



Estándares Esenciales del 1^{er} Grado

Cuarto 1

ELA (Artes de Lenguaje Inglés):

1.RF.2.A.e - Desarrollar la consciencia fonémica del proceso de lectura. - e. Segmentar las palabras habladas de tres a cinco fonemas en los fonemas individuales.

1.RF.3.A.e - Desarrollar la fonética del proceso de lectura. - e. Combinar los sonidos de las letras y patrones comunes del deletreo para decodificar las palabras reconocibles.

Matemáticas:

1.NS.A.2 – Leer y escribir los números y representar una cantidad de objetos con un número escrito (hasta 120).

1.NBT.A.2 Entender que los números de dos dígitos están compuestos de decena(s) y unidad(es).

Ciencias:

1.ETS1.A.1 - Hacer preguntas, formular observaciones y recopilar información acerca de una situación que la gente quiere cambiar para definir un problema simple que se puede resolver a través del desarrollo de un nuevo o mejorado objeto o herramienta.

1.PS4.A.1 – Planear y realizar las investigaciones para ofrecer evidencia que los materiales que vibran pueden crear sonido y que el sonido puede hacer que los materiales vibren.

Cuarto 2

ELA (Artes de Lenguaje Inglés):

1.RF.2.A.e - Desarrollar la consciencia fonémica del proceso de lectura. - e. Segmentar las palabras habladas de tres a cinco fonemas en los fonemas individuales.

1.RF.3.A.e - Desarrollar la fonética del proceso de lectura. - e. Combinar los sonidos de las letras y patrones comunes del deletreo para decodificar las palabras reconocibles.

Matemáticas:

1.RA.A.3 Desarrollar el significado del signo igual y determinar si las ecuaciones que involucran las sumas y restas son verdaderas o falsas.

1.GM.A.1 Distinguir entre los atributos definitorios versus los atributos no definitorios; construir y dibujar las formas que poseen los atributos definitorios.

Ciencias:

1.PS4.A.1 - Planear y realizar las investigaciones para ofrecer evidencia que los materiales que vibran pueden crear sonido y que el sonido puede hacer que los materiales vibren.

1.PS4.C.1 – Usar herramientas y materiales para diseñar y construir un aparato que usa la luz o sonido para resolver el problema de la comunicación a lo largo de la distancia.



Estándares Esenciales del 1^{er} Grado

Cuarto 3

ELA (Artes de Lenguaje Inglés):

- 1.RF.2.A.e - Desarrollar la conciencia fonémica del proceso de lectura. - e. Segmentar las palabras habladas de tres a cinco fonemas en los fonemas individuales.
- 1.RF.3.A.e - Desarrollar la fonética del proceso de lectura. - e. Combinar los sonidos de las letras y patrones comunes del deletreo para decodificar las palabras reconocibles.
- 1.L.1.A.g – En texto escrito, aplicar la gramática estándar del inglés. - g. Producir completas oraciones simples y compuestas.

Matemáticas:

- 1.NBT.B.7 Sumar o restar un múltiplo de 10 o de otro número de dos dígitos, y justificar la solución. 1.RA.A.1 Usar la suma y resta hasta el 20 para resolver problemas.

Ciencias:

- 1.ESS1.A.2 – Usar observaciones del sol, luna y estrellas para describir los patrones que se puede predecir.
- 1.LS1.A.1 – Usar materiales para diseñar una solución a un problema humano al imitar cómo las plantas y/o animales usan sus partes externas para ayudarlos a sobrevivir, crecer y cumplir sus necesidades.

Cuarto 4

ELA (Artes de Lenguaje Inglés):

- 1.RF.2.A.e - Desarrollar la conciencia fonémica del proceso de lectura. - e. Segmentar las palabras habladas de tres a cinco fonemas en los fonemas individuales.
- 1.RF.3.A.e - Desarrollar la fonética del proceso de lectura. - e. Combinar los sonidos de las letras y patrones comunes del deletreo para decodificar las palabras reconocibles.
- 1.L.1.A.g - En texto escrito, aplicar la gramática estándar del inglés. - g. Producir completas oraciones simples y compuestas.

Matemáticas:

- 1.GM.A.4 Dividir los círculos y rectángulos en dos o cuatro partes iguales y describir las partes y totalidades verbalmente.
- 1.DS.A.2 Sacar conclusiones de los gráficos de objetos, gráficos de dibujos, gráficos "t" y marcas de cuentos.

Ciencias:

- 1.LS1.A.1 – Usar materiales para diseñar una solución a un problema humano al imitar cómo las plantas y/o animales usan sus partes externas para ayudarlos a sobrevivir, crecer y cumplir sus necesidades.
- 1.LS3.A.1 – Formular observaciones para construir una explicación basada en la evidencia que las plantas y animales jóvenes son parecidos, pero no son exactamente iguales a sus padres.