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

**Tercer 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** |
| 3.N.1.1 | Lea, escriba, discuta y represente números enteros hasta 100,000. Las representaciones pueden incluir números, expresiones con operaciones, palabras, imágenes, líneas numéricas y objetos manipulables. |  |  |  |  |
| 3.N.1.2 | Use el valor posicional para describir números enteros entre 1,000 y 100,000 en términos de diez mil, miles, cientos, decenas y unidades, incluida la forma expandida. |  |  |  |  |
| 3.N.1.3 | Encuentra 10,000 más o 10,000 menos que un número dado de cinco dígitos. Encuentra 1,000 más o 1,000 menos que un número dado de cuatro o cinco dígitos. Encuentra 100 más o 100 menos que un número dado de cuatro o cinco dígitos. |  |  |  |  |
| 3.N.1.4 | Use el valor posicional para comparar y ordenar números enteros hasta 100,000, usando lenguaje comparativo, números y símbolos. |  |  |  |  |
| 3.N.2.1 | Representar las tablas de multiplicación mediante una variedad de enfoques, como la suma repetida, grupos de igual tamaño, matrices, modelos de área, saltos iguales en una recta numérica y conteo salteado. |  |  |  |  |
| 3.N.2.2 | Demostrar fluidez de las tablas de multiplicar con factores de hasta 10. |  |  |  |  |
| 3.N.2.3 | Use estrategias y algoritmos basados ​​en el conocimiento del valor posicional y la igualdad para agregar y restar con fluidez números de varios dígitos. |  |  |  |  |
| 3.N.2.4 | Reconozca cuándo redondear números y aplicar la comprensión a los números redondos a los diez mil, cientos, y diez más cercanos y usar números compatibles para estimar sumas y diferencias. |  |  |  |  |
| 3.N.2.5 | Usa la suma y la resta para resolver problemas matemáticos y del mundo real que involucran números enteros. Use diversas estrategias, incluida la relación entre la suma y la resta, el uso de la tecnología y el contexto del problema para evaluar la razonabilidad de los resultados. |  |  |  |  |
| 3.N.2.6 | Representar hechos de división mediante el uso de una variedad de enfoques, como la resta repetida, el intercambio equitativo y la formación de grupos iguales. |  |  |  |  |
| 3.N.2.7 | Reconocer la relación entre la multiplicación y la división para representar y resolver problemas del mundo real. |  |  |  |  |
| 3.N.2.8 | Utilice estrategias y algoritmos basados ​​en el conocimiento del valor posicional, la igualdad y las propiedades de suma y multiplicación para multiplicar un número de dos dígitos por un número de un dígito. |  |  |  |  |
| 3.N.3.1 | Lee y escribe fracciones con palabras y símbolos. |  |  |  |  |
| 3.N.3.2 | Construya fracciones usando modelos de longitud, conjunto y área. |  |  |  |  |
| 3.N.3.3 | Reconoce fracciones unitarias y úsalas para componer y descomponer fracciones relacionadas con el mismo todo. Use el numerador para describir el número de partes y el denominador para describir el número de particiones. |  |  |  |  |
| 3.N.3.4 | Usa modelos y líneas numéricas para ordenar y comparar fracciones que están relacionadas con el mismo todo. |  |  |  |  |
| 3.N.4.1 | Use además para determinar el valor de una colección de monedas de hasta un dólar utilizando el símbolo de ciento y una colección de billetes de hasta veinte dólares. |  |  |  |  |
| 3.N.4.2 | Seleccione la menor cantidad de monedas para una cantidad dada de dinero hasta un dólar. |  |  |  |  |
| 3.A.1.1 | Cree, describa y amplíe patrones que impliquen sumas, restas o multiplicaciones para resolver problemas en una variedad de contextos. |  |  |  |  |
| 3.A.1.2 | Describa la regla (operación única) para un patrón de una tabla de entrada / salida o una máquina de funciones que implique suma, resta o multiplicación. |  |  |  |  |
| 3.A.1.3 | Explore y desarrolle representaciones visuales de patrones geométricos crecientes y construya los próximos pasos. |  |  |  |  |
| 3.A.2.1 | Encuentra incógnitas representadas por símbolos en problemas aritméticos resolviendo oraciones abiertas de un solo paso (ecuaciones) y otros problemas que involucran sumas, restas y multiplicaciones. Genera situaciones del mundo real para representar oraciones numéricas. |  |  |  |  |
| 3.A.2.2 | Reconocer, representar y aplicar las propiedades de los números (conmutativa, identidad y propiedades asociativas de la suma y la multiplicación) usando modelos y objetos manipulables para resolver problemas. |  |  |  |  |
| 3.GM.1.1 | Ordenar formas tridimensionales basadas en atributos. |  |  |  |  |
| 3.GM.1.2 | Construya una figura tridimensional usando cubos unitarios cuando se muestre la figura / forma. |  |  |  |  |
| 3.GM.1.3 | Clasifique los ángulos como agudos, derechos, obtusos y rectos. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.1 | Encuentra el perímetro del polígono, dadas las longitudes de los números enteros de los lados, en situaciones del mundo real y matemáticas. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.2 | Desarrolle y use fórmulas para determinar el área de rectángulos. Justifique por qué la longitud y el ancho se multiplican para encontrar el área de un rectángulo al dividir el rectángulo en una unidad por una unidad de cuadrados y verlos agrupados en filas y columnas. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.3 | Elija un instrumento de medición apropiado y mida la longitud de los objetos al centímetro o metro entero más cercano. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.4 | Elija un instrumento de medición apropiado y mida la longitud de los objetos en el patio entero más cercano, pie entero o media pulgada. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.5 | Usando puntos de referencia comunes, estime las longitudes (habituales y métricas) de una variedad de objetos. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.6 | Use un termómetro analógico para determinar la temperatura al grado más cercano en Fahrenheit y Celsius. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.7 | Cuente los cubos sistemáticamente para identificar el número de cubos necesarios para empacar la totalidad o la mitad de una estructura tridimensional. |  |  |  |  |
| 3.GM.2.8 | Encuentre el área de figuras bidimensionales contando el número total de cuadrados de unidad del mismo tamaño que llenan la forma sin espacios o superposiciones. |  |  |  |  |
| 3.GM.3.1 | Lea y escriba el tiempo al más cercano de 5 minutos (analógico y digital). |  |  |  |  |
| 3.GM.3.2 | Determine las soluciones a los problemas que involucran sumas y restas de tiempo en intervalos de 5 minutos, hasta una hora, usando modelos pictóricos, diagramas de líneas numéricas u otras herramientas. |  |  |  |  |
| 3.D.1.1 | Resumir y construir un conjunto de datos con múltiples categorías usando una tabla de frecuencias, un gráfico de líneas, un pictograma y / o un gráfico de barras con intervalos de escala. |  |  |  |  |
| 3.D.1.2 | Resuelva problemas de uno y dos pasos usando datos categóricos representados con una tabla de frecuencia, pictograma o gráfico de barras con intervalos escalados. |  |  |  |  |

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