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

**Cuarto 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** |
| 4.N.1.1 | Demostrar fluidez con operaciones de multiplicación y división con factores de hasta 12. |  |  |  |  |
| 4.N.1.2 | Use una comprensión del valor posicional para multiplicar o dividir un número entre 10, 100 y 1,000. |  |  |  |  |
| 4.N.1.3 | Multiplica números enteros de 3 dígitos por 1 dígito o de 2 dígitos por 2, usando procedimientos y estrategias eficientes y generalizables, basados ​​en el conocimiento del valor posicional, que incluyen, entre otros, algoritmos estándar. |  |  |  |  |
| 4.N.1.4 | Estime los productos de 3 dígitos por 1 dígito o 2 dígitos por números enteros de 2 dígitos usando el redondeo, los puntos de referencia y el valor posicional para evaluar la razonabilidad de los resultados. Explore números más grandes utilizando la tecnología para investigar patrones. |  |  |  |  |
| 4.N.1.5 | Resuelva problemas matemáticos del mundo real en varios pasos que requieran el uso de suma, resta y multiplicación de números enteros de varios dígitos. Utilice diversas estrategias, incluida la relación entre las operaciones, el uso de la tecnología apropiada y el contexto del problema para evaluar la razonabilidad de los resultados. |  |  |  |  |
| 4.N.1.6 | Utilice estrategias y algoritmos basados ​​en el conocimiento del valor posicional, la igualdad y las propiedades de las operaciones para dividir dividendos de 3 dígitos por divisores de números enteros de 1 dígito. (por ejemplo, estrategias mentales, algoritmos estándar, cocientes parciales, resta repetida, las propiedades conmutativa, asociativa y distributiva). |  |  |  |  |
| 4.N.1.7 | Determine el (los) sumando (s) o factor (es) desconocido (s) en expresiones equivalentes y no equivalentes. (por ejemplo, 5 + 6 = 4 + ☐ , 3 x 8 < 3 x ☐). |  |  |  |  |
| 4.N.2.1 | Determine el (los) sumando (s) o factor (es) desconocido (s) en expresiones equivalentes y no equivalentes. |  |  |  |  |
| 4.N.2.2 | Use fracciones de referencia (0, , , , , , 1) para ubicar fracciones adicionales en una recta numérica. Use modelos para ordenar y compare números enteros y fracciones menores que y mayores que uno usando lenguaje y símbolos comparativos. |  |  |  |  |
| 4.N.2.3 | Descompone una fracción en más de una forma en una suma de fracciones con el mismo denominador usando modelos concretos y pictóricos y registrando resultados con representaciones simbólicas (por ejemplo, ). |  |  |  |  |
| 4.N.2.4 | Usa modelos de fracciones para sumar y restar fracciones con denominadores comunes en situaciones del mundo real y matemáticas. |  |  |  |  |
| 4.N.2.5 | Represente décimas y centésimas con modelos concretos, haciendo conexiones entre fracciones y decimales. |  |  |  |  |
| 4.N.2.6 | Representar, leer y escribir decimales hasta por lo menos el centésimo lugar en una variedad de contextos, incluido el dinero. |  |  |  |  |
| 4.N.2.7 | Compare y ordene decimales y números enteros usando el valor posicional, una recta numérica y modelos como cuadrículas y bloques base 10. |  |  |  |  |
| 4.N.2.8 | Compare las fracciones de referencia ( , , , , ) y decimales (0.25, 0.50, 0.75) en situaciones del mundo real y matemáticas. |  |  |  |  |
| 4.N.3.1 | Dado el costo total (dólares enteros hasta $20 o monedas) y el monto pagado (dólares completos hasta $20 o monedas), encuentre el cambio requerido en una variedad de formas. Limitado a dólares completos hasta $20 o juegos de monedas. |  |  |  |  |
| 4.A.1.1 | Cree un cuadro o tabla de entrada / salida para representar o extender un patrón numérico. |  |  |  |  |
| 4.A.1.2 | Describa la regla de operación única para un patrón de una tabla de entrada / salida o máquina de funciones que implique cualquier operación de un número entero. |  |  |  |  |
| 4.A.1.3 | Cree patrones de crecimiento que involucren formas geométricas y defina la regla de operación única del patrón. |  |  |  |  |
| 4.A.2.1 | Use el sentido numérico, las propiedades de la multiplicación y la relación entre la multiplicación y la división para resolver problemas y encuentre valores para las incógnitas representadas por letras y símbolos que hacen que las oraciones numéricas sean verdaderas. |  |  |  |  |
| 4.A.2.2 | Use el sentido numérico, las propiedades de la multiplicación y la relación entre la multiplicación y la división para resolver problemas y encuentre valores para las incógnitas representadas por letras y símbolos que hacen que las oraciones numéricas sean verdaderas. |  |  |  |  |
| 4.GM.1.1 | Identifica puntos, líneas, segmentos de línea, rayos, ángulos, puntos finales y líneas paralelas y perpendiculares en varios contextos. |  |  |  |  |
| 4.GM.1.2 | Describe, clasifica y dibuja cuadriláteros, incluyendo cuadrados, rectángulos, trapezoides, rombos, paralelogramos y cometas. Reconocer cuadriláteros en varios contextos. |  |  |  |  |
| 4.GM.1.3 | Dadas dos formas tridimensionales, identifica similitudes y diferencias. |  |  |  |  |
| 4.GM.2.1 | Mida ángulos en figuras geométricas y objetos del mundo real con un transportador o una regla de ángulo. |  |  |  |  |
| 4.GM.2.2 | Encuentra el área de polígonos que se pueden descomponer en rectángulos. |  |  |  |  |
| 4.GM.2.3 | Usando una variedad de herramientas y estrategias, desarrolle el concepto de que el volumen de prismas rectangulares con longitudes de borde de números enteros se puede encontrar contando el número total de cubos de unidades del mismo tamaño que llenan una forma sin espacios o superposiciones. Use medidas apropiadas como cm3. |  |  |  |  |
| 4.GM.2.4 | Elija un instrumento apropiado y mida la longitud de un objeto al centímetro entero más cercano o un cuarto de pulgada. |  |  |  |  |
| 4.GM.2.5 | Resuelva problemas relacionados con las medidas de longitud, cuándo utilizar volúmenes líquidos, cuándo usar masa, temperaturas superiores a cero y dinero mediante la suma, resta, multiplicación o división según corresponda (habitual y métrico). |  |  |  |  |
| 4.GM.3.1 | Determine el tiempo transcurrido. |  |  |  |  |
| 4.GM.3.2 | Resuelva problemas que impliquen la conversión de una medida de tiempo a otra. |  |  |  |  |
| 4.D.1.1 | Represente los datos en una tabla de frecuencias o un gráfico de líneas marcado con números enteros y fracciones utilizando títulos, etiquetas y unidades apropiados. |  |  |  |  |
| 4.D.1.2 | Use tablas, gráficos de barras, líneas de tiempo y diagramas de Venn para mostrar conjuntos de datos. Los datos pueden incluir fracciones de referencia o decimales (, , , , , 0.25, .50, 0.75). |  |  |  |  |
| 4.D.1.3 | Resuelva problemas de uno y dos pasos usando datos en números enteros, decimales o fracciones en una tabla de frecuencias y un gráfico de líneas. |  |  |  |  |

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