



Aprendiendo Estándares por Grado CUARTO GRADO



ESTIMADAS FAMILIAS 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

HÁBITOS DE TRABAJO

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

DESARROLLO SOCIAL

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

DESARROLLO PERSONAL

- Autoconocimiento: Identifica, entiende y expresa pensamientos y emociones de manera saludable.
- Manejo personal: Entiende y usa las estrategias para manejar pensamientos/comportamientos y fijar metas

DESARROLLO DE CARACTER

- Principios Fundamentales: En una variedad de escenarios, muestra rasgos de buen carácter tales como: honestidad, gentileza, autocontrol y perseverancia
- Habilidad para tomar decisiones: Demuestra habilidades responsables y efectivas para tomar decisiones en diferentes escenarios
- Habilidad para resolver problemas: Desarrollar, implementar y ser un ejemplo para resolver problemas en una variedad de situaciones.



Aprendiendo Estándares por Grado CUARTO GRADO

METAS DE APRENDIZAJE DE ARTES DEL LENGUAJE

- Decodifica palabras desconocidas usando claves de contexto, raíces y afijos y patrones de sílabas+ **RF4.3**
- Describe un personaje, evento o ajuste con detalles específicos de un texto narrativo **RL4.3**
- Lee en voz alta con precisión y fluidez **RF4.4b**
- Resume un texto describiendo su idea principal y detalles relacionados **RI4.2**
- Explica determinados conceptos, procedimientos o eventos en textos de no ficción **RI4.3**
- Describe la estructura organizacional de un texto **RI4.5**
- Compara una cuenta de primera mano y segunda mano del mismo evento o tema **RI4.6**
- Explica qué características del texto y presentaciones visuales o multimedios de la información organizar un texto **RI4.7**
- Explica cómo las razones y la evidencia apoyan un autor o de altavoz opinión o puntos de **RI4.8**
- Identifica un tema en un texto **RI4.2**
- Elige con flexibilidad una serie de estrategias para determinar el significado del vocabulario específico del dominio y la académica en los textos informativos y literarios **RI4.4; RI4.4**
- Comparar poemas, prosa ficción, prosa de no ficción y dramas **RI4.5**
- Describe el narrador de un texto y cómo el punto de vista del narrador impacta la historia **RI4.6**
- Compara una representación visual u oral de un texto en el texto fuente **RI4.7**
- Compara dos historias, mitos y literatura tradicional o de diferentes culturas **RI4.9**
Describe el propósito de símiles y metáforas en los textos informativos y literarios **RI4.12a; RI4.12b**
- Describe el significado de comunes modismos, adagios o proverbios en textos informativos y literarios **RI4.12b; RI4.12b**
- Explica las relaciones entre sinónimos y antónimos y relaciones entre palabras homófonas **RI4.12c**
- Participa con eficacia en una amplia gama de discusiones colaborativas **SL4.1a**
- Construye sobre ideas de otros **SL4.1c**
- Expresa claramente ideas propias **SL4.1d**
- Introduce un tema proporcionando información relevante **W4.1b**
- Grupo información relacionada en los apartados o secciones **W4.1b**
- Una opinión y razones claras para que la opinión del estado **W4.1b**
- Da evidencia para apoyar una opinión, respuesta o inferencia **W4.1c**
- Utiliza palabras y frases para enlazar datos a un asunto o reclamación **W4.1d**
- Concluye un tema explicando por qué es importante **W4.1e**
- Escribe un texto informativo **W4. 2a**
- Usa encabezados, formato y otras características del texto para ayudar a la audiencia a entender ideas de un texto **W4. 2a**
- Organiza los acontecimientos en una narración cronológica o lógicamente, utilizando transiciones para indicar orden **W4. 3a**
- Utiliza el diálogo para transmitir de una narrativa conflicto o problema **W4.3b**
- Utiliza lenguaje descriptivo para transmitir eventos y experiencias de carácter en una narrativa **W4.3d**
- Escribe para el propósito y la tarea descrita por un sistema **W4.4**
- Escribe para el público identificado por un símbolo del sistema **W4.4**
- Con orientación y apoyo de adultos y compañeros, combinar frases para añadir complejidad a un proyecto **W4.5**
- Con orientación y apoyo de adultos y compañeros, clarificar ideas principales de un proyecto y enfoque **W4.5**
- Recopila información sobre un tema en particular de dos o más textos **W4.7**
- Usa correctamente la relativa adverbios y pronombres **W4.10b**
- Utiliza correctamente tiempos verbales progresivos **W4.10c**
- Utiliza correctamente los verbos auxiliares modales **W4.10d**
- Ordena los adjetivos en una oración correctamente **W4.10e**
- Forma y utiliza frases preposicionales correctamente **W4.10f**
- Edita signos de puntuación para que efectivamente exprese el significado y sigue las reglas de puntuación estándar **W4.10i**
- Edita para capitalización **W4. 11a**
- Edita para ortografía **W4.11d**

METAS DE APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS

- Ciencia: Genera y compara múltiples soluciones que utilizan patrones de transferir información **4-PS4-3**
- Estudios sociales: Compara las características distintivas y significados de las diferentes regiones **4-5.1**
- Estudios sociales: Explica los cambios en las características de lugares y regiones **4-5.1**



Aprendiendo Estándares por Grado CUARTO GRADO

METAS DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS

- Dibuja puntos, líneas, segmentos, rayos, ángulos, líneas paralelas y perpendiculares e identifica en dos dimensiones figuras **4.G.1**
- Reconoce y clasifica figuras bidimensionales basados en expectativas de nivel de grado geometría (líneas, ángulos, lados) **4.G.2**
- En figuras de dos dimensiones, reconoce líneas de simetría, identifica figuras simétricas línea y dibuja líneas de simetría **4.G.3**
- Sabe los tamaños relativos de unidades de medida dentro de un sistema de unidades (km, g, lb, etc.), expresa las mediciones en una unidad más grande en términos de una menor equivalentes de medición unidad y registro en una tabla **4.MD.1**
- Usa las cuatro operaciones para resolver problemas (incluyendo fracciones simples y decimales en una variedad de medidas) incluyendo problemas que exigen expresar mediciones en una unidad más grande, en términos de una menor unidad y representan magnitudes de medición utilizando diagramas **4.MD.2**
- Aplica las fórmulas de área y perímetro de rectángulos en el mundo real y problemas matemáticos explicando y justificando la unidad de medida apropiada **4.MD.3**
- Hace unos datos de exhibición (trama de línea, gráfico de barras, pictograma) para mostrar un conjunto de medidas fraccionarias y utilizar los datos para resolver problemas de suma y resta de fracción **4.MD.4**
- Compara dos números enteros de varios dígitos usando mayor que, menor que, igual y desigual a los símbolos **4.NBT.2**
- Fluidez (eficientemente, con precisión, flexibilidad y apropiadamente) agregar y restar números enteros de varios dígitos usando un eficiente algoritmo basado en la comprensión del valor de lugar y las propiedades de las operaciones **4.NBT.4**
- Multiplica un número entero de hasta cuatro dígitos por un número de un dígito y dos números de dos dígitos, por usando una variedad de estrategias y que ilustra y explica los cálculos (ecuaciones, matrices rectangulares y modelos de área y/o) **4.NBT.5**
- Encuentra cocientes de números enteros y restos con hasta cuatro dígitos dividendos y divisores de una cifra utilizando una variedad de estrategias **4.NBT.6**
- Ilustra y explica cálculos de división mediante el uso de ecuaciones, matrices rectangulares o modelos de zona **4.NBT.6**
- Reconoce y generar fracciones equivalentes con un modelo visual, soportado por un proceso aritmético **4.NF.1**
- Compara dos fracciones con distintos numeradores y denominadores diferentes, grabamos los resultados utilizando más que, menos que, igual a y desigual a los símbolos y justifica conclusiones **4.NF.2**
- Entiende una fracción a/b con $a > 1$ como una suma de fracciones $1/b$ por la descomposición de una fracción de más de una forma, escribe una ecuación y justifica descomposiciones **4.NF.3b**
- Agrega y resta números mixtos con denominadores **4.NF.3c**
- Resuelve problemas que implican adición y sustracción de fracciones refiriéndose a lo mismo todo y tener igual denominador **4.NF.3d**
- Resuelve problemas que involucran multiplicación de una fracción por un número entero **4.NF.4c**
- Expresa una fracción con denominador 10 como una fracción equivalente con denominador 100 y utilizar esta técnica para agregar dos fracciones **4.NF.5**
- Utiliza la notación decimal para las fracciones con denominador 10 o 100 **4.NF.6**
- Compara dos decimales a las centésimas, registra los resultados de las comparaciones con más que, menos que, igual y desiguales a los símbolos y justifica conclusiones **4.NF.7**
- Resuelve problemas verbales de número entero de pasos múltiples utilizando las cuatro operaciones, utiliza una letra/símbolo de lo desconocido y evalúa la razonabilidad de las respuestas (estimación, cálculo mental o redondeo) **4.OA.3**
- Multiplica o divide para resolver problemas verbales de comparación multiplicativa (aditivas y multiplicativas comparaciones) **4.OA.2**
- Genera un patrón de número o la forma que sigue una regla dada, identifica características del patrón y explicar por qué los números seguirán alternativos de esta manera **4.OA.5**



Aprendiendo Estándares por Grado CUARTO GRADO

METAS DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA

- Utiliza varias habilidades locomotrices en juegos y actividades 1 tiro arriba usando un patrón motor maduro hacia un objetivo **1**
- Coge un objeto demostrando un patrón motor maduro **1** Equipo individual incorporar pasos simples movimientos y danza rítmica (bolsas de frijoles, pelotas, cuerdas, etcétera.)**1**
- Rebota con la mano dominante con un patrón motor maduro y la mano no dominante bajo control a una velocidad lenta o moderada en un espacio general **1**
- Driblar dentro de pies a una velocidad moderada mientras se cambian las direcciones con un patrón motor maduro **1**
- Golpear un objeto con un instrumento de mango corto y largo y al mismo tiempo demostrar un patrón motor maduro **1**
- Demuestra un patrón motor maduro mientras realiza una patada bien en el suelo, en el aire, o batea **1**
- Vóley un objeto a un compañero con un antebrazo demostrando un patrón motor maduro **1**
- Salta la cuerda con un patrón motor maduro; realiza habilidades de principio y trata habilidades intermedias con una cuerda corta o ejecuta, salta y salta con una cuerda larga **1**
- Describe el patrón motor maduro para varias habilidades motoras **2**
- Explica el concepto de ofensa y defensa **2**
- Identifica cuatro de los cinco componentes relacionados con la salud de fitness **3**
- Identifica una actividad que funciona en cada uno de los cuatro componentes **3**
- Sigue las reglas de un juego o actividad **4**
- Demuestra un buen espíritu deportivo **4**
- Describe las características de buen espíritu deportivo y un espíritu deportivo malo **5**

METAS DE APRENDIZAJE DE ARTE

- Conecta la creación de arte con experiencias **CN.1**
- Personales tanto fuera como dentro de la escuela **CN.1**
- Investiga como el arte ha sido creado a lo largo de la historia
- Y por culturas al redor del mundo **CN.2**
- Organiza y desarrolla ideas y trabajos artísticos.**CR.2**
- Demuestra conocimiento de la gama de colores **CR.2**
- Demuestra conocimiento de los colores monocromáticos y complementarios **CR.2**
- Transforma figuras geométricas 2-D visuales en figuras geométricas 3-D con valor y formas de líneas.**CR.2**
- Controla materiales **CR.3**
- Responde al arte al ver, escuchar, hablar y/o escribir **RE.1**

METAS DE APRENDIZAJE DE MUSICA

- Crea arreglos o composiciones al organizar ideas Musicales **Cr.2.4.1.**
- Toca música con partes múltiples y armonía **Pr.5.4.1.**
- Analiza, sigue y explica la música **Re.2.4**