

**Guía de evaluación del ISD de Midlothian para la Boleta de calificaciones con base en estándares
Matemáticas de 3er grado
1er ciclo de 9 semanas**

Metas del aprendizaje	1 No progresa apropiadamente hacia la meta. Requiere la ayuda del maestro para lograr éxito.	2 Exhibe entendimiento parcial o puede desempeñar partes del objetivo.	3 Cumple las expectativas de la meta.
Representaciones y relaciones numéricas			
3.2A Representar el valor de números enteros usando la forma extendida y la notación extendida hasta 100,000	No puede representar el valor de números enteros hasta 100,000	Puede representar el valor de números enteros usando la forma extendida o la notación extendida hasta 100,000	Puede representar el valor de números enteros usando la forma extendida y la notación extendida hasta 100,000
3.2D Comparar los números hasta 100,000, usando $<$, $>$, o $=$	Puede comparar y ordenar números enteros hasta la posición de los millares, incluso, y representar las comparaciones usando los símbolos $>$, $<$, o $=$	Puede comparar y ordenar números enteros hasta la posición de los diez millares, incluso, y representar las comparaciones usando los símbolos $>$, $<$, o $=$	Puede comparar y ordenar números enteros hasta la posición de los cien millares, incluso, y representar las comparaciones usando los símbolos $>$, $<$, o $=$
3.4B/3.2C Redondear los números hasta el 10 o 100 más cercano para estimar las soluciones a problemas matemáticos y representarlas en una recta numérica	No puede redondear los números al 10 o 100 más cercano	Puede redondear los números al 10 o 100 más cercano en una recta numérica	Puede redondear los números hasta el 10 y 100 más cercano para estimar las soluciones a problemas matemáticos y representarlas en una recta numérica
Cómputos y razonamiento algebraico			
3.4C Sumar un colección de monedas y billetes	No puede sumar un grupo de monedas de más de \$1.00	Puede sumar un grupo de monedas de más de \$1.00	Puede sumar un grupo de monedas y billetes de más de \$1.00
3.4A/3.5A Resolver y representar problemas de suma y resta del mundo real, hasta 1,000	Puede representar problemas de un solo paso que requieren la suma y resta de números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones	Puede representar problemas de un solo paso que requieren la suma y resta de números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones	Puede representar y resolver problemas de un pasos que requieren la suma y resta de números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones

3.4D / 3.4E Representar la multiplicación mediante objetos e imágenes que usan grupos iguales, la suma repetida, arreglos, modelos de área, contar saltando, y rectas numéricas	No puede determinar el número total de objetos cuando se combina grupos del mismo tamaño de objetos, o se pone los grupos en arreglos de hasta 10 por 10 No puede representar las operaciones de multiplicación.	Puede determinar el número total de objetos cuando se combina grupos del mismo tamaño de objetos, o se pone los grupos en arreglos Puede representar algunas operaciones de multiplicación de una variedad de maneras. Es posible que le falte constancia.	Puede determinar el número total de objetos cuando se combina grupos del mismo tamaño de objetos, o se pone los grupos en arreglos de hasta 10 por 10 Puede representar las operaciones matemáticas de una variedad de maneras.
3.4K / 3.5B Representar y resolver problemas de multiplicación del mundo real	No puede representar y resolver problemas de multiplicación de un solo paso, del mundo real	Puede representar y resolver problemas de multiplicación, del mundo real	Puede representar y resolver problemas de multiplicación de un solo paso, del mundo real
Geometría y medición			
3.7B Determinar el perímetro de un polígono	No puede determinar el perímetro de un polígono	A veces puede determinar el perímetro de un polígono	Puede determinar el perímetro de un polígono de forma independiente

Guía de evaluación del ISD de Midlothian para la Boleta de calificaciones con base en estándares Matemáticas de 3er grado 2do ciclo de 9 semanas			
Metas del aprendizaje	1 No progresa apropiadamente hacia la meta. Requiere la ayuda del maestro para lograr éxito.	2 Exhibe entendimiento parcial o puede desempeñar partes del objetivo.	3 Cumple las expectativas de la meta.
Representaciones y relaciones numéricas			
3.3E/ 3.3A Dividir un objeto entero o grupo de objetos en partes, representar las partes en forma de fracción, usando, y usar objetos para representar fracciones	No puede representar las fracciones de más de cero y menos de o igual a uno, con denominadores de 2, 4 y 8, usando objetos concretos y modelos pictóricos	Puede representar fracciones, incluso las de más de cero y menos de o igual a uno, con denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8, usando objetos concretos y modelos pictóricos, incluyendo diagramas de tira y rectas numéricas	Puede representar y resolver problemas, incluso fracciones de más de cero y menos de o igual a uno, con denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8, usando objetos concretos y modelos pictóricos, incluyendo diagramas de tira y rectas numéricas
3.3C /3.3D Componer y descomponer una fracción para llegar al total de su fracción unitaria	No puede componer o descomponer una fracción con fracciones unitarias	Puede componer o descomponer una fracción con fracciones unitarias	Puede explicar, componer y descomponer una fracción con fracciones unitarias
Cómputos y razonamiento algebraico			

3.4K / 3.5B Representar y resolver problemas de multiplicación y división de múltiples pasos, del mundo real	No puede representar o resolver problemas de multiplicación o división de un solo paso del mundo real	A veces puede representar o resolver problemas de multiplicación o división de un solo paso del mundo real	Puede representar y resolver problemas de multiplicación y división de múltiples pasos, del mundo real
3.4I / 3.4J Determinar un cociente usando la relación entre la multiplicación y la división, y usar la regla de divisibilidad para determinar si un número es par o impar	No puede determinar un cociente usando la relación entre la multiplicación y división, pero sí puede determinar si un número más pequeño es par o impar	A veces puede determinar un cociente usando la relación entre la multiplicación y división, pero sí puede determinar si un número más pequeño es par o impar	Puede determinar un cociente usando la relación entre la multiplicación y división, y usar la regla de divisibilidad para determinar si un número es par o impar
3.4(G) Usar estrategias y algoritmos, incluyendo el algoritmo estándar, para multiplicar un número de dos dígitos por un número de un dígito.	No puede usar estrategias y algoritmos, incluyendo el algoritmo estándar, para multiplicar un número de dos dígitos por un número de un dígito.	A veces puede usar estrategias y algoritmos, incluyendo el algoritmo estándar, para multiplicar un número de dos dígitos por un número de un dígito.	Puede usar estrategias y algoritmos, incluyendo el algoritmo estándar, para multiplicar un número de dos dígitos por uno de un dígito. *Las estrategias pueden incluir las matemáticas mentales, los productos parciales y las propiedades conmutativas, asociativas y distributivas
Geometría y medición			
3.6C Determinar el área de los rectángulos	No puede determinar el área de los rectángulos	Puede determinar el área de los rectángulos cuando se le da una representación numérica o pictórica de la longitud y el ancho	Puede determinar el área de los rectángulos cuando se le da una representación numérica y pictórica de la longitud y el ancho

**Guía de evaluación del ISD de Midlothian para la Boleta de calificaciones con base en estándares
Matemáticas de 3er grado
3er ciclo de 9 semanas**

Metas del aprendizaje	1 No progresa apropiadamente hacia la meta. Requiere la ayuda del maestro para lograr éxito.	2 Exhibe entendimiento parcial o puede desempeñar partes del objetivo.	3 Cumple las expectativas de la meta.
Representaciones y relaciones numéricas			
3.3F / 3.3G/ 3.3H Comparar, representar y explicar por qué dos fracciones son equivalentes, usando objetos e imágenes. Comparar 2 fracciones como más de o menos de, usando símbolos y palabras	No puede representar y explicar que dos fracciones son equivalentes o compararlas como más de o menos de, usando símbolos y palabras	Puede representar y explicar que dos fracciones son equivalentes o compararlas como más de o menos de, usando símbolos y palabras	Puede representar y explicar que dos fracciones son equivalentes y comparar las fracciones como más de o menos de, usando símbolos y palabras

Cómputos y razonamiento algebraico			
3.4A/3.5A Resolver y representar problemas de suma y resta del mundo real, hasta 1,000	Puede representar problemas de uno y dos pasos que requieren la suma o resta de números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones	Puede representar y resolver problemas de uno y dos pasos que requieren la suma o resta de números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones	Puede representar y resolver problemas de uno y dos pasos que requieren la suma y resta de números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones
3.4K / 3.5B Representar y resolver problemas de multiplicación y división de múltiples pasos, del mundo real	No puede representar o resolver problemas de multiplicación o división de un solo paso, o de múltiples pasos, del mundo real	A veces puede representar o resolver problemas de multiplicación o división de un solo paso, del mundo real	Puede representar y resolver problemas de multiplicación y división de múltiples pasos, del mundo real
3.5E Representar y explicar en una tabla un patrón de multiplicación del mundo real.	No puede representar relaciones del mundo real usando pares numéricos en una tabla y en descripciones verbales	A veces puede representar relaciones del mundo real usando pares numéricos en una tabla y en descripciones verbales	Puede representar relaciones del mundo real usando pares numéricos en una tabla y en descripciones verbales
Geometría y medición			
3.6D Calcular el área de figuras compuestas.	No puede descomponer figuras compuestas para determinar el área de la figura original usando la propiedad aditiva del área	A veces puede descomponer figuras compuestas para determinar el área de la figura original usando la propiedad aditiva del área	Puede descomponer figuras compuestas para determinar el área de la figura original usando la propiedad aditiva del área
3.6A/3.6B Clasificar, categorizar y explicar las diferencias entre las formas de dos y tres dimensiones	No puede clasificar y ordenar figuras de dos y tres dimensiones	Puede clasificar y ordenar figuras de dos y tres dimensiones, entre ellos conos, cilindros, esferas, prismas rectangulares y triangulares, y cubos	Puede clasificar y ordenar figuras de dos y tres dimensiones, como conos, cilindros, esferas, prismas rectangulares y triangulares, y cubos, según sus atributos, con lenguaje geométrico formal
Análisis de datos			
3.8B Explicar la información representada en una tabla de frecuencias, un gráfico de puntos, un pictograma y un gráfico de barras, y resolver los problemas usando esos datos	No puede resolver problemas de un paso y/o dos pasos usando datos categóricos representados en una tabla de frecuencia, un gráfico de puntos, un pictograma o un gráfico de barras, con intervalos en escala	A veces puede resolver problemas de un paso o dos pasos usando datos categóricos representados en una tabla de frecuencia, un gráfico de puntos, un pictograma o un gráfico de barras, con intervalos en escala	Puede resolver problemas de un paso y dos pasos usando datos categóricos representados en una tabla de frecuencia, un gráfico de puntos, un pictograma o un gráfico de barras, con intervalos en escala

Metas del aprendizaje	1 No progresa apropiadamente hacia la meta. Requiere la ayuda del maestro para lograr éxito.	2 Exhibe entendimiento parcial o puede desempeñar partes del objetivo.	3 Cumple las expectativas de la meta.
Representaciones y relaciones numéricas			
3.3E/ 3.3A Dividir un objeto entero o grupo de objetos en partes, representar las partes en forma de fracción, usando, y usar objetos para representar fracciones	No puede resolver problemas en los que se divide un objeto o grupo de objetos en partes entre dos o más receptores usando representaciones pictóricas de fracciones que tienen denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8.	A veces puede resolver problemas en los que se divide un objeto o grupo de objetos en partes entre dos o más receptores, con representaciones pictóricas de fracciones con denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8.	Puede resolver problemas en los que se divide un objeto o grupo de objetos en partes entre dos o más receptores usando representaciones pictóricas de fracciones que tienen denominadores de 2, 3, 4, 6 y 8.
3.3F / 3.3G Comparar, representar y explicar por qué son equivalentes dos fracciones, usando objetos e imágenes.	No puede representar y explicar que dos fracciones son equivalentes	Puede representar y explicar que dos fracciones son equivalentes	Puede representar y explicar que dos fracciones son equivalentes solo si les representa el mismo punto en una recta numérica, o representan la misma porción de un modelo de área de un entero del mismo tamaño.
Cómputos y razonamiento algebraico			
3.4A/3.5A Resolver y representar problemas de suma y resta del mundo real, hasta 1,000	No puede representar problemas de uno y dos pasos en los que hay que sumar o restar números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones	Puede representar y resolver problemas de uno y dos pasos en los que hay que sumar o restar números enteros hasta 1,000, con modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones	Puede representar y resolver problemas de uno y dos pasos que requieren la suma y resta de números enteros hasta 1,000, usando modelos pictóricos, rectas numéricas y ecuaciones
3.4K / 3.5B Representar y resolver problemas de multiplicación y división de múltiples pasos, del mundo real	No puede representar o resolver problemas de multiplicación o división de un solo paso, o de múltiples pasos, del mundo real sin la ayuda del maestro	A veces puede representar o resolver problemas de multiplicación o división de un solo paso, del mundo real	Puede representar y resolver problemas de multiplicación y división de múltiples pasos, del mundo real
3.7C Sumar y restar minutos para resolver problemas referentes al tiempo.	No puede determinar las soluciones a problemas en los que se debe sumar y restar intervalos de tiempo expresados en minutos, usando modelos pictóricos o herramientas: por ejemplo, un evento de 15 minutos más uno de 30 minutos es igual a 45 minutos.	A veces puede determinar las soluciones a problemas en los que se debe sumar y restar intervalos de tiempo expresados en minutos, usando modelos pictóricos o herramientas: por ejemplo, un evento de 15 minutos más uno de 30 minutos es igual a 45 minutos.	Puede determinar las soluciones a problemas en los que se debe sumar y restar intervalos de tiempo expresados en minutos, usando modelos pictóricos o herramientas: por ejemplo, un evento de 15 minutos más uno de 30 minutos es igual a 45 minutos.

Geometría y medición			
3.6C Determinar el área de los rectángulos	No puede determinar el área de los rectángulos	Puede determinar el área de los rectángulos cuando se le da una representación numérica o pictórica de la longitud y el ancho	Puede determinar el área de los rectángulos cuando se le da una representación numérica y pictórica de la longitud y el ancho
3.7B Determinar el perímetro de un polígono o calcular la longitud faltante cuando se le da el perímetro	No puede calcular el perímetro de un polígono o de una longitud faltante en un problema cuando se le da el perímetro y las longitudes de los otros lados	A veces puede calcular el perímetro de un polígono o de una longitud faltante en un problema cuando se le da el perímetro y las longitudes de los otros lados	Puede calcular el perímetro de un polígono o de una longitud faltante en un problema cuando se le da el perímetro y las longitudes de los otros lados
3.6D Calcular el área de figuras compuestas.	No puede descomponer figuras compuestas para determinar el área de la figura original usando la propiedad aditiva del área	A veces puede descomponer figuras compuestas para determinar el área de la figura original usando la propiedad aditiva del área	Puede descomponer figuras compuestas formadas por rectángulos, hasta tener rectángulos no solapados, para determinar el área de la figura original usando la propiedad aditiva del área
3.7D/3.7E Explicar la diferencia entre el volumen y el peso del líquido y seleccionar la herramienta y unidad de medida correctas para determinar el volumen o peso del líquido.	No puede determinar cuándo es apropiado usar las mediciones del volumen o peso líquido para calcular el volumen o peso líquido usando las unidades y herramientas adecuadas	A veces puede determinar cuándo es apropiado usar las mediciones del volumen o peso líquido para calcular el volumen o peso líquido usando las unidades y herramientas adecuadas	Puede determinar cuándo es apropiado usar las mediciones del volumen o peso líquido para calcular el volumen o peso líquido usando las unidades y herramientas adecuadas
Análisis de datos			
3.8B Explicar la información representada en una tabla de frecuencias, un gráfico de puntos, un pictograma y un gráfico de barras, y resolver los problemas usando esos datos	No puede resolver problemas de un paso y/o dos pasos usando datos categóricos representados en una tabla de frecuencia, un gráfico de puntos, un pictograma o un gráfico de barras, con intervalos en escala	A veces puede resolver problemas de un paso o dos pasos usando datos categóricos representados en una tabla de frecuencia, un gráfico de puntos, un pictograma o un gráfico de barras, con intervalos en escala	Puede resolver problemas de un paso y dos pasos usando datos categóricos representados en una tabla de frecuencia, un gráfico de puntos, un pictograma o un gráfico de barras, con intervalos en escala