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

**Segundo 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** |
| 2.N.1.1 | Lea, escriba, debata y represente números enteros hasta 1,000. Las representaciones pueden incluir números, palabras, imágenes, marcas de conteo, líneas de números y objetos manipulables. |  |  |  |  |
| 2.N.1.2 | Usa el conocimiento de las relaciones numéricas para ubicar la posición de un número entero dado en una línea numérica abierta de hasta 100. |  |  |  |  |
| 2.N.1.3 | Use el valor posicional para describir números enteros entre 10 y 1,000 en términos de cientos, decenas y unidades. Sepa que 100 es 10 decenas, y 1,000 es 10 centenas. |  |  |  |  |
| 2.N.1.4 | Encuentra 10 más o 10 menos que un número dado de tres dígitos. Encuentra 100 más o 100 menos que un número dado de tres dígitos. |  |  |  |  |
| 2.N.1.5 | Reconozca cuándo redondear los números al 10 y 100 más cercanos. |  |  |  |  |
| 2.N.1.6 | Use el valor posicional para comparar y ordenar números enteros de hasta 1,000 utilizando lenguaje comparativo, números y símbolos (por ejemplo, 425> 276, 73 <107, página 351 viene después de la página 350, 753 está entre 700 y 800). |  |  |  |  |
| 2.N.2.1 | Usa la relación entre suma y resta para generar hechos básicos hasta 20. |  |  |  |  |
| 2.N.2.2 | Demostrar fluidez con hechos básicos de suma y restas relacionadas hasta 20. |  |  |  |  |
| 2.N.2.3 | Estime sumas y diferencias hasta 100. |  |  |  |  |
| 2.N.2.4a | Usar estrategias y algoritmos basados en el conocimiento del valor y la igualdad de lugar para sumar y restar números de dos dígitos. (Añadir) |  |  |  |  |
| 2.N.2.4b | Usar estrategias y algoritmos basados en el conocimiento del valor y la igualdad de lugar para sumar y restar números de dos dígitos. (Sustraer) |  |  |  |  |
| 2.N.2.5 | Resuelva problemas de sumas y restas del mundo real y matemáticos que involucren números enteros de hasta 2 dígitos. |  |  |  |  |
| 2.N.2.6 | Use modelos concretos y arreglos estructurados, como la adición repetida, matrices y diez marcos para desarrollar la comprensión de la multiplicación. |  |  |  |  |
| 2.N.3.1 | Identifica las partes de un conjunto y área que representan fracciones para mitades, tercios y cuartos. |  |  |  |  |
| 2.N.3.2 | Construya porciones de igual tamaño a través del intercambio justo, incluidos los modelos de longitud, conjunto y área para mitades, tercios y cuartos. |  |  |  |  |
| 2.N.4.1 | Determine el valor de una (s) colección (es) de monedas de hasta un dólar utilizando el símbolo de centavo. |  |  |  |  |
| 2.N.4.2 | Use una combinación de monedas para representar una cantidad determinada de dinero de hasta un dólar. |  |  |  |  |
| 2.A.1.1 | Representar, crear, describir, completar y extender patrones de crecimiento y contracción con cantidades y números en una variedad de contextos matemáticos y del mundo real |  |  |  |  |
| 2.A.1.2 | Representar y describir patrones repetitivos que involucren formas en una variedad de contextos. |  |  |  |  |
| 2.A.2.1 | Usa objetos y líneas numéricas para representar oraciones numéricas. |  |  |  |  |
| 2.A.2.2 | Genera situaciones del mundo real para representar oraciones numéricas y viceversa. |  |  |  |  |
| 2.A.2.3 | Aplica las propiedades conmutativas y de identidad y el sentido del número para encontrar valores para incógnitas que hacen que las oraciones numéricas que implican sumas y restas sean verdaderas o falsas. |  |  |  |  |
| 2.GM.1.1 | Reconoce trapezoides y hexágonos. |  |  |  |  |
| 2.GM.1.2 | Describe, compara y clasifica figuras bidimensionales de acuerdo con  sus atributos geométricos. |  |  |  |  |
| 2.GM.1.3 | Componga formas bidimensionales usando triángulos, cuadrados, hexágonos, trapecios y rombos. |  |  |  |  |
| 2.GM.1.4 | Reconozca los ángulos rectos y clasifique los ángulos como más pequeños o más grandes que un ángulo recto. |  |  |  |  |
| 2.GM.2.1 | Explicar la relación entre el tamaño de la unidad de medida y el número de unidades necesarias para medir la longitud de un objeto. |  |  |  |  |
| 2.GM.2.2 | Explique la relación entre la longitud y los números en una regla usando una regla para medir longitudes a la unidad entera más cercana. |  |  |  |  |
| 2.GM.2.3 | Explore cómo las diferentes formas y estilos de contenedores pueden tener la misma capacidad. |  |  |  |  |
| 2.GM.3.1 | Tiempo de lectura y escritura hasta el cuarto de hora en un reloj analógico y digital. Distinga entre a.m. y p.m. |  |  |  |  |
| 2.D.1.1 | Explique que la longitud de una barra en un gráfico de barras o la cantidad de objetos en un gráfico representa el número de puntos de datos para una categoría determinada |  |  |  |  |
| 2.D.1.2 | Organice una colección de datos con hasta cuatro categorías usando pictografías y gráficos de barras con intervalos de 1, 2, 5 o 10. |  |  |  |  |
| 2.D.1.3 | Escriba y resuelva problemas enunciados de un solo paso que impliquen sumas o restas utilizando datos representados en pictografías y gráficos de barras con intervalos de uno. |  |  |  |  |
| 2.D.1.4 | Saca conclusiones y haz predicciones a partir de la información en un gráfico. |  |  |  |  |

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