

UA1. Sentido numérico y pensamiento algebraico					
Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)				
1	Identificar la escritura decimal de una fracción no decimal.				
2	Identificar la fracción equivalente a un número decimal.				
3	Ubicar en la recta numérica números decimales dados dos puntos cualesquiera.				
4	Ubicar en la recta numérica números fraccionarios dados dos puntos cualesquiera.				
5	Resolver problemas aditivos que impliquen el uso de números enteros.				
6	Resolver problemas con números decimales.				
7	Resolver problemas con números fraccionarios.				
8	Resolver problemas que impliquen multiplicación de números fraccionarios.				
9	Resolver problemas que impliquen multiplicación de números decimales.				
10	Resolver problemas de división de números decimales.				
11	Resolver problemas en los que se efectúe la jerarquía de operaciones en operaciones con				
12	Resolver problemas de valor faltante con operador fraccionario o decimal.				
13	Resolver problemas en los que se efectúa el cálculo de porcentajes o de cualquier termino de la				
14	Identificar la ecuación de la forma $x+a=b$; $ax=b$; $ax+b=c$ que modela un problema.				
15	Resolver problemas que impliquen el planteamiento y solución de ecuaciones de primer grado.				
16	Identificar la tabla o la expresión algebraica asociada a una variación lineal de la forma $y=am+b$,				

UA1. Sentido numérico y pensamiento algebraico	
Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)
17	Resolver ecuaciones de primer grado de la forma $ax+bx+c=dx+ex+f$ y con paréntesis en uno o
18	Identificar la regla general de una sucesión de la forma $an=an+b$ expresada en lenguaje
19	Identificar la regla general de la forma $an=an+b$ que corresponde a un patrón figura.
20	Identificar los términos de una sucesión aritmética a partir de su regla general $an=an+b$.
21	Identificar expresiones algebraicas equivalentes a partir de la fórmula general de una
22	Interpretar información contenida en gráficas de variaciones lineales asociadas a diversos
23	Reconocer el comportamiento de las gráficas lineales de la forma $y = mx + b$, cuando el valor
24	Reconocer el comportamiento de las gráficas lineales de la forma $y = mx + b$, cuando el valor
25	Identificar la grafica de variación lineal que corresponde con las condiciones de los

UA2. Forma, espacio y medida	
Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)
26	Resolver problemas que impliquen el uso de relaciones de los ángulos que se forman entre
27	Resolver problemas que impliquen el cálculo de las relaciones de los ángulos interiores de los
28	Determinar las posibilidades de construcción (existencia) de triángulos.
29	Resolver problemas utilizando las propiedades de los paralelogramos.
30	Determinar la congruencia de triángulos.

UA2. Forma, espacio y medida	
Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)
31	Determinar la expresión algebraica de grado uno relacionado con el perímetro de un polígono.
32	Determinar la expresión algebraica de grado uno relacionado con el área de un triángulo o cuadrilátero.
33	Calcular el perímetro de un círculo o cualquier término involucrado en su formula (radio o diámetro).
34	Resolver problemas que impliquen el cálculo de volumen o de cualquier término involucrado en las formulas de cubos o
35	Resolver problemas que impliquen conversiones entre medidas de volumen y capacidad.
36	Identificar el desarrollo plano de un prisma de base triangular o cuadrangular.

UA3. Análisis de Datos	
Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)
37	Interpretar información representada en gráficas circulares.
38	Identificar la media de un conjunto de datos en contexto.
39	Interpretar información representada en tablas de frecuencia absoluta y relativa.
40	Identificar la moda de un conjunto de datos en contexto.
41	Calcular la media aritmética de un conjunto de datos en contexto.
42	Elegir la media de tendencia central que mejor representa a un conjunto de datos.
43	Utilizar el rango para determina la dispersión de un conjunto de datos.
44	Calcular la probabilidad frecuencial de un experimento dado.
45	Identificar los posibles resultados de un experimento aleatorio.

