

Guía de evaluación de Matemáticas de segundo grado del ISD de Midlothian para 2020-2021

Guía de evaluación para la Boleta de Calificaciones con base en estándares: Grado 2, Matemáticas

Sección de Boleta de Calificaciones	Estándares evaluados	Evaluación de dominio			Área problemática (No está)	Área problemática (No está)
		Cumple el estándar - Puntuación de	Está progresando hacia el	Área problemática (No está)		
PRIMER CICLO DE CALIFICACIÓN						
R e p r e s e n t a r	usar formas estándares, en palabras y	usar modelos concretos y pictóricos para	El alumno puede representar los	El alumno puede representar los números	El alumno puede representar los números	
R e p r e s e n t a r	usar el valor de posición para comparar	generar un número que es más de o	El alumno puede comprar y ordenar	El alumno puede comparar dos números,	El alumno puede usar el valor de	
C ó m p u t o	recordar operaciones básicas para sumar y restar, dentro de 20, de forma automática 2.4A (se enseña en el 2do y 3er ciclo, continúa en el 4to ciclo de 9 semanas)		El alumno puede usar estrategias eficaces para recordar operaciones básicas para automáticamente restar y sumar, dentro de 20. Se usan las estrategias de forma tan homogénea que los datos parecen haber sido memorizados.	El alumno puede sumar y restar dentro de 20, usando ayudas manipulativas; incluso puede contar de 1 en 1 con sus dedos. El alumno no usa estrategias eficientes para generar las sumas o diferencias.	El alumno puede sumar y restar dentro de 10, usando ayudas manipulativas, incluso puede contar de 1 en 1 con sus dedos.	
C ó m p u t o	sumar hasta cuatro números de dos	usar un entendimiento del valor de	El alumno puede sumar hasta cuatro	El alumno puede sumar dos números de	El alumno suma números de dos dígitos	
C ó m p u t o	sumar hasta cuatro números de dos dígitos y restar números de dos dígitos usando estrategias mentales y algoritmos fundamentados en el conocimiento de valor de posición y las propiedades de la operación 2.4B (se enseña en el 2do y 3er, y continúa en el 4to ciclo de 9 semanas) <i>*Nota: este estándar trata la suma y</i>	usar un entendimiento del valor de posición para determinar el número que es 10 o 100 más o menos que el número dado, hasta 1,2000 2.7B (continúa en el 2do ciclo de 9 semanas)	El alumno puede restar dos números de dos dígitos usando estrategias mentales y algoritmos con base en un conocimiento del valor de posición y las propiedades de las operaciones. El alumno puede explicar su estrategia seleccionada.	El alumno puede restar dos números de dos dígitos usando una variedad de estrategias y algoritmos con base en un conocimiento del valor de posición y las propiedades de las operaciones.	El alumno resta números de dos dígitos de manera incoherente. Es posible que el alumno solamente pueda usar una estrategia y no relacione el conocimiento del valor de posición o las propiedades de las operaciones.	
A n á l i s i s	resolver problemas narrativos de un	representar y resolver problemas	El alumno resuelve problemas	El alumno resuelve problemas narrativos	El alumno puede resolver problemas	
A n á l i s i s	generar y resolver situaciones de	representar y resolver problemas	El alumno genera y resuelve	El alumno genera y resuelve situaciones	El alumno resuelve un enunciado	
A n á l i s i s	determinar el valor de una colección de	usar el símbolo de centavo, el símbolo de	El alumno puede determinar el valor de	El alumno puede usar relaciones para	El alumno puede identificar monedas	
SEGUNDO CICLO DE CALIFICACIÓN						
C ó m p u t o	recordar operaciones básicas para automáticamente sumar y restar, dentro de 20 2.4A		El alumno puede usar estrategias eficaces para recordar operaciones básicas para automáticamente restar y sumar, dentro de 20. Usa estrategias de forma tan homogénea que los datos parecen haber sido memorizados.	El alumno puede sumar y restar dentro de 20, usando ayudas manipulativas; incluso puede contar de 1 en 1 con sus dedos. El alumno no usa estrategias eficientes para generar las sumas o diferencias.	El alumno puede sumar y restar dentro de 10, usando ayudas manipulativas; incluso puede contar de 1 en 1 con sus dedos.	

Cómputos y relaciones algebraicas	sumar hasta cuatro números de dos dígitos y restar números de dos dígitos usando estrategias mentales y algoritmos fundamentados en el conocimiento de valor de posición y las propiedades de la operación 2.4B <i>*Nota: este estándar trata la suma y resta, pero en este caso se concentra solamente en la SUMA.</i>		El alumno puede sumar hasta cuatro números de dos dígitos que suman hasta 1,200, usando estrategias mentales y algoritmos, con base en el conocimiento del valor de posición y las propiedades de las operaciones. El alumno puede explicar por qué escogió usar una estrategia. (Por ejemplo, cuando suma $40 + 23 + 60$, el alumno puede usar la propiedad asociativa para sumar 40 y 60 para un total de 100 y luego sumar 23 para llegar al total de 123.)	El alumno puede sumar dos números de dos dígitos usando una variedad de estrategias y algoritmos con base en el conocimiento del valor de posición y las propiedades de las operaciones.	El alumno suma números de dos dígitos de manera incoherente. Es posible que el alumno solamente pueda usar una estrategia y no relaciona el conocimiento del valor de posición o las propiedades de las operaciones.
	sumar hasta cuatro números de dos		El alumno puede restar dos números de	El alumno puede restar dos números de	El alumno resta números de dos dígitos
	resolver problemas narrativos de un	representar y resolver problemas	El alumno resuelve problemas	El alumno resuelve problemas narrativos	El alumno resta números de dos dígitos
	generar y resolver situaciones de	representar y resolver problemas	El alumno genera y resuelve	El alumno genera y resuelve situaciones	El alumno resuelve un enunciado
Geometría y medición	determinar el valor de una colección de clasificar y categorizar sólidos de tres	usar el símbolo de centavo, el símbolo de crear formas de dos dimensiones y sólidos	El alumno puede determinar el valor de El alumno puede clasificar y categorizar	El alumno puede usar relaciones para El alumno puede clasificar y categorizar	El alumno puede identificar monedas El alumno puede clasificar y categorizar
	clasificar y categorizar polígonos que tienen 12 lados o menos, según sus atributos e identificar el número de lados y el número de vértices que tiene 2.8C	crear formas de dos dimensiones según atributos específicos, incluyendo el número de lados y vértices 2.8A crear formas de dos dimensiones y sólidos de tres dimensiones con propiedades o atributos específicos 2.8D descomponer formas de dos dimensiones, por ejemplo, recortar un cuadrado de un triángulo, dividir una forma en dos mitades, o separar un rectángulo en tres triángulos idénticos, e identificar las partes geométricas resultantes 2.8E (continúa en el 4to ciclo de 9 semanas)	El alumno puede clasificar y categorizar los polígonos con 12 lados o menos según sus atributos (número de lados y vértices). El alumno puede crear formas de dos dimensiones con base en más de un atributo (número de lados y vértices). El alumno puede crear formas de dos dimensiones con propiedades o atributos específicos (número de lados, vértices, etc.) El alumno puede descomponer formas de dos dimensiones para crear formas idénticas (triángulos, cuadrados, rectángulos), describir el proceso, e identificar las partes geométricas resultantes. Puede descomponer una forma de más de una manera.	El alumno puede clasificar y categorizar algunos de los polígonos con 12 lados o menos según sus atributos (número de lados y vértices). El alumno puede crear formas de dos dimensiones con base en un atributo (número de lados y vértices). El alumno puede crear formas de dos dimensiones, con propiedades o atributos específicos (número de lados, vértices, etc.) El alumno puede descomponer formas de dos dimensiones para crear formas idénticas (triángulos, cuadrados, rectángulos).	El alumno puede clasificar y categorizar algunos de los polígonos que tienen 12 lados o menos. El alumno puede crear formas de dos dimensiones cuando se le da el nombre. El alumno puede crear algunas formas de dos dimensiones cuando se le da el nombre o la imagen. El alumno puede descomponer formas de dos dimensiones pero es posible que no ponga atención a que todas las partes sean idénticas/iguales.
	dividir objetos en partes iguales y	explicar que mientras más partes	El alumno puede dividir objetos en	El alumno puede dividir objetos en partes	El alumno puede dividir objetos en partes
	usar formas estándares, en palabras y	usar modelos concretos y pictóricos para	El alumno puede representar números	El alumno puede representar números	El alumno puede representar números
usar el valor de posición para comparar	generar un número que es más de o	El alumno puede comprar y ordenar	El alumno puede comparar dos números	El alumno puede usar el valor de	
TERCER CICLO DE CALIFICACIÓN					
resolver problemas narrativos de un	representar y resolver problemas	El alumno resuelve problemas	El alumno resuelve problemas narrativos	El alumno puede resolver problemas	

C e o r e t r	C ó m p u t o	R e p r e s e n t a	C ó m p u t o s y r e l a c i o n e s a l g e b r a i c a s	generar y resolver situaciones de problema para un enunciado numérico matemático específico que incluye la suma y resta de números enteros dentro de 1,000 2.4D	representar y resolver problemas narrativos de suma y resta en los que cualquiera de los términos del problema puede ser una incógnita 2.7C	El alumno genera y resuelve situaciones de problema para un enunciado numérico matemático específico que involucra la suma y resta de números enteros dentro de 1,000. El alumno puede generar y resolver la situación de problema cuando se le da un enunciado numérico en el cual cualquiera de los términos es la incógnita (por ejemplo, $34+23=\square$, $34+\square=57$, $\square+23=57$, $57-\square=23$).	El alumno genera y resuelve situaciones de problema para un enunciado numérico matemático específico que involucra la suma y resta de números enteros dentro de 1,000. El alumno puede generar y resolver la situación de problema cuando se le da un enunciado numérico para el cual se desconoce el resultado (por ejemplo, $34+23=\square$ y $56-13=\square$).	El alumno resuelve un enunciado numérico que involucra la suma y resta de números enteros dentro de 1,000.
			A n á l i s i s d	determinar el valor de una colección de escribe y resuelve problemas de un	calcular cómo el dinero ahorrado puede explicar que la longitud de una barra en un	El alumno puede determinar el valor de El alumno puede escribir y resolver	El alumno puede usar relaciones para El alumno puede escribir y resolver	El alumno puede identificar monedas El alumno puede interpretar los datos
C e o r e t r	G e o m e t r í a y m e d i c i ó n	C e o r e t r	leer y escribir la hora, al incremento de un minuto más cercano, usando relojes analógicos y digitales, y distinguir entre la mañana (a. m.) y tarde (p. m.)		El alumno puede leer y escribir la hora, al incremento de minuto más cercano, usando relojes analógicos y digitales, y distinguir entre la mañana (a. m.) y tarde (p. m.).	El alumno puede leer y escribir la hora, a la hora, media hora, o incremento de 15 minutos más cercano, usando relojes analógicos y digitales, y distinguir entre la mañana (a. m.) y tarde (p. m.).	El alumno puede leer y escribir la hora a la hora y media hora más cercanas.	
			determinar la solución a un problema	determinar la longitud de objetos usando	El alumno puede determinar la solución	El alumno puede determinar la solución a	El alumno puede determinar la solución a	
CUARTO CICLO DE CALIFICACIÓN								
C e o r e t r	C e o r e t r	C e o r e t r	determinar la solución a un problema	determinar la longitud de objetos usando	El alumno puede determinar la solución	El alumno puede determinar la solución a	El alumno puede determinar la solución a	
R e p r e s e n t a	C ó m p u t o	R e p r e s e n t a	generar y resolver situaciones de	modelar, crear y describir situaciones de	El alumno puede modelar, crear y	El alumno puede modelar y describir	El alumno puede modelar	
			dividir objetos en partes iguales y	explicar que mientras más partes	El alumno puede dividir objetos en	El alumno puede dividir objetos en partes	El alumno puede dividir objetos en partes	

<p>Análisis de datos y conocimientos de finanzas personales</p>	<p>determinar el valor de una colección de monedas, hasta un dólar 2.5A</p>	<p>calcular cómo el dinero ahorrado puede acumularse y con el tiempo llegar a ser una cantidad más grande 2.11A</p> <p>explicar que el ahorro es una alternativa al gasto 2.11B</p> <p>distinguir entre un depósito y un retiro 2.11C</p> <p>identificar ejemplos de préstamo y distinguir entre el uso responsable e irresponsable de préstamos 2.11D</p> <p>identificar ejemplos de prestar y usar conceptos de costos y beneficios para evaluar decisiones de préstamo 2.11E</p> <p>diferenciar entre productores y consumidores y calcular el costo de producir una cosa simple 2.11F</p>	<p>El alumno puede calcular la manera en que el dinero ahorrado puede acumular hasta formar una cantidad más grande con el tiempo, proporciona múltiples ejemplos y explica el uso del vocabulario académico apropiado. (Por ejemplo, el alumno utiliza un gráfico/dibujo/enunciado numérico como ayuda visual a su explicación para mostrar cómo el dinero ahorrado cada semana resulta en el ahorro de más dinero.) El alumno puede explicar que el ahorro es una alternativa al gasto, dar múltiples ejemplos, y dar una razón por la decisión tomada. El alumno puede distinguir entre un depósito y un retiro cuando mira múltiples situaciones.</p> <p>El alumno puede identificar ejemplos de préstamo y distinguir entre el uso responsable e irresponsable de préstamos. El alumno puede identificar ejemplos de prestar y puede usar conceptos de costos y beneficios para evaluar decisiones de préstamo. El alumno puede diferenciar entre productores y consumidores y calcular el costo de producir una cosa simple.</p>	<p>El alumno puede explicar que el dinero ahorrado puede acumular para formar una cantidad más grande con el tiempo, y da ejemplos del mismo. El alumno puede identificar el ahorro y el gasto, usando un vocabulario apropiado y dando un ejemplo de cada uno. El alumno puede definir el depósito y el retiro, usando el vocabulario apropiado. El alumno puede identificar ejemplos de préstamo y distinguir entre el uso responsable e irresponsable de préstamos. El alumno puede identificar ejemplos de prestar y puede usar conceptos de costos y beneficios para evaluar decisiones de préstamo.</p> <p>El alumno puede diferenciar entre productores y consumidores y calcular el costo de producir una cosa simple.</p>	<p>El alumno puede explicar que el dinero ahorrado puede acumularse y con el tiempo llegar a ser una cantidad más grande. El alumno puede identificar el ahorro y el gasto. El alumno puede identificar un depósito y un retiro. El alumno puede identificar ejemplos de préstamo y distinguir entre el uso responsable e irresponsable de préstamos. El alumno puede identificar ejemplos de prestar y puede usar conceptos de costos y beneficios para evaluar decisiones de préstamo. El alumno puede diferenciar entre productores y consumidores y calcular el costo de producir una cosa simple.</p>
---	---	---	--	--	--