

# ÁREA: MATEMÁTICAS

## GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN

ESTÁNDARES	MÍNIMOS ESIXIBLES
BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS E ACTITUDES EN MATEMÁTICAS	
• MTB1.1.1. Comunica verbalmente de forma razoada o proceso seguido na resolución dun problema de matemáticas ou en contextos da realidade.	Explica o proceso a seguir para resolver un problema de dúas operacións.
• MTB1.2.1. Reflexiona sobre o proceso de resolución de problemas:revisa as operacións utilizadas, as unidades dos resultados, comproba e interpreta as solucións no contexto da situación, busca outras formas de resolución etc.	Revisa a solución do problema en relación coas preguntas plantexadas para ver a súa coherencia
• MTB1.2.2. Utiliza estratexias heurísticas e procesos de razoamento na resolución de problemas.	Segue unha estratexia secuencial na resolución dun problema
• MTB1.2.3. Realiza estimacións e elabora conxecturas sobre os resultados dos problemas a resolver, contrastando a súa validez e valorando a súa utilidade e eficacia.	Realiza estimacións e comproba os resultados.
• MTB1.2.4. Identifica e interpreta datos e mensaxes de textos numéricos sinxelos da vida cotiá (facturas, folletos publicitarios, rebaixas...).	Recoñece e interpreta datos de textos numéricos sinxelos.
• MTB1.3.1. Profunda en problemas unha vez resoltos, analizando a coherencia da solución e buscando outras formas de resolvelos.	Busca distintas formas de resolver un problema.

<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB1.3.2. Formula novos problemas, a partir dun resolto: variando os datos, propoñendo novas preguntas, conectando coa realidade, buscando outros contextos etc.</li> </ul>	Elabora novos problemas a partir dun dado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB1.4.1. Practica o método científico sendo ordenado, organizado e sistemático.</li> </ul>	É ordenado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB1.5.1. Desenvolve e amosa actitudes axeitadas para o traballo en matemáticas: esforzo, perseveranza, flexibilidade e aceptación da crítica razoada.</li> </ul>	Esfórzase.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB1.6.1. Utiliza ferramentas tecnolóxicas para a realización de cálculos numéricos, para aprender e resolver problemas.</li> </ul>	É capaz de usar a calculadora para facer operacións sinxelas.
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.1.1. Identifica os números romanos aplicando o coñecemento á comprensión de datacións.</li> </ul>	Identifica os números romanos.
<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 centésimas), utilizando razoamentos apropiados e interpretando o valor de posición de cada unha das súas cifras.</li> </ul>	Ordena números naturais, fraccións e números decimais.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.2.1. Descompón, compón e redondea números naturais e decimais, interpretando o valor de posición de cada unha das súas cifras.</li> </ul>	Descompón e aproxima números naturais e decimais.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.3.1. Aplica as propiedades das operacións e as relacións entre elas.</li> </ul>	Aplica as propiedades da suma, resta, multiplicación e división.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.3.2. Realiza sumas e restas de fraccións co mesmo denominador na resolución de problemas contextualizados.</li> </ul>	Suma e resta fraccións de igual denominador.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.3.3. Realiza operacións con números decimais na resolución de problemas contextualizados.</li> </ul>	Realiza operacións con números decimais.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.4.1. Emprega e automatiza algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división (de ata dúas cifras) con distintos tipos de números, en comprobación de resultados en contextos de resolución de problemas e en situacións cotiás.</li> </ul>	Comproba o resultado da resolución dos problemas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.4.2. Constrúe series numéricas, ascendentes e descendentes, de cadencias 2, 10, 100 a partir calquera número e de cadencias 5, 25 e 50 a partir de múltiplos de 5, 25 e 50.</li> </ul>	Constrúe series de cadencias 2, 10, 100 a partir de calquera número.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.4.3. Elabora e emprega estratexias de cálculo mental.</li> </ul>	Emprega estratexias de cálculo mental.

<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.4.4. Estima e redondea o resultado dun cálculo valorando a resposta.</li> </ul>	É capaz de facer aproximacións.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.4.5. Emprega a calculadora aplicando as regras dos seu funcionamento para investigar e resolver problemas.</li> </ul>	Emprega a calculadora para resolver problemas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.5.1. Resolve problemas que impliquen o dominio dos contidos traballados, empregando estratexias heurísticas, de razoamento (clasificación, recoñecemento das relacións, uso de exemplos contrarios), creando conxecturas, construindo, argumentando e tomando decisións.</li> </ul>	É capaz de resolver problemas sinxelos que impliquen o dominio dos contidos traballados.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB2.5.2. 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>	Busca distintas formas de resolver un problema.
<b>BLOQUE 3. MEDIDA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB3.1.1. Estima lonxitudes, capacidades e masas de obxectos e espazos coñecidos 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>	Estima algunha lonxitude, capacidade e masa sabendo que unidade de medida é a máis apropiada para cada caso.
<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 e sabe en que unidade expresar o resultado.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB3.2.1. Suma e resta medidas de lonxitude, capacidade e masa en forma simple dando o resultado na unidade determinada de antemán.</li> </ul>	É capaz de sumar, restar, descompoñer, comparar e ordenar medidas de lonxitude, capacidade ou masa.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB3.2.2. Expresa en forma simple a medición da lonxitude, capacidade ou masa dada en forma complexa e viceversa.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB3.2.3. Compara e ordena medidas dunha mesma magnitude.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB3.3.1. Resolve problemas da vida diaria utilizando as medidas temporais e as súas relacións.</li> </ul>	Resolve problemas sinxelos sobre o paso do tempo.

<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB3.4.1. Coñece a función, o valor e as equivalencias entre as diferentes moedas e billetes do sistema monetario da Unión Europea utilizándoas tanto para resolver problemas en situación reais coma figuradas.</li> </ul>	Recoñece os céntimos e os euros.
<b>BLOQUE 4. XEOMETRÍA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.1.1. Clasifica triángulos atendendo aos seus lados e aos seus ángulos, identificando as relacións entre os seus lados e entre ángulos.</li> </ul>	Identifica os triángulos segundo os seus lados: equiláteros, isósceles, escalenos e segundo os seus ángulos: rectángulos, acutángulos, obtusángulos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.1.2. Utiliza instrumentos de debuxo e ferramentas tecnolóxicas para a construción e exploración de formas xeométricas.</li> </ul>	Utiliza instrumentos de debuxo para a construción de formas xeométricas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.2.1. Clasifica cuadriláteros atendendo ao paralelismo dos seus lados.</li> </ul>	Clasifica cuadriláteros atendendo ao paralelismo dos seus lados.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.2.2. Identifica e diferencia os elementos básicos da circunferencia e círculo: centro, raio e diámetro.</li> </ul>	Identifica os elementos básicos da circunferencia e círculo: centro, raio e diámetro.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.3.1. Identifica e nomea polígonos atendendo o número de lados.</li> </ul>	Identifica e nomea polígonos atendendo o número de lados.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.3.2. Recoñece e identifica poliedros, prismas, pirámides e os seus elementos básicos: vértices, caras e arestas.</li> </ul>	Recoñece e identifica poliedros, prismas, pirámides e os seus elementos básicos: vértices, caras e arestas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.3.3. Recoñece e identifica corpos redondos: cono, cilindro e esfera e os seus elementos básicos.</li> </ul>	Recoñece e identifica corpos redondos: cono, cilindro e esfera e os seus elementos básicos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.4.1. Representa a escola, o barrio ou a aldea mediante un plano ou esbozo.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.5.1. 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 decisión.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB4.5.2. Reflexiona sobre o proceso de resolución de problemas: revisando as operacións utilizadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto, propoñendo outras formas de resolvelo.</li> </ul>	
<b>BLOQUE 5. ESTATÍSTICA E PROBABILIDADE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB5.1.1. Identifica datos cualitativos e cuantitativos en situacións familiares.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>MTB5.2.1. Realiza análise crítica e argumentada sobre as informacións que se presentan mediante gráficas estadísticas.</li> </ul>	Analiza gráficas estadísticas.

<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	



