

FIRST GRADE SKILLS DEFINITIONS (Math Shelf)

Numbers to 10 - (Level 1)

- Counts to tell how many are in a set up to 10
- Uses dice, playing cards, beads, and ten frames to count objects to 10
- Knows numeral names and the number sequence to 10
- Matches numerals to quantities to 10
- Subitizes quantities to 6

Geometry - (Level 2)

- Identifies and names basic shapes (triangles, circles, rectangles, trapezoids, and pentagons)
- Names and identifies 2D shapes in real-world environments
- Counts shape sides and corners

Addition within 6 - (Level 3)

- Adds within 6 using manipulatives (fingers, dice, beads, cards, and ten frames)
- Counts on from the larger number to solve addition problems
- Adds symbolic numerals within 6 with speed and accuracy
- Solves algebraic problems with missing addends (for example, $x + 2 = 5$ or $2 + x = 6$)

Measurement 1 - (Level 4)

- Measures and records length, weight, and temperature using standard units
- Interprets data presented in three-category graphs

Place Value to 20 - (Level 5)

- Understands the place value of tens and ones when building teen numbers
- Knows the number sequence to 20
- Constructs numerals using tens and ones with beads, ten frames, and numeral cards

Subtraction within 6 - (Level 6)

- Subtracts using fingers, ten frames, and number lines
- Counts down to subtract from the larger number
- Subtracts symbolic numerals within 6 with speed and accuracy
- Solves algebraic problems with missing values (for example, $x - 3 = 3$ or $5 - x = 2$)

Geometry 2 - (Level 7)

- Identifies and names polygons and quadrilaterals
- Names and identifies 3D shapes (spheres, cubes, pyramids, cones, and cylinders) in real-world environments
- Counts shape sides and corners
- Partitions whole shapes into halves, thirds, and fourths

Place Value to 50 - (Level 8)

- Understands the place value of tens and ones when building numbers to 50
- Counts to 50 by tens, fives, and ones
- Constructs numerals using tens and ones with beads, ten frames, and numeral cards

Greater Than, Less Than, and Equal 1 - (Level 9)

- Uses the symbols $<$, $>$, and $=$ to compare one-digit numbers
- Analyzes three one-digit numbers and correctly applies the symbols $<$, $>$, and $=$

Addition within 10 - (Level 10)

- Adds within 10 using manipulatives (fingers, dice, ten frames, and number lines)
- Knows all combinations that make 10 ($9 + 1$, $8 + 2$, $7 + 3$, $6 + 4$, and $5 + 5$)
- Fluently adds numerals within 10 with speed and accuracy
- Solves algebraic problems with missing addends (for example, $x + 3 = 8$ or $4 + x = 10$)

FIRST GRADE SKILLS DEFINITIONS (Math Shelf)

Money and Time - (Level 11)

- Knows coin values (pennies, nickels, dimes, and quarters)
- Purchases items using coins
- Tells time to the hour and half hour using analog clocks

Subtraction within 10 - (Level 12)

- Subtracts within 10 using fingers, ten frames, and number lines
- Fluently subtracts numerals within 10 with speed and accuracy
- Solves algebraic problems with missing values (for example, $x - 4 = 4$ or $10 - x = 3$)

Geometry 3 - (Level 13)

- Names and identifies 2D and 3D shapes in real-world environments
- Constructs multi-sided shapes from triangles
- Counts shape sides and corners
- Partitions whole shapes into fractions through sixths and provides equal shares

Place Value to 999 - (Level 14)

- Counts to 100 by fives and tens
- Composes and decomposes numbers to 999 using hundreds, tens, and ones
- Knows the number names, sequence, and place values of numbers to 999
- Constructs three-digit numbers using golden beads and numeral cards
- Compares two-digit numbers using the symbols $<$, $>$, and $=$

Greater Than, Less Than, and Equal 2 - (Level 15)

- Uses the symbols $<$, $>$, and $=$ to compare two-digit numbers
- Analyzes three one- and two-digit numbers and correctly applies the symbols $<$, $>$, and $=$

Addition within 20 - (Level 16)

- Adds within 20 using manipulatives (ten frames, number lines, fingers, and playing cards)
- Uses addition strategies within 20 (doubles, near doubles, making 10, and counting on)
- Solves algebraic problems with missing addends (for example, $x + 6 = 14$ or $9 + x = 17$)
- Fluently adds numerals within 20 with speed and accuracy

Measurement 2- (Level 17)

- Adds coins and bills to purchase items and make change
- Compares coin and bill values
- Tells time to quarter hours and ten-minute intervals using analog clocks
- Partitions whole shapes into fractions through eighths and provides equal shares
- Calculates total length, weight, and temperature when measuring multiple objects
- Interprets data presented in four-category graphs

Subtraction within 20 - (Level 18)

- Subtracts within 20 using fingers, ten frames, and number lines
- Uses subtraction strategies (doubles, near doubles, getting to 10, and then going beyond)
- Solves algebraic problems with missing values (for example, $x - 6 = 5$ or $17 - x = 9$)
- Fluently subtracts numerals within 20 with speed and accuracy

DEFINICIONES DE HABILIDADES DE PRIMER GRADO (MATH SHELF)

Números hasta 10 - (Nivel 1)

- Cuenta para determinar cuántos elementos hay en un conjunto de hasta 10
- Utiliza dados, cartas, cuentas y marcos de diez para contar objetos hasta 10
- Conoce los nombres de los numerales y la secuencia numérica hasta 10
- Relaciona numerales con cantidades hasta 10
- Reconoce de inmediato cantidades hasta 6

Geometría - (Nivel 2)

- Identifica y nombra figuras básicas (triángulos, círculos, rectángulos, trapecios y pentágonos)
- Nombra e identifica figuras 2D en entornos de la vida real
- Cuenta los lados y las esquinas de las figuras

Suma hasta 6 - (Nivel 3)

- Suma hasta 6 utilizando materiales manipulativos (dedos, dados, cuentas, cartas y marcos de diez)
- Cuenta a partir del número mayor para resolver problemas de suma
- Suma numerales simbólicos hasta 6 con rapidez y precisión
- Resuelve problemas algebraicos con sumandos faltantes (por ejemplo, $x + 2 = 5$ o $2 + x = 6$)

Medición 1 - (Nivel 4)

- Mide y registra longitud, peso y temperatura utilizando unidades estándar
- Interpreta datos presentados en gráficos de tres categorías

Valor posicional hasta 20 - (Nivel 5)

- Comprende el valor posicional de decenas y unidades al formar números del 11 al 19
- Conoce la secuencia numérica hasta 20
- Construye numerales con decenas y unidades usando cuentas, marcos de diez y tarjetas numéricas

Resta hasta 6 - (Nivel 6)

- Resta utilizando dedos, marcos de diez y rectas numéricas
- Cuenta hacia atrás desde el número mayor para restar
- Resta numerales simbólicos hasta 6 con rapidez y precisión
- Resuelve problemas algebraicos con valores faltantes (por ejemplo, $x - 3 = 3$ o $5 - x = 2$)

Geometría 2 - (Nivel 7)

- Identifica y nombra polígonos y cuadriláteros
- Nombra e identifica figuras 3D (esferas, cubos, pirámides, conos y cilindros) en entornos de la vida real
- Cuenta los lados y las esquinas de las figuras
- Divide figuras enteras en mitades, tercios y cuartos

Valor posicional hasta 50 - (Nivel 8)

- Comprende el valor posicional de decenas y unidades al formar números hasta 50
- Cuenta hasta 50 de diez en diez, de cinco en cinco y de uno en uno
- Construye numerales con decenas y unidades usando cuentas, marcos de diez y tarjetas numéricas

Mayor que, menor que e igual 1 - (Nivel 9)

- Utiliza los símbolos $<$, $>$ y $=$ para comparar números de un dígito
- Analiza tres números de un dígito y aplica correctamente los símbolos $<$, $>$ y $=$

Suma hasta 10 - (Nivel 10)

- Suma hasta 10 utilizando materiales manipulativos (dedos, dados, marcos de diez y rectas numéricas)
- Conoce todas las combinaciones que forman 10 ($9 + 1$, $8 + 2$, $7 + 3$, $6 + 4$ y $5 + 5$)
- Suma numerales hasta 10 con fluidez, rapidez y precisión
- Resuelve problemas algebraicos con sumandos faltantes (por ejemplo, $x + 3 = 8$ o $4 + x = 10$)

DEFINICIONES DE HABILIDADES DE PRIMER GRADO (MATH SHELF)

Dinero y tiempo - (Nivel 11)

- Conoce el valor de las monedas (centavos, monedas de cinco, diez y veinticinco centavos)
- Compra artículos utilizando monedas
- Dice la hora y la media hora utilizando relojes analógicos

Resta hasta 10 - (Nivel 12)

- Resta hasta 10 utilizando dedos, marcos de diez y rectas numéricas
- Resta numerales hasta 10 con fluidez, rapidez y precisión
- Resuelve problemas algebraicos con valores faltantes (por ejemplo, $x - 4 = 4$ o $10 - x = 3$)

Geometría 3 - (Nivel 13)

- Nombra e identifica figuras 2D y 3D en entornos de la vida real
- Construye figuras de varios lados a partir de triángulos
- Cuenta los lados y las esquinas de las figuras
- Divide figuras enteras en fracciones hasta sextos y forma partes iguales

Valor posicional hasta 999 - (Nivel 14)

- Cuenta hasta 100 de cinco en cinco y de diez en diez
- Compone y descompone números hasta 999 utilizando centenas, decenas y unidades
- Conoce los nombres, la secuencia y el valor posicional de los números hasta 999
- Construye números de tres dígitos utilizando cuentas doradas y tarjetas numéricas
- Compara números de dos dígitos utilizando los símbolos $<$, $>$ y $=$

Mayor que, menor que e igual 2 - (Nivel 15)

- Utiliza los símbolos $<$, $>$ y $=$ para comparar números de dos dígitos
- Analiza tres números de uno y dos dígitos y aplica correctamente los símbolos $<$, $>$ y $=$

Suma hasta 20 - (Nivel 16)

- Suma hasta 20 utilizando materiales manipulativos (marcos de diez, rectas numéricas, dedos y cartas)
- Utiliza estrategias de suma hasta 20 (dobles, casi dobles, formar 10 y contar hacia adelante)
- Resuelve problemas algebraicos con sumandos faltantes (por ejemplo, $x + 6 = 14$ o $9 + x = 17$)
- Suma numerales hasta 20 con fluidez, rapidez y precisión

Medición 2- (Nivel 17)

- Suma monedas y billetes para comprar artículos y dar cambio
- Compara el valor de monedas y billetes
- Dice la hora en cuartos de hora e intervalos de diez minutos utilizando relojes analógicos
- Divide figuras enteras en fracciones hasta octavos y forma partes iguales
- Calcula la longitud, el peso y la temperatura totales al medir varios objetos
- Interpreta datos presentados en gráficos de cuatro categorías

Resta hasta 20 - (Nivel 18)

- Resta hasta 20 utilizando dedos, marcos de diez y rectas numéricas
- Utiliza estrategias de resta (dobles, casi dobles, llegar a 10 y continuar)
- Resuelve problemas algebraicos con valores faltantes (por ejemplo, $x - 6 = 5$ o $17 - x = 9$)
- Resta numerales hasta 20 con fluidez, rapidez y precisión