

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Desarrollo de comprensión de números enteros</b>				
<b>Puedo recitar números de uno en uno y de diez en diez hasta el 100.</b> <b>K.5(A)</b>	El estudiante puede recitar números de uno en uno hasta por lo menos el 20.  o  El estudiante no puede recitar números de diez en diez.	El estudiante puede recitar números de uno en uno hasta por lo menos el 100 empezando desde 0.  y  El estudiante puede recitar números de diez en diez hasta por lo menos el 100 empezando desde 0.	El estudiante puede recitar números de uno en uno hasta por lo menos el 100 desde cualquier número dado.  y  El estudiante puede recitar números de diez en diez hasta por lo menos el 100 desde cualquier número dado.	El estudiante puede recitar números de uno en uno hasta por lo menos el 120 desde cualquier número dado.  y  El estudiante puede recitar números de diez en diez hasta por lo menos el 120 desde cualquier número dado.
<b>Puedo contar hacia adelante y hacia atrás hasta el 20.</b> <b>K.2(A)</b>	El estudiante no puede contar hacia adelante hasta el 20 con y sin objetos.	El estudiante puede contar hacia adelante hasta el 20 con y sin objetos.	El estudiante puede contar hacia adelante y hacia atrás hasta por lo menos el 20 con y sin objetos.	El estudiante puede contar hacia adelante y hacia atrás hasta el 100 con y sin objetos.
<b>Puedo escribir números hasta por lo menos el 20.</b> <b>K.2(B)</b>	El estudiante no puede escribir todos los números del 0 al 20 con objetos o ilustraciones.	El estudiante puede escribir todos los números del 0 al 20 con objetos o ilustraciones.	El estudiante puede escribir todos los números del 0 hasta por lo menos el 20 con y sin objetos o ilustraciones.	El estudiante puede escribir todos los números del 0 hasta el 100 con y sin objetos o ilustraciones.

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Puedo identificar los números hasta el 20. K.2(B)</b>	El estudiante no puede reconocer (señalar) <b>o</b> identificar (nombrar) todos los números del 0 al 10 cuando se muestran al azar.	El estudiante puede reconocer (señalar) todos los números del 0 al 20 <b>o</b> identificar (nombrar) todos los números del 0 al 10 cuando se muestran en orden.  y  El estudiante puede representar los números del 0 al 20 utilizando modelos concretos y pictóricos.	El estudiante puede identificar (nombrar) todos los números del 0 al 20 cuando se muestran al azar.  y  El estudiante puede representar los números del 0 al 20 utilizando modelos concretos y pictóricos.	El estudiante puede identificar (nombrar) todos los números hasta por lo menos el 100 cuando se muestran al azar.  y  El estudiante puede representar números hasta por lo menos el 100 utilizando modelos concretos y pictóricos.
<b>Puedo contar conjuntos de por lo menos 20 objetos. K.2(C)</b>	El estudiante no puede contar con precisión un conjunto de objetos de por lo menos 20.  y/o  El estudiante no puede reconocer que el último número mencionado indica el número de objetos en el conjunto y no se autocorrigió ni vuelve a contar para comprobar la exactitud <b>con</b> el apoyo del maestro.	El estudiante puede contar con precisión un conjunto de objetos de por lo menos 20.  y  El estudiante puede reconocer que el último número mencionado indica el número de objetos en el conjunto y pudiera autocorregirse o volver a contar para comprobar la exactitud <b>con</b> el apoyo del maestro.	El estudiante puede contar con precisión un conjunto de objetos de por lo menos 20.  y  El estudiante puede reconocer que el último número mencionado indica el número de objetos en el conjunto y pudiera autocorregirse o volver a contar para comprobar la exactitud <b>sin</b> el apoyo del maestro.	El estudiante puede contar con precisión un conjunto de objetos de más de 20.  y  El estudiante puede reconocer que el último número mencionado indica el número de objetos en el conjunto y pudiera autocorregirse o volver a contar para comprobar la exactitud <b>sin</b> el apoyo del maestro.

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder												
<p><b>Puedo reconocer inmediatamente una cantidad de por lo menos 10 objetos.</b> K.2(D)</p>	<p>El estudiante no puede reconocer inmediatamente las cantidades de objetos agrupados en hasta 10 en por los menos un arreglo.</p>	<p>El estudiante puede reconocer inmediatamente las cantidades de objetos agrupados en hasta 10 en diferentes arreglos.</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">●</td> <td style="text-align: center;">●</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">●</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p><i>Quando se muestra un cuadro de diez (arriba), el estudiante sabe que es de tres, sin tener que contar cada círculo.</i></p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante no utiliza grupos para describir cómo es que él / ella sabe la cantidad.</p>	●	●					●						<p>El estudiante puede reconocer inmediatamente las cantidades de objetos agrupados en hasta 10 en diferentes arreglos.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante utiliza grupos para describir cómo es que él / ella sabe la cantidad. <i>“En mi mente, he hecho dos grupos de 3, luego más uno, así que hay 7.”</i></p>	<p>El estudiante puede reconocer inmediatamente las cantidades de objetos agrupados en más de 10 en diferentes arreglos.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante utiliza grupos para describir cómo es que él / ella sabe la cantidad. <i>“En mi mente, he hecho dos grupos de 3, luego más uno, así que hay 7.”</i></p>
●	●															
●																

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Puedo generar un conjunto con un número que es uno más que, uno menos que e igual a un número dado.</b> K.2(E)	El estudiante no puede generar un conjunto que es igual a un número dado, hasta por lo menos 10, usando modelos concretos y pictóricos.	El estudiante puede generar un conjunto que es más que, menos que o igual a un número dado, hasta por lo menos 10, usando modelos concretos y pictóricos.	El estudiante puede generar un conjunto que es más que, menos que o igual a un número dado, hasta 20, usando modelos concretos y pictóricos.	El estudiante puede generar un conjunto que es más que, menos que o igual a un número dado, más de 20, usando modelos concretos y pictóricos.  y  El estudiante empieza a reconocer patrones de diez (sistema de base diez) al crear los juegos.
<b>Puedo generar un número que es uno más o uno menos que otro número.</b> K.2(F)	El estudiante no puede generar un número que es uno más o uno menos que un número dado, hasta por lo menos 10, con herramientas de apoyo como una recta numérica, una tabla de centenas o manipuladores.	El estudiante puede generar un número que es uno más o uno menos que un número dado, hasta por lo menos 10, con herramientas de apoyo como una recta numérica, una tabla de centenas o manipuladores.	El estudiante puede generar un número que es uno más o uno menos que un número dado, hasta por lo menos 20, sin herramientas.	El estudiante puede generar un número que es uno más o uno menos que un número dado, hasta por lo menos 99, sin herramientas.

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Puedo comparar objetos y números utilizando lenguaje comparativo. K.2(G), K.2(H)</b>	<p>El estudiante no puede usar lenguaje comparativo para comparar conjuntos de objetos, hasta por lo menos 10 en cada conjunto.</p> <p style="text-align: center;">y/o</p> <p>El estudiante no puede utilizar lenguaje comparativo para describir dos números hasta el 10 en forma escrita.</p>	<p>El estudiante puede usar lenguaje comparativo (mayor que, más que, menos que, menor que, igual a, lo mismo que) para comparar conjuntos de objetos de hasta por lo menos 10 en cada conjunto.</p> <p style="text-align: center;">y/o</p> <p>El estudiante puede utilizar lenguaje comparativo para describir dos números hasta el 10 en forma escrita.</p>	<p>El estudiante puede usar lenguaje comparativo para comparar conjuntos de objetos de hasta por lo menos 20 en cada conjunto.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede utilizar lenguaje comparativo para describir dos números hasta el 20 en forma escrita.</p>	<p>El estudiante puede usar lenguaje comparativo para comparar conjuntos de objetos de más de 20 en cada conjunto.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede utilizar lenguaje comparativo para describir dos números de más del 20 en forma escrita.</p>

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Puedo componer y descomponer números hasta por lo menos el 10 usando objetos e ilustraciones. K.2(I)</b>	<p>El estudiante no puede componer (combinar) ni descomponer (separar) números hasta por lo menos el 5 usando objetos e ilustraciones.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante no puede reconocer combinaciones de patrones numéricos para cantidades hasta 3 a la vez que usa estrategias y/u objetos e ilustraciones.</p>	<p>El estudiante puede componer (combinar) y descomponer (separar) números hasta por lo menos el 5 usando objetos e ilustraciones.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede reconocer combinaciones de patrones numéricos para cantidades hasta por lo menos 3, a la vez que usa estrategias, objetos e ilustraciones.</p>	<p>El estudiante puede componer (combinar) y descomponer (separar) números hasta por lo menos el 10 usando objetos e ilustraciones.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede reconocer combinaciones de patrones numéricos para cantidades hasta por lo menos 5, a la vez que usa estrategias, objetos e ilustraciones.</p>	<p>El estudiante puede componer (combinar) y descomponer (separar) números de más de 10 usando objetos e ilustraciones.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede reconocer combinaciones de patrones numéricos para cantidades entre 6 y 10.</p>
<b>Desarrollo de comprensión de sumar y restar</b>				
<b>Puedo explicar las estrategias para resolver problemas de suma. K.3(A), K.3(C)</b>	<p>El estudiante no puede modelar la acción de unir (sumar) utilizando objetos e ilustraciones para sumas hasta el 5.</p>	<p>El estudiante puede modelar la acción de unir (sumar) utilizando objetos e ilustraciones para sumas hasta el 5.</p>	<p>El estudiante puede modelar la acción de unir (sumar) utilizando objetos e ilustraciones para sumas hasta el 10.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede explicar qué estrategias él o ella usa para resolver el problema (palabras habladas, objetos e ilustraciones, y números).</p>	<p>El estudiante puede modelar la acción de unir (sumar) utilizando objetos e ilustraciones para sumas hasta el 20.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede explicar qué estrategias él o ella usa para resolver el problema (palabras habladas, objetos e ilustraciones, y la estrategia de parte-parte-entero).</p>

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Identificar y usar los atributos de figuras de dos dimensiones y sólidos de tres dimensiones</b>				
<b>Puedo identificar figuras de dos dimensiones y sus atributos.</b> <b>K.6(A), K.6(D)</b>	<p>El estudiante no puede reconocer (señalar) o identificar (nombrar) figuras básicas de dos dimensiones (círculo, triángulo, rectángulo y cuadrado) y por lo menos 1 figura menos común (hexágono, trapecoide y rombo).</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante no puede identificar (nombrar) por lo menos 1 atributo de figuras básicas de dos dimensiones utilizando lenguaje geométrico informal, tal como tamaño, forma y número de lados.</p>	<p>El estudiante puede reconocer (señalar) o identificar (nombrar) figuras básicas de dos dimensiones (círculo, triángulo, rectángulo y cuadrado) y por lo menos 1 figura menos común (hexágono, trapecoide y rombo).</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede identificar (nombrar) por lo menos 1 atributo de figuras básicas de dos dimensiones utilizando lenguaje geométrico informal, tal como tamaño, forma y número de lados.</p>	<p>El estudiante puede identificar (nombrar) figuras básicas de dos dimensiones (círculo, triángulo, rectángulo y cuadrado) y figuras menos comunes (hexágono, trapecoide y rombo) sin importar el tamaño o la orientación.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede identificar (nombrar) y comparar atributos de figuras básicas de dos dimensiones utilizando lenguaje geométrico formal e informal.</p>	<p>El estudiante puede identificar (nombrar) círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos, hexágonos, rombos y trapecoides regulares y menos tradicionales, sin importar el tamaño o la orientación.</p> <p style="text-align: center;">y</p> <p>El estudiante puede identificar (nombrar) y comparar atributos utilizando lenguaje geométrico formal y usar los atributos para empezar a hacer generalizaciones acerca de cómo identificar las figuras.</p>

## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Puedo identificar componentes de dos dimensiones en objetos de tres dimensiones. K.6(B), K.6(C)</b>	El estudiante no puede reconocer (señalar) o identificar (nombrar) por lo menos 2 figuras básicas de tres dimensiones (cilindro, cono, esfera, cubo) en el mundo real.	El estudiante puede reconocer (señalar) o identificar (nombrar) por lo menos 2 figuras básicas de tres dimensiones (cilindro, cono, esfera, cubo) en el mundo real.	El estudiante puede identificar (nombrar) figuras básicas de tres dimensiones (cilindro, cono, esfera, cubo) en el mundo real.  y  El estudiante puede identificar (nombrar) las figuras de dos dimensiones que forman las figuras de tres dimensiones.	El estudiante puede reconocer (señalar) e identificar (nombrar) figuras básicas de tres dimensiones (cilindro, cono, esfera, cubo) en el mundo real e identificar sus atributos utilizando lenguaje geométrico informal.  y  El estudiante puede componer (combinar) y descomponer (separar) figuras de tres dimensiones utilizando sus componentes de dos dimensiones y empezar a hacer generalizaciones acerca de cómo identificar las figuras.



## Rúbrica del reporte de kínder de matemáticas – Segundas 9 semanas

Metas de aprendizaje	1 = Área de preocupación; no está progresando apropiadamente	2 = Está progresando hacia los estándares del estado para kínder	3 = Satisface los estándares del estado para kínder	4 = El rendimiento académico supera los estándares del estado para kínder
<b>Análisis de datos y comprensión de finanzas personales</b>				
<b>Puedo identificar las monedas. K.4(A)</b>	El estudiante no puede reconocer (señalar) o identificar (nombrar) correctamente al menos dos monedas estadounidenses [ <i>penny</i> (centavo), <i>nickel</i> (cinco centavos), <i>dime</i> (diez centavos), <i>quarter</i> (veinticinco centavos)].	El estudiante puede reconocer (señalar) o identificar (nombrar) correctamente por lo menos dos monedas estadounidenses [ <i>penny</i> (centavo), <i>nickel</i> (cinco centavos), <i>dime</i> (diez centavos), <i>quarter</i> (veinticinco centavos)].	El estudiante puede identificar (nombrar) correctamente las monedas estadounidenses [ <i>penny</i> (centavo), <i>nickel</i> (cinco centavos), <i>dime</i> (diez centavos), <i>quarter</i> (veinticinco centavos)].	El estudiante puede identificar (nombrar) correctamente las monedas estadounidenses [ <i>penny</i> (centavo), <i>nickel</i> (cinco centavos), <i>dime</i> (diez centavos), <i>quarter</i> (veinticinco centavos) y medio dólar].  y  El estudiante puede identificar (nombrar) el valor de cada moneda y empezar a hacer generalizaciones acerca de la relación entre las mismas. “Puedo usar cinco pennies para hacer un nickel.”