



Aprendiendo Estándares por Grado **SEGUNDO GRADO**



ESTIMADOS PADRES DE WPS

Este documento describe los objetivos de metas de aprendizaje, o estándares, su niño estará trabajando hacia ellos durante el año escolar académico. El objetivo es, que su hijo pueda demostrar ser competente en cada uno de estas metas de aprendizaje para el final de año, usted recibirá un reporte indicando el progreso de que su hijo ha hecho hacia el dominio de las metas de aprendizaje.

Las metas de aprendizaje has sido tomadas directamente de las escalas competentes que los maestros usan diariamente para instrucción en sus clases. Los invitamos a que visiten la página de nuestro distrito, www.bit.ly/259SRG, para explorar las metas de aprendizaje y las escalas de habilidades, familiarizarse con el progreso de aprendizaje en cada estándar, y revisar las preguntas que son usadas frecuentemente y contestar los estándares de referencia en instrucción y calificaciones.

Estamos muy entusiasmados con el cambio a la instrucción hacia la referencia a las normas y clasificación mediante escalas de competencia y los objetivos de aprendizaje. ¡Esta reforma apoyará a nuestros estudiantes en su jornada para estar listos para el futuro!

COMPORTAMIENTO/HÁBITOS DE TRABAJO

HABITOS DE TRABAJO

- Terminación de Trabajo: termina sus trabajos en el tiempo designado
- Participación y Compromiso: Escucha, participa y se compromete en el proceso de aprendizajes de manera consistente.
- Sigue Direcciones: Sabe y actúa de acuerdo a las reglas de su salón y las direcciones verbales y escritas.

DESARROLLO SOCIAL

- Conciencia Social: Demuestra conciencia de los pensamientos de otros, sentimientos y diferencias (ejemplo Estudiante y reacciona apropiadamente en una variedad de situaciones)
- Habilidades Interpersonales: Demuestra comunicación y habilidades sociales para interactuar con eficacia en las relaciones de comunicación.

DESARROLLO PERSONAL

- Conciencia de sí mismo: Identifica, entiende y expresa pensamientos personales y emociones de una manera sana.
- Auto-Control: Comprende y usa estrategias para manejar sus pensamientos/comportamiento y definir metas.

DESARROLLO DE CARÁCTER

- Principios fundamentales: En una variedad de escenarios, muestran rasgos de buen carácter tales como: honestidad, gentileza, autocontrol y perseverancia
- Toma de decisiones habilidades: Demostrar habilidades de toma de decisión responsable y eficaz en una variedad de ajustes
- Habilidad para resolver problemas: Desarrolla, implementa y muestra su habilidad para resolver problemas en una variedad de escenarios.



Aprendiendo Estándares por Grado SEGUNDO GRADO

Metas de Aprendizaje de Arte del Lenguaje

- Lee regularmente deletreado y dos-palabras de una sílaba con las vocales cortas y largas, incluyendo las correspondencias para equipos vocal común **RF2.3**
- Lee regularmente y escribe palabras con afines **RF2.3d**
- Reconoce y leer palabras irregulares deletreado en el grado apropiado **RF2.3f**
- Lee el texto en el nivel oral con precisión, apropiada de ritmo y expresión, a lecturas sucesivas **RF2.4b**
- Pregunta y contesta preguntas como "quien", "cuando", "dónde", "por qué" y "como" para demostrar que entiende los detalles importantes de un texto informativo. **RI2.1**
- Identifica la Idea principal con múltiples párrafos. **RI2.2**
- Describe los detalles en el texto que apoyan la idea principal. **RI2.2**
- Describe la conexión entre una serie de eventos históricos, personas, ideas científicas y conceptos o pasos y formas técnicas en el texto. **RI2.3**
- Determina la importancia de saber el significado de palabras y frases desconocidas escogiendo una variedad de estrategias. **RI2.4**
- Conoce y utiliza varias funciones de texto para navegar en el texto **RI2.5**
- Identifica que es lo que el autor está tratando de contestar, explica o define sí es no ficticio. **RI2.6**
- Explica como una ilustración o imagen contribuye o clarifica el texto. **RI2.7**
- Describe como las razones apoyan puntos específicos cuando el autor crea el texto. **RI2.8**
- Compara los puntos más importantes del mismo tema **RI2.9**
- Determina lo que significa una palabra desconocida **RI2.11c**
- Identifica conexiones reales entre palabras y sus usos entre textos informativos **RI2.12**
- Distingue sombra con el significado cercano a los verbos relativos y adjetivos con textos informativos. **RI2.12b**
- Preguntar y responde preguntas como "quién", "qué", "Dónde", "cuando", "por qué" y "cómo" demostrar comprensión de información y detalles clave en un texto literario **RI2.1**
- Cuenta historias, entre ellas fábulas y cuentos populares de distintas culturas y determina su mensaje central, lección o moraleja **RI2.2**
- Describe cómo un personaje responde a eventos y retos en un texto de narración **RI2.3**
- Describe cómo una fuente de palabras y frases (por ejemplo, latidos regulares, rimas, líneas repetidas) ritmo y significado en una historia, poema o canción **RI2.4**
- Describe la estructura general de una historia y describe como al principio introduce la historia y termina al final con la acción. **RI2.5**
- Describe las diferencias en los puntos de vista de los personajes en el texto. **RL2.6**
- Compara una o más versiones de la misma historia con diferentes autores o diferentes culturas **RL2.9**
- Determina el significado de una palabra desconocida en un texto literario usando palabras base y affixes. **RL2.11c**
- Identifica conexiones de la vida real entre palabras y su uso en textos literarios **RL2.12**
- Distingue los diferentes significados con verbos cercanos y adjetivos cercanos relacionados en textos literarios. **RL2.12b**
- Produce oraciones simples completas & oraciones compuestas. **SL2.6**
- Da una opinión acerca de una experiencia. **W2.1**
- Da múltiples razones de una opinión. **W2.1**
- Escribe textos informativos o exploratorios en los que se introduce un tema al inicio del texto. **W2.2**
- Usa hechos, definiciones y ejemplos para desarrollar puntos. **W2.2**
- Proporciona declaración o sección final. **W2.2**
- Escribe narrativos en los cuales él puede volver a contar un evento bien elaborado y una secuencia de eventos y usa palabras temporales demostrar la orden de los eventos. **W2.3**
- Usa detalles descriptivos para describir el lugar y personajes en un texto narrativo. **W2.3**
- Con instrucción y apoyo de adultos y compañeros él puede reemplazar palabras informativas con palabras formales en un boceto. **W2.5**
- Con instrucción y apoyo de adultos y compañeros puede expandir descripciones y explicaciones en un boceto. **W2.5**
- Recuerda información por experiencias o recauda información de fuentes provistas para responder la pregunta. **W2.8**
- Utiliza correctamente los sustantivos colectivos e irregulares **W2.10b**
- Utiliza los pronombres colectivos correctamente **W2.10c**
- Utiliza verbos irregulares y regulares en tiempo pasado **W2.10d**
- Usa adjetivos y adverbios correctamente para modificar palabras. **W2.10e**
- Expande y reorganiza frases completas simples y compuestas **W2.10f**
- Edita para el uso correcto de capitalización de días Festivos, nombres de productos y ubicaciones geográficas. **W2.11a**
- Edita para el uso correcto de signos de puntuación incluyendo comas en los saludos y finalización de cartas. **W2.11b**
- Edita para usar de manera debida las contracciones posesivas que ocurren frecuentemente. **W2.11c**
- Generaliza patrones de ortografía que aprendió al escribir palabras. **W2.11d**
- Consulta materiales de referencia como diccionarios y glosarios, para revisar y corregir su ortografía. **W2.11e**



Aprendiendo Estándares por Grado
SEGUNDO GRADO

METAS DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS

- Reconoce y dibuja figuras teniendo atributos especificados e identifica triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos y cubos. **2.G.1**
- Puede partir un rectángulo en filas y columnas en cuadrados del mismo tamaño y encontrar el número total **2.G.2**
- Parte círculos y rectángulos en dos, tres o cuatro partes iguales, describe como lo dividió usando palabras de fracciones precisas y frases además de que reconoce que medidas compartidas completas no necesitan tener la misma figura **2.G.3**
- Genera datos de medición mediante la medición de longitudes de varios objetos y muestra las medidas del tramo haciendo una línea **2.MD.10**
- Dibuja imágenes y gráficas de barras para representar con datos hasta cuatro categorías. **2.MD.11**
- Resuelve simples juegos de agregar juntos, tomar parte y comparar los problemas utilizando la información presentada en un gráfico de barras. **2.MD.11**
- Estima longitudes con unidades enteras de pulgadas, pies, centímetros y metros **2.MD.3**
- Mide para determinar cuánto más largo es un objeto que otro expresando la diferencia en términos de una unidad estándar. **2.MD.4**
Utiliza la adición y sustracción dentro de 100 problemas de 1 y 2 pasos con longitudes que se den en la misma unidad **2.MD.5**
- Representa números enteros con longitudes de 0 en un diagrama de línea representa sumas de números enteros y las diferencias dentro de los 100 en un diagrama en línea **2.MD.6**
- Dice y escribe los tiempos de relojes análogos y digitales a los 5 minutos más cercanos (incluyendo números y un lenguaje común.) **2.MD.7**
- Resuelve problemas de palabra (incluyendo la escritura de una ecuación) con billetes de un dólar y monedas (no mezcladas) utilizando los símbolos de dólares y centavos **2.MD.8**
- Identifica monedas y billetes y sus valores **2.MD.9**
- Demuestra y explica la definición de atributos de números de tres dígitos y compone y descompone números de tres dígitos en múltiples formas **2.NBT.1; 2.NBT.1a-c**
- Cuenta entre los 1,000 por 2s, 5s, 10s, y 100s a partir de cualquier número y explica y generaliza los patrones **2.NBT.2**
- Lee y escribe números entre 1,000 usando números base de 10, nombres de número, forma expandida y forma de la unidad **2.NBT.3**
- Compara los números de 3-dígitos, usando mayor que, menor que y los símbolos de igual o desigual **2.NBT.4**
Fluido (eficientemente, con precisión, flexibilidad y apropiadamente) suma o resta con fluidez dentro de 100 **2.NBT.5**
- Agrega hasta cuatro números de dos-dígitos usando estrategias basadas en valor y propiedades de las operaciones **2.NBT.6**
- Suma o resta dentro de 1,000 usando una variedad de estrategias y se relaciona con la estrategia a un método escrito **2.NBT.7**
- Resuelve sumas y restas de un-paso y dos-pasos en problemas de palabra con una variedad de situaciones y lo desconocido en cualquier situación. **2.OA.1**
- Fluidamente (eficientemente con precisión flexibilidad y apropiadamente) suma y resta dentro de 20 usando estrategias mentales con fluidez **2.OA.2**
- Escribe una ecuación para expresar un número par como suma de dos sumas iguales **2.OA.3**
- Determina si un grupo de hasta 20 objetos tiene un número par o impar **2.OA.3**
- Utiliza sumas para encontrar el número total de objetos dispuestos en matrices rectangulares con 5 filas y columnas y escribe una ecuación para expresar la suma de adiciones iguales. **2.OA.4**

METAS DE APRENDIZAJE DE CIENCIAS Y ESTUDIOS SOCIALES

- Ciencia: Hace observaciones de plantas y animales para Comparar la diversidad en la vida de diferentes habitats **2-LS4-1**
- Estudios Sociales: Explica el uso y el propósito del dinero **2-1.1**
- Estudios Sociales: Explica que es lo que sucede con las compras, intercambio de bienes y servicios **2-5.1**



Aprendiendo Estándares por Grado **SEGUNDO GRADO**

METAS DE APRENDIZAJE DE EDUCACION FÍSICA

- Realiza saltos, doble salto, salto y caída utilizando un patrón motor maduro.
- Lanza un objeto sencillo mostrando oposición y orientación lateral **1**
- Coge un objeto que fue sacudido y rebotando por un compañero usando solo las manos **1**
- Sigue una combinación de movimientos rítmicos a la música en un tiempo específico (lento/slow, fast/rápido) utilizando ambos lados del cuerpo **1**
- Rebota con la mano que es dominante y trata con la mano que no lo es en un espacio general cuando al iniciar y detener un movimiento. **1**
- Driblea con la parte interna de los pies, en un espacio general en un trote lento, mientras controla el cuerpo y la pelota **1**
- Golpea un objeto con un agarre adecuado con un mango corto y largo. **1**
- Patea una pelota en movimiento estando enfocado **1**
- Lanza un objeto ligero a su compañero usando sus manos **1**
- Salta hacia Adelante y hacia atrás con una cuerda dando vuelta y/o salta la cuerda varias veces durante su estancia en el mismo lugar **1**
- Entiende la diferencia entre diversas vías **2**
- Sabe la diferencia entre dos velocidades **2**
- Identifica a dos de cinco componentes relacionados-con la salud y ejercicio y a identificar una actividad que funciona cada uno de los componentes **3**
- Sigue instrucciones **4**
- Demuestra un comportamiento positivo al trabajar con un compañero independientemente de sus diferencias **4**
- Demuestra maneras positivas de celebrar individualmente, con un compañero o en un grupo durante la actividad física.

METAS DE APRENDIZAJE DE ARTE

- Conecta la creación del arte con experiencias personales tanto dentro como fuera de la escuela.
- Investiga el arte que ha sido creado durante la historia y por culturas Alrededor del mundo
- Cuenta historias y/o comunica historias mediante la creación de arte.
- Organiza y crea trabajos e ideas artísticas
- Mezcla colores secundarios con exactitud.
- Dibuja solo por observación
- Controla los materiales
- Responde al arte solo por mirar, escuchar, hablar y/o escribir.

METAS DE APRENDIZAJE DE MÚSICA

Crea música nueva con guías especificadas **Cr.1.2**
Analiza y realiza sonidos específicos con solfeo tonal (por ejemplo, así que, mi, la) **Pr.2.2b**

Demuestra conocimiento de la notación rítmica musical icónica y estándar **Re.3.2**