra datos por conteo en cuadros de doble entrada en correspondencia a la cantidad de elementos contados.	17
COMPETENCIA: Interpreta relaciones entre dos variables, en situaciones de la vida real y las valora utilizando el lenguaje gráfico.					
CAPACIDAD 1° SELECCIONADA	C1	Interpreta la relación entre variables organizadas en tablas y gráfico de barras.	I2(C)	Organiza datos en tablas simples.	
			I3(B)	Representa datos de datos en gráfico de barras o pictogramas.	18
			I4(A)	Obtiene información de gráficos de barras o tablas para responder preguntas de análisis.	19

**ORIENTACIONES PARA LA CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA DE ENTRADA
MATEMÁTICA PRIMER GRADO.**

La prueba diagnóstica de matemática para el primer grado, constade 19 preguntas. La duración de la prueba es aproximadamente 90 minutos.

Los primeros 07 ítems están referidos a los dominios de Número y Operaciones, Cambio y Relaciones de las Rutas del Aprendizaje. Los demás conservan las competencias de Geometría y Estadística, que no han sufrido ningún cambio oficial a la fecha de la presente publicación.

El docente aplicador debe propiciar en lo posible:

- Un clima emocional de confianza apropiado y estimulante para el estudiante.
- En correspondencia a la naturaleza de la prueba el docente aplicador deberá leer las preguntas a los niños; para facilitar el desarrollo de la prueba.
- Los estudiantes desarrollarán las operaciones en la misma prueba, con la finalidad de identificar con precisión los aciertos y dificultades que la niña o niño evidencie al resolver los ítems.

Las respuestas y criterios de calificación de las preguntas son los siguientes:

1. Respuesta:



2. Respuesta: **a**.

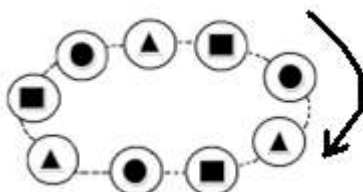
3. Respuesta:

relojes	12	X	18
helados	21	13	X
zapatillas	X	17	10

4. Respuesta: **b Leo** (Puede marcar el nombre, el dibujo del niño, o la alternativa)

5. Respuesta: **a**

6. Respuesta:

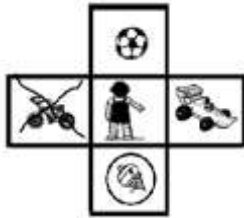


7.- Respuesta:



8. Respuesta de criterio: Cuidando que el perro siga las líneas referenciales de las cuadrículas.

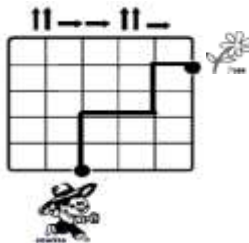
9.- Respuesta:



10. Respuesta: **a.**



11. Respuesta. El niño o la niña elaboran el código de desplazamiento que ha utilizado en la cuadrícula usando flechas.



12. Respuesta abierta. El niño o la niña elaboran el código de desplazamiento que ha utilizado en la cuadrícula usando flechas.

13. Respuesta




14.- Respuesta:



15. Respuesta: **b**

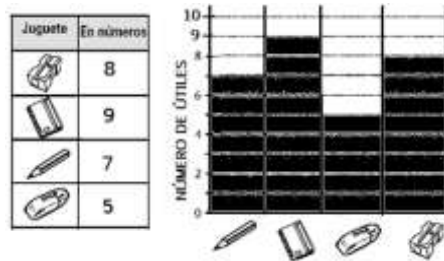
16. Respuesta: **a**

17. Respuesta:

Juguete	Conteo con palotes	En números
		7
		5
		8



18. Respuesta: El(la) niño(a) observa la cantidad de útiles (interpreta) que Indica la tabla de frecuencias y pinta en el gráfico de barras.



19. Respuesta: Para considerar la respuesta correcta, el niño o niña deberá responder las dos preguntas.

¿Cuántos útiles hay en total?

15
 ~~15~~
 6

¿Hay más tajadores que tijeras?

SI
 ~~NO~~





PRUEBA DE ENTRADA MATEMÁTICA 2015 PRIMER GRADO DE PRIMARIA



DATOS DEL ESTUDIANTE:

APELLIDOS:

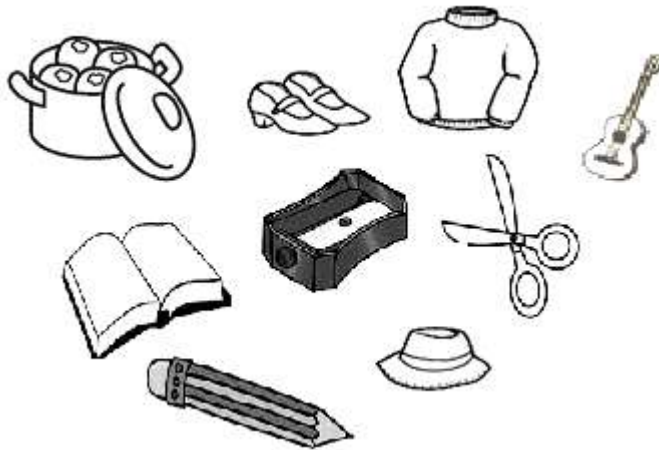
NOMBRES:

SECCIÓN:

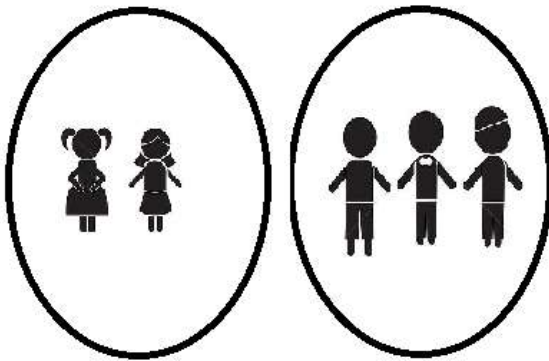
FECHA:

I.E.

1. Observa con atención, luego: encierra con cuerdas los objetos que crees que van juntos.






2. Observa con atención, une con flechas y luego responde.



- a Hay mas niños que niñas
- b Hay mas niñas que niños
- c Hay tantos niños como niñas

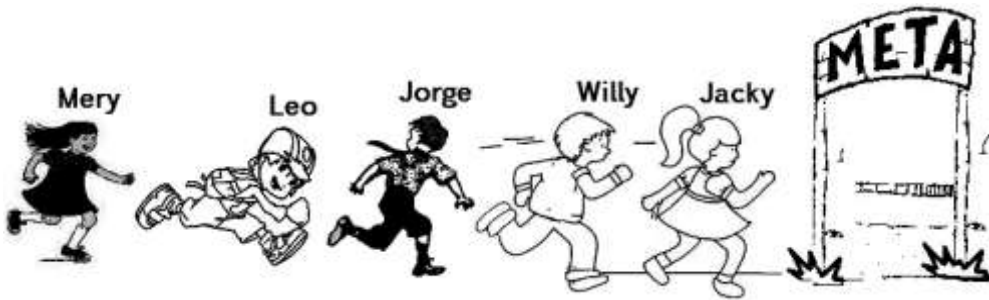
3. Marca con una "X", el número que corresponde a la cantidad de relojes, helados y zapatillas que has contado.



	relojes	12	9	18
	helados	21	13	12
	zapatillas	15	17	10



4. Quién está en el cuarto lugar.



- a Willy
- b Leo
- c Jorge

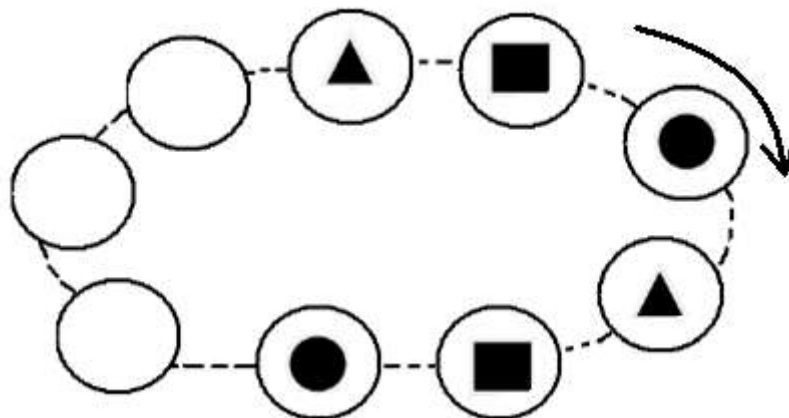
5. Observa con atención y resuelve:



En una bandeja había 17 pasteles. Si Luz comió algunos pasteles y ahora hay 13 pasteles ¿cuántos pasteles comió Luz?

- a 4 pasteles
- b 5 pasteles
- c 30 pasteles

6. Completa el collar dibujando lo que sigue:

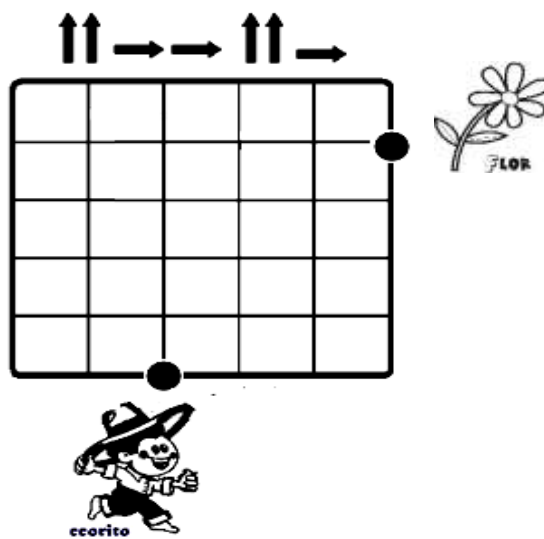


10. Observa y responde: ¿Cuál es la medida del desarmador?

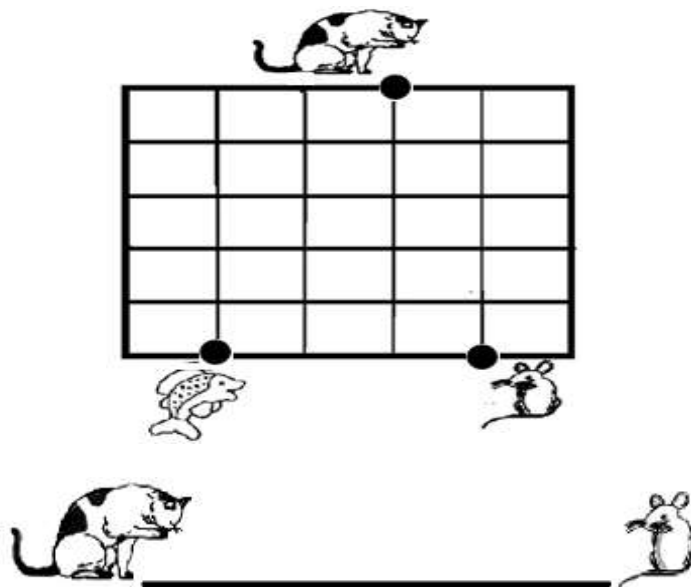


- a** 4 caramelos
- b** 6 caramelos
- c** 2 caramelos

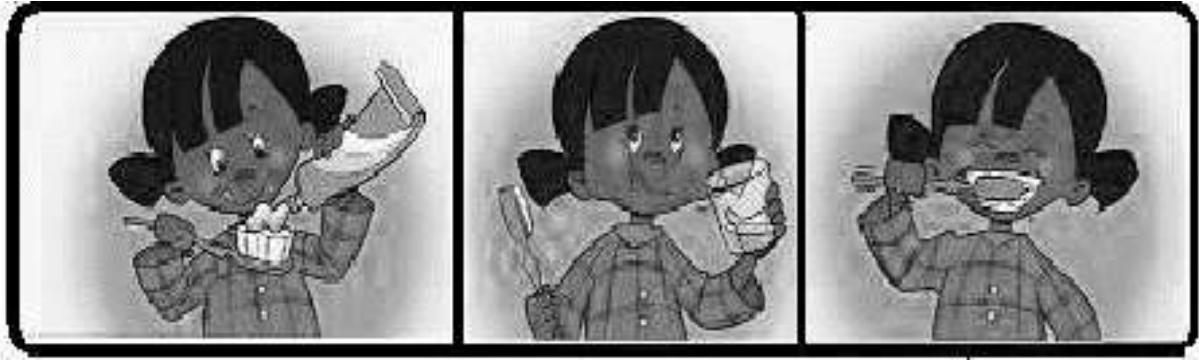
11. Traza en el plano el recorrido del Ccorito hacia la flor, siguiendo las flechas.



12. Observa la cuadrícula: Traza el recorrido, para que el gato atrape al ratón: Ahora, escribe con flechas el recorrido que usó el gato:



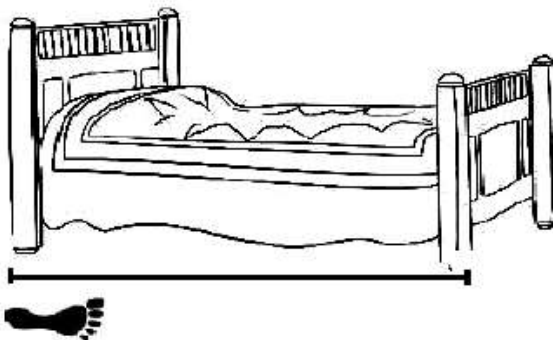
13. Observa con atención: y marca con una "X" ¿Cuál es la última acción?






14. Marca con una "X" ¿Dónde estuvo la leche antes?

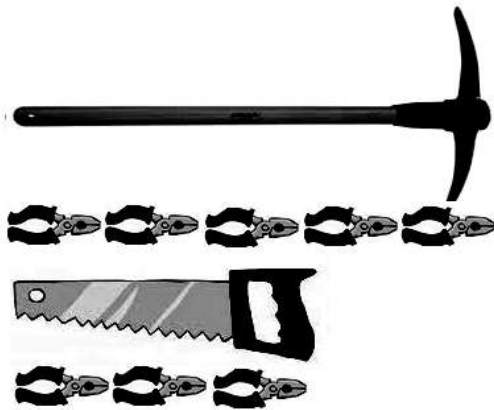


15. Observa y marca la respuesta correcta. ¿Cuántos pies aproximadamente mide la longitud de la cama?






- a 16 
- b 4 
- c 2 

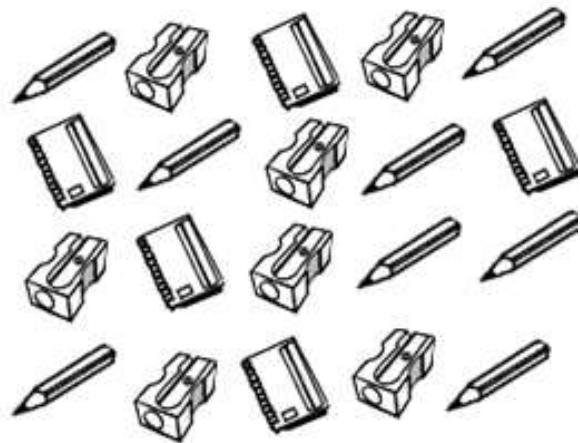
16. ¿Cuántas alicates menos mide el serrucho que el pico?





- a 2 alicates menos
- b 5 alicates menos
- c 3 alicates menos

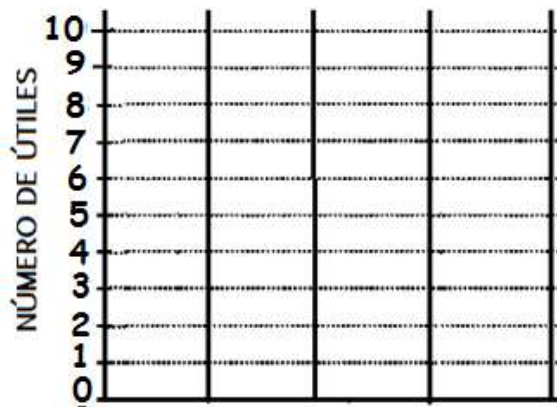
17. Cuenta los útiles y escribe la cantidad en la tabla.

Juguete	Conteo con palotes	En números
		
		
		

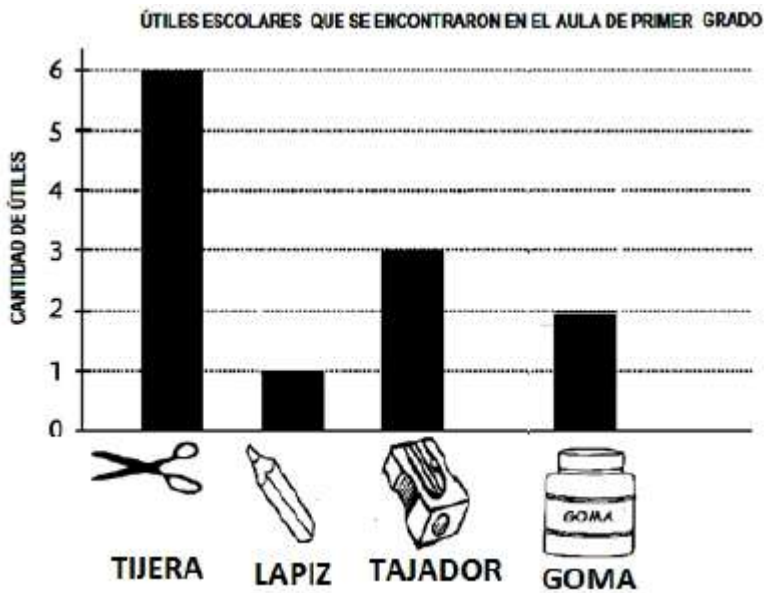


18. Observa la cantidad de útiles en la tabla y completa el gráfico de barras.

Útiles	En números
	8
	9
	7
	5



19. Observa el gráfico de barras y marca con X la respuesta correcta.



¿Cuántos útiles hay en total?

15

12

6

¿Hay más tajadores que tijeras?

SI

NO

