

## Muestra de PREGUNTAS DE EVALUACIÓN para este grado:

### Matemáticas

Juan y Jack vieron algunos patos y chivos en el zoológico. Jack dijo, "Hay 18 patos y chivos". Juan dijo, "En total, tienen 52 piernas". ¿Cuántos patos y cuántos chivos vieron? Explica cómo resolviste este problema y da tu respuesta.

### Ciencia

Compara y contrasta las características del sol y la luna.

**Nota:** Se espera que los estudiantes puedan explicar su pensamiento de manera verbal y por escrito.

Usted podría intentar resolver estos problemas junto con su hijo. Si le interesa las respuestas, u obtener problemas adicionales, favor de consultar el sitio electrónico <http://mc2.nmsu.edu>.

### ¿Qué son normas?

Normas son las expectativas para los estudiantes y maestros. Son declaraciones que indican lo que su hijo deberá aprender y lo que deberá poder hacer.

### ¿A quién debo contactar para saber más acerca de las normas y nuestras escuelas?

Hable con la maestra o director de su hijo para conocer más acerca del aprendizaje basado en normas. Puede usted contactar también los especialistas de la materia del Departamento de Educación Pública de Nuevo México, Santa Fe, NM.

El contenido y el diseño de este folleto fueron creados por educadores del estado de Nuevo México, inclusive personal del Departamento de Educación Pública de Nuevo México y el Southwest Educational Development Laboratory durante el año escolar 2004-2005.



## ¿Cómo deben ser las matemáticas y ciencias de tercer grado en tu escuela?



Basado en las normas y pruebas de referencia de Nuevo México

## ¿Qué debe apreciarse en el salón de clases de mi hijo?

### Todos los días, los estudiantes deben:

- relacionar las matemáticas y las ciencias a sus vidas cotidianas
- hacer y contestar preguntas acerca de sus alrededores
- resolver problemas de matemáticas y ciencias de maneras distintas
- trabajar con otros estudiantes para resolver problemas
- escribir y hablar acerca de sus propias ideas de las matemáticas y ciencias
- ¡REALIZAR actividades! ... empleando herramientas y objetos para aprender y demostrar lo que saben
- usar diagramas, gráficas y números para mostrar las relaciones que existen entre las matemáticas y las ciencias
- aprender que todos pueden con las matemáticas y las ciencias

*A esto se le llama instrucción basado en normas.*



## Grandes ideas en las CIENCIAS en este grado

### Pensamiento Científico

- Explorar la diferencia entre datos y opiniones
- Colectar y estudiar datos numéricos en una investigación para obtener conclusiones
- Usar varios métodos para mostrar resultados de investigaciones (tablas, gráficas, etc.)

### Ciencia Física

- Explorar las diferencias entre sustancias puras y mezclas (jugo)
- Estudiar las propiedades de la luz
- Explorar las propiedades de imanes

### Ciencias Biológicas

- Clasificar plantas y animales basado en características
- Investigar cómo los medio ambientes pueden cambiar las cosas vivientes y las cosas vivientes pueden cambiar los medios ambientes
- Aprender cómo los gérmenes y nutrientes afectan el cuerpo humano

### Ciencia de la Tierra y el Espacio

- Aprender acerca de las características de objetos en el sistema solar y cómo parecen moverse en el cielo
- Investigar el ciclo del agua
- Explorar los efectos de las fuerzas naturales de la Tierra (clima, volcanes, terremotos, etc.)
- Aprender que los fósiles nos indican algo acerca de las plantas y animales que alguna vez vivieron

### Ciencia y Sociedad

- Aprender acerca de la seguridad del alimento y pesticidas
- Aprender acerca del reciclaje

## Grandes ideas en las MATEMÁTICAS en este grado

### Números y Operaciones

- Leer, escribir, modelar, comparar, ordenar e interpretar números enteros hasta 10,000
- Explorar factores y múltiplos
- Usar modelos y situaciones de vida real (medición, dinero) para representar fracciones equivalentes y comunes
- Seleccionar y usar operaciones apropiadas para resolver problemas (suma, resta, multiplicación, división)
- Conocer los pares de multiplicación hasta  $10 \times 10$
- Desarrollar estrategias de estimación para la medición, computación y resolución de problemas

### Álgebra

- Usar la conversión sencilla de unidades (pies a pulgadas)
- Crear, describir y extender los patrones numéricos y geométricos
- Resolver problemas que involucran relaciones proporcionales
- Explorar las maneras en que las propiedades comutativas, distributiva, de identidad y del cero son útiles en la computación con números
- Usar símbolos y variables para representar situaciones matemáticas

### Geometría

- Identificar, describir, clasificar y explorar atributos de figuras sólidas y geométricas
- Usar pares ordenados para graficar, localizar puntos específicos, crear rutas y medir distancias
- Identificar y crear objetos tridimensionales a partir de representaciones de dos dimensiones

### Medición

- Explorar unidades de medición normales y usar herramientas apropiadas para medir, estimar y resolver problemas (longitud, área, peso, tiempo transcurrido, masa, volumen)
- Reconocer un ángulo de 90 grados y usarlo para estimar otros ángulos

### Análisis de Datos y Probabilidad

- Colectar, organizar, representar y analizar datos usando observaciones, mediciones, encuestas y experimentos
- Realizar experimentos sencillos para determinar los resultados de eventos y hacer predicciones sencillas