

⌘ Lenguaje ⌘	⌘ Lenguaje ⌘	⌘ Lenguaje ⌘	⌘ Lenguaje ⌘
<p>1.0 Análisis de Palabras, Dominio de la Lengua y Vocabulario</p> <p>1.1 Usar familias de palabras (ej., <i>-ight</i>) para leer palabras desconocidas.</p> <p>1.2 Leer palabras de varias sílabas.</p> <p>1.3 Leer correctamente con entonación, ritmo, y expresión.</p> <p>1.4 Saber antónimos, sinónimos, homófonos y homógrafos para determinar el significado de las palabras.</p> <p>1.5 Demostrar conocimiento de palabras adecuadas al nivel de grado y su relación con otras (ej. <i>dog/mammal/animal</i>).</p> <p>1.6 Usar el contexto de frases y palabras para adivinar el significado de palabras desconocidas.</p> <p>1.7 Usar un diccionario para aprender el significado y características de palabras desconocidas</p> <p>1.8 Usar prefijos (ej., <i>un-,re-,pre-, bi-, mis-</i>) y sufijos (ej., <i>-er, -est, -ful</i>) para comprender significados.</p>	<p>3.0 Respuesta y Análisis Literario</p> <p>3.1 Distinguir formas de literatura comunes (ej., <i>poesía, drama, ficción, no ficción</i>).</p> <p>3.2 Comprender las tramas básicas de cuentos infantiles, mitos, cuentos populares, leyendas y fábulas.</p> <p>3.3 Determinar cómo son los personajes por lo que hacen o dicen y por cómo el autor o ilustrador los muestra.</p> <p>3.4 Determinar el tema o el mensaje del autor.</p> <p>3.5 Reconocer las similitudes de los sonidos en palabras y patrones rítmicos (ej., <i>aliteración, onomatopeya</i>).</p> <p>3.6 Identificar al narrador en una selección.</p> <div data-bbox="1016 613 1295 815" data-label="Image"> </div>	<p>2.0 Aplicación de la Escritura</p> <p>2.1 Escribir cuentos que:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tengan un escenario para la acción. Incluyan detalles que desarrollen la trama. Ofrezcan una perspectiva de por qué el incidente es memorable. <p>2.2 Escribir descripciones usando detalles sensoriales (vista, oído, olfato, gusto, tacto) de personas, lugares, cosas o experiencias.</p> <p>2.3 Escribir cartas formales y personales, notas de agradecimiento e invitaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> mostrando atención por la audiencia y el motivo por el cual se escribe. incluyendo fecha, saludo, cuerpo, despedida y firma. <div data-bbox="1473 662 1860 857" data-label="Image"> </div>	<p>1.0 Convenciones del Lenguaje Oral y Escrito (sigue)</p> <p>1.7 Poner con mayúscula nombres geográficos, festivos, periodos históricos y eventos especiales.</p> <p>1.8 Escribir correctamente contracciones (ej., <i>can't</i>), palabras compuestas (ej., <i>dishwasher</i>) y palabras monosílabas con mezclas (ej., <i>dragon</i>).</p> <p>1.9 Ordenar palabras en orden A, B, C (alfabético).</p> <p>1.0 Estrategias de Escucha & Habla</p> <p>1.1 Resumir, parafrasear y explicar lo que ha dicho un hablante.</p> <p>1.2 Conectar y relatar experiencias o ideas personales a un interlocutor.</p> <p>1.3 Responder a preguntas detalladamente.</p> <p>1.4 Identificar los elementos musicales del lenguaje (ej., rimas, sonidos repetidos).</p> <p>1.5 Organizar ideas secuencialmente o en función de puntos importantes.</p> <p>1.6 Ofrecer un comienzo, un desarrollo y un desenlace usando detalles en función de una idea central.</p> <p>1.7 Usar vocabulario claro para comunicar ideas y tono.</p> <p>1.8 Usar accesorios en presentaciones orales.</p> <p>1.9 Leer prosa y poesía en voz alta con cadencia, entonación, ritmo y énfasis.</p> <p>1.10 Comparar ideas y puntos de vista en medios de comunicación.</p> <p>1.11 Distinguir entre opiniones y hechos.</p> <p>2.0 Aplicaciones del Habla</p> <p>2.1 Realizar breves presentaciones narrativas:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mostrar un escenario para un evento. Ofrecer una perspectiva de por qué el evento es memorable. Incluir detalles. <p>2.2 Presentar interpretaciones dramáticas de experiencias & historias.</p> <p>2.3 Hacer presentaciones de gente, lugares y cosas.</p>
<p>2.0 Comprensión Lectora</p> <p>2.1 Usar títulos, tablas de contenidos, encabezados, glosario e índices para localizar información.</p> <p>2.2 Hacer preguntas y sustentar respuestas conectando conocimientos anteriores con la información hallada en el texto.</p> <p>2.3 Demostrar comprensión identificando respuestas en el texto.</p> <p>2.4 Recordar ideas centrales del texto y hacer predicciones.</p> <p>2.5 Distinguir entre la idea central y los detalles de apoyo.</p> <p>2.6 Identificar problemas y soluciones.</p> <p>2.7 Seguir instrucciones escritas simples de varios pasos (ej., <i>cómo montar un producto o jugar a un juego de tablero</i>).</p>	<p>1.0 Estrategias de Escritura</p> <p>1.1 Escribir un párrafo que incluya:</p> <ol style="list-style-type: none"> Una frase donde se exponga el tema. Hechos y detalles de apoyo. <p>1.2 Escribir en cursiva claramente, usando márgenes y espaciado correcto entre letras en una palabra y entre palabras en una frase.</p> <p>1.3 Comprender cómo se organizan los diferentes materiales de referencia (ej., <i>diccionario, atlas</i>).</p> <p>1.4 Revisar borradores escritos.</p>	<p>1.0 Convenciones del Lenguaje Oral y Escrito</p> <p>1.1 Comprender y usar frases enunciativas (.), interrogativas (?), imperativas (orden) y exclamativas.</p> <p>1.2 Identificar la correspondencia entre sujeto y verbo; uso de pronombres, adjetivos, palabras compuestas y artículos correctamente.</p> <p>1.3 Identificar y usar tiempos verbales en presente, pasado y futuro.</p> <p>1.4 Identificar y usar sujetos y verbos en frases simples.</p> <p>1.5 Puntuar fechas, ciudad y estado y títulos de libros correctamente.</p> <p>1.6 Usar comas en fechas, lugares, direcciones y para elementos de una serie (ej., <i>I like dogs, cats, and birds.</i>).</p>	

Distrito Escolar Unificado del Valle de Napa

Estándares de Lenguaje y Matemáticas



GRADO TRES

↻ Matemáticas ↻	
Sentido Numérico	
Valor Numérico	
1.1	Contar, leer y escribir números hasta 10,000.
1.2	Comparar y ordenar números enteros hasta 10,000 usando $>$, $<$, $=$.
1.3	Identificar y decir el valor hasta 10,000.
1.4	Redondear números hasta 10,000 hasta la decena, centena y millar más próximo.
1.5	Usar notación expandida (ej., $3,206 = 3,000 + 200 + 6$).
Sumas, Restas, Multiplicaciones y Divisiones	
2.1	Hallar la suma o diferencia entre de dos números entre 0 y 10,000.
2.2	Memorizar las tablas de multiplicar del 1 al 10.
2.3	Usar la relación inversa de la multiplicación y división para comprobar resultados (ej., $3 \times 4 = 12$; $12 / 4 = 3$).
2.4	Multiplicar números de varios dígitos por números de un sólo dígito (ej., $3,671 \times 3$).
2.5	Dividir un número de varios dígitos entre un número de un dígito (cuyo resultado sea exacto) (ej., 135 dividido entre 5).
2.6	Comprender las propiedades del 0 y del 1 en la multiplicación y división.
2.7	Determinar el coste individual de un objeto cuando se da el coste total y el número de los mismos.
2.8	Resolver problemas que requieran dos o más de estas habilidades.
Números Enteros, Fracciones Simples y Decimales	
3.1	Comparar fracciones representadas por dibujos o materiales concretos para demostrar que son iguales (ej., $3/6 = 2/4 = 1/2$).
3.2	Sumar y restar fracciones simples.
3.3	Resolver problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones de cantidades de dinero en notación decimal.
3.4	Saber y comprender que las fracciones y decimales son dos maneras de representar la misma cantidad. (ej., $0.25 = 1/4$).

↻ Matemáticas ↻	
Álgebra y Funciones	
Símbolos, Operaciones y Propiedades	
1.1	Representar relaciones de cantidades como una expresión matemática (ej., 12 más un número es 30 significa $12 + \square = 30$).
1.2	Resolver problemas de ecuaciones o desigualdades (ej., $3 + 5 = \square \times 2$).
1.3	Seleccionar símbolos de operaciones adecuados para hacer correcta una expresión (ej., $4 \square 3 = 12$).
1.4	Conversión de unidades simples (ej., $____ \text{ pulgadas} = ____ \text{ pies} \times 12$).
1.5	Saber y usar la propiedad conmutativa (ej., $5 \times 7 = 35$, ¿a qué equivale 7×5 ?) y asociativa (si $5 \times 7 \times 3 = 105$ ¿a qué equivale $7 \times 5 \times 3$?) de la multiplicación.
Funciones	
2.1	Resolver problemas usando funciones (ej., $Un \text{ sello cuesta } 34. \text{ Dos sellos cuestan } 68. \text{ ¿Cuánto cuestan } 3 \text{ sellos?}$).
2.2	Extender un patrón simple (ej., $azul, verde, rojo, azul, verde, ____$).
Medida y Geometría	
Medida	
1.1	Elegir las herramientas y unidades para medir la altura, volumen y peso de objetos.
1.2	Estimar o determinar el área y el volumen de figuras sólidas con una retícula.
1.3	Calcular el perímetro (<i>distancia alrededor</i>).
1.4	Convertir unidades de medida (<i>centímetros y metros; minutos y horas</i>).
Geometría	
2.1	Identificar, describir y clasificar polígonos (ej., <i>hexágono, rectángulo, octógono, etc.</i>).
2.2	Identificar triángulos (ej., <i>escaleno, recto, isósceles</i>).
2.3	Identificar cuadriláteros (ej., <i>paralelogramo, cuadrado, trapecio, rectángulo, diamante, etc.</i>).
2.4	Identificar ángulos rectos.
2.5	Identificar y ordenar objetos tridimensionales comunes.
2.7	Identificar objetos sólidos comunes que son parte de uno más complejo.

↻ Matemáticas ↻	
Estadística, Análisis de Datos y Probabilidad	
Probabilidad	
1.1	Identificar si ciertos eventos son ciertos, posible, poco posibles o improbables.
1.2	Registrar los posibles resultados de un evento simple, como tirar una moneda al aire.
1.3	Resumir y mostrar los resultados de experimentos de probabilidad organizadamente (ej., <i>gráfica</i>).
1.4	Usar los resultados de experimentos de probabilidad para predecir eventos futuros.
Razonamiento Matemático	
Cómo Resolver un Problema	
1.1	Analizar problemas identificando relaciones, diferenciando información relevante de la que no lo es, secuenciando y dando prioridad a la información y observar patrones.
1.2	Averiguar cuándo y cómo dividir un problema en partes más sencillas.
Estrategias	
2.1	Usar la estimación para determinar si los resultados tienen sentido.
2.2	Aplicar estrategias de problemas simples a problemas más complejos.
2.3	Usar palabras, números o símbolos para explicar problemas.
2.4	Expresar una solución clara y lógicamente.
2.5	Saber las ventajas de las soluciones exactas y aproximadas.
2.6	Hacer cálculos precisos y revisar los resultados.
Generalización	
3.1	Evaluar la razonabilidad de una solución.
3.2	Decir cómo se alcanzó una solución.
3.3	Generalizar información y aplicarla a otras situaciones.
(El Razonamiento Matemático forma parte de todos los estándares)	