

AREA: MATEMÁTICAS

GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN

ESTÁNDARES	MÍNIMOS ESIXIBLES
BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS E ACTITUDES EN MATEMÁTICAS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB1.1.1. Analiza e comprende o enunciado dos problemas (datos, relacións entre os datos, contexto do problema, pregunta realizada). 	Interpreta a secuencia do que ocorre lendo o enunciado dos problemas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB1.1.2. 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 coa pregunta plantexada para ver a súa coherencia
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB1.2.1. Planifica o proceso de traballo con preguntas apropiadas: que quero descubrir?, que teño?, que busco?, como o podo facer?, non me equivoquei ao facelo?, a solución é idónea? 	Segue unha estratexia na resolución dun problema (secuencia: comprensión do enunciado, identificación dos datos...)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB1.3.1. Iníciase na utilización de ferramentas tecnolóxicas, nomeadamente a calculadora, para a realización de cálculos numéricos, para aprender e resolver problemas. 	Utiliza a calculadora para sumar, restar ou multiplicar
BLOQUE 2. NÚMEROS	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.1.1. Le, escribe e ordena números ata o 10.000. 	Le e escribe en contextos cotiás números de ata cinco cifras.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.1.2. Aproxima números á decena, centena e millar. 	Realiza estimacións ata os millares.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.2.1. Realiza correctamente series tanto ascendentes coma descendentes. 	Ordena números ata o 99.999 utilizando os signos adecuados e constrúe series progresivas e regresivas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.2.2. Interpreta en textos numéricos e da vida cotiá números naturais ata o 10.000. 	Recoñece e le en contextos cotiás números naturais de ata cinco cifras.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.2.3. Descompón, compón e redondea números naturais, interpretando o valor de posición de cada unha das súas cifras. 	Compón e descompón números de ata cinco cifras e recoñece o valor da cifra pola súa posición.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.3.1. Constrúe e memoriza as táboas de multiplicar, utilizándoas para realizar cálculo mental. 	Coñece o concepto de multiplicación, relaciónaa coa suma de sumandos iguais e viceversa, identifica como se forman as táboas de multiplicar e automatizaas para o cálculo mental .
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.3.2. Realiza cálculos numéricos coa operación de multiplicación na resolución de problemas contextualizados. 	Realiza cálculos coa operación de multiplicar .
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.3.3. Resolve problemas utilizando a multiplicación para realizar recontos, en disposicións rectangulares nos que intervén a lei do produto. 	Resolve problemas da vida cotiá coa multiplicación.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.3.4. Realiza cálculos numéricos coa operación de división dunha cifra na resolución de problemas contextualizados. 	Asocia a división con repartos equitativos [dividir-repartir] e resolve cálculos con esta operación co divisor dunha cifra.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.3.5. Identifica e usa os termos propios da multiplicación e da división. 	Identifica os termos dunha multiplicación [factores e produto] e da división [dividendo, divisor , cociente e resto]
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.4.1. Resolve problemas que impliquen o dominio dos contidos traballados, empregando estratexias heurísticas, de razoamento. 	Resolve problemas sinxelos que impliquen a utilización de operacións traballadas en situacións da vida diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB2.4.2. Reflexiona sobre o procedemento aplicado á resolución de problemas: revisando as operacións empregadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto. 	Entende e razoa o proceso a seguir na resolución de problemas sinxelos.
BLOQUE 3. MEDIDA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.1.1. Identifica as unidades do sistema métrico decimal. Lonxitude, capacidade, masa ou peso. 	Recoñece as medidas básicas [metro, litro e kilo] .
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.1.2. Mide con diferentes instrumentos elixindo a unidade máis axeitada para a expresión dunha medida. 	Identifica os instrumentos apropiados para as distintas medidas de lonxitude, capacidade e masa e fai medicións con eles.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.2.1. Suma e resta medidas de lonxitude, capacidade e masa en forma simple. 	Realiza operacións de sumar e restar con estas unidades de medida estudadas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.2.2. Compara e ordena medidas dunha mesma magnitude. 	Ordena medidas de lonxitude, capacidade e masa.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.3.1. Coñece e utiliza as equivalencias entre diversas unidades de medida da mesma magnitude. 	Recoñece e realiza comparacións entre os múltiplos e submúltiplos básicos das unidades dadas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.3.2. Explica de forma oral e por escrito os procesos seguidos e as estratexias utilizadas en todos os procedementos realizados. 	Segue de forma oral ou escrita as estratexias e pasos utilizados na resolución das tarefas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.3.3. Resolve problemas da vida real utilizando as unidades de medida máis usuais. 	Realiza operacións básicas para resolver problemas cotiás usando as unidades das medidas máis habituais na vida real.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.4.1. Resolve problemas da vida real utilizando as medidas temporais e as súas relacións 	Relaciona os conceptos de cuarto, media e tres cuartos de hora coa súa equivalencia en minutos, expresa a hora dada en reloxos dixitais e analóxicos e utiliza as equivalencias entre as diferentes unidades de tempo .
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.5.1. 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 como figuradas. 	Recoñece as moedas e billetes de curso legal na U.E.así como as respectivas equivalencias.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.5.2. Calcula múltiplos e submúltiplos do euro. 	Expresa diferentes composicións de precios dados en billetes e moedas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.6.1. Resolve problemas de medida, utilizando estratexias heurísticas e de razoamento. 	Resolve problema que impliquen o uso das medidas dadas.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB3.6.2. Reflexiona sobre o proceso seguido na resolución de problemas: revisando as operacións utilizadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto. 	Entende e razoa o proceso a seguir na resolución de problemas sinxelos.
BLOQUE 4. XEOMETRÍA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB4.1.1. Coñece e identifica os elementos básicos dos corpos xeométricos (lado, ángulo e vértice). 	Recoñece e identifica os elementos básicos dos corpos en xeometría.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ MTB4.2.1. Coñece e diferencia a circunferencia do círculo e distingue os seus 	Identifica e distingue entre círculo e circunferencia.

elementos.	
▪ MTB4.3.1. Identifica corpos redondos e poliedros (prisma, pirámide, cilindro, cono, esfera...).	Recoñece e analiza corpos e figuras xeométricas.
▪ MTB4.4.1. Distingue entre ángulos agudos, rectos e obtusos.	Coñece e clasifica os os tres tipos de ángulos.
▪ MTB4.5.1. Obtén información puntual e describe unha representación espacial (esbozo dun itinerario, plano dunha pista...) tomando como referencia obxectos familiares.	Realiza e describe itinerarios sinxelos da vida cotiá.
▪ MTB4.5.2. Interpreta e describe situacións, mensaxes e feitos da vida diaria utilizando o vocabulario xeométrico axeitado: indica una dirección, explica un percorrido, oriéntase no espazo.	Describe recorridos representados, localiza puntos, orientase no espacio nun contexto familiar.
▪ MTB4.6.1. Resolve problemas xeométricos que impliquen dominio dos contidos traballados utilizando estratexias heurísticas de razoamento.	Resolve problema que impliquen o uso dos contidos dados.
▪ MTB4.6.2. Reflexiona sobre o proceso de resolución de problemas: revisando as operacións utilizadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto.	Entende e razoa o proceso a seguir na resolución de problemas sinxelos
BLOQUE 5. ESTADÍSTICA E PROBABILIDADE	
▪ MTB5.1.1. Recolle e clasifica datos de situacións do seu contorno, utilizándoos para construír táboas ou gráficas.	Constrúe gráficos sinxelos con datos do seu entorno.
▪ MTB5.1.2. Ordena os datos rexistrados atendendo a un criterio de clasificación.	Clasifica os datos obtidos según un criterio dado.
▪ MTB5.1.3. Interpreta gráficas de táboas extraendo a información explícita.	Descifra a información básica de táboas e gráficos sinxelos.