

ÁREA: MATEMÁTICAS

GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN

ESTÁNDARES	MÍNIMOS ESIXIBLES
BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS E ACTITUDES EN MATEMÁTICA	
MTB1.1.1. Comunica verbalmente de forma sinxela o proceso seguido na resolución dun problema simple de matemáticas ou en contextos da realidade.	Explica que acción (gañar-perder..) é unha suma ou unha resta.
MTB1.2.1. Desenvolve e amosa actitudes axeitadas para o traballo limpo, claro e ordenado no caderno e en calquera aspecto a traballar na área de Matemáticas.	Borra e limpa en lugar de tachar
MTB1.3.1. Manifesta interese na utilización dos medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe.	Gústalle facer as actividades no ordenador
BLOQUE 2. NÚMEROS	
MTB2.1.1. Le, escribe e ordena números ata o 99.	Le e escribe con cifras ou letras calquera n° ata 99
MTB2.1.2. Identifica o valor de posición das cifras en situacións e contextos reais.	Elixo 52 € en lugar de 25 ,no suposto de que lle pidan elixir
MTB2.2.1. Utiliza os números ordinais en contextos reais.	Identifica nunha fila o ordinal correspondente ata o 10º
MTB2.2.2. Interpreta en textos numéricos e da vida cotiá números naturais ata o 99.	Identifica prezos, idades ou cantidades semellantes
MTB2.2.3. Descompón e compón números naturais, interpretando o valor de posición de cada unha das súas cifras.	Descompón n° ata o 99 seguindo un modelo
MTB2.2.4. Ordena números enteiros e represéntaos na recta numérica.	Ordena catro n° de $> a <$ e viceversa
MTB2.3.1. Realiza cálculos numéricos básicos coa operación de suma na resolución de problemas contextualizados.	Resolve, con axudas visuais, problemas con sumas.
MTB2.3.2. Realiza cálculos numéricos básicos coa operación de resta (sen levadas) na resolución de problemas contextualizados.	Resolve, con axudas visuais, problemas con restas sen levadas.
MTB2.3.3. Emprega procedementos diversos na realización de cálculos numéricos básicos.	Comprende e domina a mecánica da suma, suma con levadas e resta sen levadas.
MTB2.4.1. Resolve problemas que impliquen o dominio dos contidos traballados.	É capaz de aplicar a operación correcta (suma ou resta) na resolución de problemas.
MTB2.4.2. Iníciase na reflexión sobre o procedemento aplicado á resolución de problemas: revisando as operacións empregadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto.	Sabe razonar por que suma ou resta tendo en conta os datos que se lle dan, así como o que se lle pregunta, para a resolución de problemas.
BLOQUE 3. MEDIDA	
MTB3.1.1. Realiza medicións co palmo, o paso e o pé.	Resolven problemas de medida sinxelos utilizando partes do seu corpo.
MTB3.2.1. Realiza comparacións de peso entre dous obxectos de uso habitual.	Sabe comparar entre dous ou máis obxectos cal pesa menos e cal máis
MTB3.3.1. Compara e identifica cal é o recipiente de maior capacidade.	Recoñece entre dous recipientes cal ten maior e menor capacidade.
MTB3.4.1. Coñece e utiliza as unidades de medida do tempo e as súas relación. Minuto, hora, día, semana e ano.	Coñece as unidades básicas de tempo e relacionaas coas actividades realizadas tanto no colexio coma na súa vida diaria
MTB3.4.2. Le en reloxos analóxicos e dixitais a hora en punto e a media hora.	Sabe ler a hora en punto e a media hora nos reloxos analóxicos e nos dixitais.
MTB3.4.3. Resolve problemas sinxelos da vida diaria utilizando as medidas temporais e as súas relacións.	Resolve problemas moi sinxelos utilizando unidades de medida temporais.
MTB3.5.1. Coñece a función e o valor das diferentes moedas e billetes (5,10, 20 e 50 euros) do sistema monetario da Unión Europea utilizándoas tanto para resolver problemas en situación reais como figuradas.	Resolve problemas relacionados co valor das moedas e billetes de 5, 10, 20 e 50 euros despois de coñecelas e manipularlas.
MTB3.6.1. Resolve problemas sinxelos de medida.	Resolve correctamente problemas sinxelos de medida.
MTB3.6.2. Reflexiona sobre o proceso seguido na resolución de problemas revisando as operacións utilizadas e as unidades dos resultados.	Sabe razonar sobre que operación realizar dependendo do tipo de problema e das unidades nas que expresar o resultado.
BLOQUE 4. XEOMETRÍA	
MTB4.1.1. Describe a situación dun obxecto do espazo próximo en relación a un mesmo utilizando os conceptos de esquerda-dereita, diante-detrás, arriba-abaxo, preto-lonxe e próximo-afastado.	Coñece e utiliza conceptos de orientación espacial para referirse á situación un obxecto con relación a el.
MTB4.1.2. Describe a situación dun obxecto do espazo próximo en relación a outros puntos de referencia utilizando os conceptos de esquerda-dereita, diante-detrás, arriba-abaxo, preto-lonxe e próximo-afastado.	Emprega conceptos de orientación espacial para situar un obxecto en relación a outros puntos de referencia.
MTB4.2.1. Recoñece formas rectangulares, triangulares e circulares en obxectos do contorno inmediato.	Identifica figuras planas (círculo, cadrado, rectángulo e triángulo) noutros obxectos.
MTB4.3.1. Resolve problemas xeométricos sinxelos que impliquen dominio dos contidos traballados.	Resolve problemas sinxelos relacionados con conceptos xeométricos.
MTB4.3.2. Iníciase na reflexión sobre o procedemento aplicado á resolución de problemas: revisando as operacións empregadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto.	E quen de razonar o por que das operacións que realiza e as unidades nas que expresa os resultados dos problemas que fai.
BLOQUE 5. ESTADÍSTICA E PROBABILIDADE	
MTB5.1.1. Rexistra e interpreta datos sinxelos en representacións gráficas básicas.	Comprende e recolle datos en gráficas moi sinxelas.

MTB5.1.2. Resuelve sencillos problemas en los que interviene la lectura de gráficos.

Utiliza datos recogidos de gráficas para resolver problemas.