

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA , CAPACIDADES, DESEMPEÑOS

Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

1. Obtiene información del textos orales.	1.1
	1.2
2. Infiere e interpreta información del texto.	2.1
	2.2
3.Adecúa, organiza y desarrolla el texto en inglés de forma coherente y cohesionada.	3.1
	3.2
4.Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	4.1
	4.2

Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.

1.Obtiene información del texto escrito.	1.1
	1.2
2. Infiere e interpreta información del texto.	2.1
	2.2
3. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	3.1
	3.2

Escribe en inglés diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

1. Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada.	1.1
	1.2
2. Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada.	2.1
	2.2
3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	3.1
	3.2
4. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	4.1
	4.2

SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC

Personaliza entornos virtuales	1
Gestiona información del entorno virtual	2
Interactúa en entornos virtuales	3
Crea objetos virtuales en diversos formatos	4

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.

Define metas de aprendizaje	1
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	2
Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	3







## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA , CAPACIDADES, DESEMPEÑOS

### RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

1. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO

1. Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para medir y orientarse en el espacio.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE GESTIÓN DE DATOS E INCERTIDUMBRE

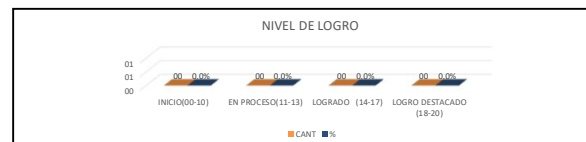
1. Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos.	3.1
	3.2
4. Sustenta conclusiones o decisiones con base en la información obtenida.	4.1
	4.2

### SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC

Personaliza entornos virtuales.	1
Gestiona información del entorno virtual.	2
Interactúa en entornos virtuales.	3
	4
Creación de objetos virtuales en diversos formatos.	

### GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.

Define metas de aprendizaje.	1
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	2
Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	3



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA , CAPACIDADES, DESEMPEÑOS

### RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

1. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO

1. Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para medir y orientarse en el espacio.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE GESTIÓN DE DATOS E INCERTIDUMBRE

1. Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos.	3.1
	3.2
4. Sustenta conclusiones o decisiones con base en la información obtenida.	4.1
	4.2

### SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC

Personaliza entornos virtuales.	1
Gestiona información del entorno virtual.	2
Interactúa en entornos virtuales.	3
Crea objetos virtuales en diversos formatos.	4

### GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.

Define metas de aprendizaje.	1
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	2
Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	3





## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA , CAPACIDADES, DESEMPEÑOS

### RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

1. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO

1. Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

1. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para medir y orientarse en el espacio.	3.1
	3.2
4. Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.	4.1
	4.2

### RESUELVE PROBLEMAS DE GESTIÓN DE DATOS E INCERTIDUMBRE

1. Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas.	1.1
	1.2
2. Comunica su comprensión de los conceptos estadísticos y probabilísticos.	2.1
	2.2
3. Usa estrategias y procedimientos para recopilar y procesar datos.	3.1
	3.2
4. Sustenta conclusiones o decisiones con base en la información obtenida.	4.1
	4.2

### SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC

Personaliza entornos virtuales.	1
Gestiona información del entorno virtual.	2
Interactúa en entornos virtuales.	3
Crea objetos virtuales en diversos formatos.	4

### GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA.

Define metas de aprendizaje.	1
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	2
Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	3