Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Primer Grado Objetivos Matemáticos de la OAS**

**Boleta de calificaciones basada en el estándar**

Profesor: \_ Escuela/Colegio: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_

P = Competente B = Básico BB = Debajo de Básico

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OAS**  **# de Obj.** | **Descripción Objetiva de la Estándares Académicos de Oklahoma** | **Nueve semanas** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1.N.1.1 | Reconozca los números hasta 20 sin contar (subdividir) la cantidad de arreglos estructurados. |  |  |  |  |
| 1.N.1.2 | Usa representaciones concretas para describir números enteros entre 10 y 100 en términos de decenas y unidades. |  |  |  |  |
| 1.N.1.3 | Lea, escriba, discuta y represente números enteros hasta 100. Las representaciones pueden incluir numerales, sumas y restas, imágenes, marcas de conteo, líneas numéricas y materiales manipulables, como paquetes de palos y bloques base de 10. |  |  |  |  |
| 1.N.1.4 | Cuenta adelante, con y sin objetos, de cualquier número dado hasta 100 por 1s, 2s, 5s y 10s. |  |  |  |  |
| 1.N.1.5 | Encuentre un número que sea 10 más o 10 menos que un número dado hasta 100. |  |  |  |  |
| 1.N.1.6 | Compara y ordena números enteros de 0 a 100. |  |  |  |  |
| 1.N.1.7 | Usa el conocimiento de las relaciones numéricas para ubicar la posición de un número entero dado en una línea numérica abierta de hasta 20. |  |  |  |  |
| 1.N.18 | Use objetos para representar y usar palabras para describir el tamaño relativo de los números, como más que, menos que, e igual a. |  |  |  |  |
| 1.N.2.1 | Representar y resolver problemas matemáticos y del mundo real usando sumas y restas de hasta diez. |  |  |  |  |
| 1.N.2.2 | Determine si las ecuaciones que implican suma y resta son verdaderas. |  |  |  |  |
| 1.N.2.3 | Demostrar fluidez con hechos básicos de suma y restas relacionadas hasta 10. |  |  |  |  |
| 1.N.3.1 | Particione un polígono regular usando modelos físicos y reconozca cuándo esas partes son iguales. |  |  |  |  |
| 1.N.3.2 | Partición (parte justa) conjuntos de objetos en agrupaciones iguales. |  |  |  |  |
| 1.N.4.1 | Identificar centavos, monedas de cinco centavos, diez centavos y cuartos por nombre y valor. |  |  |  |  |
| 1.N.4.2 | Escribe un número con el símbolo de ciento para describir el valor de una moneda. |  |  |  |  |
| 1.N.4.3 | Determine el valor de una colección de centavos, cinco o diez centavos hasta un dólar contando por unidades, cinco o diez. |  |  |  |  |
| 1.A.1.1 | Identifique, cree, complete y extienda patrones de repetición, crecimiento y contracción con cantidad, números o formas en una variedad de contextos matemáticos y del mundo real. |  |  |  |  |
| 1.GM.1.1 | Identifica trapecios y hexágonos apuntando a la forma cuando se le da el nombre. |  |  |  |  |
| 1.GM.1.2 | Componga y descomponga formas más grandes usando formas bidimensionales más pequeñas. |  |  |  |  |
| 1.GM.1.3 | Componer estructuras con formas tridimensionales. |  |  |  |  |
| 1.GM.1.4 | Reconoce formas tridimensionales como cubos, conos, cilindros y esferas. |  |  |  |  |
| 1.GM.2.1 | Use herramientas de medición estándar y no estándar para medir la longitud de los objetos a fin de reforzar la naturaleza continua de la medición lineal. |  |  |  |  |
| 1.GM.2.2 | Ilustre que la longitud de un objeto es el número de unidades de longitud del mismo tamaño que, cuando se colocan de extremo a extremo sin espacios ni superposiciones, se extienden desde un extremo del objeto al otro. |  |  |  |  |
| 1.GM.2.3 | Mida el mismo objeto / distancia con unidades de dos longitudes diferentes y describa cómo y por qué difieren las mediciones. |  |  |  |  |
| 1.GM.2.4 | Describe una longitud a la unidad entera más cercana usando un número y una unidad. |  |  |  |  |
| 1.GM.2.5 | Use herramientas estándar y no estándar para identificar el volumen / capacidad. Compare y clasifique los contenedores que contienen más, menos o la misma cantidad. |  |  |  |  |
| 1.GM.3.1 | Indique el tiempo a la hora y a la media hora (analógica y digital). |  |  |  |  |
| 1.D.1.1 | Reúna, clasifique y organice datos en hasta tres categorías usando representaciones (por ejemplo, marcas de conteo, tablas, diagramas de Venn). |  |  |  |  |
| 1.D.1.2 | Use los datos para crear gráficos y gráficos de barras para demostrar la correspondencia uno a uno. |  |  |  |  |
| 1.D.1.3 | Saca conclusiones de gráficas de cuadros y barras. |  |  |  |  |

* Los campos que quedan abiertos indican que el objetivo no se ha enseñado en este momento.