

AREA: MATEMÁTICAS

## GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN

ESTÁNDARES	MÍNIMOS ESIXIBLES
BLOQUE 1. PROCESOS, METODOS E ACTITUDES EN MATEMATICAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB1.1.1. Identifica patróns, regularidades e leis matemáticas en situacións de cambio, en contextos numéricos, xeométricos e funcionais.</li> </ul>	Cae na conta da aplicación dalgunha regra matemática
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB1.2.1. Realiza estimacións sobre os resultados esperados e contrasta a súa validez valorando as vantaxes e os inconvenientes do seu uso.</li> </ul>	Anticipa respostas aproximadas antes de realizar as operacións
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB1.3.1. Distingue entre problemas e exercicios e aplica as estratexias idóneas para cada caso.</li> </ul>	Segue unha estratexia diferente en función do exercicio ou o problema.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB1.3.2. Iníciase na formulación de preguntas e na busca de respostas apropiadas, tanto no estudo dos conceptos coma na resolución de problemas.</li> </ul>	Revisa a solución das preguntas feitas para ver a súa coherencia.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB1.4.1. Toma decisións nos procesos de resolucións de problemas valorando as consecuencias destas e a súa conveniencia pola súa sinxeleza e utilidade.</li> </ul>	Elixo entre dúas opcións de solución en base a súas posibles consecuencias e a súa utilidade.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB1.5.1. Iníciase na reflexión sobre os problemas resoltos e os procesos desenvolto, valorando as ideas claves, aprendendo para situacións futuras semellantes.</li> </ul>	Explica o proceso seguido e os “trucos” utilizados para resolver un problema dado.
BLOQUE 2. NUMEROS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.1.1. Identifica os números romanos aplicando o coñecemento á comprensión de datacións.</li> </ul>	Identifica datas cos números romanos mais comúns (I, V, X, L, C, M)
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.1.2. Le, escribe e ordena en textos numéricos e da vida cotiá, números (naturais, fraccións e decimais ata as milésimas), utilizando razoamentos apropiados e interpretando o valor de posición de cada unha das súas cifras.</li> </ul>	Le, escribe e ordena cantidades con numeros naturais, fraccións con igual denominador e decimais ata as milésimas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.2.1. Interpreta en textos numéricos e da vida cotiá, números (naturais, fraccións e decimais ata as milésimas), utilizando razoamentos apropiados e interpretando o valor de posición de cada unha das súas cifras.</li> </ul>	Interpreta os números naturais, fraccións e decimais e o que representan en textos cotiás.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.2.2. Ordena números enteiros, decimais e fraccións básicas por comparación, representación na recta numérica e transformación duns noutros.</li> </ul>	Ordena e representa na recta numérica números enteiros, decimais e fraccións, pasando de uns aos outros con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.3.1. Reduce dúas ou máis fraccións a común denominador e calcula</li> </ul>	Calcula fraccións equivalentes e reduce as fraccións a común denominador, con

fraccións equivalentes.	axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.3.2. Redondea números decimais á décima, centésima ou milésima máis próxima.</li> </ul>	Redondea números decimais á décima, centésima ou milésima máis próxima cun modelo dado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.3.3. Ordena fraccións aplicando á relación entre fracción e número decimal.</li> </ul>	Coñece a relación entre fraccións e números decimais e emprégaa para ordenalos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.4.1. Opera cos números coñecendo a xerarquía das operacións.</li> </ul>	Realiza operacións combinadas respectando a xerarquía de operacións
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.4.2. Utiliza diferentes tipos de números en contextos reais, establecendo equivalencias entre eles, identificándoos e utilizándoos como operadores na interpretación e resolución de problemas.</li> </ul>	Emprega diferentes tipos de números en problemas da vida real.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.4.3. Estima e comproba resultados mediante diferentes estratexias.</li> </ul>	Anticipa e comproba os resultados.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.5.1. Realiza sumas e restas de fraccións co mesmo denominador. Calcula o produto dunha fracción por un número.</li> </ul>	Realiza sumas e restas de fraccións co mesmo denominador. Calcula o produto dunha fracción por un número con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.5.2. Realiza operacións con números decimais.</li> </ul>	Realiza as operacións básicas con números decimais.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.1. Emprega e automatiza algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división con distintos tipos de números, en comprobación de resultados en contextos de resolución de problemas e en situacións cotiás.</li> </ul>	Emprega as operacións básicas con distintos tipos de números e comproba o seu resultado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.2. Descompón de forma aditiva e de forma aditivo-multiplicativa, números menores de un millón, atendendo ao valor de posición das súas cifras.</li> </ul>	Descompón números menores dun millón con axuda e reconece o valor posicional.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.3. Identifica múltiplos e divisores empregando as táboas de multiplicar.</li> </ul>	Identifica múltiplos e divisores con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.4. Calcula os primeiros múltiplos dun número dado.</li> </ul>	Calcula os múltiplos dun número dado con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.5. Calcula todos os divisores de calquera número menor de 100.</li> </ul>	Calcula os divisores dos números menores de 100 con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.6. Calcula o mcm e o mcd.</li> </ul>	Calcula o mcm e o MCD con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.7. Descompón números decimais atendendo o valor de posición das súas cifras.</li> </ul>	Descompón números decimais seguindo un modelo dado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.8. Elabora e emprega estratexias de cálculo mental.</li> </ul>	Emprega o cálculo mental nas operacións básicas.

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.6.9. Estima e redondea o resultado de un cálculo valorando a resposta.</li> </ul>	Estima por aproximación os seus resultados de cálculo.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.7.1 Resolve problemas que impliquen o dominio dos contidos traballados, empregando estratexias heurísticas, de razoamento (clasificación, recoñecemento das relacións, uso de exemplos contrarios), creando conxecturas, construíndo, argumentando e tomando decisións, valorando as súas consecuencias e a conveniencia do seu uso.</li> </ul>	Resolve problemas empregando os contidos traballados.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.7.2. Reflexiona sobre o procedemento aplicado á resolución de problemas: revisando as operacións empregadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto e buscando outras formas de resolvelo.</li> </ul>	Explica o procedemento empregado para a resolución dun problema e comproba a solución obtida.
<b>BLOQUE 3. MEDIDA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.1.1. Estima lonxitudes, capacidades, masas e superficies; elixindo a unidade e os instrumentos máis axeitados para medir e expresar unha medida, explicando de forma oral o proceso seguido e a estratexia utilizada.</li> </ul>	Explica o proceso a seguir para medir, estimando os resultados e indica o instrumento mais adecuado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.1.2. Mide con instrumentos, utilizando estratexias e unidades convencionais e non convencionais, elixindo a unidade máis axeitada para a expresión dunha medida.</li> </ul>	Mide con instrumentos convencionais e non convencionais, empregando a unidade mais axeitada.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.2.1. Suma e resta medidas de lonxitude, capacidade, masa e superficie en forma simple dando o resultado na unidade determinada de antemán.</li> </ul>	Suma e resta medidas de lonxitude, capacidade, masa e superficie e expresa o resultado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.2.2. Expressa en forma simple a medición da lonxitude, capacidade ou masa dada en forma complexa e viceversa.</li> </ul>	Expressa de forma simple ou complexa a medición realizada con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.2.3. Compara e ordena medidas dunha mesma magnitude.</li> </ul>	Ordena medidas sinxelas dunha mesma magnitude.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.2.4. Compara superficies de figuras planas por superposición, descomposición e medición.</li> </ul>	Compara superficies de figuras planas por superposición, descomposición e medición con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.3.1. Realiza equivalencias e transformacións entre horas, minutos e segundos.</li> </ul>	Transforma as horas en minutos e segundos e viceversa, con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.4.1. Identifica o ángulo como medida dun xiro ou abertura.</li> </ul>	Identifica o ángulo coma abertura.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.4.2. Mide ángulos usando instrumentos convencionais.</li> </ul>	Mide ángulos con instrumentos convencionais con axuda.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.5.1. Resolve problemas de medida, utilizando estratexias heurísticas, de razoamento (clasificación, recoñecemento das relacións, uso de exemplos contrarios...), creando conxecturas, construíndo, argumentando... e tomando</li> </ul>	Resolve e explica a resolución de problemas de medida.

decisións, valorando as súas consecuencias e a conveniencia da súa utilización.	
<b>BLOQUE 4. XEOMETRIA</b>	
▪ MTB4.1.1. Identifica e representa ángulos en diferentes posicións: consecutivos, adxacentes, opostos polo vértice...	Localiza e representa ángulos en diferentes posicións con axuda.
▪ MTB4.1.2. Traza unha figura plana simétrica doutra respecto dun eixe.	Realiza simetrías respecto dun eixe.
▪ MTB4.1.3. Realiza ampliacións e reducións.	Realiza ampliacións e reducións con axuda.
▪ MTB4.2.1. Calcula a área e o perímetro de: rectángulo, cadrado e triángulo.	Calcula a área e o perímetro de: rectángulo, cadrado e triángulo con axuda.
▪ MTB4.2.2. Aplica os conceptos de perímetro e superficie de figuras para a realización de cálculos sobre planos e espazos reais e para interpretar situacións da vida diaria.	Usa o perímetro para solucionar problemas da vida diaria.
▪ MTB4.3.1. Identifica e diferencia os elementos básicos da circunferencia e círculo: centro, raio, diámetro, corda, tanxente e sector circular.	Identifica os elementos básicos da circunferencia e do círculo nun modelo dado.
▪ MTB4.3.2. Utiliza a composición e descomposición para formar figuras planas e corpos xeométricos a partir doutras.	Compón e descompón figuras planas para formar outras.
▪ MTB4.4.1. Resolve problemas xeométricos que impliquen dominio dos contidos traballados, utilizando estratexias heurísticas de razoamento (clasificación, recoñecemento das relacións, uso de exemplos contrarios), creando conxecturas, construíndo, argumentando, e tomando decisións, valorando as súas consecuencias e a conveniencia da súa utilización.	Resolve problemas xeométricos.
▪ MTB4.4.2. Reflexiona sobre o proceso de resolución de problemas revisando as operacións utilizadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto e propoñendo outras formas de resolvelo.	Explica o proceso de resolución de problemas xeométricos e comproba os resultados.
<b>BLOQUE 5. ESTATISTICA E PROBABILIDADE</b>	
▪ MTB5.1.1. Aplica de forma intuitiva a situacións familiares as medidas de centralización: a media aritmética, a moda e o rango.	Calcula medias aritméticas, moda e rango referidas a situacións familiares.
▪ MTB5.1.2. Realiza e interpreta gráficos moi sinxelos: diagramas de barras, poligonais e sectoriais, con datos obtidos de situacións moi próximas.	Crea e identifica os datos de diagramas de barras, poligonais e sectoriais con axuda.
▪ MTB5.2.1. Realiza análise crítica e argumentada sobre as informacións que se presentan mediante gráficos estatísticas.	Analiza con axuda a información dunha gráfica.
▪ MTB5.3.1. Identifica situacións de carácter aleatorio.	Recoñece situacións cotias posibles, probables ou seguras, con axuda.
▪ MTB5.3.2. Realiza conxecturas e estimacións sobre algúns xogos (moedas, dados,	Anticipa os posibles resultados dalgúns xogos con axuda.

cartas, loterías...).	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB5.4.1. Resolve problemas que impliquen dominio dos contidos propios da estatística e probabilidade, utilizando estratexias heurísticas, de razoamento (clasificación, recoñecemento das relacións, uso de exemplos contrarios...), creando conxecturas, construíndo, argumentando e tomando decisións, valorando as consecuencias destas e a conveniencia da súa utilización.</li> </ul>	Resolve problemas de estatísticas e probabilidade sinxelos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB5.4.2. Reflexiona sobre o proceso de resolución de problemas revisando as operacións utilizadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto e propoñendo outras formas de resolvelo.</li> </ul>	Explica o proceso de resolución de problemas de estatísticas e probabilidade sinxelos, comprobando os resultados.