

Guía de Midlothian ISD a la boleta de calificaciones con base en estándares: Grado 1, Matemáticas

Sección de boleta de calificaciones	Estándares evaluados	Evolución del aprendizaje			
		Área problemática - puntaje de 1	Progreso limitado - puntaje de 2	Aproximación al estándar - puntaje de 3	Dominio del estándar - Puntaje de 4
PRIMER CICLO DE CALIFICACIÓN					
Razonamiento algebraico	1.5F Determinar el número entero desconocido de una ecuación de suma o resta, cuando lo desconocido podría ser cualquiera de los tres o cuatro términos de la ecuación.	El alumno puede determinar el resultado desconocido en una ecuación de suma o resta, dentro de 10, con ayuda del maestro. Ej. $6 = 4 +$ Ej. $10 - 8 =$	El alumno puede determinar el resultado desconocido en una ecuación de suma o resta, dentro de 10. Ej. $6 + 4 =$ Ej. $10 - 8 =$	El alumno puede determinar la parte desconocida en una ecuación de suma o resta, dentro de 10. Ej. $6 + \_ = 10$ Ej. $\_ - 8 = 2$	El alumno puede determinar el número entero desconocido en una ecuación de suma O resta, cuando el desconocido podría ser cualquiera de los tres O cuatro términos de la ecuación, dentro de 10. Ej. $3 + 3 = 6$ O $5 - 2 = 6 - 3$ Ej. $\_ + 3 = 6$ O $5 - 2 = \_ - 3$ Ej. $3 + 3 = \_$ O $\_ - 2 = 6 - 3$
Números y Operaciones	1.2B El alumno puede usar modelos concretos y gráficos para crear y descomponer números hasta 120 de más de una manera, p. ej., la suma de tantos centenares, tantas decenas, y tantas unidades.	*El alumno puede componer números hasta 20 de una sola manera, con ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O *El alumno puede descomponer números hasta 20 de una sola manera, con ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	El alumno puede componer números hasta 20 de una sola manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O El alumno puede descomponer números hasta 20 de una sola manera, con ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	El alumno puede componer números hasta 20 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O El alumno puede descomponer números hasta 20 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	El alumno puede componer números hasta 20 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) Y El alumno puede descomponer números hasta 20 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)
	1.2(G) Representar la comparación de dos números hasta 120, usando los símbolos $<$, $=$, $>$, $<$, $=$	El alumno puede comparar números menores a 15. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 15. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 20. (verbalmente o con señalar)	Representar la comparación de dos números hasta 20, usando los símbolos $>$, $<$, $=$
	1.3D Aplicar estrategias de operaciones básicas de suma y resta dentro de 20, incluida la formación de 10 y la descomposición de un número que produce un 10.	*El alumno puede sumar O restar dentro de 8, usando estrategias de operaciones básicas, con ayuda del maestro.	*El alumno puede sumar dentro de 8 usando estrategias de operaciones básicas O *El alumno puede restar dentro de 8, usando estrategias básicas de operaciones	*El alumno puede sumar dentro de 10 usando estrategias de operaciones básicas O *El alumno puede restar dentro de 10, usando estrategias básicas de operaciones	*El alumno puede sumar dentro de 10 usando estrategias de operaciones básicas Y *El alumno puede restar dentro de 10, usando estrategias básicas de operaciones
	1.3B, 1.3E, 1.3F Usar estrategias para resolver, explicar, y generar situaciones de problemas, hasta 20.	El alumno utiliza objetos y modelos gráficos para resolver problemas narrativos hasta 10, con ayuda del maestro.	El alumno usa objetos y modelos gráficos para determinar el desconocido en problemas narrativos de hasta 10	El alumno explica las estrategias utilizadas para resolver problemas narrativos hasta 10	El alumno genera su propio problema narrativo cuando se le da una ecuación de 10
SEGUNDO CICLO DE CALIFICACIÓN					
Razonamiento algebraico	1.5 A Recitar los números adelante y al revés, empezando con cualquier número específico entre 1 y 120	Los alumnos pueden contar hacia delante a un número menor a 50, empezando con 1.	Un alumno puede contar de memoria hacia delante y hacia atrás, a 50 empezando en 1	*Los alumnos pueden contar hacia delante empezando en cualquier número específico entre 1 y 100 O *Los alumnos pueden contar hacia atrás empezando en cualquier número específico entre 1 y 100	El alumno puede contar hacia delante empezando en cualquier número específico hasta 100 Y El alumno puede contar hacia atrás de cualquier número específico hasta 100
	1.5F Determinar el número entero desconocido de una ecuación de suma o resta, cuando lo desconocido podría ser cualquiera de los tres o cuatro términos de la ecuación.	El alumno puede determinar el resultado desconocido en una ecuación de suma o resta, dentro de 20, con ayuda del maestro. Ej. $14 + 3 = \_$ Ej. $17 - 12 = \_$	El alumno puede determinar el resultado desconocido en una ecuación de suma o resta, dentro de 20. Ej. $14 + 3 =$ Ej. $17 - 12 = \_$	El alumno puede determinar la parte desconocida en una ecuación de suma o resta, dentro de 20. Ej. $6 + \_ = 18$ Ej. $\_ - 12 = 2$	El alumno puede determinar el número entero desconocido en una ecuación de suma O resta, cuando el desconocido podría ser cualquiera de los tres O cuatro términos de la ecuación, dentro de 20. ej. $13 + 3 = 16$ O $15 - 10 = 7 - 2$ ej. $\_ + 3 = 16$ O $15 - 10 = \_ - 2$ ej. $13 + 3 = \_$ O $\_ - 10 = 7 - 2$

Análisis de datos	1.8 A,B.& C Los alumnos recopilarán, clasificarán, organizarán, datos en hasta tres categorías utilizando modelos/representaciones como marcas de conteo o gráficos en T y utilizarán los datos para sacar conclusiones, generar y resolver problemas, así como contestar a preguntas utilizando información de imágenes gráficos tipo barra.	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T, con ayuda del maestro	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T, Y crea un gráfico ilustrado que refleja los datos.	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T, Y crea un gráfico tipo barra que refleja los datos.
Geometría	1.6A, 1.6B, 1.6C,1.6D,1.6F Identificar, clasificar, y crear formas de 2 dimensiones; distinguir los atributos que definen una figura de 2 dimensiones y los atributos que no definen a la figura.	Identifica formas de 2D (círculos, triángulos, rectángulos, cuadrados (como rectángulo especial), rombos, hexágonos Y describir sus atributos con ayuda del maestro.	Identifica formas de 2D (círculos, triángulos, rectángulos, cuadrados (como rectángulo especial), rombos, hexágonos Y describir sus atributos	Los alumnos crean formas 2D Y describen sus atributos, usando lenguaje formal de geometría	El alumno distingue entre los atributos que definen y los que no definen a formas 2D, clasificando y separando formas 2D regulares e irregulares con base en dichos atributos Y Describe los atributos de las formas en lenguaje geométrico formal.
Números y Operaciones	1.2B El alumno puede usar modelos concretos y gráficos para crear y descomponer números hasta 120 de más de una manera, p. ej., la suma de tantos centenares, tantas decenas, y tantas unidades.	*El alumno puede componer números hasta 20 de más de una manera con la ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.), O *El alumno puede descomponer números hasta 20 de más de una manera con la ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 20 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O *El alumno puede descomponer números hasta 20 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O *El alumno puede descomponer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) Y *El alumno puede descomponer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)
	1.2G Representar la comparación de dos números hasta 100, usando los símbolos <, =, o >	El alumno puede comparar números menores a 50. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 50. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 75. (verbalmente o con señalar)	Representa la comparación de dos números hasta 99, usando los símbolos >, <, o =
	1.3D Aplicar estrategias de operaciones básicas de suma y resta dentro de 20, incluida la formación de 10 y la descomposición de un número que produce un 10.	*El alumno puede sumar O restar dentro de 15, usando estrategias de operaciones básicas, con ayuda del maestro.	*El alumno puede sumar dentro de 15 usando estrategias de operaciones básicas O *El alumno puede restar dentro de 15, usando estrategias básicas de operaciones	*El alumno puede sumar dentro de 20 usando estrategias de operaciones básicas O *El alumno puede restar dentro de 20, usando estrategias básicas de operaciones	*El alumno puede sumar dentro de 20 usando estrategias de operaciones básicas Y *El alumno puede restar dentro de 20, usando estrategias básicas de operaciones
	1.3B, 1.3E, 1.3F Usar estrategias para resolver, explicar, y generar situaciones de problemas, hasta 20.	El alumno utiliza objetos y modelos gráficos para resolver problemas narrativos hasta 20, con ayuda del maestro.	El alumno usa objetos y modelos gráficos para determinar el desconocido en problemas narrativos de hasta 20	El alumno explica las estrategias utilizadas para resolver problemas narrativos hasta 20	El alumno genera su propio problema narrativo cuando se le da una ecuación de 20
TERCER CICLO DE CALIFICACIÓN					
Álgebra	1.5 A Recitar los números adelante y al revés, empezando con cualquier número específico entre 1 y 120	Los alumnos pueden contar de memoria hacia delante a un número menor a 100, empezando con 1	Un alumno puede contar de memoria hacia delante y hacia atrás, a 100 empezando en 1	*Los alumnos pueden contar hacia delante empezando en cualquier número específico entre 1 y 120 O *Los alumnos pueden contar hacia atrás empezando en cualquier número específico entre 1 y 120	*El alumno puede contar hacia delante empezando en cualquier número específico hasta 120 Y *El alumno puede contar hacia atrás de cualquier número específico hasta 120
	1.5B Contar de dos en dos, cinco en cinco y diez en diez para determinar el número total de objetos, hasta 120 en un grupo.	El alumno puede contar objetos de 2 en 2, de 5 en 5 O de 10 en 10, hasta 100, con ayuda del maestro	El alumno puede contar objetos de 10 en 10 Y de 2 en 2, O de 5 en 5, hasta 100	El alumno puede contar objetos de 2 en 2, de 5 en 5 Y de 10 en 10, hasta 100	El alumno puede contar objetos de 2 en 2, de 5 en 5 Y de 10 en 10, hasta 120

Razonamiento	1.5F Determinar el número entero desconocido de una ecuación de suma o resta, cuando lo desconocido podría ser cualquiera de los tres o cuatro términos de la ecuación.	El alumno puede determinar el resultado desconocido en una ecuación de suma o resta, dentro de 20, con ayuda del maestro. Ej. $14 + 3 = \_\_\_\_\_\_$ Ej. $17 - 12 = \_\_\_\_\_\_$	El alumno puede determinar el resultado desconocido en una ecuación de suma o resta, dentro de 20. Ej. $14 + 3 =$ Ej. $17 - 12 = \_\_\_\_\_\_$	El alumno puede determinar la parte desconocida en una ecuación de suma o resta, dentro de 20. Ej. $6 + \_\_\_\_\_\_ = 18$ Ej. $\_\_\_\_\_\_ - 12 = 2$	El alumno puede determinar el número entero desconocido en una ecuación de suma O resta, cuando el desconocido podría ser cualquiera de los tres O cuatro términos de la ecuación, dentro de 20. ej. $13 + 3 = 16$ O $15 - 10 = 7 - 2$ ej. $\_\_\_\_\_\_ + 3 = 16$ O $15 - 10 = \_\_\_\_\_\_ - 2$ ej. $13 + 3 = \_\_\_\_\_\_$ O $\_\_\_\_\_\_ - 10 = 7 - 2$
Análisis de datos	1.8 A,B,& C Los alumnos recopilarán, clasificarán, organizarán, datos en hasta tres categorías utilizando modelos/representaciones como marcas de conteo o gráficos en T y utilizarán los datos para sacar conclusiones, generar y resolver problemas, así como contestar a preguntas utilizando información de gráficos ilustrados y de barra.	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T Y crea un gráfico de barra y/o gráfico ilustrado que refleja los datos, con ayuda del maestro.	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T Y crea un gráfico tipo barra y/o ilustrado que refleja los datos.	El alumno saca conclusiones y contesta preguntas usando información de gráficos ilustrados y de barra.	El alumno genera y contesta preguntas utilizando la información de gráficos ilustrados y de barra.
Geometría y Medición	1.6A, 1.6B, 1.6C,1.6D,1.6F Identificar, clasificar, y crear formas de 2 dimensiones; distinguir los atributos que definen una figura de 2 dimensiones y los atributos que no definen a la figura.	Identifica formas de 2D (círculos, triángulos, rectángulos, cuadrados (como rectángulo especial), rombos, hexágonos Y describir sus atributos con ayuda del maestro.	Identifica formas de 2D (círculos, triángulos, rectángulos, cuadrados (como rectángulo especial), rombos, hexágonos Y describir sus atributos	Los alumnos crean formas 2D Y describen sus atributos, usando lenguaje formal de geometría	El alumno distingue entre los atributos que definen y los que no definen a formas 2D, clasificando y separando formas 2D regulares e irregulares con base en dichos atributos Y Describe los atributos de las formas en lenguaje geométrico formal.
	1.6B, 1.6E, Identificar formas de 3 dimensiones; distinguir los atributos que definen una figura de 3 dimensiones y los atributos que no definen a la figura.	El alumno puede distinguir entre los atributos que definen y los que no definen a formas 3D, clasificando y separando formas 3D regulares e irregulares con base en dichos atributos, con ayuda del maestro.	El alumno distingue entre los atributos que definen las formas 3D, clasificando y separando formas 3D con base en dichos atributos	El alumno distingue entre los atributos que definen y los que no definen a formas 3D, clasificando y separando formas 3D con base en dichos atributos	Identifica formas 3D (esferas, conos, cilindros, prismas rectangulares (incluidos los cubos) y prismas triangulares. Y Describe los atributos de las formas en lenguaje geométrico formal.
	1.6G, Dividir formas de dos dimensiones en dos y cuatro partes iguales o equitativas, y describir las partes con palabras.	El alumno puede identificar partes equitativas y no equitativas, con ayuda del maestro.	El alumno puede identificar partes equitativas y no equitativas, o partes iguales	Los alumnos pueden dividir formas 2D en mitades y cuartos.	Los alumnos pueden dividir formas 2D en mitades y cuartos Y pueden describir las partes usando lenguaje matemático.
	1.7A, 1.7B, 1.7C, 1.7D Utilizar herramientas de medición para ilustrar, describir y medir longitudes con unidades no estándar; Medir el mismo objeto/distancia usando dos unidades de diferentes longitudes, y describir por qué difieren las medidas.	El alumno ilustra que la longitud de un objeto es igual al número de unidades de un mismo tamaño que, cuando se ponen de punto a punto, sin brechas o solapamiento, de un extremo del objeto al otro, con ayuda del maestro.	El alumno ilustra que la longitud de un objeto es igual al número de unidades de un mismo tamaño que, cuando se ponen de punto a punto, sin brechas o solapamiento, de un extremo del objeto al otro.	El alumno describe una longitud a la unidad entera más cercana, usando un número y una unidad.	El alumno mide el mismo objeto/distancia, usando dos unidades de diferentes longitudes, y describe por qué difieren las medidas.
	1.7E Lee la hora, a la hora y a la media hora, usando relojes analógicos y digitales. Decir la hora, a la hora y media hora	Lee la hora, a la hora y a la media hora, en un reloj digital, con ayuda del maestro	Lee la hora, a la hora y a la media hora, en un reloj digital	Lee la hora, a la hora, en un reloj digital Y un reloj analógico	Lee la hora, a la hora y a la media hora, en un reloj digital Y un reloj analógico

Números y Operaciones	1.2B El alumno puede usar modelos concretos y gráficos para crear y descomponer números hasta 120 de más de una manera, p. ej., la suma de tantos centenares, tantas decenas, y tantas unidades.	*El alumno puede componer números hasta 99 de más de una manera con la ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.), O *El alumno puede descomponer números hasta 99 de más de una manera con la ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O *El alumno puede descomponer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O *El alumno puede descomponer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) Y *El alumno puede descomponer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)
	1.2G Representar la comparación de dos números hasta 100, usando los símbolos <, =, >	El alumno puede comparar números menos de 75. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 75. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 100. (verbalmente o con señalar)	Representa la comparación de dos números hasta 100, usando los símbolos >, <, o =
	1.3D Aplicar estrategias de operaciones básicas de suma y resta dentro de 20, incluida la formación de 10 y la descomposición de un número que produce un 10.	El alumno puede sumar O restar dentro de 15, usando estrategias de operaciones básicas, con ayuda del maestro.	El alumno puede sumar dentro de 15 usando estrategias de operaciones básicas O El alumno puede restar dentro de 15, usando estrategias básicas de operaciones	El alumno puede sumar dentro de 20 usando estrategias de operaciones básicas O El alumno puede restar dentro de 20, usando estrategias básicas de operaciones	El alumno puede sumar dentro de 20 usando estrategias de operaciones básicas Y El alumno puede restar dentro de 20, usando estrategias básicas de operaciones
	1.3B, 1.3E, 1.3F Usar estrategias para resolver, explicar, y generar situaciones de problemas, hasta 20.	El alumno utiliza objetos y modelos gráficos para resolver problemas narrativos hasta 20, con ayuda del maestro.	El alumno usa objetos y modelos gráficos para determinar el desconocido en problemas narrativos de hasta 20	El alumno explica las estrategias utilizadas para resolver problemas narrativos hasta 20	El alumno genera su propio problema narrativo cuando se le da una ecuación de 20
CUARTO CICLO DE CALIFICACIÓN					
Razonamiento algebraico	1.5 A Recitar los números adelante y al revés, empezando con cualquier número específico entre 1 y 120	Los alumnos pueden contar de memoria hacia delante a un número menor a 120, empezando con 1	Un alumno puede contar de memoria hacia delante y hacia atrás, a 120 empezando en 1	Los alumnos pueden contar hacia delante empezando en cualquier número específico entre 1 y 120 O Los alumnos pueden contar hacia atrás empezando en cualquier número específico entre 1 y 120	* El alumno puede contar hacia delante empezando en cualquier número específico hasta 120 Y *El alumno puede contar hacia atrás de cualquier número específico hasta 120
	1.5B Contar de dos en dos, cinco en cinco y diez en diez para determinar el número total de objetos, hasta 120 en un grupo.	El alumno puede contar objetos de 2 en 2, de 5 en 5 O de 10 en 10, hasta 100, con ayuda del maestro	El alumno puede contar objetos de 10 en 10 Y de 2 en 2, O de 5 en 5, hasta 100	El alumno puede contar objetos de 2 en 2, de 5 en 5 Y de 10 en 10, hasta 100	El alumno puede contar objetos de 2 en 2, de 5 en 5 Y de 10 en 10, hasta 120
	1.5F Determinar el número entero desconocido de una ecuación de suma o resta, cuando lo desconocido podría ser cualquiera de los tres o cuatro términos de la ecuación.	El alumno puede determinar el resultado desconocido en una ecuación de suma o resta, dentro de 20, con ayuda del maestro. Ej. $14 + 3 = \_\_\_$ Ej. $17 - 12 = \_\_\_$	El alumno puede determinar el resultado desconocido de una ecuación de suma o resta, dentro de 20. Ej. $14 + 3 =$ Ej. $17 - 12 = \_\_\_$	El alumno puede determinar la parte desconocida en una ecuación de suma o resta, dentro de 20. Ej. $6 + \_\_ = 18$ Ej. $\_\_\_ - 12 = 2$	El alumno puede determinar el número entero desconocido en una ecuación de suma O resta, cuando el desconocido podría ser cualquiera de los tres O cuatro términos de la ecuación, dentro de 20. ej. $13 + 3 = 16$ O $15 - 10 = 7 - 2$ ej. $\_\_ + 3 = 16$ O $15 - 10 = \_\_ - 2$ ej. $13 + 3 = \_\_\_$ O $\_\_\_ - 10 = 7 - 2$
Análisis de datos	1.8 A,B,& C Los alumnos recopilarán, clasificarán, organizarán, datos en hasta tres categorías utilizando modelos/representaciones como marcas de conteo o gráficos en T y utilizarán los datos para sacar conclusiones, generar y resolver problemas, así como contestar a preguntas utilizando información de gráficos ilustrados y de barra.	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T Y crea un gráfico de barra y/o gráfico ilustrado que refleja los datos, con ayuda del maestro.	El alumno recopila, clasifica, y organiza datos de hasta 3 categoría, usando marcas de conteo o gráficos en T Y crea un gráfico tipo barra y/o ilustrado que refleja los datos.	El alumno saca conclusiones y contesta preguntas usando información de gráficos ilustrados y de barra.	El alumno genera y contesta preguntas utilizando la información de gráficos ilustrados y de barra.

Geometría y Medición	1.6A, 1.6B, 1.6C, 1.6D, 1.6F Identificar, clasificar, y crear formas de 2 dimensiones; distinguir los atributos que definen una figura de 2 dimensiones y los atributos que no definen a la figura.	Identifica formas de 2D (círculos, triángulos, rectángulos, cuadrados (como rectángulo especial), rombos, hexágonos Y describir sus atributos con ayuda del maestro.	Identifica formas de 2D (círculos, triángulos, rectángulos, cuadrados (como rectángulo especial), rombos, hexágonos Y describir sus atributos	Los alumnos crean formas 2D Y describen sus atributos, usando lenguaje formal de geometría	El alumno distingue entre los atributos que definen y los que no definen a formas 2D, clasificando y separando formas 2D regulares e irregulares con base en dichos atributos Y Describe los atributos de las formas en lenguaje geométrico formal.
	1.6B, 1.6E, Identificar formas de 3 dimensiones; distinguir los atributos que definen una figura de 3 dimensiones y los atributos que no definen a la figura.	El alumno puede distinguir entre los atributos que definen y los que no definen a formas 3D, clasificando y separando formas 3D regulares e irregulares con base en dichos atributos, con ayuda del maestro.	El alumno distingue entre los atributos que definen las formas 3D, clasificando y separando formas 3D con base en dichos atributos	El alumno distingue entre los atributos que definen y los que no definen a formas 3D, clasificando y separando formas 3D con base en dichos atributos	Identifica formas 3D (esferas, conos, cilindros, prismas rectangulares (incluidos los cubos) y prismas triangulares. Y Describe los atributos de las formas en lenguaje geométrico formal.
	1.6G, Dividir formas de dos dimensiones en dos y cuatro partes iguales o equitativas, y describir las partes con palabras.	El alumno puede identificar partes equitativas y no equitativas, con ayuda del maestro.	El alumno puede identificar partes equitativas y no equitativas, o partes iguales	Los alumnos pueden dividir formas 2D en mitades y cuartos.	Los alumnos pueden dividir formas 2D en mitades y cuartos Y pueden describir las partes usando lenguaje matemático.
	1.7A, 1.7B, 1.7C, 1.7D Utilizar herramientas de medición para ilustrar, describir y medir longitudes con unidades no estándar; Medir el mismo objeto/distancia usando dos unidades de diferentes longitudes, y describir por qué difieren las medidas.	El alumno ilustra que la longitud de un objeto es igual al número de unidades de un mismo tamaño que, cuando se ponen de punto a punto, sin brechas o solapamiento, de un extremo del objeto al otro, con ayuda del maestro.	El alumno ilustra que la longitud de un objeto es igual al número de unidades de un mismo tamaño que, cuando se ponen de punto a punto, sin brechas o solapamiento, de un extremo del objeto al otro.	El alumno describe una longitud a la unidad entera más cercana, usando un número y una unidad.	El alumno mide el mismo objeto/distancia, usando dos unidades de diferentes longitudes, y describe por qué difieren las medidas.
	1.7E Lee la hora, a la hora y a la media hora, usando relojes analógicos y digitales. Decir la hora, a la hora y media hora	Lee la hora, a la hora y a la media hora, en un reloj digital, con ayuda del maestro	Lee la hora, a la hora y a la media hora, en un reloj digital	Lee la hora, a la hora, en un reloj digital Y un reloj analógico	Lee la hora, a la hora y a la media hora, en un reloj digital Y un reloj analógico
Números y Operaciones	1.2B El alumno puede usar modelos concretos y gráficos para crear y descomponer números hasta 120 de más de una manera, p. ej., la suma de tantos centenares, tantas decenas, y tantas unidades.	*El alumno puede componer números hasta 99 de más de una manera con la ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.), O *El alumno puede descomponer números hasta 99 de más de una manera con la ayuda del maestro (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O *El alumno puede descomponer números hasta 99 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) O *El alumno puede descomponer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)	*El alumno puede componer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.) Y *El alumno puede descomponer números hasta 120 de más de una manera (bloques de base diez, cubos de conexión, palitos de atar, rectas numéricas, discos de valor posicional, modelo gráfico, etc.)
	1.2G Representar la comparación de dos números hasta 100, usando los símbolos <, =, o >	El alumno puede comparar números menos de 75. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 75. (verbalmente o con señalar)	El alumno puede comparar números hasta 100. (verbalmente o con señalar)	Representar la comparación de dos números hasta 100, usando los símbolos >, <, o =
	1.3D Aplicar estrategias de operaciones básicas de suma y resta dentro de 20, incluida la formación de 10 y la descomposición de un número que produce un 10.	El alumno puede sumar O restar dentro de 15, usando estrategias de operaciones básicas, con ayuda del maestro.	El alumno puede sumar dentro de 15 usando estrategias de operaciones básicas O El alumno puede restar dentro de 15, usando estrategias básicas de operaciones	El alumno puede sumar dentro de 20 usando estrategias de operaciones básicas O El alumno puede restar dentro de 20, usando estrategias básicas de operaciones	El alumno puede sumar dentro de 20 usando estrategias de operaciones básicas Y El alumno puede restar dentro de 20, usando estrategias básicas de operaciones
	1.3B, 1.3E, 1.3F Usar estrategias para resolver, explicar, y generar situaciones de problemas, hasta 20.	El alumno utiliza objetos y modelos gráficos para resolver problemas narrativos hasta 20, con ayuda del maestro.	El alumno usa objetos y modelos gráficos para determinar el desconocido en problemas narrativos de hasta 20	El alumno explica las estrategias utilizadas para resolver problemas narrativos hasta 20	El alumno genera su propio problema narrativo cuando se le da una ecuación de 20

2	1.4A Identificar monedas de los EE.UU. según su valor, incluso las de un centavo (penny), cinco centavos (nickel), diez centavos (dime), y veinticinco centavos (quarter), y describir las relaciones entre las mismas.	El alumno identifica menos de 3 de las 4 monedas según su valor	El alumno identifica 3 de las 4 monedas según su valor	El alumno identifica monedas de los EE. UU., incluidas las de un centavo, cinco centavos, diez centavos y 25 centavos, según su valor	El alumno identifica monedas de los EE. UU., incluidas las de un centavo, cinco centavos, diez centavos y 25 centavos, según su valor Y describe las relaciones que existen entre ellas.
	1.4C Usar relaciones para contar de dos en dos, de cinco en cinco, y de diez en diez, para determinar el valor de una colección de monedas de penny (centavo), nickel (cinco centavos) y/o dime (diez centavos).	Determinar el valor de una colección de cualquier mezcla de monedas de un centavo (pennies), 5 centavos (nickels), y/o 10 centavos (dimes) hasta 50 centavos, contándolos de dos en dos, de cinco en cinco y de diez en diez, según corresponda con ayuda del maestro.	Determinar el valor de una colección de cualquier mezcla de monedas de un centavo (pennies), 5 centavos (nickels), y/o 10 centavos (dimes) hasta 50 centavos, contándolos de dos en dos, de cinco en cinco y de diez en diez, según corresponda.	Determinar el valor de una colección de cualquier mezcla de monedas de un centavo (pennies), 5 centavos (nickels), y/o 10 centavos (dimes) hasta 75 centavos, contándolos de dos en dos, de cinco en cinco y de diez en diez, según corresponda.	Determina el valor de una colección de cualquier mezcla de monedas de un centavo (pennies), 5 centavos (nickels), y/o 10 centavos (dimes) hasta 99 centavos, contándolos de dos en dos, de cinco en cinco y de diez en diez, según corresponda.