



IES PROFESOR EMILIO LLEDÓ

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO: MATEMÁTICAS

CURSO 2023/24

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	6	
1.1	Materias impartidas por el departamento		6
2	CONTEXTO	6	
2.1	Características del centro		6
2.2	Características del alumnado:		8
2.2.1	Centros escolares de la zona de influencia		8
2.3	Profesorado del departamento y materias que imparte.		8
2.3.1	Recursos humanos. Profesorado del departamento y materias que imparte.		9
2.4	Contextualización		10
3	MARCO NORMATIVO	11	
4	PROGRAMACIONES	13	
4.1	OBJETIVOS		13
4.1.1	Objetivos generales de etapa de la Educación Secundaria Obligatoria		13
4.1.2	Objetivos generales de etapa del Bachillerato		15
4.2	COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO		16
4.2.1	Contribución al desarrollo de las competencias clave		28
4.3	SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN		30
4.3.1	Saberes básicos		30
4.3.1.1	Saberes básicos de Matemáticas de 1º y 2º ESO		30
4.3.1.2	Saberes básicos de Matemáticas de 3º ESO		33
4.3.1.3	Saberes básicos de Matemáticas A de 4º ESO		36
4.3.1.4	Saberes básicos de Matemáticas B de 4º ESO		39
4.3.1.5	Saberes básicos de Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales I de 1º Bachillerato		42

4.3.1.6	Saberes básicos de Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales II de 2º Bachillerato	45
4.3.1.7	Saberes básicos de Matemáticas I de 1º Bachillerato	46
4.3.1.8	Saberes básicos de Matemáticas II de 2º Bachillerato	49
4.3.2	Competencias específicas	51
4.3.2.1	Competencias específicas de matemáticas de 1º, 2º, 3º y 4º ESO	51
4.3.2.2	Competencias específicas de materias de Bachillerato	55
4.3.3	Criterios de evaluación	63
4.3.3.1	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas de 1º ESO y 2º ESO	64
4.3.3.2	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas de 3º ESO	66
4.3.3.3	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas A de 4º ESO	69
4.3.3.4	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas B de 4º ESO	71
4.3.3.5	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas aplicadas a las CCSS I	73
4.3.3.6	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas I	75
4.3.3.7	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales II	77
4.3.3.8	Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas II	79
4.3.4	Organización de los saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativos en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización.	81
4.3.4.1	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas 1º ESO.	81

4.3.4.2	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas 2º ESO.	108
4.3.4.3	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas 3º ESO	132
4.3.4.4	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas A de 4º ESO.	154
4.3.4.5	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas B de 4º ESO.	184
4.3.4.6	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de matemáticas aplicadas a las CCSS I.	209
4.3.4.7	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de matemáticas I.	220
4.3.4.8	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas Aplicadas a las CCSS II	243
4.3.4.9	Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas Aplicadas a las CCSS II	266
4.3.4.10	Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de matemáticas II.	267
5	METODOLOGÍA	281
5.1	Tácticas didácticas	281
5.2	Agrupamientos	284
5.3	Organización de espacios y del tiempo	285
5.4	Materiales y recursos didácticos	286

5.4.1	Materiales	286
5.4.2	Recursos	286
5.4.3	Tipos de actividades	287
6	EVALUACIÓN	289
6.1	Que evaluar: criterios de evaluación	289
6.1.1	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas de 1º ESO	290
6.1.2	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas de 2º ESO	292
6.1.3	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas de 3º ESO	295
6.1.4	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas A de 4º ESO	300
6.1.5	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas B de 4º ESO	303
6.1.6	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas aplicadas a las CCSS I de 1º Bachillerato	306
6.1.7	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas I de 1º Bachillerato	308
6.1.8	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas aplicadas a las CCSS II de 2º Bachillerato	311
6.1.9	Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas II de 2º Bachillerato	313
6.2	Cómo evaluar: instrumentos y procedimientos de evaluación	316
6.3	Cuando evaluar: fases de la evaluación	317
6.4	Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje: UDD, final trimestral y final anual	318
6.4.1	Calificación de las UDD, final trimestral y final anual	318

6.4.2	Recuperación del curso actual	319
6.4.3	Recuperación de las materias pendientes	320
6.5	Evaluación de la práctica docente.	322
7	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	323
7.1	Medidas de inclusión educativa a nivel de centro	324
7.2	Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula	324
7.3	Medidas de inclusión individualizadas	324
7.4	Coordinación con los colegios de educación primaria	325
8	APORTACIÓN DEL DEPARTAMENTO A LOS PLANES DE CENTRO	326
8.1	Plan lector	326
8.2	Plan de igualdad	335
8.3	Plan de digitalización	341
9	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	343
10	ANEXOS	344

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Materias impartidas por el departamento

Durante el curso 2023-2024 el Departamento de Matemáticas del I.E.S. Profesor Emilio Lledó de Numancia de la Sagra (Toledo) impartirá las siguientes materias todas ellas reguladas por la LOMLOE:

MATERIA	Curso
Matemáticas	1º ESO
Matemáticas	2º ESO
Matemáticas	3º ESO
Matemáticas A	4º ESO
Matemáticas B	4º ESO
Matemáticas I	1º Bachillerato
Matemáticas Aplicadas a las CCSS I	1º Bachillerato
Matemáticas II	2º Bachillerato
Matemáticas Aplicadas a las CCSS II	2º Bachillerato
Ciencias Aplicadas I	1º CFGB

* Los grupos D y E de 1º y 2º de ESO están compuestos por alumnos del programa bilingüe y no bilingüe. Por ello, en la asignatura de Matemáticas se reorganizan para formar dos grupos completamente bilingües o no bilingües.

2 CONTEXTO

2.1 Características del centro

El Instituto de Educación Secundaria “Profesor Emilio Lledó” fue inaugurado en el curso 2006-2007 como centro de educación secundaria y en el curso 2012-2013 se comenzaron a impartir enseñanzas de bachillerato. Se encuentra situado en la localidad de Numancia de la Sagra.

Numancia de la Sagra está situada en la zona de la Sagra, en la provincia de Toledo. Su población ha crecido considerablemente, ya que su proximidad a Madrid lo convirtió en un lugar donde trasladarse a vivir desde los pueblos del sur de la capital, unido al crecimiento de grandes empresas de logística en la zona. Esto hace que en la localidad vivan muchas familias que originariamente no eran de la población. Actualmente tiene 4846 habitantes de los que un 13 % es población nacida en otros países (Marruecos, Rumania, Perú, Venezuela, Bulgaria)

En la actualidad el sector predominante es el de servicios con un 51,6 % del total de empresas que operan en el municipio, seguido por los de la construcción con un 28,6 %, la industria con un 17,5 % y finalmente la agricultura con tan sólo un 2,4 %.

El edificio está dividido en dos alas que forman entre si un ángulo agudo con el vértice hacia el S, una en dirección N-S y la otra NO-SE, por lo que la mayor parte del edificio

queda a resguardo del sol; cada ala tiene dos plantas y la superficie total es de unos 5200 m. cuadrados.

Las *dependencias* de las que dispone el centro son:

Ala pequeña, planta baja: Conserjería, Administración, zona de espera, despachos de Secretaría, Dirección, Jefatura de Estudios y Orientación, AMPA, Sala de Profesores, Despachos de los Departamentos Didácticos, aula de Convivencia, aseos de profesores, aseos de alumnos, vestuarios del personal no docente y almacén de limpieza.

Ala pequeña, planta alta: Aula de Informática I, 6 aulas de ESO, 2 Aulas de Música, Grupo de presión, aseo alumnos, aseo alumnas.

Ala grande, planta baja: Biblioteca, almacén de libros, almacén de programas, 1 aseo, 2 aseos de alumnos y 2 de alumnas, 8 aulas de ESO, 2 aulas pequeñas de tutoría, 3 aulas de pequeño grupo, cafetería, almacén general, laboratorio, taller de Tecnología 1, Almacén de Informática.

Ala grande, planta alta: Aula de Humanidades, sala de usos múltiples, Aula de Informática II, sala de reuniones, asociación de alumnos, 10 aulas de ESO, 2 de las cuales se están utilizando como aulas de Música, 2 aulas de Plástica y el Taller de tecnología II.

De acuerdo con las instrucciones de organización y funcionamiento de los centros de secundaria, el calendario escolar del centro se fija del siguiente modo:

a) El curso académico se iniciará el 1 de septiembre y finalizará el 31 de agosto del año siguiente. Las actividades lectivas y las derivadas de las Programaciones didácticas, la Programación general anual y la Memoria anual se desarrollarán entre el 1 de septiembre y el 30 de junio. Las pruebas o convocatorias extraordinarias se realizarán fuera del calendario de días lectivos establecido.

b) El centro permanecerá abierto durante el mes de julio con el personal directivo y de administración y servicios, para garantizar los procesos de matriculación, expedición de certificaciones, tramitación de becas y, en general, para prestar atención y dar información a la comunidad educativa. Sin perjuicio de lo anterior, el director comunicará al Servicio de Inspección Educativa la fecha del mes de julio en que el centro da por concluidas todas las tareas que se hayan de realizar en este período.

La jornada lectiva en este centro se extiende entre las 8:40 h y las 14.40 h de lunes a viernes, con seis periodos lectivos de 55 minutos, y un recreo intermedio de 30 minutos, distribuidos así:

Período 1	08:40- 9:35
Período 2	09:35-10:30

Período 3	10:30-11:25
Recreo	11:25-11:55
Período 5	11:55-12:50
Período 5	12:50-13:45
Período 6	13:45-14:40

2.2 Características del alumnado:

Durante el curso 2023-2024 el centro cuenta con un total de 598 alumnos matriculados de los cuales 439 alumnos cursan Educación Secundaria Obligatoria (programa bilingüe o no bilingüe), 97 bachilleratos, 42 Formación Profesional Básica de Restauración y 20 en Grado Medio de Servicios en Restauración. Del total de alumnos matriculados un 7 % son alumnos extranjeros procedentes de 10 nacionalidades distintas (Marruecos, Rumania, China, Bulgaria, Portugal, Perú, Paraguay, Ecuador, Uruguay y Venezuela).

Además de la propia localidad de Numancia y su urbanización (Villeriche), acude al centro alumnado de la vecina localidad de Pantoja situada a 5 km del centro. Se trata de un 35% de total del alumnado del centro

Hoy el centro cuenta con un porcentaje pequeño de alumnos que proceden de otras localidades, como es el caso de la escolarización en la Formación Profesional Básica y el Ciclo de Grado Medio, con alumnos procedentes de Yuncos, Esquivias, Illescas o Cedillo del Condado.

Finalmente hay un porcentaje pequeño, pero para tener en cuenta, de alumnos que se matriculan una vez comenzado el curso escolar.

La muy variada procedencia del alumnado provoca una diversidad de intereses, niveles de conocimiento y capacidades, que suponen dificultades añadidas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. A ello debemos sumar la disparidad de grupos de edad, que sin duda, también inciden en los niveles de convivencia en el centro.

2.2.1 Centros escolares de la zona de influencia

Los alumnos que acuden al centro para cursar Educación Secundaria Obligatoria proceden de 3 colegios de Primaria.

Colegio "Santísimo Cristo de la Misericordia". Numancia de la Sagra.

Colegio "Emilio Calatayud". Numancia de la Sagra.

Colegio "Marqueses de Manzanedo". Pantoja

2.3 Profesorado del departamento y materias que imparte.

El incremento de alumnado y de grupos, ha supuesto también un incremento en el número de profesores, lo que motiva un aumento en la movilidad y, por tanto, que muchos docentes impartan docencia en nuestro centro por primera vez, durante este curso el centro cuenta con un total de 61 profesores.

En general, se trata de profesorado participativo y comprometido con la vida académica del centro, tratándose de un Claustro muy dinámico que se implica en numerosos proyectos, y con inquietudes que superan la exclusiva realización de sus clases.

2.3.1 Recursos humanos. Profesorado del departamento y materias que imparte.

En el presente curso escolar 2023/2024 el Departamento de Matemáticas del IES Profesor Emilio Lledó está integrado por 5 profesores: M.^a Isabel Conde Galiano, Ana Belén Muñoz Pavón, Antonio Herrera Estébanez, Vítor Contreras Olmos y Mónica Adrados Artal que imparten las materias del Departamento como se expone en la siguiente tabla:

PROFESOR	MATERIAS Y CURSOS
M.^a Isabel Conde Galiano	Matemáticas 1º ESO B
	Matemáticas 1º ESO B D/E (NB)
	Matemáticas 3º ESO A
	Matemáticas 3º ESO D
	Matemáticas A 4º ESO D
Ana Belén Muñoz Pavón	Matemáticas 2º ESO A
	Matemáticas 2º ESO B
	Matemáticas 2º ESO C
	Matemáticas º ESO D/E (PNB)
	Matemáticas B 4º ESO C
Antonio Herrera Estébanez	Matemáticas I 1º BTO CT
	Matemáticas 3º ESO B
	Matemáticas 3º ESO C y tutor
	Matemáticas aplicadas a las CCSS 2º BTO CCSS
Vítor Contreras Olmos	Matemáticas 1º ESO C
	Matemáticas 1º ESO D/E (PB)
	Matemáticas 2º ESO D/E (PB)
	Ámbito Científico CFGB I
Mónica Adrados Artal (Jefa de departamento)	Matemáticas B 4º ESO A
	Matemáticas B 4º ESO B
	Matemáticas aplicadas a las CCSS 1º BTO CCSS
	Matemáticas II 2º BTO CT y tutora

Se completará la docencia de las asignaturas con recursos humanos de otros departamentos que son:

Luisa García- Cervigón Morales del departamento de Biología y Geología que impartirá el ámbito en 1º ESO A.

Jesica Luzón y Sara, perteneciente al Dpto. de Orientación y encargada de los alumnos con necesidades específicas de psicopedagogía terapéutica.

Este Departamento se reunirá semanalmente los martes de 9:35 a 10:30 horas para tratar:

- Los asuntos de CCP.
- La coordinación de las profesoras del Departamento.
- La preparación de actividades, materiales, proyectos etc. y el seguimiento de la presente Programación.

2.4 Contextualización

El desarrollo de esta programación tiene en consideración el Proyecto Educativo de Centro, documento programático que define su identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente.

Entre las respuestas educativas que el Proyecto Educativo del IES Profesor Emilio Lledó plantea para minimizar los efectos negativos del entorno y potenciar los positivos, se encuentra trabajar la transversalidad de la educación en valores desde todas las áreas, con especial atención a la educación para la salud y medioambiental, que, en el caso de nuestro departamento suponen además ejes fundamentales de trabajo para desarrollar las competencias claves a través de los objetivos y saberes básicos de las diferentes áreas.

Del mismo modo algunos de los principios educativos establecidos en nuestro PEC deben sostenerse, no sólo desde ese enfoque transversal, también desde la competencia científica que el alumno debe alcanzar después de cursar las diferentes materias que integran este departamento. En concreto nos referimos a los principios f) y g) del PEC:

f) Educación para la salud

- Que incentive desde la práctica docente la adquisición de hábitos saludables en el ámbito escolar, de modo que el alumno los interiorice e incorpore a su vida cotidiana.

g) Educación para la sostenibilidad

Que potencie el respeto al medio ambiente y al patrimonio natural, histórico, cultural, artístico y científico, tanto en su conservación como en su recuperación y mejora, partiendo de su conocimiento y disfrute, promoviendo el consumo responsable, el ahorro de energía y recursos, la reutilización y el reciclaje.

Entre las señas de identidad que nos definen como centro, en el PEC se recoge la apuesta por las lenguas como elemento que favorece la interculturalidad y cohesión social del alumnado y por extensión de toda la comunidad educativa. En este sentido el profesorado de nuestro departamento participa en la Sección Europea que se puso en marcha hace siete cursos, de modo que, hay dos grupos de ESO (1 grupo en 1º y otro en 2º de ESO) que reciben las clases de Matemáticas dentro del programa de plurilingüismo.

Por otro lado, entre las prioridades del PE para dar respuesta a la diversidad del alumnado, se pretende mejorar las posibilidades de éxito escolar con medidas como los apoyos y en colaboración con el Dpto de Orientación.

Otra de las prioridades que se reflejan en el PE se refiere a los Cambios metodológicos para favorecer el autoaprendizaje. Entre ellos se considera fundamental la integración de las herramientas digitales en el aula, así como impulsar la formación permanente del profesorado como factor de calidad educativa recogido en nuestro PE, nuestro departamento se ha propuesto participar en las actividades de formación que se han organizado en el centro y fuera de él que se propongan desde el centro de profesores, además de formación conjunta por parte de los departamentos.

En el apartado del PE que se refiere a la colaboración con otras instituciones del entorno, se establece la participación en actividades de divulgación de los valores culturales y naturales del entorno, lo que será prioritario en la programación de actividades complementarias y extracurriculares de nuestro departamento.

Finalmente, entre los compromisos de los profesores para mejorar el rendimiento académico de los alumnos, además de los puntos anteriores, tomar como punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje el nivel de competencia inicial de cada alumno para desarrollar al máximo las competencias clave, por lo que la realización de pruebas o actividades iniciales a comienzo de curso y/o antes de comenzar los grandes bloques de contenidos serán prioritarios en nuestra programación.

3 MARCO NORMATIVO

El ordenamiento jurídico que nos resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes emana del derecho fundamental a la educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, ordenada jerárquicamente, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la ESO

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO

en la comunidad autónoma de Castilla- La mancha

Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla- La mancha

Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la Comunidad de Castilla- La mancha

Decreto 92/2022, de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en Castilla- La mancha (completa el Decreto 85/2018)

Orden 166/2022, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de Diversificación Curricular en la ESO en Castilla- La Mancha

Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación, promoción y titulación en la ESO, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla- La Mancha.

Orden 118/2022, de 14 de junio, por la que se establece la regulación de la organización y funcionamiento en los centros públicos de ESO, FP de Castilla- La Mancha.

Orden 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y deportes, por la que se regula la evaluación en la ESO en la comunidad autónoma de Castilla- La mancha

Orden 187/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla- La mancha

Orden 27/2018, de 8 de febrero, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los proyectos bilingües y plurilingües en las enseñanzas de la ESO, Bachillerato y Formación Profesional de los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la comunidad autónoma de Castilla- La mancha. (solo departamentos que tengan este programa)

Orden 167/2020, de 13 de octubre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se modifica la Orden 27/2018, de 8 de febrero, por la que se regulan los proyectos bilingües y plurilingües en las enseñanzas de la ESO, Bachillerato y Formación Profesional de los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la comunidad autónoma de Castilla- La mancha. (solo departamentos que tengan este programa)

Orden 169/2022, de 1 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla- La Mancha

Orden 178/2022, de 14 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración del Plan Digital de los centros educativos sostenidos con fondos públicos no universitarios.

Orden 133/2023 de 21 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, sobre evaluación del personal funcionario docente no universitario de la comunidad de Castilla- La Mancha

Orden 134/2023 de 22 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación interna de los centros sostenidos con fondos públicos que imparten las enseñanzas no universitarias en la comunidad autónoma de Castilla- La Mancha

Resolución de 14 de junio de 2023, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones para el curso 23/24 en la comunidad de Castilla- La Mancha

Decreto 85/2018 de 20 de noviembre, por la que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad de Castilla- La Mancha

Resolución de 26 de enero de 2019, de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional

Decreto 92/2022 de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica educativa y profesional en la Comunidad de Castilla- La Mancha

4 PROGRAMACIONES

4.1 OBJETIVOS

Los objetivos, que responden el “para qué” de la acción educativa, son elementos de suma importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje porque expresan el conjunto de metas que pretendemos alcanzar con nuestros alumnos; son susceptibles de observación y evaluación. La LOE-LOMLOE, en su artículo 2, apartado l) establece como uno de los fines:

“La capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un uso seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente, con el respeto y la garantía de la intimidad individual y colectiva”.

4.1.1 Objetivos generales de etapa de la Educación Secundaria Obligatoria

Partiendo de los principios y fines que los artículos 1 y 2 de la LOE-LOMLOE preceptúan, los objetivos de la ESO se concretan en el artículo 23 de este cuerpo normativo.

Asimismo, en los artículos 7 del Real Decreto 217/2022 y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. Dichos objetivos serían:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- l) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y su personajes y representantes más destacados.

4.1.2 Objetivos generales de etapa del Bachillerato

En el Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. En su Artículo 7. Se establecen los siguientes Objetivos. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia. .
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
 - i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
 - j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

4.2 COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

El perfil de salida se convierte en el elemento nuclear de la nueva estructura curricular, que se conecta con los objetos de etapa.

Programamos por competencias con el fin de dotar a los alumnos de una serie de destrezas que les permitan desenvolverse en el siglo XXI.

Con este planteamiento, la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 (Diario Oficial de la Unión Europea de 4 de junio de 2018) invita a los Estados miembros a la potenciación del aprendizaje por competencias, entendidas como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio, adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, los artículos 11 de dichas normas (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio) establecen que las competencias clave son:

a) Competencia en comunicación lingüística. La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

b) Competencia plurilingüe. La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

d) Competencia digital. La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

f) Competencia ciudadana. La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la

vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

g) Competencia emprendedora. La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales. La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Para alcanzar estas competencias clave se han definido un conjunto de descriptores operativos, que todo el alumnado debe completar al término de la enseñanza básica y el bachillerato. Estos descriptores se han realizado partiendo de los diferentes marcos europeos tal y como recogemos en la siguiente tabla:

Competencias	Descriptores operativos al completar la Enseñanza Básica	Descriptores operativos al completar el Bachillerato
	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con

<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL).</p>	<p>coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p>	<p>fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p>
	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>
	<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su habilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
	<p>CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.</p>	<p>CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.</p>

	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los actos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo y caz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
Competencia plurilingüe (CP1).	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
	CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
	CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario

	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p>	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p>
	<p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>	<p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p>
	<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, formulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>	<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, formulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>
	<p>STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y</p>	<p>STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la</p>

	social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.
Competencia digital (CD).	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y habilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un

	<p>medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p>CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>	<p>uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p>CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético</p>
<p>Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)</p>	<p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p>	<p>CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.</p>
	<p>CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.</p>	<p>CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.</p>
	<p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p>	<p>CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.</p> <p>CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.</p>
	<p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje,</p>	<p>CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas</p>

	<p>buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p>	<p>de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.</p> <p>CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>
Competencia ciudadana (CC).	<p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p>	<p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p>
	<p>CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial</p>	<p>CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p>
	<p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia</p>	<p>CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo</p>

	<p>moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable.</p>	<p>tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p> <p>CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y eco dependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y eco socialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p>
Competencia emprendedora (CE).	<p>CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.</p>	<p>CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.</p>
	<p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p>	<p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor</p>
	<p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de</p>	<p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con</p>

	<p>manera razonada, utilizando estrategias ágiles de plan acción y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>	<p>sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprende</p>
<p>Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>	<p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística</p>	<p>CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.</p>
	<p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p>	<p>CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.</p>
	<p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p>	<p>CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.</p> <p>CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones</p>

		creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
	CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	<p>CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.</p> <p>CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada ámbito o materia.

Del mismo modo, el apartado 2 del artículo 11 de estos cuerpos normativos, define el perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica como las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizarla. De igual modo, contempla que constituye el referente último del desempeño competencial, tanto en la evaluación de las distintas etapas y modalidades de la formación básica, como para la titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria y fundamenta el resto de decisiones curriculares, así como las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva.

El perfil de salida parte de una visión a la vez estructural y funcional de las competencias clave, cuya adquisición por parte del alumnado se considera indispensable para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de su vida, para crear nuevas oportunidades de mejora, así como para lograr la continuidad

de su itinerario formativo y facilitar y desarrollar su inserción y participación activa en la sociedad y en el cuidado de las personas, del entorno natural y del planeta.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Pero, ¿cómo contribuyen las matemáticas al logro de estas competencias por parte de los alumnos? Lo analizamos en el siguiente epígrafe

4.2.1 Contribución al desarrollo de las competencias clave

En las siguientes tablas se muestra como las competencias específicas de cada una de las materias contribuyen a la consecución de las competencias clave tal y como se recoge en la normativa vigente.

La relación existente entre las competencias específicas y los descriptores operativos se muestran en las siguientes tablas para la etapa de Secundaria y Bachillerato respectivamente:

1º, 2º, 3º Y 4º ESO										
	CE 1	CE 2	CE 3	CE 4	CE 5	CE 6	CE 7	CE 8	CE 9	CE 10
CCL 1			X					X		
CCL 2										
CCL 3								X		
CCL 4										
CCL 5										X
CP 1								X		
CP 2										
CP3										X
STEM 1	X	X	X	X	X	X				
STEM 2	X	X	X	X	X	X		X		
STEM 3	X			X			X			X
STEM 4	X							X		
STEM 5									X	
CD 1			X				X			
CD 2	X	X	X	X			X	X		
CD 3				X	X	X		X		
CD 4										
CD 5			X	X	X	X	X			
CPSAA 1									X	X
CPSAA 2										
CPSAA 3										X
CPSAA 4		X							X	
CPSAA 5	X								X	
CC 1										

CC 2										X
CC 3		X								X
CC 4					X	X				
CE 1										
CE 2					X	X			X	
CE 3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
CCEC 1					X	X				
CCEC 2										
CCEC 3								X		
CCEC 4	X						X			

1º Y 2º Bachillerato									
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CE 1	CE 2	CE 3	CE 4	CE 5	CE 6	CE 7	CE 8	CE 9
CCL 1			X					X	
CCL 2									
CCL 3								X	
CCL 4									
CCL 5									
CP 1								X	
CP 2									
CP3									X
STEM 1	X	X	X	X	X	X			
STEM 2	X	X	X	X		X		X	
STEM 3	X			X	X		X		
STEM 4								X	
STEM 5									X
CD 1			X				X		
CD 2	X		X	X	X	X	X		
CD 3		X	X	X	X			X	
CD 4									
CD 5	X		X	X			X		
CPSAA 1									X
CPSAA 2									
CPSAA 3									X
CPSAA 4	X	X							
CPSAA 5	X					X			
CC 1									
CC 2									X
CC 3		X							X
CC 4						X			

CE 1									
CE 2						X			X
CE 3	X	X	X	X		X	X		
CCEC 1					X	X			
CCEC 2									
CCEC 3								X	
CCEC 4							X		

4.3 SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.3.1 Saberes básicos

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos en el artículo 2.e como: *“conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”*. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa. En la misma línea se pronuncian los Decretos 82 y 83/2022, de 12 de julio.

Por su parte, autores como Sevillano García en su obra *Didáctica del siglo XXI (2007)*, señala que los contenidos pueden definirse como *“los hechos, datos, conceptos, principios, generalizaciones, estrategias, normas, valores...que manejan los alumnos durante sus actividades, para conseguir los objetivos propuestos”*, es decir, son *“el conjunto de saberes actitudes holísticas que posibilitan la formación e integración social de las personas”*

4.3.1.1 Saberes básicos de Matemáticas de 1º y 2º ESO

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

- Adaptación del conteo al tamaño de los números en problemas de la vida cotidiana.

2. Cantidad.

- Números grandes y pequeños: notación exponencial y científica y uso de la calculadora.

- Realización de estimaciones con la precisión requerida.

- Números enteros, fraccionarios, decimales y raíces en la expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana.

- Diferentes formas de representación de números enteros, fraccionarios y decimales, incluida la recta numérica.

- Porcentajes mayores que 100 y menores que 1: interpretación.
3. Sentido de las operaciones.
- Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales.
 - Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas.
 - Relaciones inversas entre las operaciones (adición y sustracción; multiplicación y división; elevar al cuadrado y extraer la raíz cuadrada): comprensión y utilización en la simplificación y resolución de problemas.
 - Efecto de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales.
 - Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.
4. Relaciones.
- Factores, múltiplos y divisores. Factorización en números primos para resolver problemas: estrategias y herramientas.
 - Comparación y ordenación de fracciones, decimales y porcentajes: situación exacta o aproximada en la recta numérica.
 - Selección de la representación adecuada para una misma cantidad en cada situación o problema.
5. Razonamiento proporcional.
- Razones y proporciones: comprensión y representación de relaciones cuantitativas.
 - Porcentajes: comprensión y resolución de problemas.
 - Situaciones de proporcionalidad en diferentes contextos: análisis y desarrollo de métodos para la resolución de problemas (aumentos y disminuciones porcentuales, rebajas y subidas de precios, impuestos, etc.).
6. Educación financiera.
- Información numérica en contextos financieros sencillos: interpretación.
 - Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable: relaciones calidad-precio y valor-precio en contextos cotidianos.
- B. Sentido de la medida.
1. Magnitud.
- Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos: investigación y relación entre los mismos.
 - Estrategias de elección de las unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida.
2. Medición.
- Longitudes, áreas y volúmenes en formas planas y tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación.
 - Representación de objetos geométricos con propiedades fijadas, como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos.
3. Estimación y relaciones.
- Estrategias para la toma de decisión justificada del grado de precisión requerida en situaciones de medida.

C. Sentido espacial.

1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.

- Figuras geométricas planas y tridimensionales: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características.
- La relación pitagórica en figuras planas: identificación y aplicación.
- Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica y realidad aumentada, entre otros).

2. Localización y sistemas de representación.

- Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas cartesianas.

3. Movimientos y transformaciones.

- Transformaciones elementales como giros, traslaciones y simetrías en situaciones diversas utilizando herramientas tecnológicas o manipulativas.

4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

- Modelización geométrica: resolución de problemas relacionados con el resto de sentidos matemáticos.

D. Sentido algebraico.

1. Patrones.

- Obtención, mediante observación, de pautas y regularidades sencillas.

2. Modelo matemático.

- Modelización de situaciones sencillas de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico.
- Estrategias de deducción de conclusiones razonables a partir de un modelo matemático sencillo.

3. Variable.

- Variable: comprensión del concepto.

4. Igualdad y desigualdad.

- Relaciones lineales en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica.
- Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales.
- Estrategias de búsqueda de soluciones en ecuaciones y sistemas lineales y ecuaciones cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana.
- Ecuaciones: búsqueda de soluciones mediante el uso de la tecnología.

5. Relaciones y funciones.

- Relaciones lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas.
- Estrategias de deducción de la información relevante de una función lineal mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas.

6. Pensamiento computacional.

- Estrategias útiles en la interpretación de algoritmos.

E. Sentido estocástico.

1. Organización y análisis de datos.

- Estrategias de recogida y organización de una pequeña cantidad de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales.
- Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales.
- Gráficos estadísticos: representación y elección del más adecuado, interpretación y obtención de conclusiones razonadas.
- Medidas de localización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales.
- Variabilidad: interpretación y cálculo, con apoyo tecnológico, de medidas de dispersión en situaciones reales.

2. Incertidumbre.

- Fenómenos deterministas y aleatorios: identificación.
- Experimentos simples: planificación, realización y análisis de la incertidumbre asociada.
- Asignación de probabilidades mediante experimentación, el concepto de frecuencia relativa y la regla de Laplace.

3. Inferencia.

- Formulación de preguntas adecuadas que permitan conocer las características de interés de una población.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

- Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación.
- Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.
- Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.

2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.

- Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.
- Conductas empáticas y estrategias de gestión de conflictos.

3. Inclusión, respeto y diversidad.

- Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.
- La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

4.3.1.2 Saberes básicos de Matemáticas de 3º ESO

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

- Estrategias variadas de recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana (diagramas de árbol y técnicas de combinatoria, entre otras).

2. Cantidad.

- Números grandes y pequeños: notación exponencial y científica y uso de la calculadora.
- Realización de estimaciones con la precisión requerida.
- Números enteros, fraccionarios, decimales y raíces en la expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana.

3. Sentido de las operaciones.

- Operaciones con cualquier tipo de número real en situaciones contextualizadas.
- Propiedades de las operaciones aritméticas para realizar cálculos, de manera eficiente, con números reales, con calculadora u hoja de cálculo.

4. Relaciones.

- Patrones y regularidades numéricas.

5. Razonamiento proporcional.

- Situaciones de proporcionalidad en diferentes contextos: análisis y desarrollo de métodos para la resolución de problemas (escalas, cambio de divisas, velocidad y tiempo, entre otras).

6. Educación financiera.

- Métodos para la toma de decisiones de consumo responsable: relaciones calidad-precio y valor-precio en contextos cotidianos.

B. Sentido de la medida.

1. Medición.

- Longitudes, áreas y volúmenes en formas tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación.
- Representaciones planas de objetos tridimensionales en la visualización y resolución de problemas de áreas.
- La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios.

2. Estimación y relaciones.

- Formulación de conjeturas sobre medidas o relaciones entre las mismas basadas en estimaciones.

C. Sentido espacial.

1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.

- Relaciones geométricas como la congruencia, la semejanza y la relación pitagórica en figuras planas y tridimensionales: identificación y aplicación.
- Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica o realidad aumentada, entre otros).

2. Localización y sistemas de representación.

- Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas geométricas y otros sistemas de representación.

3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

- Modelización geométrica: relaciones numéricas y algebraicas en la resolución de problemas.
- Relaciones geométricas en contextos matemáticos y no matemáticos (arte, ciencia o vida diaria, entre otros).

D. Sentido algebraico.

1. Patrones.

- Patrones, pautas y regularidades: observación y determinación de la regla de formación en casos sencillos.

2. Modelo matemático.

- Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico.

- Estrategias de deducción de conclusiones razonables a partir de un modelo matemático.

3. Variable.

- Variable: comprensión del concepto en sus diferentes naturalezas.

4. Igualdad y desigualdad.

- Relaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica.

- Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales y cuadráticas.

- Estrategias de búsqueda de soluciones en ecuaciones y sistemas lineales y ecuaciones cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana.

- Ecuaciones y sistemas de ecuaciones lineales: resolución mediante el uso de la tecnología.

5. Relaciones y funciones.

- Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan.

- Relaciones lineales y cuadráticas: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas.

- Estrategias de deducción de la información relevante de una función mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas.

6. Pensamiento computacional.

- Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones.

- Estrategias útiles en la interpretación y modificación de algoritmos.

- Estrategias de formulación de cuestiones susceptibles de ser analizadas mediante programas y otras herramientas.

E. Sentido estocástico.

1. Organización y análisis de datos.

- Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales.

- Gráficos estadísticos: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo y aplicaciones, entre otras) y elección del más adecuado para interpretarlo y obtener conclusiones razonadas.

- Medidas de localización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales.

- Variabilidad: interpretación y cálculo, con apoyo tecnológico, de medidas de dispersión en situaciones reales.
- Comparación de dos conjuntos de datos atendiendo a las medidas de localización y dispersión.
- 2. Incertidumbre.
 - Asignación de probabilidades mediante experimentación, el concepto de frecuencia relativa y la regla de Laplace.
- 3. Inferencia.
 - Datos relevantes para dar respuesta a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas: presentación de la información procedente de una muestra mediante herramientas digitales.
 - Estrategias de deducción de conclusiones a partir de una muestra con el fin de emitir juicios y tomar decisiones adecuadas.
- F. Sentido socioafectivo.
 - 1. Creencias, actitudes y emociones.
 - Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas.
 - Autoconciencia y autorregulación.
 - Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.
 - Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.
 - 2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.
 - Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.
 - Conductas empáticas y estrategias de gestión de conflictos.
 - 3. Inclusión, respeto y diversidad.
 - Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.
 - La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

4.3.1.3 Saberes básicos de Matemáticas A de 4º ESO

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

- Resolución de situaciones y problemas de la vida cotidiana: estrategias para el recuento sistemático (diagramas de árbol, técnicas de combinatoria, etc.).

2. Cantidad.

- Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido.
- Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida.
- Los conjuntos numéricos como forma de responder a diferentes necesidades: contar, medir, comparar, etc.

3. Sentido de las operaciones.

- Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas.
- Propiedades de las operaciones aritméticas: cálculos con números reales, incluyendo con herramientas digitales.
- Algunos números irracionales en situaciones de la vida cotidiana.

4. Relaciones.

- Patrones y regularidades numéricas en las que intervengan números reales.
- Orden en la recta numérica. Intervalos.

5. Razonamiento proporcional.

- Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas.

6. Educación financiera.

- Métodos de resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales, intereses y tasas en contextos financieros.

B. Sentido de la medida.

1. Medición.

- La pendiente y su relación con un ángulo en situaciones sencillas: deducción y aplicación.

2. Cambio.

- Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contextos de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasas de variación absoluta, relativa y media.

C. Sentido espacial.

1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.

- Propiedades geométricas de objetos de la vida cotidiana: investigación con programas de geometría dinámica.

2. Movimientos y transformaciones.

- Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.

3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

- Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas.
- Modelización de elementos geométricos de la vida cotidiana con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica o realidad aumentada, entre otras.
- Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas.

D. Sentido algebraico.

1. Patrones.

- Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos.

2. Modelo matemático.

- Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana mediante representaciones matemáticas y lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones.

- Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana a partir de un modelo.

3. Variable.

- Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto del problema y diferentes usos.

- Características del cambio en la representación gráfica de relaciones lineales y cuadráticas.

4. Igualdad y desigualdad.

- Relaciones lineales, cuadráticas y de proporcionalidad inversa en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica.

- Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones lineales y cuadráticas, y sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales.

- Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana.

- Ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología.

5. Relaciones y funciones.

- Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan.

- Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas.

- Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana.

6. Pensamiento computacional.

- Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico.

- Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos.

- Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas.

E. Sentido estocástico.

1. Organización y análisis de datos.

- Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucren una variable

bidimensional. Tablas de contingencia.

- Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas

y cuantitativas continuas en contextos reales.

- Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad.

- Gráficos estadísticos de una y dos variables: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo y aplicaciones, entre otras), análisis, interpretación y obtención de conclusiones razonadas.
- Interpretación de la relación entre dos variables, valorando gráficamente con herramientas tecnológicas la pertinencia de realizar una regresión lineal. Ajuste lineal con herramientas tecnológicas.

2. Incertidumbre.

- Experimentos compuestos: planificación, realización y análisis de la incertidumbre asociada.
- Probabilidad: cálculo aplicando la regla de Laplace y técnicas de recuento en experimentos simples y compuestos (mediante diagramas de árbol y tablas, entre otras) y aplicación a la toma de decisiones fundamentadas.

3. Inferencia.

- Diferentes etapas del diseño de estudios estadísticos.
- Estrategias y herramientas de presentación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales adecuadas.
- Análisis del alcance de las conclusiones de un estudio estadístico valorando la representatividad de la muestra.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

- Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.
- Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.
- Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.

2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.

- Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestionar ayuda.
- Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuadas en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo.

3. Inclusión, respeto y diversidad.

- Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.
- La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

4.3.1.4 Saberes básicos de Matemáticas B de 4º ESO

A. Sentido numérico.

1. Cantidad.

- Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido.

- Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida.
- Diferentes representaciones de una misma cantidad.
- 2. Sentido de las operaciones.
 - Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas.
 - Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas.
 - Propiedades y relaciones inversas de las operaciones: cálculos con números reales, incluyendo con herramientas digitales.
- 3. Relaciones.
 - Los conjuntos numéricos (naturales, enteros, racionales y reales): relaciones entre ellos y propiedades.
 - Orden en la recta numérica. Intervalos.
- 4. Razonamiento proporcional.
 - Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas.
- B. Sentido de la medida.
 - 1. Medición.
 - Razones trigonométricas de un ángulo agudo y sus relaciones: aplicación a la resolución de problemas.
 - 2. Cambio.
 - Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contextos de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasas de variación absoluta, relativa y media.
- C. Sentido espacial.
 - 1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones.
 - Propiedades geométricas de objetos matemáticos y de la vida cotidiana: investigación con programas de geometría dinámica.
 - 2. Localización y sistemas de representación.
 - Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica.
 - Expresiones algebraicas de una recta: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver.
 - 3. Movimientos y transformaciones.
 - Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada....
 - 4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.
 - Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas.
 - Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada.
 - Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas.
- D. Sentido algebraico.
 - 1. Patrones.

- Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos.

2. Modelo matemático.

- Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana mediante representaciones matemáticas y lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones.

- Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana a partir de un modelo.

3. Variable.

- Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto del problema y diferentes usos.

- Relaciones entre cantidades y sus tasas de cambio.

4. Igualdad y desigualdad.

- Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos.

- Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales sencillas.

- Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y no lineales sencillas en situaciones de la vida cotidiana.

- Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología.

5. Relaciones y funciones.

- Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y las clases de funciones que las modelizan.

- Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas.

- Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana y otros contextos.

6. Pensamiento computacional.

- Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico.

- Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos.

- Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas.

E. Sentido estocástico.

1. Organización y análisis de datos.

- Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucren una variable estadística bidimensional. Tablas de contingencia.

- Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales.

- Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad.

- Gráficos estadísticos de una y dos variables: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo y aplicaciones, entre otras), análisis, interpretación y obtención de conclusiones razonadas.

- Interpretación de la relación entre dos variables, valorando gráficamente con herramientas tecnológicas la pertinencia de realizar una regresión lineal. Ajuste lineal con herramientas tecnológicas.

2. Incertidumbre.

- Experimentos compuestos: planificación, realización y análisis de la incertidumbre asociada.

- Probabilidad: cálculo aplicando la regla de Laplace y técnicas de recuento en experimentos simples y compuestos (mediante diagramas de árbol, tablas...) y aplicación a la toma de decisiones fundamentadas.

3. Inferencia.

- Diferentes etapas del diseño de estudios estadísticos.

- Estrategias y herramientas de presentación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales adecuadas.

- Análisis del alcance de las conclusiones de un estudio estadístico valorando la representatividad de la muestra.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

- Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación.

- Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.

- Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.

2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.

- Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestionar ayuda.

- Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuadas en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo.

3. Inclusión, respeto y diversidad.

- Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.

- La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

4.3.1.5 Saberes básicos de Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales I de 1º Bachillerato

A. Sentido numérico.

1. Conteo.

- Estrategias y técnicas de recuento sistemático (diagramas de árbol o técnicas de combinatoria, entre otras).

2. Cantidad.

- Números reales (rationales e irracionales): comparación, ordenación, clasificación y contraste de sus propiedades.

3. Sentido de las operaciones.

– Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas.

4. Educación financiera.

– Resolución de problemas relacionados con la educación financiera (cuotas, tasas, intereses y préstamos, entre otros) con herramientas tecnológicas.

B. Sentido de la medida.

1. Medición.

– La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios.

2. Cambio.

– Límites: estimación y cálculo a partir de una tabla, un gráfico o una expresión algebraica.

– Continuidad de funciones: aplicación de límites en el estudio de la continuidad.

– Derivada de una función: definición a partir del estudio del cambio en contextos de las ciencias sociales. Cálculo y aplicación de derivadas de funciones sencillas.

C. Sentido algebraico.

1. Patrones.

– Generalización de patrones en situaciones sencillas.

2. Modelo matemático.

– Relaciones cuantitativas esenciales en situaciones sencillas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.

– Ecuaciones, inecuaciones y sistemas: modelización de situaciones de las ciencias sociales y de la vida real.

3. Igualdad y desigualdad.

– Resolución de ecuaciones, inecuaciones y sistemas de ecuaciones e inecuaciones no lineales en diferentes contextos.

4. Relaciones y funciones.

– Representación gráfica de funciones utilizando la expresión más adecuada.

– Propiedades de las distintas clases de funciones, incluyendo, polinómica, exponencial, racional sencilla, irracional, logarítmica, periódica y a trozos: comprensión y comparación.

– Álgebra simbólica en la representación y explicación de relaciones matemáticas de las ciencias sociales.

5. Pensamiento computacional.

– Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales utilizando programas y herramientas adecuados.

– Comparación de algoritmos alternativos para el mismo problema mediante el razonamiento lógico.

D. Sentido estocástico.

1. Organización y análisis de datos.

– Interpretación y análisis de información estadística en diversos contextos.

- Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta y distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística.
 - Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica de la pertinencia del ajuste. Diferencia entre correlación y causalidad.
 - Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos de las ciencias sociales.
 - Calculadora, hoja de cálculo o software específico en el análisis de datos estadísticos.
2. Incertidumbre.
- Estimación de la probabilidad a partir del concepto de frecuencia relativa.
 - Cálculo de probabilidades en experimentos simples: la regla de Laplace en situaciones de equiprobabilidad y en combinación con diferentes técnicas de recuento.
 - Cálculo de probabilidades en experimentos compuestos. Probabilidad condicionada e independencia entre sucesos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia.
3. Distribuciones de probabilidad.
- Variables aleatorias discretas y continuas. Parámetros de la distribución.
 - Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas.
 - Estimación de probabilidades mediante la aproximación de la binomial por la normal.
4. Inferencia.
- Diseño de estudios estadísticos relacionados con las ciencias sociales utilizando herramientas digitales. Técnicas de muestreo sencillas.
 - Análisis de muestras unidimensionales y bidimensionales con herramientas tecnológicas con el fin de emitir juicios y tomar decisiones: estimación puntual.
- E. Sentido socioafectivo.
1. Creencias, actitudes y emociones.
- Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.
 - Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.
2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.
- Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias, mostrando empatía y respeto en el proceso.
 - Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.
3. Inclusión, respeto y diversidad.
- Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.
 - Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de las ciencias sociales.

4.3.1.6 Saberes básicos de Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales II de 2º Bachillerato

A. Sentido numérico.

1. Sentido de las operaciones.

– Adición y producto de matrices: interpretación, comprensión y aplicación adecuada de las propiedades.

– Estrategias para operar con números reales y matrices: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y con herramientas tecnológicas en los casos más complicados.

2. Relaciones.

– Conjuntos de matrices: estructura, comprensión y propiedades.

B. Sentido de la medida.

1. Medición.

– Interpretación de la integral definida como el área bajo una curva.

– Técnicas elementales para el cálculo de primitivas. Aplicación al cálculo de áreas.

– La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios: interpretaciones subjetivas, clásica y frecuentista.

2. Cambio.

– La derivada como razón de cambio en resolución de problemas de optimización en contextos diversos.

– Aplicación de los conceptos de límite y derivada a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones.

C. Sentido algebraico.

1. Patrones.

– Generalización de patrones en situaciones diversas.

2. Modelo matemático.

– Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.

– Sistemas de ecuaciones: modelización de situaciones en diversos contextos.

– Técnicas y uso de matrices para, al menos, modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones lineales o grafos.

– Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante herramientas digitales.

3. Igualdad y desigualdad.

– Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones, mediante cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel, y con herramientas digitales.

– Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos.

4. Relaciones y funciones.

– Representación, análisis e interpretación de funciones con herramientas digitales.

– Propiedades de las distintas clases de funciones: comprensión y comparación.

5. Pensamiento computacional.

– Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales empleando las herramientas o los programas más adecuados.

– Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales.

D. Sentido estocástico.

1. Incertidumbre.

– Cálculo de probabilidades en experimentos compuestos. Probabilidad condicionada e independencia de sucesos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia.

– Teoremas de la probabilidad total y de Bayes: resolución de problemas e interpretación del teorema de Bayes para actualizar la probabilidad a partir de la observación y la experimentación y la toma de decisiones en condiciones de incertidumbre.

2. Distribuciones de probabilidad.

– Variables aleatorias discretas y continuas. Parámetros de la distribución. Distribuciones binomial y normal.

– Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas.

– Aproximación de la distribución de la binomial por la distribución normal.

3. Inferencia.

– Selección de muestras representativas. Técnicas de muestreo.

– Estimación de la media, la proporción y la desviación típica. Aproximación de la distribución de la media y de la proporción muestrales por la normal.

– Intervalos de confianza basados en la distribución normal: construcción, análisis y toma de decisiones en situaciones contextualizadas.

– Herramientas digitales en la realización de estudios estadísticos.

E. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

– Destrezas de autogestión encaminadas a reconocer las emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.

– Tratamiento y análisis del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.

2. Toma de decisiones.

– Destrezas para evaluar diferentes opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas.

3. Inclusión, respeto y diversidad.

– Destrezas sociales y de comunicación efectivas para el éxito en el aprendizaje de las matemáticas.

– Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia del avance de las ciencias sociales.

4.3.1.7 Saberes básicos de Matemáticas I de 1º Bachillerato

A. Sentido numérico.

1. Sentido de las operaciones.

- Adición y producto escalar de vectores: propiedades y representaciones.
- Estrategias para operar con números reales y vectores: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y con herramientas tecnológicas en los casos más complicados.

2. Relaciones.

- Los números complejos como soluciones de ecuaciones polinómicas que carecen de raíces reales.
- Conjunto de vectores: estructura, comprensión y propiedades.

B. Sentido de la medida.

1. Medición.

- Cálculo de longitudes y medidas angulares: uso de la trigonometría.
- La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios.

2. Cambio.

- Límites: estimación y cálculo a partir de una tabla, un gráfico o una expresión algebraica.
- Continuidad de funciones: aplicación de límites en el estudio de la continuidad.
- Derivada de una función: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos. Cálculo y aplicación de derivadas de funciones usuales.

C. Sentido espacial.

1. Formas geométricas de dos dimensiones.

- Objetos geométricos de dos dimensiones: análisis de las propiedades y determinación de sus atributos.
- Resolución de problemas relativos a objetos geométricos en el plano representados con coordenadas cartesianas.

2. Localización y sistemas de representación.

- Relaciones de objetos geométricos en el plano: representación y exploración con ayuda de herramientas digitales.
- Expresiones algebraicas de objetos geométricos: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver.

3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

- Representación de objetos geométricos en el plano mediante herramientas digitales.
- Modelos matemáticos (geométricos, algebraicos y otros) en la resolución de problemas en el plano. Conexiones con otras disciplinas y áreas de interés.
- Conjeturas geométricas en el plano: validación por medio de la deducción y la demostración de teoremas.
- Modelización de la posición y el movimiento de un objeto en el plano mediante vectores.

D. Sentido algebraico.

1. Patrones.

- Generalización de patrones en situaciones sencillas.

2. Modelo matemático.

- Relaciones cuantitativas en situaciones sencillas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.

- Ecuaciones, inecuaciones y sistemas: modelización de situaciones en diversos contextos.
- 3. Igualdad y desigualdad.
 - Resolución de ecuaciones, inecuaciones y sistemas de ecuaciones e inecuaciones no lineales en diferentes contextos.
- 4. Relaciones y funciones.
 - Análisis, representación gráfica e interpretación de relaciones mediante herramientas tecnológicas.
 - Propiedades de las distintas clases de funciones, incluyendo, polinómicas, exponenciales, irracionales, racionales sencillas, logarítmicas, trigonométricas y a trozos: comprensión y comparación.
 - Álgebra simbólica en la representación y explicación de relaciones matemáticas de la ciencia y la tecnología.
- 5. Pensamiento computacional.
 - Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología utilizando herramientas o programas adecuados.
 - Comparación de algoritmos alternativos para el mismo problema mediante el razonamiento lógico.
- E. Sentido estocástico.
 1. Organización y análisis de datos.
 - Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta y distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística.
 - Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica de la pertinencia del ajuste. Diferencia entre correlación y causalidad.
 - Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos científicos y tecnológicos.
 - Calculadora, hoja de cálculo o software específico en el análisis de datos estadísticos.
 2. Incertidumbre.
 - Estimación de la probabilidad a partir del concepto de frecuencia relativa.
 - Cálculo de probabilidades en experimentos simples: la regla de Laplace en situaciones de equiprobabilidad y en combinación con diferentes técnicas de recuento.
 3. Inferencia.
 - Análisis de muestras unidimensionales y bidimensionales con herramientas tecnológicas con el fin de emitir juicios y tomar decisiones.
- F. Sentido socioafectivo.
 1. Creencias, actitudes y emociones.
 - Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.
 - Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.
 2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.

- Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias, mostrando empatía y respeto en el proceso.
 - Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en equipos heterogéneos.
3. Inclusión, respeto y diversidad.
- Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.
 - Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la ciencia y la tecnología.

4.3.1.8 Saberes básicos de Matemáticas II de 2º Bachillerato

A. Sentido numérico.

1. Sentido de las operaciones.

- Adición y producto de vectores y matrices: interpretación, comprensión y uso adecuado de las propiedades.
- Estrategias para operar con números reales, vectores y matrices: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y con herramientas tecnológicas en los casos más complicados.

2. Relaciones.

- Conjuntos de vectores y matrices: estructura, comprensión y propiedades.

B. Sentido de la medida.

1. Medición.

- Resolución de problemas que impliquen medidas de longitud, superficie o volumen en un sistema de coordenadas cartesianas.
- Interpretación de la integral definida como el área bajo una curva.
- Cálculo de áreas bajo una curva: técnicas elementales para el cálculo de primitivas.
- Técnicas para la aplicación del concepto de integral a la resolución de problemas que impliquen cálculo de superficies planas o volúmenes de revolución.
- La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios: interpretaciones subjetiva, clásica y frecuentista.

2. Cambio.

- Derivadas: interpretación y aplicación al cálculo de límites.
- Aplicación de los conceptos de límite, continuidad y derivabilidad a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones.
- La derivada como razón de cambio en la resolución de problemas de optimización en contextos diversos.

C. Sentido espacial.

1. Formas geométricas de dos y tres dimensiones.

- Objetos geométricos de tres dimensiones: análisis de las propiedades y determinación de sus atributos.
- Resolución de problemas relativos a objetos geométricos en el espacio representados con coordenadas cartesianas.

2. Localización y sistemas de representación.

– Relaciones de objetos geométricos en el espacio: representación y exploración con ayuda de herramientas digitales.

– Expresiones algebraicas de los objetos geométricos en el espacio: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver.

3. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

– Representación de objetos geométricos en el espacio mediante herramientas digitales.

– Modelos matemáticos (geométricos, algebraicos, grafos y otros) para resolver problemas en el espacio.

Conexiones con otras disciplinas y áreas de interés.

– Conjeturas geométricas en el espacio: validación por medio de la deducción y la demostración de teoremas.

– Modelización de la posición y el movimiento de un objeto en el espacio utilizando vectores.

D. Sentido algebraico.

1. Patrones.

– Generalización de patrones en situaciones diversas.

2. Modelo matemático.

– Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.

– Sistemas de ecuaciones: modelización de situaciones en diversos contextos.

– Técnicas y uso de matrices para, al menos, modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones lineales o grafos.

3. Igualdad y desigualdad.

– Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones, mediante cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel, y con herramientas digitales.

– Resolución de sistemas de ecuaciones en diferentes contextos.

4. Relaciones y funciones.

– Representación, análisis e interpretación de funciones con herramientas digitales.

– Propiedades de las distintas clases de funciones: comprensión y comparación.

5. Pensamiento computacional.

– Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología empleando las herramientas o los programas más adecuados.

– Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, los determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales.

E. Sentido estocástico.

1. Incertidumbre.

– Cálculo de probabilidades en experimentos compuestos. Probabilidad condicionada e independencia de sucesos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia.

– Teoremas de la probabilidad total y de Bayes: resolución de problemas e interpretación del teorema de Bayes para actualizar la probabilidad a partir de la observación y la experimentación y la toma de decisiones en condiciones

de incertidumbre.

2. Distribuciones de probabilidad.

- Variables aleatorias discretas y continuas. Parámetros de la distribución.
- Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas.

F. Sentido socioafectivo.

1. Creencias, actitudes y emociones.

- Destrezas de autogestión encaminadas a reconocer las emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.
- Tratamiento y análisis del error, individual y colectivo, como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.

2. Toma de decisiones.

- Destrezas para evaluar diferentes opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.

3. Inclusión, respeto y diversidad.

- Destrezas sociales y de comunicación efectivas para el éxito en el aprendizaje de las matemáticas.
- Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la ciencia y la tecnología.

4.3.2 Competencias específicas

Tal y como consideran los artículos 2.c del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, las competencias específicas son: *“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación”*.

4.3.2.1 Competencias específicas de matemáticas de 1º, 2º, 3º y 4º ESO

Las competencias específicas están incluidas en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio, para la materia de Matemáticas de Secundaria son:

1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.

La resolución de problemas constituye un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, ya que es un proceso central en la construcción del conocimiento matemático. Tanto los problemas de la vida cotidiana en diferentes contextos como los problemas propuestos en el ámbito de las matemáticas permiten ser catalizadores de

nuevo conocimiento, ya que las reflexiones que se realizan durante su resolución ayudan a la construcción de conceptos y al establecimiento de conexiones entre ellos. El desarrollo de esta competencia conlleva aplicar el conocimiento matemático que el alumnado posee en el contexto de la resolución de problemas. Para ello es necesario proporcionar herramientas de interpretación y modelización (diagramas, expresiones simbólicas, gráficas, etc.), técnicas y estrategias de resolución de problemas como la analogía con otros problemas, la estimación, el ensayo y error, la resolución de manera inversa (ir hacia atrás), el tanteo, la descomposición en problemas más sencillos o la búsqueda de patrones, que les permitan tomar decisiones, anticipar la respuesta, asumir riesgos y aceptar el error como parte del proceso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4.

2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.

El análisis de las soluciones obtenidas en la resolución de un problema potencia la reflexión crítica sobre su validez, tanto desde un punto de vista estrictamente matemático como desde una perspectiva global, valorando aspectos relacionados con la sostenibilidad, la igualdad de género, el consumo responsable, la equidad o la no discriminación, entre otros. Los razonamientos científico y matemático serán las herramientas principales para realizar esa validación, pero también lo son la lectura atenta, la realización de preguntas adecuadas, la elección de estrategias para verificar la pertinencia de las soluciones obtenidas según la situación planteada, la conciencia sobre los propios progresos y la autoevaluación.

El desarrollo de esta competencia conlleva procesos reflexivos propios de la metacognición como la autoevaluación y la coevaluación, la utilización de estrategias sencillas de aprendizaje autorregulado, uso eficaz de herramientas digitales como calculadoras u hojas de cálculo, la verbalización o explicación del proceso y la selección entre diferentes métodos de comprobación de soluciones o de estrategias para validar las soluciones y su alcance.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD2, CPSAA4, CC3, CE3.

3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento. El razonamiento y el pensamiento analítico incrementan la percepción de patrones, estructuras y regularidades tanto en situaciones del mundo real como abstractas, favoreciendo la formulación de conjeturas sobre su naturaleza. Por otro lado, el planteamiento de problemas es otro componente importante en el aprendizaje y enseñanza de las matemáticas y se considera una parte esencial del quehacer matemático. Implica la generación de nuevos problemas y preguntas destinadas a explorar una situación determinada, así como la reformulación de un problema durante el proceso de resolución del mismo.

La formulación de conjeturas, el planteamiento de nuevos problemas y su comprobación o resolución se puede realizar por medio de materiales manipulativos, calculadoras, software, representaciones y símbolos, trabajando de forma individual o colectiva y aplicando los razonamientos inductivo y deductivo.

El desarrollo de esta competencia conlleva formular y comprobar conjeturas, examinar su validez y reformularlas para obtener otras nuevas susceptibles de ser puestas a prueba promoviendo el uso del razonamiento y la demostración como aspectos fundamentales de las matemáticas. Cuando el alumnado plantea nuevos problemas, mejora el razonamiento y la reflexión al tiempo que construye su propio conocimiento, lo que se traduce en un alto nivel de compromiso y curiosidad, así como de entusiasmo hacia el proceso de aprendizaje de las matemáticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD5, CE3.

4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.

El pensamiento computacional entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos, utilizando la abstracción para identificar los aspectos más relevantes, y la descomposición en tareas más simples con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático. Llevar el pensamiento computacional a la vida diaria supone relacionar los aspectos fundamentales de la informática con las necesidades del alumnado. El desarrollo de esta competencia conlleva la creación de modelos abstractos de situaciones cotidianas, su automatización y modelización y la codificación en un lenguaje fácil de interpretar por un sistema informático.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CE3.

5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.

La conexión entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas aporta una comprensión más profunda y duradera de los conocimientos adquiridos, proporcionando una visión más amplia sobre el propio conocimiento.

Percibir las matemáticas como un todo implica estudiar sus conexiones internas y reflexionar sobre ellas, tanto sobre las existentes entre los bloques de saberes como sobre las que se dan entre las matemáticas de distintos niveles o entre las de diferentes etapas educativas.

El desarrollo de esta competencia conlleva enlazar las nuevas ideas matemáticas con ideas previas, reconocer y utilizar las conexiones entre ideas matemáticas en la resolución de problemas y comprender cómo unas ideas se construyen sobre otras para formar un todo integrado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM3, CD2, CD3, CCEC1.

6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.

Reconocer y utilizar la conexión de las matemáticas con otras materias, con la vida real o con la propia experiencia aumenta el bagaje matemático del alumnado. Es importante que los alumnos y alumnas tengan la oportunidad de experimentar las matemáticas en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico), valorando la contribución de las matemáticas a la resolución de los grandes objetivos globales de desarrollo, con perspectiva histórica.

La conexión entre las matemáticas y otras materias no debería limitarse a los conceptos, sino que debe ampliarse a los procedimientos y las actitudes, de forma que los saberes básicos matemáticos puedan ser transferidos y aplicados a otras materias y contextos. Así, el desarrollo de esta competencia conlleva el establecimiento de conexiones entre ideas, conceptos y procedimientos matemáticos con otras materias y con la vida real y su aplicación en la resolución de problemas en situaciones diversas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD3, CD5, CC4, CE2, CE3, CCEC1.

7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.

La forma de representar ideas, conceptos y procedimientos en matemáticas es fundamental. La representación incluye dos facetas: la representación propiamente dicha de un resultado o concepto y la representación de los procesos que se realizan durante la práctica de las matemáticas.

El desarrollo de esta competencia conlleva la adquisición de un conjunto de representaciones matemáticas que amplían significativamente la capacidad para interpretar y resolver problemas de la vida real.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD1, CD2, CD5, CE3, CCEC4.

8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.

La comunicación y el intercambio de ideas es una parte esencial de la educación científica y matemática. A través de la comunicación las ideas se convierten en objetos de reflexión, perfeccionamiento, discusión y rectificación. Comunicar ideas, conceptos y procesos contribuye a colaborar, cooperar, afianzar y generar nuevos conocimientos. El desarrollo de esta competencia conlleva expresar y hacer públicos hechos, ideas, conceptos y procedimientos, de forma oral, escrita o gráfica, con veracidad y precisión,

utilizando la terminología matemática adecuada, dando, de esta manera, significado y coherencia a las ideas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, CP1, STEM2, STEM4, CD2, CD3, CE3, CCEC3.

9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas. Resolver problemas matemáticos -o retos más globales en los que intervienen las matemáticas- debería ser una tarea gratificante. Las destrezas emocionales dentro del aprendizaje de las matemáticas fomentan el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por su aprendizaje.

El desarrollo de esta competencia conlleva identificar y gestionar las emociones, reconocer fuentes de estrés, ser perseverante, pensar de forma crítica y creativa, mejorar la resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.

10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.

Trabajar los valores de respeto, igualdad o resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se resuelven retos matemáticos, desarrollando destrezas de comunicación efectiva, de planificación, de indagación, de motivación y confianza en sus propias posibilidades, permite al alumnado mejorar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad creando relaciones y entornos de trabajo saludables.

El desarrollo de esta competencia conlleva mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitar la escucha activa y la comunicación asertiva, trabajar en equipo y tomar decisiones responsables. Asimismo, se fomenta la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales, como, por ejemplo, las asociadas al género o a la creencia en la existencia de una aptitud innata para las matemáticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.

4.3.2.2 Competencias específicas de materias de Bachillerato

Las competencias específicas para las materias de Bachillerato están incluidas en el Anexo II del Decreto 83/2022, de 12 de julio.

4.3.2.2.1 Competencias específicas de Matemáticas Aplicadas a las CCSS I y Matemáticas Aplicadas a las CCSS II

1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones. La modelización y la resolución de problemas constituyen un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, ya que son procesos centrales en la construcción del conocimiento matemático. Estos procesos aplicados en contextos diversos pueden motivar el aprendizaje y establecer unos cimientos cognitivos sólidos que construir conceptos y experimentar las matemáticas como herramienta para describir, analizar y ampliar la comprensión de situaciones de la vida cotidiana o de las ciencias sociales. El desarrollo de esta competencia conlleva los procesos de formulación del problema; la sistematización en la búsqueda de datos u objetos relevantes y sus relaciones; su codificación al lenguaje matemático o a un lenguaje fácil de interpretar por un sistema informático; la creación de modelos abstractos de situaciones reales y el uso de estrategias heurísticas de resolución, como la analogía con otros problemas, estimación, ensayo y error, resolverlo de manera inversa (ir hacia atrás) o la descomposición en problemas más sencillos, entre otras.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad. El análisis de las soluciones obtenidas en la resolución de un problema potencia la reflexión crítica, el razonamiento y la argumentación. La interpretación de las soluciones y conclusiones obtenidas, considerando, además de la validez matemática, diferentes perspectivas como la sostenibilidad, el consumo responsable, la equidad, la no discriminación o la igualdad de género, entre otras, ayuda a tomar decisiones razonadas y a evaluar las estrategias. El desarrollo de esta competencia conlleva procesos reflexivos propios de la metacognición como la autoevaluación y la coevaluación, el uso eficaz de herramientas digitales, la verbalización o la descripción del proceso y la selección entre diferentes modos de comprobación de soluciones o de estrategias para validar las soluciones y evaluar su alcance.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, CD3, CPSAA4, CC3, CE3.

3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático. La formulación de conjeturas y la generación de problemas de contenido matemático son dos componentes importantes y significativos del currículo de matemáticas y están consideradas una parte esencial del quehacer matemático. Probar o refutar conjeturas con contenido matemático sobre una situación planteada o sobre un problema ya resuelto implica plantear nuevas preguntas, así como la reformulación del problema durante el proceso de investigación. Cuando el alumnado

genera problemas o realiza preguntas, mejora el razonamiento y la reflexión al tiempo que construye su propio conocimiento, lo que se traduce en un alto nivel de compromiso y curiosidad, así como de entusiasmo hacia el proceso de aprendizaje de las matemáticas. El desarrollo de esta competencia puede fomentar un pensamiento más diverso y flexible, mejorar la destreza para resolver problemas en distintos contextos y establecer puentes entre situaciones concretas y las abstracciones matemáticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD3, CD5, CE3.

4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de las ciencias sociales. El pensamiento computacional entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos algorítmicos. Con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático, será necesario utilizar la abstracción para identificar los aspectos más relevantes y descomponer el problema en tareas más simples que se puedan codificar en un lenguaje apropiado. Llevar el pensamiento computacional a la vida diaria y al ámbito de las ciencias sociales supone relacionar las necesidades de modelado y simulación con las posibilidades de su tratamiento informatizado. El desarrollo de esta competencia conlleva la creación de modelos abstractos de situaciones cotidianas y del ámbito de las ciencias sociales, su automatización y la codificación en un lenguaje fácil de interpretar de forma automática.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CE3.

5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático. Establecer conexiones entre las diferentes ideas matemáticas proporciona una comprensión más profunda de cómo varios enfoques de un mismo problema pueden producir resultados equivalentes. El alumnado puede utilizar ideas procedentes de un contexto para probar o refutar conjeturas generadas en otro y, al conectar las ideas matemáticas, puede desarrollar una mayor comprensión de los problemas. Percibir las matemáticas como un todo implica estudiar sus conexiones internas y reflexionar sobre ellas, tanto las existentes entre los bloques de saberes como entre las matemáticas de un mismo o distintos niveles, o las de diferentes etapas educativas. El desarrollo de esta competencia conlleva enlazar las nuevas ideas matemáticas con ideas previas, reconocer y utilizar las conexiones entre ellas en la resolución de problemas y comprender cómo unas ideas se construyen sobre otras para formar un todo integrado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM3, CD2, CD3, CCEC1.

6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas. Observar relaciones y establecer conexiones matemáticas es un aspecto clave del quehacer matemático. La profundización en los conocimientos matemáticos y en la destreza para utilizar un amplio conjunto de representaciones, así como en el establecimiento de conexiones entre las matemáticas y otras áreas de conocimiento, especialmente con las ciencias sociales, confieren al alumnado un gran potencial para resolver problemas en situaciones diversas. Estas conexiones también deberían ampliarse a las actitudes propias del quehacer matemático de forma que estas puedan ser transferidas a otras materias y contextos. En esta competencia juega un papel relevante la aplicación de las herramientas tecnológicas en el descubrimiento de nuevas conexiones. El desarrollo de esta competencia conlleva el establecimiento de conexiones entre ideas, conceptos y procedimientos matemáticos, otras áreas de conocimiento y la vida real. Asimismo, implica el uso de herramientas tecnológicas y su aplicación en la resolución de problemas en situaciones diversas, valorando la contribución de las matemáticas a la resolución de los grandes retos y objetivos ecosociales, tanto a lo largo de la historia como en la actualidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, CD2, CPSAA5, CC4, CE2, CE3, CCEC1.

7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos. Las representaciones de conceptos, procedimientos e información matemática facilitan el razonamiento y la demostración. Estas se utilizan para visualizar ideas matemáticas, examinar relaciones y contrastar la validez de las respuestas, y se encuentran en el centro de la comunicación matemática. El desarrollo de esta competencia conlleva el aprendizaje de nuevas formas de representación matemática y la mejora del conocimiento sobre su uso eficaz, recalcando las maneras en que representaciones distintas de los mismos objetos pueden transmitir diferentes informaciones y mostrando la importancia de seleccionar representaciones adecuadas a cada tarea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD1, CD2, CD5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático. En la sociedad de la información se hace cada día más patente la necesidad de una comunicación clara y veraz, tanto oralmente como por escrito. Interactuar con otros ofrece la posibilidad de intercambiar ideas y reflexionar sobre ellas, colaborar, cooperar, generar y afianzar nuevos conocimientos, convirtiendo la comunicación en un elemento indispensable en el aprendizaje de las matemáticas. El desarrollo de esta competencia conlleva expresar públicamente hechos, ideas, conceptos y procedimientos complejos verbal, analítica y gráficamente, de forma veraz

y precisa, utilizando la terminología matemática adecuada, con el fin de dar significado y permanencia a los aprendizajes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CP1, STEM2, STEM4, CD2, CD3, CCEC3.2.

9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas. La resolución de problemas o de retos más globales en los que intervienen las matemáticas representa a menudo un desafío que involucra multitud de emociones que conviene gestionar correctamente. Las destrezas socioafectivas dentro del aprendizaje de las matemáticas fomentan el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por su estudio. Por otro lado, trabajar los valores de respeto, igualdad o resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se superan retos matemáticos de forma individual o en equipo, permite mejorar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad, creando relaciones y entornos de trabajo saludables. Asimismo, fomenta la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales, como por ejemplo las relacionadas con el género o con la existencia de una aptitud innata para las matemáticas. El desarrollo de esta competencia conlleva identificar y gestionar las propias emociones en el proceso de aprendizaje de las matemáticas, reconocer las fuentes de estrés, ser perseverante en la consecución de los objetivos, pensar de forma crítica y creativa, crear resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos. Asimismo, implica mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitar la escucha activa y la comunicación asertiva en el trabajo en equipo y tomar decisiones responsables.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP3, STEM5, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC2, CC3, CE2.

4.3.2.2.2 Competencias específicas de Matemáticas I y Matemáticas II

1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias

y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.

La modelización y la resolución de problemas constituyen un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas,

ya que son procesos centrales en la construcción del conocimiento matemático. Estos procesos aplicados en

contextos diversos pueden motivar el aprendizaje y establecer unos cimientos cognitivos sólidos que permitan

construir conceptos y experimentar las matemáticas como herramienta para describir, analizar y ampliar la

comprensión de situaciones de la vida cotidiana o de la ciencia y la tecnología.

El desarrollo de esta competencia conlleva los procesos de formulación del problema; la sistematización en la búsqueda de datos u objetos relevantes y sus relaciones; su codificación al lenguaje matemático o a un lenguaje fácil de interpretar por un sistema informático; la creación de modelos abstractos de situaciones reales y el uso de estrategias heurísticas de resolución, como la analogía con otros problemas, estimación, ensayo y error, resolverlo de manera inversa (ir hacia atrás) o la descomposición en problemas más sencillos, entre otras.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.

El análisis de las soluciones obtenidas en la resolución de un problema potencia la reflexión crítica, el razonamiento y la argumentación. La interpretación de las soluciones y conclusiones obtenidas, considerando, además de la validez matemática, diferentes perspectivas como la sostenibilidad, el consumo responsable, la equidad, la no discriminación o la igualdad de género, entre otras, ayuda a tomar decisiones razonadas y a evaluar las estrategias.

El desarrollo de esta competencia conlleva procesos reflexivos propios de la metacognición como la autoevaluación y la coevaluación, el uso eficaz de herramientas digitales, la verbalización o la descripción del proceso y la selección entre diferentes modos de comprobación de soluciones o de estrategias para validarlas y evaluar su alcance.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, CD3, CPSAA4, CC3, CE3.

3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.

La formulación de conjeturas y la generación de problemas de contenido matemático son dos componentes importantes y significativos del currículo de Matemáticas y están consideradas una parte esencial del quehacer matemático. Probar o refutar conjeturas con contenido matemático sobre una situación planteada o sobre un problema ya resuelto implica plantear nuevas preguntas, así como la reformulación del problema durante el proceso de investigación.

Cuando el alumnado genera problemas o realiza preguntas, mejora el razonamiento y la reflexión al tiempo que construye su propio conocimiento, lo que se traduce en un alto nivel de compromiso y curiosidad, así como de entusiasmo hacia el proceso de aprendizaje de las matemáticas.

El desarrollo de esta competencia puede fomentar un pensamiento más diverso y flexible, mejorar la destreza para resolver problemas en distintos contextos y establecer puentes entre situaciones concretas y las abstracciones matemáticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD3, CD5, CE3.

4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.

El pensamiento computacional entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos algorítmicos. Con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático, será necesario utilizar la abstracción para identificar los aspectos más relevantes y descomponer el problema en tareas más simples que se puedan codificar en un lenguaje apropiado. Asimismo, los procesos del pensamiento computacional pueden culminar con la generalización. Llevar el pensamiento computacional a la vida diaria y al ámbito de la ciencia y la tecnología supone relacionar las necesidades de modelado y simulación con las posibilidades de su tratamiento informatizado.

El desarrollo de esta competencia conlleva la creación de modelos abstractos de situaciones cotidianas y del ámbito de la ciencia y la tecnología, su automatización y la codificación en un lenguaje fácil de interpretar de forma automática.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CE3.

5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.

Establecer conexiones entre las diferentes ideas matemáticas proporciona una comprensión más profunda de cómo varios enfoques de un mismo problema pueden producir resultados equivalentes. El alumnado puede utilizar ideas procedentes de un contexto para probar o refutar conjeturas generadas en otro contexto diferente y, al conectar las ideas matemáticas, puede desarrollar una mayor comprensión de los conceptos, procedimientos y argumentos.

Percibir las matemáticas como un todo implica estudiar sus conexiones internas y reflexionar sobre ellas, tanto las existentes entre los bloques de saberes como entre las matemáticas de un mismo o distintos niveles, o las de diferentes etapas educativas.

El desarrollo de esta competencia conlleva enlazar las nuevas ideas matemáticas con ideas previas, reconocer y utilizar las conexiones entre ellas en la resolución de problemas y comprender cómo unas ideas se construyen sobre otras para formar un todo integrado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM3, CD2, CD3, CCEC1.

6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.

Observar relaciones y establecer conexiones matemáticas es un aspecto clave del quehacer matemático. La profundización en los conocimientos matemáticos y en la destreza para utilizar un amplio conjunto de representaciones, así como en el establecimiento de conexiones entre las matemáticas y otras áreas de conocimiento, especialmente con las ciencias y la tecnología confieren al alumnado un gran potencial para resolver problemas en situaciones diversas.

Estas conexiones también deberían ampliarse a las actitudes propias del quehacer matemático de forma que estas puedan ser transferidas a otras materias y contextos. En esta competencia juega un papel relevante la aplicación de las herramientas tecnológicas en el descubrimiento de nuevas conexiones.

El desarrollo de esta competencia conlleva el establecimiento de conexiones entre ideas, conceptos y procedimientos matemáticos, otras áreas de conocimiento y la vida real. Asimismo, implica el uso de herramientas tecnológicas y su aplicación en la resolución de problemas en situaciones diversas, valorando la contribución de las matemáticas a la resolución de los grandes retos y objetivos ecosociales, tanto a lo largo de la historia como en la actualidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, CD2, CPSAA5, CC4, CE2, CE3, CCEC1.

7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos. Las representaciones de conceptos, procedimientos e información matemática facilitan el razonamiento y la demostración, se utilizan para visualizar ideas matemáticas, examinar relaciones y contrastar la validez de las respuestas, y se encuentran en el centro de la comunicación matemática.

El desarrollo de esta competencia conlleva el aprendizaje de nuevas formas de representación matemática y la mejora del conocimiento sobre su utilización, recalcando las maneras en que representaciones distintas de los mismos objetos pueden transmitir diferentes informaciones y mostrando la importancia de seleccionar representaciones adecuadas a cada tarea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD1, CD2, CD5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.

En la sociedad de la información se hace cada día más patente la necesidad de una comunicación clara y veraz, tanto oralmente como por escrito. Interactuar con otros ofrece la posibilidad de intercambiar ideas y reflexionar sobre ellas, colaborar, cooperar,

generar y afianzar nuevos conocimientos convirtiendo la comunicación en un elemento indispensable en el aprendizaje de las matemáticas. El desarrollo de esta competencia conlleva expresar públicamente hechos, ideas, conceptos y procedimientos complejos verbal, analítica y gráficamente, de forma veraz y precisa, utilizando la terminología matemática adecuada, con el fin de dar significado y permanencia a los aprendizajes. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CP1, STEM2, STEM4, CD3, CCEC3.2.

9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.

La resolución de problemas o de retos más globales en los que intervienen las matemáticas representa a menudo un desafío que involucra multitud de emociones que conviene gestionar correctamente. Las destrezas socioafectivas dentro del aprendizaje de las matemáticas fomentan el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por su estudio. Por otro lado, trabajar los valores de respeto, igualdad o resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se superan retos matemáticos de forma individual o en equipo, permite mejorar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad, creando relaciones y entornos de trabajo saludables. Asimismo, fomenta la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales como, por ejemplo, las relacionadas con el género o con la existencia de una aptitud innata para las matemáticas. El desarrollo de esta competencia conlleva identificar y gestionar las propias emociones en el proceso de aprendizaje de las matemáticas, reconocer las fuentes de estrés, ser perseverante en la consecución de los objetivos, pensar de forma crítica y creativa, crear resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos. Asimismo, implica mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitar la escucha activa y la comunicación asertiva en el trabajo en equipo y tomar decisiones responsables.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP3, STEM5, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC2, CC3, CE2.

4.3.3 Criterios de evaluación

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”. Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del Decreto 82/2022, de 12 de julio.

Del mismo modo los criterios de evaluación para las materias de Bachillerato están incluidos en el Anexo II del Decreto 83/2022, de 12 de julio.

4.3.3.1 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas de 1º ESO y 2º ESO

MATEMÁTICAS DE 1º ESO Y 2º ESO	
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.
	1.2. Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.
	1.3. Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.
	2.2. Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.1. Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.
	3.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.
4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4.1. Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.
	4.2. Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	5.1. Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.
	5.2. Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.
6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y	6.1. Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando procesos inherentes a la investigación.

<p>procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.</p>	<p>6.2. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.</p> <p>6.3 Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.</p>
<p>7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.</p>	<p>7.1. Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.</p> <p>7.2. Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.</p>
<p>8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>8.1. Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, usando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar razonamientos, procedimientos y conclusiones.</p> <p>8.2. Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.</p>
<p>9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>9.1. Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.</p> <p>9.2. Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.</p>
<p>10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.</p>	<p>10.1. Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.</p> <p>10.2. Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.</p>

4.3.3.2 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas de 3º ESO

MATEMÁTICAS DE 3º ESO	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Interpretar problemas matemáticos complejos, organizando y analizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.
	1.2. Aplicar, en problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, herramientas y estrategias apropiadas como pueden ser la analogía con otros problemas, la resolución de manera inversa (ir hacia atrás), la descomposición en problemas más sencillos, el tanteo, la estimación, el ensayo y error o la búsqueda de patrones, etc., que contribuyan a la resolución de problemas en situaciones de diversa complejidad.
	1.3. Obtener las soluciones matemáticas en problemas de diversa complejidad, activando los conocimientos, utilizando las herramientas tecnológicas necesarias y, valorando e interpretando los resultados, aceptando el error como parte del proceso
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar, mediante el razonamiento matemático y científico la corrección de las soluciones de un problema, usando herramientas digitales como calculadoras, hojas de cálculo o programas específicos.
	2.2. Comprobar, mediante la lectura comprensiva y verificando su idoneidad, la validez de las soluciones obtenidas en un problema, comprobando su coherencia en el contexto planteado y evaluando el alcance y repercusión de estas soluciones desde diferentes perspectivas de igualdad de género, sostenibilidad, consumo responsable, equidad o no discriminación.
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.1. Investigar y comprobar conjeturas sencillas tanto en situaciones del mundo real como abstractas de forma autónoma, trabajando de forma individual o colectiva la utilización del razonamiento inductivo y deductivo para formular argumentos matemáticos, analizando patrones, propiedades y relaciones, examinando su validez y reformulándolas para obtener nuevas conjeturas susceptibles de ser puestas a prueba.
	3.2. Plantear, proporcionando una representación matemática adecuada, variantes de un problema dado, en diversos contextos, modificando alguno de sus datos o reformulando alguna condición del problema, consolidando

	<p>así los conceptos matemáticos y ejercitando diferentes saberes conocidos.</p>
	<p>3.3. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, calculadoras o software matemáticos como: Sistemas Algebraicos Computacionales (CAS); entornos de geometría dinámica; paquetes estadísticos o programas de análisis numérico, en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.</p>
<p>4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.</p>	<p>4.1. Reconocer patrones en la resolución de problemas complejos, plantear procedimientos, organizar datos, utilizando la abstracción para identificar los aspectos más relevantes y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional y relacionando los aspectos fundamentales de la informática con las necesidades del alumnado.</p>
	<p>4.2. Modelizar situaciones de la vida cotidiana y resolver problemas de forma eficaz, interpretando y modificando algoritmos, creando modelos abstractos de situaciones cotidianas, para su automatización, modelización y codificación en un lenguaje fácil de interpretar por un sistema informático.</p>
<p>5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.</p>	<p>5.1. Reconocer y usar las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas de los bloques de saberes y de los distintos niveles formando un todo coherente, reconociendo y utilizando las conexiones entre ideas matemáticas en la resolución de problemas.</p>
	<p>5.2. Realizar conexiones entre diferentes procesos matemáticos y comprender cómo unas ideas se construyen sobre otras, aplicando conocimientos y experiencias previas y enlazándolas con las nuevas ideas.</p>
<p>6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.</p>	<p>6.1. Reconocer situaciones en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico) susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas, usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir y aplicando distintos procedimientos en la resolución de problemas en situaciones diversas.</p>
	<p>6.2. Analizar conexiones coherentes entre ideas y conceptos matemáticos con otras materias y con la vida real y aplicarlas mediante el uso de distintos procedimientos en la resolución de problemas en situaciones diversas.</p>
	<p>6.3. Reconocer en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico) la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual,</p>

	identificando algunas aportaciones hechas desde nuestra comunidad.
7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	7.1. Representar conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando formas de representación adecuadas para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos, interpretando y resolviendo problemas de la vida real y valorando su utilidad para compartir información.
	7.2. Elaborar representaciones matemáticas utilizando herramientas de interpretación y modelización como diagramas, expresiones simbólicas o gráficas que ayuden a tomar decisiones razonadas en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.
8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	8.1. Comunicar ideas, conceptos y procesos, seleccionando y utilizando el lenguaje matemático apropiado y empleando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar razonamientos, procedimientos y conclusiones, de forma clara y precisa.
	8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana, expresando y comunicando mensajes con contenido matemático y utilizando la terminología matemática más adecuada de forma clara, precisa, rigurosa y veraz.
9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1. Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos, pensando de forma crítica y creativa, adaptándose ante la incertidumbre y reconociendo fuentes de estrés.
	9.2. Mostrar una actitud positiva, proactiva y perseverante, aceptando la crítica razonada, el error y las conclusiones de las autoevaluaciones como elementos necesarios para hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal	10.1. Colaborar activamente y construir relaciones saludables en el trabajo de las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva y empática, planificando e indagando con motivación y confianza en sus propias posibilidades, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.
	10.2. Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, ejercitando la escucha activa, mostrando empatía por los demás, asumiendo el rol asignado, rompiendo con

y grupal y crear relaciones saludables.	los estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.
---	---

4.3.3.3 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas A de 4º ESO

MATEMÁTICAS A	
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.
	1.2. Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.
	1.3. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.
	2.2. Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.1. Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.
	3.2. Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.
	3.3. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas
4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4.1. Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.
	4.2. Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos sencillos.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes	5.1. Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.

<p>elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.</p>	<p>5.2. Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.</p>
<p>6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.</p>	<p>6.1. Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.</p>
	<p>6.2. Identificar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.</p>
	<p>6.3. Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución en la superación de los retos que demanda la sociedad actual.</p>
<p>7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.</p>	<p>7.1. Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos</p>
	<p>7.2. Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.</p>
<p>8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.</p>	<p>8.1. Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.</p>
	<p>8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.</p>
<p>9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el</p>	<p>9.1. Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.</p>
	<p>9.2. Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.</p>

disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10.1. Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.
	10.2. Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.

4.3.3.4 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas B de 4º ESO

MATEMÁTICAS B	
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.
	1.2. Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.
	1.3. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.
	2.2. Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del	3.1. Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.
	3.2. Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.

razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.3. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.
4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4.1. Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas.
	4.2. Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	5.1. Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.
	5.2. Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.
6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	6.1. Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.
	6.2. Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.
	6.3. Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.
7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	7.1. Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.
	7.2. Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.
8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática	8.1. Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.
	8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.

apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	
9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1. Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.
	9.2. Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10.1. Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.
	10.2. Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.

4.3.3.5 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas aplicadas a las CCSS I

MATEMÁTICAS APLICADAS A LAS CCSS I	
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1 Emplear algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la resolución de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, valorando su eficiencia en cada caso.
	1.2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el	2.1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.

<p>razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.</p>	<p>2.2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.</p>
<p>3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.</p>	<p>3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada. 3.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas.</p>
<p>4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.</p>	<p>4.1 Interpretar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos.</p>
<p>5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.</p>	<p>5.1 Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas. 5.2 Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.</p>
<p>6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.</p>	<p>6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas. 6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en las Ciencias Sociales.</p>
<p>7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos</p>	<p>7.1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas. 7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.</p>

8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático. PE	8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.
	8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.
9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.
	9.2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.
	9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.

4.3.3.6 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas I

MATEMÁTICAS I	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1 Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su eficiencia en cada caso.
	1.2. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.	2.1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.
	2.2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.

<p>3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.</p>	<p>3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada.</p>
<p>4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.</p>	<p>3.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas.</p>
<p>5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.</p>	<p>4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos.</p>
<p>6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.</p>	<p>5.1 Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.</p>
<p>7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos</p>	<p>5.2 Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.</p>
<p>8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático. PE</p>	<p>6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.</p>
	<p>6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.</p>
	<p>7.1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.</p>
	<p>7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.</p>
	<p>8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.</p>
	<p>8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.</p>

<p>9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	<p>9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.</p>
	<p>9.2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.</p>
	<p>9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.</p>

4.3.3.7 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales II

MATEMÁTICAS APLICADAS A LAS CIENCIAS SOCIALES II	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<p>1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.</p>	<p>1.1. Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, seleccionando la más adecuada según su eficiencia.</p>
	<p>1.2. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.</p>
<p>2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.</p>	<p>2.1. Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.</p>
	<p>2.2. Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.</p>
<p>3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.</p>	<p>3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.</p>
	<p>3.2 Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.</p>
<p>4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que</p>	<p>4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales,</p>

resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.	utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.
5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.1. Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.
6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.	6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.
	6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en las ciencias sociales.
7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	7.1 Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.
	7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.
8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.PE	8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.
	8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.
9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para	9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.
	9.2 Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.

perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	9.3 Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.
---	--

4.3.3.8 Criterios de evaluación de cada competencia específica de matemáticas II

MATEMÁTICAS II	
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1 Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las más adecuadas según su eficiencia.
	1.2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.	2.1 Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.
	2.2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.
3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.	3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.
	3.2 Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas
4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.	4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.

5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.1 Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.
	5.2 Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.
6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.	6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.
	6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.
7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	7.1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.
	7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.
8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.PE	8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.
	8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.
9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.
	9.2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.
	9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.

4.3.4 Organización de los saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativos en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización.

Definidos estos elementos del currículo, es importante reseñar que los saberes básicos, las competencias específicas y los criterios de evaluación se relacionen entre sí, teniendo en cuenta lo contemplado en el anexo II del citado Decreto 82/2022, de 12 de julio. Además, cada una de las competencias específicas se conecta con sus descriptores operativos, lo que permitirá obtener el perfil competencial del alumnado.

4.3.4.1 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas 1º ESO.

4.3.4.1.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en UDD para la materia de Matemáticas 1º ESO

1	Unidad de Programación: Contar es lo natural	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>Mat.1.A.1.1. Adaptación del conteo al tamaño de los números en problemas de la vida cotidiana.</p> <p>MAT.1.A.2.1. Números grandes y pequeños: la notación exponencial y científica y el uso de la calculadora. MAT.1.A.2.2. Realización de estimaciones con la precisión requerida.</p> <p>MAT.1.A.2.3. Números enteros, fraccionarios, decimales y raíces en la expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana. MAT.1.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB

1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	
	1.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		12	
	1.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	66,67	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		12	
	1.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver		8	
	1.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	1.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	12	
	1.MAT.CE6.CR1 Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
	1.MAT.CE9.CR1 Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2 Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
	1.MAT.CE10.CR1 Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2 Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA
2	Unidad de Programación: Múltiplos y divisores en nuestro día a día		1ª Evaluación

	Saberes básicos: MAT.1.A.4.1. Factores, múltiplos y divisores. Factorización en números primos para resolver problemas: estrategias y herramientas. MAT.1.A.4.4. Patrones y regularidades numéricas. MAT.1.A.2.4. Diferentes formas de representación de números enteros, fraccionarios y decimales, incluida la recta numérica. MAT.1.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver		8	
1.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
1.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		8	
1.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	

	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: Ha llegado el menos (enteros)		1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.1.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, enteros, fracciones y decimales. MAT.1.A.3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas.</p> <p>MAT.1.A.3.3. Relaciones inversas entre las operaciones (adición y sustracción; multiplicación y división; elevar al cuadrado y extraer la raíz cuadrada): comprensión y utilización en la simplificación y resolución de problemas.</p> <p>MAT.1.A.3.4. Efecto de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales.</p> <p>MAT.1.A.3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.1.A.4.2. Comparación y ordenación de fracciones,</p>			

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
	1.MAT.CE1.CR2 Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE1.CR3 Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	12	
	1.MAT.CE2.CR1 Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	66,67	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE2.CR2 Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	12	
	1.MAT.CE3.CR1 Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	8	
	1.MAT.CE5.CR1 Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	8	
	1.MAT.CE7.CR1 Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y	4	
1.MAT.CE8.CR2	Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	60	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA
4	Unidad de Programación: Ha llegado el menos (fracciones)		1ª Evaluación

	Saberes básicos:			
	<p>MAT.1.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, enteros, fracciones y decimales. MAT.1.A.3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas.</p> <p>MAT.1.A.3.3. Relaciones inversas entre las operaciones (adición y sustracción; multiplicación y división; elevar al cuadrado y extraer la raíz cuadrada): comprensión y utilización en la simplificación y resolución de problemas.</p> <p>MAT.1.A.3.4. Efecto de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales.</p> <p>MAT.1.A.3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.1.A.4.2. Comparación y ordenación de fracciones,</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	
	1.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		12	
	1.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		12	

	1.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	1.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	1.MAT.CE6.CR3	Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		8	
	1.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y		4	
	1.MAT.CE8.CR2	Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	60	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA

	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: La coma no es un problema (decimales)		2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.1.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, enteros, fracciones y decimales. MAT.1.A.3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas. MAT.1.A.3.4. Efecto de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales. MAT.1.A.3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	

	1.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		12	
	1.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	66,67	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	1.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		8	
	1.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y		4	
	1.MAT.CE8.CR2	Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	60	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB

1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA
6	Unidad de Programación: ¿Qué hace ahí esa X? (álgebra)		2ª Evaluación	

	Saberes básicos:			
	<p>MAT.1.D.1.1. Obtención, mediante observación, de pautas y regularidades sencillas.</p> <p>MAT.1.D.2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico.</p> <p>MAT.1.D.2.2. Estrategias de deducción de conclusiones razonables a partir de un modelo matemático.</p> <p>MAT.1.D.3.1. Variable: comprensión del concepto en sus diferentes naturalezas.</p> <p>MAT.1.D.4.1. Relaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica.</p> <p>MAT.1.D.4.2. Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales.</p> <p>MAT.1.D.4.3. Estrategias de búsqueda de las soluciones en ecuaciones y sistemas lineales y ecuaciones cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>MAT.1.D.4.4. Ecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	
	1.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		12	
	1.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		12	

	1.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver		8	
	1.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	1.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y		4	
	1.MAT.CE8.CR1	Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, usando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar	40	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB

1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: Todo en su justa proporción	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: M A T. 1. A. 2. 5. P o r c e n t a j e		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
1.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP

1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		12	
	1.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma		8	
	1.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	1.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	1.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y	33,33	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	33,33	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		8	
	1.MAT.CE7.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB

1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERA DA
	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERA DA
	1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	
				MEDIA

8	Unidad de Programación: ¿Qué tiene en común los grados y as horas?		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: MAT.1.B.1.2. Estrategias de elección de las unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida. MAT.1.B.3.1. Estrategias para la toma de decisión justificada del grado de precisión requerida en situaciones de medida. MAT.1.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	

	1.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		12	
	1.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		12	
	1.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones		10	
	1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: Un mundo plano		Final	
	Saberes básicos: MAT.1.C.1.1. Figuras geométricas planas y tridimensionales: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características. MAT.1.B.1.1. Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos: reconocimiento, investigación y relación entre los mismos. MAT.1.B.2.2. Representaciones de objetos geométricos con propiedades fijadas, como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos. MAT.1.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	
	1.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		12	
	1.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver		8	
	1.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	

	1.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: Midiendo recorridos y espacios	Final
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.1.B.2.1. Longitudes, áreas y volúmenes en figuras planas y tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación.</p> <p>MAT.1.C.1.2. Relaciones geométricas como la congruencia, la semejanza, la relación pitagórica y la proporción cordobesa en figuras planas y tridimensionales: identificación y aplicación. MAT.1.C.1.3. Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.).</p> <p>MAT.1.C.4.1. Modelización geométrica: resolución de problemas relacionados con el resto de sentidos matemáticos.</p> <p>MAT.1.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.1.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a</p>	

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
1.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver	8	
1.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	8	
1.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	12	
1.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP

1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA
11	Unidad de Programación: Relaciónals y a funcionar			Final
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.1.C.2.1. Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas cartesianas.</p> <p>MAT.1.C.4.1. Modelización geométrica: resolución de problemas relacionados con el resto de sentidos matemáticos.</p> <p>MAT.1.D.4.1. Relaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica. MAT.1.D.2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico.</p> <p>MAT.1.D.5.1.Relaciones lineales y cuadráticas: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades partir de ellas. MAT.1.D.5.2. Estrategias de deducción de la información relevante de una función mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas.</p> <p>MAT.1.D.6.1. Estrategias para la interpretación, modificación de algoritmos.</p> <p>MAT.1.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.1.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a</p>			

Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		12	
1.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.		66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		12	
1.MAT.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver		8	
1.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.		50	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
1.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
1.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
1.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB

1.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y	4	
1.MAT.CE8.CR2	Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	60	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
1.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
1.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA
12	Unidad de Programación: Cuenta, recuenta, organiza y clasifica		Final

	Saberes básicos:			
	MAT.1.E.1.1. Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales. MAT.1.E.1.2. Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales.			
	MAT.1.E.1.3. Gráficos estadísticos: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo, aplicaciones...) y elección del más adecuado. MAT.1.E.1.4. Medidas de localización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales.			
	MAT.1.E.1.5. Variabilidad: interpretación y cálculo, con apoyo tecnológico, de medidas de dispersión en situaciones reales.			
	MAT.1.E.3.1. Formulación de preguntas			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	
	1.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	1.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	1.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y	33,33	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	8	
	1.MAT.CE7.CR1 Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE7.CR2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
	1.MAT.CE9.CR1 Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE9.CR2 Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
1.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones estables.	10	
	1.MAT.CE10.CR1 Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT.CE10.CR2 Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose	50	MEDIA PONDERADA

4.3.4.1.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas 1º ESO

MATEMÁTICAS 1º ESO

1ª EVALUACIÓN		
1. Contar es lo natural		12 sesiones
2. Múltiplos y divisores en nuestro día a día		8 sesiones
3. Ha llegado el menos		12 sesiones
4. Dividiendo la unidad		12 sesiones
2ª EVALUACIÓN		
5. La coma no es un problema		4 sesiones
6. ¿Qué hace ahí esa x?		12 sesiones
7. Todo en su justa proporción		8 sesiones
8. ¿Qué tienen en común los grados y las horas?		5 sesiones
3ª EVALUACIÓN		
9. Un mundo plano		8 sesiones
10. Midiendo recorridos y espacios		8 sesiones
11. Relaciónalas y a funcionar		12 sesiones
12. Cuenta, recuenta, organiza y clasifica		8 sesiones

4.3.4.2 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas 2º ESO.

4.3.4.2.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en UDD para la materia de Matemáticas 2º ESO

1	Unidad de Programación: El espejo de los números	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.A.1.1. Adaptación del conteo al tamaño de los números en problemas de la vida cotidiana</p> <p>MAT.2.A.3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.2.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, enteros, fracciones y decimales.</p> <p>MAT.2.A.3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.2.A.4.1. Factores, múltiplos y divisores. Factorización en números primos para resolver problemas: estrategias y herramientas.</p> <p>MAT.2.A.6.2. Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable: relaciones calidad-precio y valor-precio en contextos cotidianos. MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.2.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.2.F.2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.</p> <p>MAT.2.F.2.2. Conductas empáticas y estrategias de la gestión de conflicto.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
	2.MAT.CE1.CR2 Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE1.CR3 Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	14,4	

	2.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	55,56	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	44,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		16	
	2.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	2.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		8,8	
	2.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando procesos inherentes a la investigación.	45,45	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
2	Unidad de Programación: Entre dos enteros		1ª Evaluación
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.A.2.2. Realización de estimaciones con la precisión requerida.</p> <p>MAT.2.A.2.3. Números enteros, fraccionarios, decimales y raíces en la expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana.</p> <p>MAT.2.A.2.4. Diferentes formas de representación de números enteros, fraccionarios y decimales, incluida la recta numérica.</p> <p>MAT.2.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, enteros, fracciones y decimales. MAT.2.A.3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas.</p> <p>MAT.2.A.3.3. Relaciones inversas entre las operaciones (adición y sustracción; multiplicación y división; elevar al cuadrado y extraer la raíz cuadrada): comprensión y utilización en la simplificación y resolución de problemas.</p> <p>MAT.2.A.3.4. Efecto de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales.</p> <p>MAT.2.A.3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.2.A.4.2. Comparación y ordenación de fracciones, decimales y porcentajes: situación exacta o aproximada en la recta numérica.</p> <p>MAT.2.A.6.2. Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable: relaciones calidad-precio y valor-precio en contextos cotidianos. MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	

	2.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		14,4	
	2.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	55,56	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	44,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		10,4	
	2.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	2.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		3,2	
	2.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: Crecemos más rápido	1ª Evaluación
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.A.2.1. Números grandes y pequeños: la notación exponencial y científica y el uso de la calculadora.</p> <p>MAT.2.A.4.3. Selección de la representación adecuada para una misma cantidad en cada situación o problema. MAT.2.A.4.4. Patrones y regularidades numéricas.</p> <p>MAT.2.A.3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	

Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	
	2.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		14,4	
	2.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		16	
	2.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	2.MAT.CE8.CR2	Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: La medida apropiada	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.A.2.5. Porcentajes mayores que 100 y menores que 1: interpretación</p> <p>MAT.2.A.5.1. Razones y proporciones: comprensión y representación de relaciones cuantitativas.</p> <p>MAT.2.A.5.2. Porcentajes: comprensión y resolución de problemas.</p> <p>MAT.2.A.5.3. Situaciones de proporcionalidad en diferentes contextos: análisis y desarrollo de métodos para la resolución de problemas (aumentos y disminuciones porcentuales, rebajas y subidas de precios, impuestos, escalas, cambios de divisas, velocidad y tiempo, etc.)</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
2.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		14,4	
	2.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	44,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	2.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		8,8	
	2.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando procesos inherentes a la investigación.	45,45	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	36,36	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		3,2	
	2.MAT.CE7.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: ¿Esto va de letras?	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.D.1.1. Obtención, mediante observación, de pautas y regularidades sencillas.</p> <p>MAT.2.D.2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico. MAT.2.D.2.2. Estrategias de deducción de conclusiones razonables a partir de un modelo matemático.</p> <p>MAT.2.D.3.1. Variable: comprensión del concepto en sus diferentes naturalezas.</p> <p>MAT.2.D.4.1. Relaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica. MAT.2.D.6.1. Estrategias para la interpretación, modificación de algoritmos.</p> <p>MAT.2.D.4.2. Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales.</p> <p>MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.2.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.2.F.2.1.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
2.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA

	2.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		16	
	2.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		8,8	
	2.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	36,36	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	2.MAT.CE8.CR1	Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, usando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar razonamientos, procedimientos y conclusiones.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10		
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.		50	MEDIA PONDERADA	
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA	
6	Unidad de Programación: Despejando incógnitas			2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.D.4.3. Estrategias de búsqueda de las soluciones en ecuaciones y sistemas lineales y ecuaciones cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana. MAT.2.D.4.4. Ecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología.</p> <p>MAT.2.D.2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico. MAT.2.D.6.1. Estrategias para la interpretación, modificación de algoritmos.</p> <p>MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.2.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.2.F.2.1.</p>				
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR	
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16		
2.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.		25	MEDIA PONDERADA	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR	
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		14,4		
2.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.		55,56	MEDIA PONDERADA	

Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		10,4	
	2.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		16	
	2.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: ¡Qué llega la y!		2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.D.4.3. Estrategias de búsqueda de las soluciones en ecuaciones y sistemas lineales y ecuaciones cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana. MAT.2.D.4.4. Ecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología.</p> <p>MAT.2.D.2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico.</p> <p>MAT.2.D.5.1.Relaciones lineales y cuadráticas: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades partir de ellas. MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.2.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.2.F.2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		14,4	
	2.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		10,4	
	2.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	61,54	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		16	
	2.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	2.MAT.CE8.CR2	Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
8	Unidad de Programación: Cada oveja con su pareja		2ª Evaluación	

Saberes básicos:			
<p>MAT.2.D.5.1.Relaciones lineales y cuadráticas: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades partir de ellas. MAT.2.D.5.2. Estrategias de deducción de la información relevante de una función mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas.</p> <p>MAT.2.D.6.1. Estrategias para la interpretación, modificación de algoritmos.</p> <p>MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.2.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.2.F.2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.</p>			
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	14,4	
2.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	10,4	
2.MAT.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	16	
2.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	3,2	
2.MAT.CE8.CR2	Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
9	Unidad de Programación: ¡Sal del papel!		Final

	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.C.1.1. Figuras geométricas planas y tridimensionales: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características. MAT.2.B.1.1. Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos: reconocimiento, investigación y relación entre los mismos.</p> <p>MAT.2.B.1.2. Estrategias de elección de las unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida. MAT.2.B.2.1. Longitudes, áreas y volúmenes en figuras planas y tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación.</p> <p>MAT.2.B.2.2. Representaciones de objetos geométricos con propiedades fijadas, como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos. MAT.2.B.3.1. Estrategias para la toma de decisión justificada del grado de precisión requerida en situaciones de medida.</p> <p>MAT.2.C.1.2. La relación pitagórica en figuras planas: identificación y aplicación.</p> <p>MAT.2.C.1.3. Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
2.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	14,4	
2.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	44,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		10,4	
	2.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		16	
	2.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	2.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		8,8	
	2.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando procesos inherentes a la investigación.	45,45	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	2.MAT.CE8.CR1	Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, usando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar razonamientos, procedimientos y conclusiones.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.		50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: A escala		Final	
	Saberes básicos: MAT.2.B.2.2. Representaciones de objetos geométricos con propiedades fijadas, como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos. MAT.2.B.3.1. Estrategias para la toma de decisión justificada del grado de precisión requerida en situaciones de medida. MAT.2.C.1.3. Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada). MAT.2.C.2.1. Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas cartesianas. MAT.2.C.4.1. Modelización geométrica: resolución de problemas relacionados con el resto de sentidos matemáticos. MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.2.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		16	
	2.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		14,4	
	2.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	55,56	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	44,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		10,4	
	2.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		16	
	2.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	2.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.		50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

11	Unidad de Programación: ¿Y estos datos?	Final	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.2.E.1.1. Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales. MAT.2.E.1.2. Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. MAT.2.E.1.3. Gráficos estadísticos: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo, aplicaciones...) y elección del más adecuado. MAT.2.E.1.4. Medidas de localización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales. MAT.2.E.1.5. Variabilidad: interpretación y cálculo, con apoyo tecnológico, de medidas de dispersión en situaciones reales. MAT.2.E.3.1. Formulación de preguntas adecuadas que permitan conocer las características de interés de una población. MAT.2.E.2.1. Fenómenos deterministas y aleatorios: identificación. MAT.2.E.2.2. Experimentos simples: planificación, realización, análisis de la incertidumbre asociada. MAT.2.E.2.3. Asignación de probabilidades a partir de la experimentación, el concepto de frecuencia relativa, la regla de Laplace y técnicas simples de recuento. MAT.2.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	16	
2.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	25	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	25	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	8	
2.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA

	2.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		8,8	
	2.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando procesos inherentes a la investigación.	45,45	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE6.CR3	Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	18,18	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		3,2	
	2.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE7.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	

2.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

4.3.4.2.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas 2º ESO

MATEMÁTICAS 2º ESO
1ª EVALUACIÓN
El espejo de los números
Entre dos enteros
Creemos más rápido
La medida apropiada
2ª EVALUACIÓN
¿Esto va de letras?
Despejando incógnitas
¡Qué llega la y!
Cada oveja con su pareja
3ª EVALUACIÓN
¡Sal del papel!
A escala
¿Y estos datos?

4.3.4.3 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas 3º ESO

4.3.4.3.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en UDD para la materia de Matemáticas 3º ESO

1	Unidad de Programación: Cada número en su conjunto	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.3.A.2.1. Números grandes y pequeños: la notación exponencial y científica y el uso de la calculadora.</p> <p>MAT.3.A.2.2. Realización de estimaciones con la precisión requerida.</p> <p>MAT.3.A.2.3. Números enteros, fraccionarios, decimales y raíces en la expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana</p> <p>MAT.3.A.3.1. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas.</p> <p>MAT.3.A.3.2. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.3.A.4.1. Patrones y regularidades numéricas. (factores, múltiplos divisores. Comparación fracciones, decimales y porcentajes)</p> <p>MAT.3.A.5.1. Situaciones de proporcionalidad en diferentes contextos: análisis y desarrollo de métodos para la resolución de problemas (aumentos y disminuciones porcentuales, rebajas y subidas de precios, impuestos, escalas, cambios de divisas, velocidad y tiempo, etc.).</p> <p>MAT.3.A.6.1. Métodos para la toma de decisiones de consumo responsable atendiendo a las relaciones entre calidad y precio, y a las relaciones entre valor y precio en contextos cotidianos</p> <p>MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	14,4	
3.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	22,22	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	22,22	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	55,56	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	10,4	
3.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	38,46	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, evaluando el alcance y repercusión de estas desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad, de consumo responsable, etc.).	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	16	
3.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	40	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	10,4	
3.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	8	
3.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	12	
3.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando los procesos inherentes a la investigación: inferir, medir, comunicar, clasificar y...	33,33	MEDIA PONDERADA

	3.MAT.CE6.CR2	predecir. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		5,6	
	3.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.	71,43	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE7.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	28,57	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	3.MAT.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA

	3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
--	----------------	---	----	-----------------

2	Unidad de Programación: La potencia de las matemáticas		1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.3.A.2.1. Números grandes y pequeños: la notación exponencial y científica y el uso de la calculadora. MAT.3.A.2.2. Realización de estimaciones con la precisión requerida.</p> <p>MAT.3.A.2.3. Números enteros, fraccionarios, decimales y raíces en la expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana MAT.3.A.3.1. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas.</p> <p>MAT.3.A.3.2. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p> <p>MAT.3.A.4.1. Patrones y regularidades numéricas. (factores, múltiplos divisores. Comparación fracciones, decimales y porcentajes)</p> <p>MAT.3.A.5.1. Situaciones de proporcionalidad en diferentes contextos: análisis y desarrollo de métodos para la resolución de problemas (aumentos y disminuciones porcentuales, rebajas y subidas de precios, impuestos, escalas, cambios de divisas, velocidad y tiempo, etc.).</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		14,4	
	3.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

3.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
3.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.		38,46	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, evaluando el alcance y repercusión de estas desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad, de consumo responsable, etc.).		61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		16	
3.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.		40	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
3.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.		61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
3.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
3.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando los procesos inherentes a la investigación: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.		33,33	MEDIA PONDERADA

	3.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		5,6	
	3.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.	71,43	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE7.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	28,57	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	3.MAT.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA

	3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
3	Unidad de Programación: Investigando patrones		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: MAT.3.D.1.1. Patrones, pautas y regularidades: observación y determinación de la regla de formación en casos sencillos. MAT.3.D.2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico. MAT.3.D.2.2. Estrategias de deducción de conclusiones razonables a partir de un modelo matemático. MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.			
	Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	3.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando y modificando algoritmos.	38,46	MEDIA PONDERADA
	Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	3.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	33,33	MEDIA PONDERADA
	Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA

	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
4	Unidad de Programación: El lenguaje de las matemáticas		1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.3.D.3.1. Variable: comprensión del concepto en sus diferentes naturalezas.</p> <p>MAT.3.D.4.1. Relaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica. MAT.3.D.4.2. Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales y cuadráticas.</p> <p>MAT.3.D.6.2. Estrategias para la interpretación, modificación de algoritmos. (Ruffini).</p> <p>MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.3.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.3.F.2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		14,4	
	3.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	22,22	MEDIA

	3.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	55,56	PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	3.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	3.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	3.MAT.CE8.CR1	Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, usando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar razonamientos, procedimientos y conclusiones.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	

3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: Igualdades que resuelven problemas	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.3.D.4.3. Estrategias de búsqueda de las soluciones en ecuaciones y sistemas lineales y ecuaciones cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana. MAT.3.D.4.4. Ecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología.</p> <p>MAT.3.D.2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico. MAT.3.D.6.1. Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones.</p> <p>MAT.3.D.6.2. Estrategias para la interpretación, modificación de algoritmos.</p> <p>MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.3.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	10,4	
3.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	16	
3.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	40	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema dado modificando alguno de sus datos o alguna condición del problema	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	3.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando y modificando algoritmos.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		3,2	
	3.MAT.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: Funciones: modelos para estudiar la realidad		2ª Evaluación		
	Saberes básicos: MAT.3.D.5.1. Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan. MAT.3.D.5.2. Relaciones lineales y cuadráticas: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades partir de ellas. MAT.3.D.5.3. Estrategias de deducción de la información relevante de una función mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas MAT.3.D.6.1. Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. MAT.3.D.6.2. Estrategias para la interpretación, modificación de algoritmos. MAT.3.D.6.3. Estrategias de formulación de cuestiones susceptibles de ser analizados programas y otras herramientas. MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.				
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR	
3.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4		
	3.MAT.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	38,46	MEDIA PONDERADA	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR	
3.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		16		
	3.MAT.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema dado modificando alguno de sus datos o alguna condición del problema	50	MEDIA PONDERADA	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR	
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4		
	3.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR	

3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: Semejantes pero no iguales		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: MAT.3.C.1.1. Relaciones geométricas como la congruencia, la semejanza y la relación pitagórica en figuras planas y tridimensionales: identificación y aplicación. MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.3.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.3.F.2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		14,4	
3.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.		22,22	MEDIA PONDERADA

	3.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	3.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
8	Unidad de Programación: Movimientos en el plano: creando belleza		2ª Evaluación	

Saberes básicos:			
<p>MAT.3.C.3.2. Relaciones geométricas en contextos matemáticos y no matemáticos (arte, ciencia, vida diaria...).</p> <p>MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.3.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.3.F.2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático.</p> <p>MAT.3.F.2.2. Conductas empáticas y estrategias de la gestión de conflicto.</p>			
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	12	
3.MAT.CE6.CR2	Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10	
3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: Dando forma a nuestro entorno		Final	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.3.B.1.1. Longitudes, áreas y volúmenes en figuras planas y tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación. MAT.3.B.1.2. Representaciones planas de objetos tridimensionales en la visualización y resolución de problemas de áreas. MAT.3.B.2.1. Formulación de conjeturas sobre medidas o relaciones entre las mismas basadas en estimaciones. MAT.3.C.1.2. Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.). MAT.3.C.2.1. Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas geométricas y otros sistemas de representación para examinar las propiedades de las figuras geométricas. MAT.3.C.3.1. Modelización geométrica: relaciones numéricas y algebraicas en la resolución de problemas. MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		14,4	
	3.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	3.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, evaluando el alcance y repercusión de estas desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad, de consumo responsable, etc.).	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

3.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		16	
	3.MAT.CE3.CR1	Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	40	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	10	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	3.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando y modificando algoritmos.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	3.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	3.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando los procesos inherentes a la investigación: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	

	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
10	Unidad de Programación: Estadística: organizando información			Final
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.3.E.1.1. Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales. MAT.3.E.1.4. Variabilidad: interpretación y cálculo, con apoyo tecnológico, de medidas de dispersión en situaciones reales discretas y cuantitativas continuas en contextos reales.</p> <p>MAT.3.E.1.2. Gráficos estadísticos: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo, aplicaciones...) y elección del más adecuado para interpretarlo y obtener conclusiones razonadas.</p> <p>MAT.3.E.1.3. Medidas de localización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales. MAT.3.E.1.5. Comparación de dos conjuntos de datos atendiendo a las medidas de localización y dispersión.</p> <p>MAT.3.E.3.1. Datos relevantes para dar respuesta a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas: selección y presentación de la información procedente de una muestra mediante herramientas digitales.</p> <p>MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

3.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		14,4	
	3.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR3	Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		16	
	3.MAT.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	10	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
	3.MAT.CE5.CR1	Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
	3.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando los procesos inherentes a la investigación: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		5,6	
	3.MAT.CE7.CR1	Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.	71,43	MEDIA PONDERADA

	3.MAT.CE7.CR2	Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	28,57	MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
	3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
11	Unidad de Programación: Un mundo aleatorio			Final

	Saberes básicos:			
	MAT.3.E.2.1. Asignación de probabilidades a partir de la experimentación, el concepto de frecuencia relativa, la regla de Laplace y técnicas simples de recuento. MAT.3.E.3.2. Estrategias de deducción de conclusiones a partir de una muestra con el fin de emitir juicios y tomar decisiones adecuadas.			
	MAT.3.B.1.3. La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios.			
	MAT.3.A.1.1. Estrategias variadas de recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana. (diagramas de árbol y técnicas de combinatoria, entre otras) MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.			
	MAT.3.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.3.F.2.1.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		14,4	
	3.MAT.CE1.CR1	Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	22,22	MEDIA PONDERADA
	3.MAT.CE1.CR2	Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	22,22	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	3.MAT.CE2.CR2	Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, evaluando el alcance y repercusión de estas desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad, de consumo responsable, etc.).	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	3.MAT.CE4.CR1	Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

3.MAT.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		8	
3.MAT.CE5.CR2	Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		12	
3.MAT.CE6.CR1	Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando los procesos inherentes a la investigación: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.		33,33	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE6.CR3	Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
3.MAT.CE9.CR1	Gestionar las emociones propias, desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.MAT.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.		10	
3.MAT.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
3.MAT.CE10.CR2	Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

4.3.4.3.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas 3º ESO

MATEMÁTICAS 3º ESO
1ª EVALUACIÓN
Cada número en su conjunto
La potencia de las matemáticas
Investigando patrones
El lenguaje de las matemáticas
2ª EVALUACIÓN
Igualdades que resuelven problemas
Funciones: modelos para estudiar la realidad
Semejantes, pero no iguales
Movimientos en el plano: creando belleza
3ª EVALUACIÓN
Dando forma a nuestro entorno
Estadística: organizando información
Un mundo aleatorio

4.3.4.4 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas A de 4º ESO.

4.3.4.4.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en UDD para la materia de Matemáticas A de 4º ESO

1	Unidad de Programación: Números y más números		1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.4.A.2.1.Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido. MAT.4.A.2.2. Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida.</p> <p>MAT.4.A.2.3.Los conjuntos numéricos como forma de responder a diferentes necesidades: contar, medir, comparar, etc. MAT.4.A.3.1.Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas.</p> <p>MAT.4.A.3.2.Propiedades de las operaciones aritméticas: cálculos con números reales, incluyendo con herramientas digitales. MAT.4.A.3.3.Algunos números irracionales en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>MAT.4.A.4.1.Patrones y</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		6,4	
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERAD
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERAD

	4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	38,4 6	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		11,2	
	4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,4 3	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	4.MTA.CE4.CR1	Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.	61,5 4	MEDIA PONDERAD
	4.MTA.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos sencillos.	38,4 6	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
	4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERAD
	4.MTA.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		3,2	
	4.MTA.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	50	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		12,8	

	4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERAD
	4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
	4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERAD
	4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERAD
2	Unidad de Programación: Más allá de las multiplicaciones		1ª Evaluación	

	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.4.A.3.1. Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. MAT.4.A.3.2. Propiedades de las operaciones aritméticas: cálculos con números reales, incluyendo con herramientas digitales MAT.4.A.3.3. Algunos números irracionales en situaciones de la vida cotidiana MAT.4.A.4.1. Patrones y regularidades numéricas en las que intervengan números reales MAT.4.F.1.1. Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.4.F.2.1. Asumición de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		6,4	
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		11,2	

	4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,43	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE3.CR2	Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	4.MTA.CE4.CR1	Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos sencillos.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
	4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		3,2	
	4.MTA.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		12,8	
	4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
	4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: ¡Con razón!		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: MAT.4.A.5.1. Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas. MAT.4.A.6.1. Métodos de resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales, intereses y tasas en contextos financieros. MAT.4.F.1.1. Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.4.F.2.1. Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		6,4	
	4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		11,2	
	4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,43	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE3.CR2	Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	14,29	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
	4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		9,6	
	4.MTA.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir	41,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

4.MTA.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	3,2	
4.MTA.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	12,8	
4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables	10	
4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
4	Unidad de Programación: Otros puntos de vista		2ª Evaluación

	Saberes básicos:			
	<p>MAT.4.B.1.1.La pendiente y su relación con un ángulo en situaciones sencillas: deducción y aplicación.</p> <p>MAT.4.C.1.1.Propiedades geométricas de objetos de la vida cotidiana: investigación con programas de geometría dinámica. MAT.4.C.3.1.Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas</p> <p>MAT.4.C.3.2.Modelización de elementos geométricos de la vida cotidiana con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica o realidad aumentada, entre otras MAT.4.C.3.3.Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas</p> <p>MAT.4.D.6.1.Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico.</p> <p>MAT.4.F.1.1.Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		6,4	
	4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras)	38,46	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	11,2	
4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,43	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE3.CR2	Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	14,29	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	16	
4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	12,8	
4.MTA.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables	10	
4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: Tomando medidas	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.4.B.2.1. Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contextos de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasas de variación absoluta, relativa y media</p> <p>MAT.4.C.1.1. Propiedades geométricas de objetos de la vida cotidiana: investigación con programas de geometría dinámica.</p> <p>MAT.4.C.2.1. Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc</p> <p>MAT.4.C.3.1. Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas</p> <p>MAT.4.C.3.2. Modelización de elementos geométricos de la vida cotidiana con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica o realidad aumentada, entre otras</p> <p>MAT.4.C.3.3. Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas</p> <p>MAT.4.D.6.1. Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico.</p> <p>MAT.4.F.1.1. Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.</p> <p>MAT.4.F.2.1. Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestionar ayuda matemática.</p> <p>MAT.4.F.2.2. Métodos para la gestión y la toma</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	6,4	

	4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		11,2	
	4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,43	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE3.CR2	Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
	4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		3,2	

	4.MTA.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		12,8	
	4.MTA.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
	4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
6	Unidad de Programación: Hablando de letras			2ª Evaluación

	Saberes básicos:			
	<p>MAT.4.D.1.1.Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos.</p> <p>MAT.4.D.2.1.Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana mediante representaciones matemáticas y lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones. MAT.4.D.2.2. Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana a partir de un modelo</p> <p>MAT.4.D.3.1. Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto del problema y diferentes usos</p> <p>MAT.4.D.6.2.Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos</p> <p>MAT.4.D.6.1.Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico.</p> <p>MAT.4.F.1.1.Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		6,4	
	4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	38,46	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	11,2	
	4.MTA.CE3.CR2 Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	10,4	
	4.MTA.CE4.CR1 Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE4.CR2 Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos sencillos.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	16	
	4.MTA.CE5.CR1 Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	12,8	
	4.MTA.CE8.CR1 Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE8.CR2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	

	4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
	4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: Buscando lo desconocido	2ª Evaluación
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.4.D.4.2. Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones lineales y cuadráticas, y sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales. MAT.4.D.4.3.Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana</p> <p>MAT.4.D.4.4.Ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología</p> <p>MAT.4.D.5.1.Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan.</p> <p>MAT.4.D.5.2.Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas</p> <p>MAT.4.D.6.1.Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico. MAT.4.D.6.2.Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos</p> <p>MAT.4.D.6.3.Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas</p> <p>MAT.4.F.1.1.Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	6,4	
4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	10,4	
4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	11,2	
4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,43	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE3.CR2	Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	10,4	
4.MTA.CE4.CR1	Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		12,8	
4.MTA.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA
8	Unidad de Programación: Infinitas soluciones			Final

	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.4.D.4.2. Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones lineales y cuadráticas, y sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales. MAT.4.D.4.3.Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana</p> <p>MAT.4.D.4.4.Ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología</p> <p>MAT.4.D.6.3.Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas</p> <p>MAT.4.F.1.1.Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	6,4	
4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	10,4	
4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	11,2	

	4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,43	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	4.MTA.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos sencillos.	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		12,8	
	4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
	4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA

	4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
--	----------------	--	----	-----------------

9	Unidad de Programación: ¡Empieza la función!		Final	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.4.D.3.2. Características del cambio en la representación gráfica de relaciones lineales y cuadráticas</p> <p>MAT.4.D.4.1. Relaciones lineales, cuadráticas y de proporcionalidad inversa en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica</p> <p>MAT.4.D.5.1.Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan.</p> <p>MAT.4.D.5.3. Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana</p> <p>MAT.4.D.6.1.Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico.</p> <p>MAT.4.D.6.2.Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos</p> <p>MAT.4.D.6.3.Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas</p> <p>MAT.4.F.1.1.Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en</p>			
	Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
	4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	6,4	
	4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
	Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	4.MTA.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	61,54	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		11,2	
	4.MTA.CE3.CR2	Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	4.MTA.CE4.CR1	Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
	4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		9,6	
	4.MTA.CE6.CR2	Identificar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	41,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		12,8	

	4.MTA.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
	4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
10	Unidad de Programación: Analizando datos			Final

		Saberes básicos:		
		<p>MAT.4.E.1.1.Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucren una variable bidimensional. Tablas de contingencia. MAT.4.E.1.2.Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. MAT.4.E.1.3.Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad</p> <p>MAT.4.E.1.4.Gráficos estadísticos de una y dos variables: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo y aplicaciones, entre otras), análisis, interpretación y obtención de conclusiones razonadas.</p> <p>MAT.4.E.1.5.Interpretación de la relación entre dos variables, valorando gráficamente con herramientas tecnológicas la pertinencia de realizar una regresión lineal. Ajuste lineal con herramientas tecnológicas</p> <p>MAT.4.E.3.1.Diferentes etapas del diseño de estudios estadísticos.</p> <p>MAT.4.E.3.2.Estrategias y herramientas de presentación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales adecuadas MAT.4.E.3.3.Análisis del alcance de las conclusiones de un estudio estadístico valorando la representatividad de la muestra</p> <p>MAT.4.F.1.1.Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.3.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje.</p> <p>MAT.4.F.2.1. Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR	
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	6,4		
4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA	
4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA	
4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA	
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR	
4.MTA.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	11,2		
4.MTA.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	71,43	MEDIA PONDERADA	

	4.MTA.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	14,29	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
	4.MTA.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		9,6	
	4.MTA.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir	41,67	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE6.CR2	Identificar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	41,67	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE6.CR3		16,67	
		Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución en la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		3,2	
	4.MTA.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		10	

	4.MTA.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		10	
	4.MTA.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
11	Unidad de Programación: ¿Cuestión de suerte?		Final	
	Saberes básicos: MAT.4.E.2.1.Experimentos compuestos: planificación, realización y análisis de la incertidumbre asociada MAT.4.A.1.1.Resolución de situaciones y problemas de la vida cotidiana: estrategias para el recuento sistemático (diagramas de árbol, técnicas de combinatoria, etc.) MAT.4.E.2.2.Probabilidad: cálculo aplicando la regla de Laplace y técnicas de recuento en experimentos simples y compuestos (mediante diagramas de árbol y tablas, entre otras) y aplicación a la toma de decisiones fundamentadas MAT.4.F.1.1.Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. Superación de bloqueos emocionales en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.4.F.1.2. Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. MAT.4.F.1.3. Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. MAT.4.F.2.1. Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestionar ayuda matemático. MAT.4.F.2.2. Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuadas en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		6,4	

	4.MTA.CE1.CR1	Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	25	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR2	Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10,4	
	4.MTA.CE2.CR2	Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	38,46	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10,4	
	4.MTA.CE4.CR1	Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.	61,54	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		16	
	4.MTA.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		9,6	
	4.MTA.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir	41,67	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución en la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	16,67	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	3,2	
	4.MTA.CE7.CR1 Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	12,8	
	4.MTA.CE8.CR1 Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE8.CR2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
	4.MTA.CE9.CR1 Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE9.CR2 Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTA.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables	10	
	4.MTA.CE10.CR1 Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTA.CE10.CR2 Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

4.3.4.4.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas A de 4ºESO

MATEMÁTICAS A 4º ESO
1ª EVALUACIÓN
Números y más números
Más allá de las multiplicaciones
¡Con razón!
2ª EVALUACIÓN
Otros puntos de vista
Tomando medidas
Hablando de letras
Buscando lo desconocido
3ª EVALUACIÓN
Infinitas soluciones
¡Empieza la función!
Analizando datos
¿Cuestión de suerte?

4.3.4.5 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas B de 4º ESO.

4.3.4.5.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en UDD para la materia de Matemáticas B de 4º ESO

1	Unidad de Programación: La realidad de los números	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MAT.4.A.1.1.Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido</p> <p>MAT.4.A.1.2.Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida.</p> <p>MAT.4.A.1.3.Diferentes representaciones de una misma cantidad.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	10	
4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	10	
4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		13	
4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir		38,46	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.		30,77	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		30,77	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		10	
4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	

4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: Razones matemáticas	1ª Evaluación	
Saberes básicos:			
MAT.4.A.2.1. Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas.			
MAT.4.A.4.1. Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la			
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	15	
4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizando los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	13	
4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.	65,22	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.	17,39	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	17,39	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	10	

	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		13	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir	38,46	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	30,77	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3		30,77	
	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.			MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: Triangulando		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: MAT.4.B.1.1.Razones trigonométricas de un ángulo agudo y sus relaciones: aplicación a la resolución de problemas. MAT.4.C.1.1.Propiedades geométricas de objetos matemáticos y de la vida cotidiana: investigación con programas de geometría dinámica. MAT.4.C.2.1.Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica. MAT.4.C.4.1.Modelos geométricos: representación y explicación			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		15	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizando los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		13	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.	65,22	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.	17,39	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	17,39	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.		10	
4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		9	
4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.		55,56	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.		4,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: Orientando el plano		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: MAT.4.C.1.1.Propiedades geométricas de objetos matemáticos y de la vida cotidiana: investigación con programas de geometría dinámica MAT.4.C.2.1.Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica. MAT.4.C.2.2.Expresiones algebraicas de una recta: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver MAT.4.C.3.1.Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada. MAT.4.C.4.1.Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		15	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizando los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		9	

	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	55,56	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.	4,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
5	Unidad de Programación: Una mirada geométrica		2ª Evaluación	

Saberes básicos:			
MAT.4.D.6.1.Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico MAT.4.C.1.1.Propiedades geométricas de objetos matemáticos y de la vida cotidiana: investigación con programas de geometría dinámica MAT.4.C.4.1.Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones			
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	10	
4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	13	
4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.	65,22	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.	17,39	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	17,39	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	10	
4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.		9	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	55,56	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.	4,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
6	Unidad de Programación: Un lenguaje universal		2ª Evaluación	

Saberes básicos:				
<p>MAT.4.D.1.1. Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos MAT.4.D.2.1. Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana mediante representaciones matemáticas y lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones. MAT.4.D.2.2. Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana a partir de un modelo MAT.4.D.3.1. Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto del problema y diferentes usos MAT.4.D.6.1. Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico MAT.4.D.6.2. Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos.</p>				
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		15	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA

	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
7	Unidad de Programación: La igualdad es la clave			2ª Evaluación

	Saberes básicos: MAT.4.D.4.2.Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales sencillas. MAT.4.D.4.3.Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y no lineales sencillas en situaciones de la vida cotidiana. MAT.4.D.4.4.Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. MAT.4.D.5.1.Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y las clases de funciones que las modelizan. MAT.4.D.6.2.Estrategias en la interpretación, modificación y creación de			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.		10	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.		13	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.	65,22	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.	17,39	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	17,39	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.		10	

	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: No me da igual	2ª Evaluación
	Saberes básicos: MAT.4.D.4.4.Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. MAT.4.D.6.2.Estrategias en la interpretación,	

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	15	
4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	13	
4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.	65,22	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.	17,39	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	17,39	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	10	
4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	10	
4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA

	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	A MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERAD
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	A MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERAD
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	A MEDIA
9	Unidad de Programación: Modelos			Final

	Saberes básicos:			
	<p>MAT.4.D.5.1.Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y las clases de funciones que las modelizan.</p> <p>MAT.4.D.6.2.Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos.</p> <p>MAT.4.D.6.3.Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas.</p> <p>MAT.4.D.5.2.Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas.</p> <p>MAT.4.D.5.3.Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana y otros contextos.</p> <p>MAT.4.B.2.1.Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contextos de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasas de variación absoluta, relativa y media.</p> <p>MAT.4.D.3.1.Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto del problema y diferentes usos.</p> <p>MAT.4.B.2.1.Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contextos de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasas de variación absoluta, relativa y media.</p> <p>MAT.4.D.2.2.Relaciones entre cantidades y sus tasas de cambio.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.		15	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.		13	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir	38,46	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	30,77	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3		30,77	

	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	9	
4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	55,56	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.	4,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	5	
4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables	5	
4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
10	Unidad de Programación: Al límite		Final

Saberes básicos:			
MAT.4.D.6.2.Estrategias en la interpretación, modificación y creación de algoritmos. MAT.4.D.5.2.Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas. MAT.4.D.5.3.Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana y otros			
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	10	
4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	13	
4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.	65,22	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.	17,39	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	17,39	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	9	
4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	55,56	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.	4,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		10	
4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA	
4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA	
4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA	
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA	
4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA	
11	Unidad de Programación: Correlaciones			Final

Saberes básicos:			
<p>MAT.3.E.1.1. Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucren una variable estadística bidimensional. Tablas de contingencia MAT.3.E.1.2.Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. MAT.3.E.1.3.Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad</p> <p>MAT.3.E.1.4.Gráficos estadísticos de una y dos variables: representación mediante diferentes tecnologías (calculadora, hoja de cálculo y aplicaciones, entre otras), análisis, interpretación y obtención de conclusiones razonadas</p> <p>MAT.3.E.1.5.Interpretación de la relación entre dos variables, valorando gráficamente con herramientas tecnológicas la pertinencia de realizar una regresión lineal. Ajuste lineal con herramientas tecnológicas.</p> <p>MAT.3.E.3.1.Diferentes etapas del diseño de estudios estadísticos</p> <p>MAT.3.E.3.2.Estrategias y herramientas de presentación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales adecuadas. MAT.3.E.3.3.Análisis del</p>			
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	15	
4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	10	
4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	13	

	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir	38,46	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	30,77	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3		30,77	MEDIA PONDERADA
		Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA
12	Unidad de Programación: Las leyes del azar			Final
	Saberes básicos: MAT.3.E.2.1.Experimentos compuestos: planificación, realización y análisis de la incertidumbre asociada. MAT.3.E.2.2.Probabilidad: cálculo aplicando la regla de Laplace y técnicas de recuento en experimentos simples y compuestos (mediante diagramas de árbol, tablas, etc.) y aplicación a la toma de decisiones fundamentadas.			

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	15	
4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	33,33	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas necesarias.	33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	10	
4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	50	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	13	
4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir	38,46	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	30,77	MEDIA PONDERADA
4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	30,77	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	9	

	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	55,56	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) su utilidad para compartir información.	4,44	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.		10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.		5	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables		5	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	50	MEDIA PONDERADA

4.3.4.5.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas B de 4º ESO

MATEMÁTICAS B 4º ESO		
1ª EVALUACIÓN		
La realidad de los números		12 sesiones
Razones matemáticas		10 sesiones
Triangulando		12 sesiones
Orientando el plano		10 sesiones
2ª EVALUACIÓN		
Una mirada geométrica		8 sesiones
Un lenguaje universal		10 sesiones
La igualdad es la clave		12 sesiones
No me da igual		10 sesiones
3ª EVALUACIÓN		
Modelos		12 sesiones
Al límite		10 sesiones
Correlaciones		10 sesiones
Las leyes del azar		10 sesiones

4.3.4.6 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de matemáticas aplicadas a las CCSS I.

4.3.4.6.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación para la materia de matemáticas aplicadas a las CCSS I.

1	Unidad de Programación: Números reales	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>A.2.1 Números reales (rationales e irracionales): comparación, ordenación, clasificación y contraste de sus propiedades.</p> <p>A.3.1 Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	12	
	1.MCS1.CE1.CR1 Emplear algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la resolución de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, valorando su eficiencia en cada	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE1.CR2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación	12	
	1.MCS1.CE2.CR1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE2.CR2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
2	Unidad de Programación: Matemática financieras	1ª Evaluación	

	Saberes básicos: A.4.1 Resolución de problemas relacionados con la educación financiera (cuotas, tasas, intereses y préstamos, entre otros) con herramientas tecnológicas. A.3.1 Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas. C.2.2 Ecuaciones, inecuaciones y sistemas: modelización de situaciones de las ciencias sociales y de la vida real. C.3.1 Resolución de ecuaciones, inecuaciones y sistemas de ecuaciones e inecuaciones no lineales en diferentes contextos.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación		12	
	1.MCS1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		12	
	1.MCS1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
3	Unidad de Programación: Expresiones algebraicas		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: C.1.1 Generalización de patrones en situaciones sencillas C.2.1 Relaciones cuantitativas esenciales en situaciones sencillas: estrategias de identificación y determinación			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación		12	
	1.MCS1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA

	1.MCS1.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		12	
	1.MCS1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	50	MEDIA PONDERADA
4	Unidad de Programación: Ecuaciones y sistemas			1ª Evaluación
	Saberes básicos: C.1.1 Generalización de patrones en situaciones sencillas C.2.2 Ecuaciones, inecuaciones y sistemas: modelización de situaciones de las ciencias sociales y de la vida real. C.3.1 Resolución de ecuaciones, inecuaciones y sistemas de ecuaciones e inecuaciones no lineales en diferentes contextos.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación		12	
	1.MCS1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		12	
	1.MCS1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	50	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: Inecuaciones y sistemas	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>C.2.2 Ecuaciones, inecuaciones y sistemas: modelización de situaciones de las ciencias sociales y de la vida real.</p> <p>C.3.1 Resolución de ecuaciones, inecuaciones y sistemas de ecuaciones e inecuaciones no lineales en diferentes contextos.</p> <p>Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales utilizando programas y herramientas adecuados.</p> <p>Comparación de algoritmos alternativos para el mismo problema mediante el razonamiento lógico.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	12	
1.MCS1.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	12	
1.MCS1.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

1.MCS1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	10	
1.MCS1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	40	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: Funciones	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: Propiedades de las distintas clases de funciones, incluyendo, polinómica, exponencial, racional sencilla, irracional, logarítmica, periódica y a trozos: comprensión y comparación. Álgebra simbólica en la representación y explicación de relaciones matemáticas de las ciencias sociales. Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales utilizando		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	12	
1.MCS1.CE1.CR1	Emplear algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la resolución de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, valorando su eficiencia en cada	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida	6	
1.MCS1.CE4.CR1	Interpretar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos	100	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar	12	
1.MCS1.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para	12	
1.MCS1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: Límites y continuidad	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>Límites: estimación y cálculo a partir de una tabla, un gráfico o una expresión algebraica.</p> <p>Continuidad de funciones: aplicación de límites en el estudio de la continuidad.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.</p> <p>Conocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas transformando los enfoques de los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	12	
1.MCS1.CE5.CR1	Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA

	1.MCS1.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		10	
	1.MCS1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	40	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: Derivadas		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: B.2.3 Derivada de una función: definición a partir del estudio del cambio en contextos de las ciencias sociales. Cálculo y aplicación de derivadas de funciones sencillas			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida		6	
	1.MCS1.CE4.CR1	Interpretar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar		12	
	1.MCS1.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y	50	MEDIA PONDERADA

	1.MCS1.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA
9	Unidad de Programación: Estadística unidimensional y bidimensional		Ordinaria	
	<p>Saberes básicos: Variable estadística unidimensional: concepto, tipos, diferencia entre distribución y valores individuales. Representaciones gráficas. Organización de los datos procedentes de variables unidimensionales. Medidas de localización y dispersión en variables cuantitativas: interpretación. Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta y distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística. Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida		6	
	1.MCS1.CE4.CR1	Interpretar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		12	
	1.MCS1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MCS1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
10	Unidad de Programación: Probabilidad		Ordinaria	

	Saberes básicos: A.1.1 Estrategias y técnicas de recuento sistemático (diagramas de árbol o técnicas de combinatoria, entre otras). Estimación de la probabilidad a partir del concepto de frecuencia relativa. Cálculo de probabilidades en experimentos simples: la regla de Laplace en situaciones de equiprobabilidad y en combinación con diferentes técnicas de recuento.		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	12	
1.MCS1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	12	
1.MCS1.CE5.CR1	Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la	12	
1.MCS1.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
11	Unidad de Programación: Distribución binomial		Ordinaria

	<p>Saberes básicos: Variables aleatorias discretas y continuas. Parámetros de la distribución. Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas. Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. Conocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de los demás en nuevos y mejores estrategias propias.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	12	
1.MCS1.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	10	
1.MCS1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	40	MEDIA PONDERADA
12	Unidad de Programación: Distribución normal		Ordinaria

Saberes básicos:			
D32 Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas. D33 Estimación de probabilidades mediante la aproximación de la binomial por la normal.			
D41 Diseño de estudios estadísticos relacionados con las ciencias sociales utilizando herramientas digitales.			
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	12	
1.MCS1.CE1.CR1	Emplear algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la resolución de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, valorando su eficiencia en cada	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MCS1.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	12	
1.MCS1.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	50	MEDIA PONDERADA
1.MCS1.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA

4.3.4.6.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas aplicadas a las CCSS I

MATEMÁTICAS APLICADAS A LAS CCSS I	
1ª EVALUACIÓN	
Números Reales	10 sesiones
Matemáticas financieras.	10 sesiones
Expresiones algebraicas	7 sesiones

Ecuaciones y sistemas		9 sesiones
Inecuaciones y sistemas		9 sesiones
2ª EVALUACIÓN		
Funciones		18 sesiones
Límites y continuidad		10 sesiones
Derivadas		10 sesiones
3ª EVALUACIÓN		
Estadística unidimensional y bidimensional		12 sesiones
Probabilidad		15 sesiones
Distribución binomial		10 sesiones
Distribución normal		10 sesiones

4.3.4.7 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de matemáticas I.

4.3.4.7.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación para la materia de matemáticas I

1	Unidad de Programación: Números reales. Logaritmos	1ª Evaluación
----------	---	---------------

	Saberes básicos: MATE.1.A.1.2 Estrategias para operar con números reales y vectores: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y con herramientas tecnológicas en los casos más complicados. MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de las y los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias, mostrando empatía y respeto en el proceso.		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	9	
1.MAT1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación	7	
1.MAT1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	18	
1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA

1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: Álgebra I y Tema 3. Álgebra II. Polinomios. Ecuaciones y Sistemas. Inecuaciones	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MATE.1.D.1.1 Generalización de patrones en situaciones sencillas.</p> <p>MATE.1.D.2.2 Ecuaciones, inecuaciones y sistemas: modelización de situaciones en diversos contextos.</p> <p>MATE.1.D.3.1 Resolución de ecuaciones, inecuaciones y sistemas de ecuaciones e inecuaciones no lineales en diferentes contextos.</p> <p>MATE.1.D.4.3 Álgebra simbólica en la representación y explicación de relaciones matemáticas de la ciencia y la tecnología.</p> <p>MATE.1.D.5.1 Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología empleando herramientas o programas más adecuados.</p> <p>MATE.1.D.5.2 Comparación de algoritmos alternativos para el mismo problema mediante el razonamiento lógico.</p> <p>MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	9	
1.MAT1.CE1.CR1	Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para	7	

	1.MAT1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		18	
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida		4,5	
	1.MAT1.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	1.MAT1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		9	
	1.MAT1.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA
3	Unidad de Programación: Ecuaciones, inecuaciones y sistemas	1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MATE.1.D.1.1 Generalización de patrones en situaciones sencillas.</p> <p>MATE.1.D.2.2 Ecuaciones, inecuaciones y sistemas: modelización de situaciones en diversos contextos.</p> <p>MATE.1.D.3.1 Resolución de ecuaciones, inecuaciones y sistemas de ecuaciones e inecuaciones no lineales en diferentes contextos.</p> <p>MATE.1.D.4.3 Álgebra simbólica en la representación y explicación de relaciones matemáticas de la ciencia y la tecnología.</p> <p>MATE.1.D.5.1 Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología empleando herramientas o programas más adecuados.</p> <p>MATE.1.D.5.2 Comparación de algoritmos alternativos para el mismo problema mediante el razonamiento lógico.</p> <p>MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	9	
1.MAT1.CE1.CR1	Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su	50	MEDIA PONDERADA

	1.MAT1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado	50	MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para		7	
	1.MAT1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		18	
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida		4,5	
	1.MAT1.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	1.MAT1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		9	
	1.MAT1.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	50	MEDIA PONDERADA

	1.MAT1.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos de aprendizaje de las matemáticas		10	
	1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA
4	Unidad de Programación: Trigonometría		1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MATE.1.B.1.1 Cálculo de longitudes y medidas angulares: uso de la trigonometría.</p> <p>MATE.1.C.1.1 Objetos geométricos de dos dimensiones: análisis de las propiedades y determinación de sus atributos. MATE.1.C.2.1 Relaciones de objetos geométricos en el plano: representación y exploración con ayuda de herramientas digitales.</p> <p>MATE.1.C.2.2 Expresiones algebraicas de objetos geométricos en el plano: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver. MATE.1.C.3.1 Representación de objetos geométricos en el plano mediante herramientas digitales.</p> <p>MATE.1.C.3.3 Conjeturas geométricas en el plano: validación por medio de la deducción y la demostración de teoremas.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		9	
	1.MAT1.CE1.CR1	Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para		7	
	1.MAT1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		18	
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		18	
	1.MAT1.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la		15,5	
	1.MAT1.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	87,1	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	

	1.MAT1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de		10	
	1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: Números complejos		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: MATE.1.A.1.1 Adición y producto escalar de vectores: propiedades y representaciones. MATE.1.A.2.1 Los números complejos como soluciones de ecuaciones polinómicas que carecen de raíces reales. MATE.1.C.1.2 Resolución de problemas relativos a objetos geométricos en el plano representados con coordenadas cartesianas. MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de las y los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias, mostrando empatía y respeto en el proceso.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		9	

	1.MAT1.CE1.CR1	Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación		7	
	1.MAT1.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		18	
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		18	
	1.MAT1.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		10	
	1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA

	1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.	30	PONDERADA MEDIA PONDERADA
--	----------------	--	----	-------------------------------------

6	Unidad de Programación: Geometría Analítica en el plano		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: MATE.1.A.2.2 Conjunto de vectores: estructura, comprensión y propiedades. MATE.1.C.1.2 Resolución de problemas relativos a objetos geométricos en el plano representados con coordenadas cartesianas. MATE.1.C.3.2 Modelos matemáticos (geométricos, algebraicos, grafos...) en la resolución de problemas en el plano. Conexiones con otras disciplinas y áreas de interés. MATE.1.C.3.4 Modelización de la posición y el movimiento de un objeto en el plano mediante vectores. MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		9	
	1.MAT1.CE1.CR1	Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		18	
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		18	
	1.MAT1.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar		15,5	
	1.MAT1.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y	87,1	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos	12,9	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	1.MAT1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		10	
	1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: Propiedades globales de las funciones	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MATE.1.D.2.1 Relaciones cuantitativas en situaciones sencillas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas. MATE.1.D.4.1 Análisis, representación gráfica e interpretación de relaciones mediante herramientas tecnológicas.</p> <p>MATE.1.D.4.2 Propiedades de las distintas clases de funciones, incluyendo, polinómicas, exponenciales, irracionales, racionales sencillas, logarítmicas, trigonométricas y a trozos: comprensión y comparación.</p> <p>MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	18	
1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	18	
1.MAT1.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar	15,5	

	1.MAT1.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y	87,1	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	1.MAT1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		10	
	1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA
8	Unidad de Programación: Funciones elementales		2ª Evaluación	

	Saberes básicos:			
	MATE.1.D.2.1 Relaciones cuantitativas en situaciones sencillas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas. MATE.1.D.4.1 Análisis, representación gráfica e interpretación de relaciones mediante herramientas tecnológicas.			
	MATE.1.D.4.2 Propiedades de las distintas clases de funciones, incluyendo, polinómicas, exponenciales, irracionales, racionales sencillas, logarítmicas, trigonométricas y a trozos: comprensión y comparación.			
	MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		18	
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		18	
	1.MAT1.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	1.MAT1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: Límites de funciones. Continuidad	Ordinaria	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MATE.1.B.2.1 Límites: estimación y cálculo a partir de una tabla, un gráfico o una expresión algebraica.</p> <p>MATE.1.B.2.2 Continuidad de funciones: aplicación de límites en el estudio de</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	9	
1.MAT1.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	18	

	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		18	
	1.MAT1.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos matemáticos		10	
	1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: Introducción a las derivadas	Ordinaria
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MATE.1.B.2.3 Derivada de una función: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos. Cálculo y aplicación de derivadas de funciones usuales.</p> <p>MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de las y los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias, mostrando empatía y respeto</p>	

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	18	
1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	18	
1.MAT1.CE5.CR1	Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar	15,5	
1.MAT1.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos	12,9	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	10	
1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA

11	Unidad de Programación: Aplicación de las derivadas		Ordinaria	
	Saberes básicos: MATE.1.B.2.3 Derivada de una función: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos. Cálculo y aplicación de derivadas de funciones usuales. MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de las y los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias, mostrando empatía y respeto			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		18	
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		18	
	1.MAT1.CE5.CR1	Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar		15,5	
	1.MAT1.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos	12,9	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA

12	Unidad de Programación: Distribuciones Bidimensionales. Correlación y regresión	Ordinaria	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>MATE.1.E.1.1 Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta y distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística. MATE.1.E.1.2 Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica de la pertinencia del ajuste. Diferencia entre correlación y causalidad.</p> <p>MATE.1.E.1.3 Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos científicos y tecnológicos. MATE.1.E.1.4 Calculadora, hoja de cálculo o software específico en el análisis de datos estadísticos.</p> <p>MATE.1.E.3.1 Análisis de muestras unidimensionales y bidimensionales con herramientas tecnológicas con el fin de emitir juicios y tomar decisiones.</p> <p>MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	9	
1.MAT1.CE1.CR1	Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	18	
	1.MAT1.CE3.CR1 Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	75	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE3.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar	15,5	
	1.MAT1.CE6.CR1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y	87,1	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para	9	
	1.MAT1.CE7.CR1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA PONDERADA
	1.MAT1.CE7.CR2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	9	
	1.MAT1.CE8.CR1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
1.MAT1.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	10	
	1.MAT1.CE9.CR1 Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	40	MEDIA PONDERADA

1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	30	MEDIA PONDERADA
1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables	30	MEDIA PONDERADA

13	Unidad de Programación: Probabilidad		
	Saberes básicos: MATE.1.B.1.2 La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios. MATE.1.E.2.1 Estimación de la probabilidad a partir del concepto de frecuencia relativa. MATE.1.E.2.2 Cálculo de probabilidades en experimentos simples: la regla de Laplace en situaciones de equiprobabilidad y en combinación con diferentes eventos. MATE.1.F.1.1 Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aula. MATE.1.F.1.2 Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje. MATE.1.F.2.1 Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques propios en mejores estrategias propias, mostrando empatía y respeto en el proceso. MATE.1.F.2.2 Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en equipos heterogéneos. MATE.1.F.3.1 Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva, la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando se requiere. MATE.1.F.3.2 Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la ciencia.		
Abreviatura	Nombre		
1.MAT1.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para resolver problemas matemáticos		
	1.MAT1.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada	
Abreviatura	Nombre		
1.MAT1.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos para resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas		
	1.MAT1.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el conocimiento y las matemáticas	
Abreviatura	Nombre		
1.MAT1.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos		

	1.MAT1.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías n
Abreviatura		Nombre
1.MAT1.CE8		Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolida
	1.MAT1.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados
	1.MAT1.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor
Abreviatura		Nombre
1.MAT1.CE9		Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activam aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objeti
	1.MAT1.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error co las matemáticas
	1.MAT1.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las difer matemáticas
	1.MAT1.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y exp razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaci

4.3.4.7.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas I

MATEMÁTICAS I
1ª EVALUACIÓN
Números reales. Logaritmos
Algebra I

Algebra II. Polinomios. Ecuaciones y Sistemas. Inecuaciones
Trigonometría
2ª EVALUACIÓN
Números complejos
Geometría Analítica en el plano
Propiedades globales de las funciones.
Funciones elementales
3ª EVALUACIÓN
Límites de funciones. Continuidad
Introducción a las derivadas
Aplicación de las derivadas
Distribución normal

4.3.4.8 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de Matemáticas Aplicadas a las CCSS II

4.3.4.8.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación para la materia de Matemáticas Aplicadas a las CCSS II

1	Unidad de Programación: Matrices	1ª Evaluación
----------	---	---------------

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
<p>Saberes básicos: Suma y producto de matrices: interpretación, comprensión y aplicación adecuada de las propiedades. Estrategias para operar con números reales y matrices: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y uso de herramientas tecnológicas en los casos más complicados. A.2.1.Conjuntos de matrices: estructura, comprensión y propiedades. Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales empleando las herramientas o los programas más adecuados. Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales.</p>			
2.MCS2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	13,5	
2.MCS2.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales seleccionando la más adecuada	66,67	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación	9	
2.MCS2.CE2.CR1	Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	13,5	
2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	33,33	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error	40	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA
2	Unidad de Programación: Determinantes		1ª Evaluación
	<p>Saberes básicos:</p> <p>Suma y producto de matrices: interpretación, comprensión y aplicación adecuada de las propiedades. Estrategias para operar con números reales y matrices: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y uso de herramientas tecnológicas en los casos más complicados. A.2.1.Conjuntos de matrices: estructura, interpretación y propiedades.</p> <p>Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales empleando las herramientas o los programas más adecuados.</p> <p>Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	13,5	
2.MCS2.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales seleccionando la más adecuada	66,67	MEDIA PONDERADA

	2.MCS2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	33,33	MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación		9	
	2.MCS2.CE2.CR1	Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		13,5	
	2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error	40	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA
3	Unidad de Programación: Sistemas de ecuaciones lineales		1ª Evaluación	

	<p>Saberes básicos:</p> <p>C.1.1. Generalización de patrones en situaciones diversas.</p> <p>C.5.2. Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales.</p> <p>Sistemas de ecuaciones: modelización de situaciones en diversos contextos.</p> <p>Técnicas y uso de matrices para, al menos, modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones lineales o grafos.</p> <p>Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante herramientas digitales.</p> <p>Las equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones, mediante cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel, y con herramientas digitales.</p> <p>Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		13,5	
	2.MCS2.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales seleccionando la más adecuada	66,67	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación		9	
	2.MCS2.CE2.CR1	Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		13,5	

	2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error	40	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA
4	Unidad de Programación: Programación lineal		1ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>C.1.1. Generalización de patrones en situaciones diversas.</p> <p>C.5.2. Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales.</p> <p>Sistemas de ecuaciones: modelización de situaciones en diversos contextos.</p> <p>Técnicas y uso de matrices para, al menos, modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones lineales o grafos.</p> <p>Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante herramientas digitales.</p> <p>Las equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones, mediante cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel, y con herramientas digitales.</p> <p>Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales</p>			

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	13,5	
2.MCS2.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales seleccionando la más adecuada	66,67	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación	9	
2.MCS2.CE2.CR1	Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	13,5	
2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error	40	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA

	2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	PONDERADA MEDIA PONDERADA
5	Unidad de Programación: Límites de funciones. Continuidad		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: B.2.2. Aplicación de los conceptos de límite y derivada a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones. C.1.1. Generalización de patrones en situaciones diversas. C.2.1. Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas. B.2.1. La derivada como razón de cambio en resolución de problemas de optimización en contextos diversos. Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. Tratamiento del error, individual y colectivo, como elemento movilizador de saberes previos adquiridos.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		13,5	
	2.MCS2.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales seleccionando la más adecuada	66,67	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación		9	
	2.MCS2.CE2.CR1	Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		13,5	

	2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida		9	
	2.MCS2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje		9	
	2.MCS2.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar		9	
	2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	2.MCS2.CE7.CR1	Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR

2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error	40	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: Derivadas	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>B.2.2. Aplicación de los conceptos de límite y derivada a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones.</p> <p>C.1.1. Generalización de patrones en situaciones diversas.</p> <p>C.2.1. Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.</p> <p>B.2.1. La derivada como razón de cambio en resolución de problemas de optimización en contextos diversos.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	13,5	
2.MCS2.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales seleccionando la más adecuada según su	66,67	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB

2.MCS2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para	9	
2.MCS2.CE2.CR1	Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	13,5	
2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida	9	
2.MCS2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	9	
2.MCS2.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad	9	
2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para	9	

	2.MCS2.CE7.CR1	Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos matemáticos de las matemáticas.		10	
	2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: Aplicación de Derivadas		2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos: La derivada como razón de cambio en resolución de problemas de optimización en contextos diversos. Aplicación de los conceptos de límite y derivada a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones. C.2.1. Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas. Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		13,5	

	2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida		9	
	2.MCS2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		9	
	2.MCS2.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad		9	
	2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	2.MCS2.CE7.CR1	Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB

2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: Representación grafica de funciones	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos: La derivada como razón de cambio en resolución de problemas de optimización en contextos diversos. Aplicación de los conceptos de límite y derivada a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones.</p> <p>C.2.1. Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	13,5	
2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida	9	

	2.MCS2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		9	
	2.MCS2.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad		9	
	2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	2.MCS2.CE7.CR1	Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos		10	
	2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA

	2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	PONDERADA MEDIA PONDERADA
--	----------------	--	----	-------------------------------------

9	Unidad de Programación: Integrales indefinidas		Ordinaria	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>B.1.1. Interpretación de la integral definida como el área bajo una curva. B.1.2 Técnicas elementales para el cálculo de primitivas. Aplicación al cálculo de áreas. C.2.1. Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarla. Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y</p>			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana		9	
	2.MCS2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		9	
	2.MCS2.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad		9	
	2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA

	2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		9	
	2.MCS2.CE7.CR1	Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		18	
	2.MCS2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos		10	
	2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA
	2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA
10	Unidad de Programación: Integrales definidas. Aplicaciones			Ordinaria

	<p>Saberes básicos:</p> <p>B.1.1. Interpretación de la integral definida como el área bajo una curva. B.1.2 Técnicas elementales para el cálculo de primitivas. Aplicación al cálculo de áreas. C.2.1. Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarla. Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana	9	
2.MCS2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	9	
2.MCS2.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad	9	
2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para	9	
2.MCS2.CE7.CR1	Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA

	2.MCS2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		18	
	2.MCS2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.		10	
	2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
	2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones	30	MEDIA PONDERADA
11	Unidad de Programación: Probabilidad		Ordinaria	

	<p>Saberes básicos:</p> <p>B.1.3. La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios: interpretaciones subjetivas, clásica y frecuentista.</p> <p>Uso de probabilidades en experimentos compuestos. Probabilidad condicionada e independencia de eventos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia.</p> <p>Teoremas de la probabilidad total y de Bayes: resolución de problemas e interpretación del teorema de Bayes para actualizar la probabilidad a partir de la observación y la experimentación y la toma de decisiones en situaciones de incertidumbre.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias afrontando eventuales</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	13,5	
2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad	9	
2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	18	
2.MCS2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA

12	Unidad de Programación: Probabilidad condicionada	Ordinaria	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>B.1.3. La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios: interpretaciones subjetivas, clásica y frecuentista.</p> <p>Uso de probabilidades en experimentos compuestos. Probabilidad condicionada e independencia de eventos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia.</p> <p>Formas de la probabilidad total y de Bayes: resolución de problemas e interpretación del teorema de Bayes para actualizar la probabilidad a partir de la observación y la experimentación y la toma de decisiones en situaciones de incertidumbre.</p> <p>Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias afrontando eventuales</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	13,5	
2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	33,33	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad	9	
2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	18	
2.MCS2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	30	MEDIA PONDERADA
13	Unidad de Programación: Estadística inferencial. Muestreo. Estimación puntual y por intervalos. Binomial		Ordinaria

	<p>Saberes básicos:</p> <p>D.2.1. Variables aleatorias discretas y continuas. Parámetros de la distribución. Distribuciones binomial y normal. D.2.3. Aproximación de la distribución de la binomial por la distribución normal. D.2.2. Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas. Selección de muestras representativas. Técnicas de muestreo. Estimación de la media, la proporción y la desviación típica. Aproximación de la distribución de la media y de la proporción muestrales por la normal. Intervalos de confianza basados en la distribución normal: construcción, análisis y toma de decisiones en situaciones contextualizadas. Herramientas digitales en la realización de estudios estadísticos. Destrezas de autoconciencia, encaminadas a reconocer emociones propias, enfrentando eventuales</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones	13,5	
2.MCS2.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales seleccionando la más adecuada según su	66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	13,5	
2.MCS2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	66,67	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CP
2.MCS2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad	9	
2.MCS2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	18	
2.MCS2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MCS2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos	10	
2.MCS2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del	40	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR2	Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MCS2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones	30	MEDIA PONDERADA

4.3.4.9 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas Aplicadas a las CCSS II

MATEMÁTICAS APLICADAS A LAS CCSS II
1ª EVALUACIÓN
Matrices
Determinantes

Sistemas de ecuaciones lineales
Programación lineal
2ª EVALUACIÓN
Límite de funciones. Continuidad
Derivadas
Aplicación de Derivadas
Representación gráfica de funciones
3ª EVALUACIÓN
Integrales indefinidas
Integrales definidas. Aplicaciones
Probabilidad
Probabilidad condicionada
Estadística inferencial. Muestreo. Estimación puntual y por intervalos.

4.3.4.10 Organización de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación en unidades didácticas. Secuenciación y temporalización para la materia de matemáticas II.

4.3.4.10.1 Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación para la materia de matemáticas II

1	Unidad de Programación: Matrices	1ª Evaluación
----------	---	----------------------

	Saberes básicos: Suma y producto de matrices: interpretación, comprensión y aplicación adecuada de las propiedades. Estrategias para operar con números reales y matrices: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y con herramientas tecnológicas en los casos más complicados. A.2.1.Conjuntos de matrices: estructura, interpretación y propiedades.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		12	
	2.MAT2.CE1.CR1	Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para		12	
	2.MAT2.CE2.CR1	Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la	50	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: Determinantes		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: D.5.2.Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, los determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
2.MAT2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para		12	
	2.MAT2.CE2.CR1	Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	12	
2.MAT2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	50	MEDIA PONDERADA
3	Unidad de Programación: Sistemas de ecuaciones lineales		1ª Evaluación
	<p>Saberes básicos:</p> <p>Sistemas de ecuaciones: modelización de situaciones en diversos contextos.</p> <p>Técnicas y uso de matrices para, al menos, modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones lineales o grafos.</p> <p>Las equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones, ante cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel, y con herramientas digitales.</p> <p>Resolución de sistemas de ecuaciones en diferentes contextos.</p> <p>D.5.1. Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología empleando las herramientas o los programas más adecuados.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para	12	
2.MAT2.CE2.CR1	Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	12	
2.MAT2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	50	MEDIA PONDERADA

	2.MAT2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	50	MEDIA
4	Unidad de Programación: Geometría afin en el espacio		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: C.1.1.Objetos geométricos de tres dimensiones: análisis de las propiedades y determinación de sus atributos. C.1.2.Resolución de problemas relativos a objetos geométricos en el espacio representados con coordenadas cartesianas. C.3.3.Conjeturas geométricas en el espacio: validación por medio de la deducción y la			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		12	
	2.MAT2.CE5.CR1	Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		12	
	2.MAT2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos		10	

	2.MAT2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del	30	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones	40	MEDIA PONDERADA
5	Unidad de Programación: Geometría euclídea. Producto escalar			1ª Evaluación
	Saberes básicos: C.3.4.Modelización de la posición y el movimiento de un objeto en el espacio utilizando vectores. C.2.1.Relaciones de objetos geométricos en el espacio: representación y exploración con ayuda de herramientas digitales. C.2.2.Expresiones algebraicas de los objetos geométricos en el espacio: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver. C.3.1.Representación de objetos geométricos en el espacio mediante herramientas digitales.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para		12	
	2.MAT2.CE2.CR1	Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para		12	
	2.MAT2.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: Productos vectorial y mixto. Aplicaciones		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: C.1.2.Resolución de problemas relativos a objetos geométricos en el espacio representados con coordenadas cartesianas. C.3.3.Conjeturas geométricas en el espacio: validación por medio de la deducción y la			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana		6	
	2.MAT2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad		12	
	2.MAT2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y	50	MEDIA PONDERADA
7	Unidad de Programación: Límites de funciones		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: B.2.2.Aplicación de los conceptos de límite, continuidad y derivabilidad a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		12	

	2.MAT2.CE1.CR1	Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las más	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		12	
	2.MAT2.CE5.CR1	Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	50	MEDIA PONDERADA
8	Unidad de Programación: Continuidad de las funciones		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: B.2.2.Aplicación de los conceptos de límite, continuidad y derivabilidad a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones. Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. Reconocimiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y aprovechamiento de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. F.2.1.Destrezas para evaluar diferentes			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		12	
	2.MAT2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CB

2.MAT2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MAT2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del	30	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	40	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: Derivadas	2ª Evaluación	
	Saberes básicos: B.2.1.Derivadas: interpretación y aplicación al cálculo de límites.		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad	12	
2.MAT2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para	12	
2.MAT2.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: Aplicaciones de las derivadas	2ª Evaluación	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>B.2.1.Derivadas: interpretación y aplicación al cálculo de límites. B.2.3.La derivada como razón de cambio en la resolución de problemas de optimización en contextos diversos. B.2.2.Aplicación de los conceptos de límite, continuidad y derivabilidad a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones. D.2.1.Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas. D.4.1.Repres</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
2.MAT2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	1 2	
2.MAT2.CE5.CR1	Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	5	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	5	
			MEDIA

11	Unidad de Programación: Representación gráfica de funciones	Ordinaria	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>B.2.2.Aplicación de los conceptos de límite, continuidad y derivabilidad a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones. D.2.1.Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas. D.4.1.Representación, análisis e interpretación de</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR

2.MAT2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y	6	
2.MAT2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando	10	MEDIA PONDERAD
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica,	12	
2.MAT2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERAD
2.MAT2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y	50	A
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MAT2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del	30	MEDIA PONDERAD
2.MAT2.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	A
2.MAT2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	40	MEDIA PONDERAD

12	Unidad de Programación: Integrales indefinidas	Ordinaria
	Saberes básicos: B.1.4.Técnicas para la aplicación del concepto de integral a la resolución de problemas que impliquen cálculo de superficies planas o volúmenes de revolución. B.1.3.Cálculo de áreas bajo una curva: técnicas elementales para el cálculo de primitiva. B.1.4.Técnicas para la aplicación del concepto de integral a la resolución de	

Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana	6	
2.MAT2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para	12	
2.MAT2.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	50	MEDIA PONDERADA
14	Unidad de Programación: Probabilidad		Ordinaria
	Saberes básicos: lo de probabilidades en experimentos compuestos. Probabilidad condicionada e independencia de sucesos orios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia mas de la probabilidad total y de Bayes: resolución de problemas e interpretación del teorema de Bayes actualizar la probabilidad a partir de la observación y la experimentación y la toma de decisiones en		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático	12	
2.MAT2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad	12	

2.MAT2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y	50	MEDIA PONDERADA

15	Unidad de Programación: Distribuciones discretas. Distribución binomial	Ordinaria	
	<p>Saberes básicos:</p> <p>ezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>amiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y creador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. F.2.1.Destrezas para evaluar diferentes situaciones y tomar decisiones en la resolución de problemas.</p> <p>Destrezas sociales y de comunicación efectivas para el éxito en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia.</p>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	12	
2.MAT2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CB
2.MAT2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos de aprendizaje de las matemáticas.	10	
2.MAT2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA PONDERADA
2.MAT2.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	30	MEDIA

	2.MAT2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	40	PONDERADA MEDIA PONDERADA
--	----------------	--	----	---------------------------------

16	Unidad de Programación: Distribuciones continuas. Distribución normal		Ordinaria	
	Saberes básicos: Variables aleatorias discretas y continuas. Parámetros de la distribución. Distribuciones binomial y normal. Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
2.MAT2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		12	
	2.MAT2.CE1.CR1	Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las más	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CP
2.MAT2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		12	
	2.MAT2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA

4.3.4.10.2 Secuenciación y temporalización de la materia de Matemáticas II

MATEMÁTICAS I
1ª EVALUACIÓN

Matrices.		9 sesiones
Determinantes.		7 sesiones
Sistemas de ecuaciones lineales.		9 sesiones
Geometría afín en el espacio.		10 sesiones
Geometría euclídea. Producto escalar.		8 sesiones
2ª EVALUACIÓN		
Productos vectorial y mixto. Aplicaciones.		7 sesiones
Límites de funciones.		9 sesiones
Continuidad de las funciones.		9 sesiones
Derivadas.		8 sesiones
Aplicaciones de las derivadas.		8 sesiones
3ª EVALUACIÓN		
Representación gráfica de funciones.		10 sesiones
Integrales indefinidas.		8 sesiones
Integrales definidas. Aplicaciones.		7 sesiones
Probabilidad.		9 sesiones
Distribuciones discretas. Distribución binomial.		7 sesiones
Distribuciones continuas. Distribución normal.		5 sesiones

5 METODOLOGÍA

El planteamiento metodológico en la materia de Matemáticas debe tener en cuenta, entre otros, los siguientes aspectos:

Una parte esencial del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno debe ser la actividad, tanto intelectual como manual.

El desarrollo de la actividad debe tener un claro sentido y significado para el alumno.

La actividad manual constituye un medio esencial para el área, pero nunca un fin en sí mismo.

La función del profesor será la de organizar el proceso de aprendizaje, definiendo los objetivos, seleccionando las actividades y creando las situaciones de aprendizaje oportunas para que los alumnos construyan y enriquezcan sus conocimientos previos.

5.1 Tácticas didácticas

La metodología didáctica se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. Según estas directrices se considera prioritario:

Realizar distintos tipos de actividades, que permitan la asimilación de contenidos de forma gradual. Los nuevos conocimientos que deben adquirirse tienen que apoyarse en los ya conseguidos. La resolución de problemas es un eje fundamental del proceso de aprendizaje de las matemáticas y deberán trabajarse las diferentes estrategias de resolución desde diversos contextos matemáticos. Además, es posible asimilar conceptos nuevos a partir de su planteamiento y aplicar correctamente recursos técnicos y herramientas apropiadas en su resolución.

Incorporar las herramientas tecnológicas, dentro de la disponibilidad de nuestro centro educativo, para el desarrollo de las actividades, de forma que su uso ayude a la asimilación de conceptos.

Hacer uso de la historia de las matemáticas para introducir contenidos, ya que favorece el acercamiento de los alumnos y alumnas a situaciones reales planteadas en diferentes momentos y que han perdurado a lo largo de los siglos como base para el desarrollo posterior de la materia.

Trabajar tanto de forma individual, que permite al alumno o alumna afrontar los problemas y comprobar su grado de conocimientos, como en pequeños grupos, donde se pueden intercambiar opiniones y contrastar las propias ideas.

Elaborar trabajos de investigación, adaptados a cada nivel, que introduzcan a los alumnos a la búsqueda de información, uso del lenguaje matemático, la generalización de problemas, la formalización de fenómenos extraídos de contextos reales y la exposición oral o escrita del propio trabajo.

Coordinar la materia de Matemáticas con otras que puedan tener relación con ella. De esta forma se ayuda a una mejor comprensión de los conceptos, se percibe la utilidad de los mismos en otras áreas, y se presenta al alumno los nexos entre distintas materias como algo enriquecedor para su formación.



La metodología a seguir para los alumnos en Secundaria será:

Se utilizará como norma general el método inductivo, presentando al alumnado los diferentes casos particulares con los que se irá formando una idea intuitiva para una posterior generalización y abstracción hasta la concepción rigurosa (según niveles) del objeto en estudio. Para determinados temas, siempre que la materia lo permita, el profesor se limitará a dar unas ideas iniciales de trabajo para que sea el alumno quien desarrolle de forma individual o en grupo los conocimientos que se pretenden alcanzar, con ello potenciaremos la creatividad e intuición así como crearemos un hábito de trabajo en equipo y responsabilidad en su propia labor.

En todas las explicaciones, y en cuantas aclaraciones sean necesarias, el profesor procurará dejar clara la distinción entre conceptos fundamentales e ideas accesorias, evitando que su actividad sea un dictado de apuntes para crear en ellos los hábitos de escuchar, ordenar conocimientos y expresarlos por escrito en su cuaderno de clase. Tanto en el desarrollo teórico como práctico se potenciará la participación de todos los alumnos: emitiendo hipótesis, elaborando estrategias así como debatiendo y elaborando conclusiones.

Las líneas generales de la metodología a utilizar serían:

Tener en cuenta en cada situación del aprendizaje los conocimientos previos de los alumnos, detectando lo que los alumnos conocen sobre el objeto a estudiar. Aprovechando las imprecisiones o errores para progresar mejorando y ampliando conocimientos que entran en conflicto con los que plantea la situación en estudio. Creando y favoreciendo un clima de colaboración y respeto por las ideas de los demás dentro de un proceso de acercamiento paulatino al objeto de estudio.

Es importante resaltar que la LOMLOE-Decreto 82/2022, 12 de julio define las **Situaciones de Aprendizaje** como “situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas”. Es decir, se establece que la situación de aprendizaje es una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias clave del Perfil sea efectiva, dichas situaciones de aprendizaje deben:

- a. estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad.
- b. estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.



- c. ser diseñadas para suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa.
- d. partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos.
- e. proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado.
- f. su puesta en práctica ha de implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
- g. fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.
- h. pueden ser definidas como situaciones reales o escenarios de aprendizaje, que ponen en situación los saberes básicos, para que el alumnado, mediante su utilización, adquiera un aprendizaje competencial.
- i. debe definir muy claramente cuál será su finalidad y su contribución al desarrollo competencial del estudiante.

Interesar a los alumnos en los objetos de estudio que vayan a trabajar, proponiendo problemas de realización no inmediata, sobre todo al comenzar temas con la idea de plantear un reto y provocar un debate entre las distintas estrategias de abordar el problema; empleando contextos históricos que nos den una perspectiva cultural y sociológica del problema; poniendo de manifiesto la utilidad y aplicación a otras disciplinas del objeto en estudio y planteando relaciones entre los objetos en estudio y otros estudiados anteriormente.

Analizar las características del objeto a estudiar, integrando los objetivos y contenidos en actuaciones concretas estructuradas en unidades; estableciendo los diversos itinerarios didácticos y estructurando la secuencia concreta de tareas que han de realizar los alumnos; valorando el soporte conceptual necesario y el disponible por los alumnos; explicitando grados intermedios de formalización y profundización entre los conocimientos de los alumnos y las características del objeto en estudio.

Crear un ambiente de aprendizaje adecuado que facilite las relaciones de comunicación en la clase.

Observar y coordinar el desarrollo de las tareas en el aula, procurando que cada alumno alcance su ritmo de trabajo óptimo.

Reflexionar conjuntamente sobre lo aprendido, tarea que corresponde al profesor, para obtener conclusiones de todo lo que ocurre en el aula poniéndolo en relación con las diversas fases del proceso y al alumno, para reflexionar sobre sus ideas previas y calibrar la distancia entre lo que sabe y la propuesta de trabajo; y a ambos, al utilizar puestas en común para sintetizar los conocimientos trabajados y contrastar los resultados con los supuestos de partida.

Contemplar las estrategias de actuación en todos los niveles de enseñanza.

En bachillerato se seguirán las siguientes orientaciones metodológicas:

El nivel de conocimientos de los alumnos. En la actualidad está unánimemente extendida la premisa de que toda enseñanza que pretenda ser significativa debe partir de los conocimientos previos de los alumnos y las alumnas. De ese modo, partiendo de lo que ya saben, podremos construir nuevos aprendizajes que conectarán con los que ya tienen de cursos anteriores o de lo que aprenden fuera del aula, ampliándolos en cantidad y, sobre todo, en calidad.

Ritmo de aprendizaje de cada alumno. Los contenidos deben estar explicados de tal manera que permitan extensiones y graduación para su adaptabilidad.

Preparación básica para un alumnado de Ciencias o Ingeniería Los alumnos y las alumnas de estos bachilleratos requieren una formación conceptual y procedimental básica para un estudiante de Ciencias: un buen bagaje de procedimientos y técnicas matemáticas, una sólida estructura conceptual y una razonable tendencia a buscar cierto rigor en lo que se sabe, en cómo se aprende y en cómo se expresa.

Atención a las necesidades de otras asignaturas. El papel instrumental de las matemáticas obliga a tener en cuenta el uso que de ellas se puede necesitar en otras asignaturas. Concretamente, las necesidades de la Física imponen que los temas de derivadas e integrales se traten con algo más de profundidad de lo que se haría de no darse ese requerimiento.

El aprendizaje constructivista. Desde la perspectiva constructivista del aprendizaje, la realidad solo adquiere significado en la medida en que la construimos. La construcción del significado implica un proceso activo de formulación interna de hipótesis y la realización de numerosas experiencias para contrastarlas con las hipótesis. Si hay acuerdo entre estas y los resultados de las experiencias, “comprendemos”; si no lo hay, formulamos nuevas hipótesis o abandonamos. Así pues, el aprendizaje constructivista tiene en cuenta los conocimientos previsto de los estudiantes, el campo de experiencias en el que se mueven y las estrategias interactivas entre ellos y con el profesorado.

5.2 Agrupamientos

A continuación, se enumeran los grupos existentes de cada una de las materias impartidas por este departamento en los diferentes cursos y el número de sesiones semanales impartidas.

MATERIA	Curso	Grupos	Nº sesiones/ semana
Matemáticas	1º ESO	3 grupos no bilingües: B, C y D/E 1 grupo bilingüe D/E bilingüe 1 grupo de ámbito: A	4
Matemáticas	2º ESO	4 grupos no bilingües: A, B, C y D/E* 1 grupo bilingüe: D/E *	4
Matemáticas	3º ESO	4 grupos: A, B,C y D	4
Matemáticas A	4º ESO	1 grupo: D	4



Matemáticas B	4º ESO	3 grupos: A, B y C	4
Matemáticas I	1º Bachillerato	1 grupo	4
Matemáticas Aplicadas a las CCSS I	1º Bachillerato	1 grupo	4
Matemáticas II	2º Bachillerato	1 grupo	4
Matemáticas Aplicadas a las CCSS II	2º Bachillerato	1 grupo	4
Ciencias Aplicadas I	1º CFGB	1 grupo	5

* Los grupos D y E de 1º y 2º de ESO están compuestos por alumnos del programa bilingüe y no bilingüe. Por ello en la asignatura de Matemáticas se reorganizan para formar dos grupos completamente bilingües o no bilingües.

5.3 Organización de espacios y del tiempo

En el aula se trabajará con los siguientes tipos de agrupamiento:

Gran grupo: Es el más habitual, en estas actividades todo el grupo hace lo mismo al mismo tiempo. Cuando se detecten limitaciones en el gran grupo se deberá cambiar a otro tipo de agrupamiento.

Equipos flexibles: Constituido por un conjunto de dos o más alumnos con la finalidad de llevar a cabo una tarea determinada o que se ayuden unos a otros en las diferentes problemáticas que aparezcan.

Trabajo individual: Consiste en las actividades que cada alumno realiza por sí solo y es la forma de trabajo que la mayoría de las secuencias de enseñanza-aprendizaje plantea en algún momento.

En cualquier caso, y como criterio general, los agrupamientos del alumnado se adecuarán al tipo de actividades propuestas e instrumentos utilizados.

En cuanto a los espacios, habitualmente se desarrollan las clases en el aula de referencia de cada grupo y para algunas actividades se utilizarán otros espacios del centro, como la biblioteca, aulas de ordenadores, etc.

El tiempo en el aula se distribuirá entre:

Exposición de las situaciones de aprendizaje.

Activación de los saberes básicos involucrados que conozca previamente el alumnado.

Explicaciones del profesorado.

Realización de actividades, tanto contextualizadas como no contextualizadas.

Resolución de dudas y problemas.

Planteamiento de conjeturas.

Supervisión y desarrollo de los trabajos de investigación propuestos.

Exposición de investigaciones y resultados.

El tiempo dedicado a cada uno de los aspectos mencionados variará dependiendo del momento de la unidad didáctica en que nos encontremos y de otros factores, como la atención a la diversidad, planes de refuerzo, etc.

5.4 Materiales y recursos didácticos

Los materiales y recursos, es decir, los elementos que vamos a utilizar para facilitar la comunicación de los contenidos de enseñanza de las diferentes unidades didácticas son:

5.4.1 Materiales

Los libros de texto de Matemáticas que vamos a utilizar para el presente curso escolar son:

Curso	Libro de texto
1º ESO	MATEMÁTICAS 1º ESO. ED. SM ISBN: 9788413928494
	MATHEMATICS 1º ESO. ED. ANAYA ISBN: 9788414313633
2º ESO	MATEMÁTICAS 2º ESO ED. SM ISBN: 9788498562187
	MATHEMATICS 2º ESO. ED ANAYA ISBN: 9788414331224
3º ESO	MATEMATICAS 3º ESO ED SM ISBN: 9788413928500
4º ESO	MATEMATICAS A 4º ESO EDITORIAL SM ISBN: 9788498564655
	MATEMATICAS B 4º ESO EDITORIAL SM ISBN: 9788498562262
1º Bachillerato	MATEMÁTICAS I, 1º BTO ED EDITEX ISBN: 9788413218380
	MATEMÁTICAS aplicadas a las CCSS I ED EDITEX ISBN: 9788490785041
2º Bachillerato	MATEMÁTICAS II 2ºBTO ED EDITEX ISBN: 9788411344883
	MATEMÁTICAS aplicadas a las CCSS I ED EDITEX ISBN: 9788490785041

Cuaderno del alumno: utilizado para tomar nota de la teoría y práctica impartida en clase, los ejercicios, problemas y cuestiones teóricas que se le planteen. En él, irá incorporando también los informes de las actividades realizadas en ordenadores. Este cuaderno constituye un referente para que el profesor pueda analizar el desarrollo de las clases y los intereses de los alumnos / as.

La calculadora científica está permitida y aconsejada en el aula, recomendándose al alumnado la doble realización manual.

También se necesitará, en el bloque de Geometría, material de dibujo técnico.

5.4.2 Recursos

Propios de la materia: Materiales específicos de la materia de Matemáticas para el desarrollo de todas las unidades didácticas (datos, bolas de colores, instrumentos variados de dibujo y medida, poliedros y superficies geométricas). Materiales de elaboración propia.

Bibliográficos de documentación: promover el hábito por la lectura, en la biblioteca del centro/localidad, como fuente de consulta y como recursos de apoyo para el logro de los aprendizajes de los contenidos tratados en las diferentes unidades didácticas.



Castilla-La Mancha



Cañón proyector para la proyección de explicaciones de la materia que apoyen las del profesorado.

Pizarra digital disponible en las aulas

Pizarra tradicional

- Informáticos:

- Plataforma virtual EDUCAMOSCLM.
- Hoja de cálculo EXCEL: es una herramienta informática de uso generalizado, que se adapta perfectamente al estudio de las matemáticas. Facilita el tratamiento de datos numéricos organizados en forma de tabla.
- Derive: es un programa para el cálculo numérico y simbólico, y su manejo es muy sencillo. Favorece la experimentación, potencia la reflexión sobre los cálculos, ayuda a desarrollar la autonomía y aumenta el interés por las Matemáticas.
- Cabri-Géomètre: se crean objetos geométricos que se pueden modificar, lo que permite comprobar propiedades y conjeturar otras nuevas.
- Wiris: para trabajar tanto el álgebra, la geometría y las funciones.
- Internet: como fuente de consulta y como recurso de apoyo para el logro de los aprendizajes de los contenidos tratados en las diferentes unidades didácticas y como ampliación de conocimientos.
- GeoGebra: programa de geometría dinámica con aplicaciones diversas.

5.4.3 Tipos de actividades

Las actividades de enseñanza y aprendizaje que integran cada una de las unidades didácticas serán variadas y estarán organizadas en función de una secuencia coherente.

Cada una de las unidades didácticas se desarrollará en las siguientes *fases*: de motivación, de detección de ideas principales, de desarrollo, de comprobación, de refuerzo o ampliación y de recuperación.

En cada una de las cuales se utilizarán, de modo general, las siguientes *actividades*:

Fase de motivación:

Actividades sugerentes para presentar los contenidos a trabajar en las unidades didácticas, estarán diseñadas de tal manera que ayuden a los alumnos a interesarse por el estudio de las unidades didácticas.

Fase de detección de ideas principales:

Actividades de concreción de ideas donde los alumnos/as muestren su conocimiento inicial sobre los contenidos a desarrollar en las diferentes unidades:

- Cuestionarios de ideas previas, que realizará cada alumno de forma individual, siempre y cuando los contenidos no sean nuevos para el alumnado.
- Tormenta de ideas, preguntando a los alumnos al azar.



Estas actividades son muy importantes ya que permitirán variar la metodología de una forma dinámica en función del nivel que posean los alumnos, y diseñar actividades específicas para los diferentes grupos de diversidad.

Fase de desarrollo: Deben permitir al alumnado adquirir los conocimientos mínimos perseguidos por cada unidad didáctica. La selección de estas actividades estará en relación con la evaluación inicial de los alumnos. Entre estas actividades deben incluirse en general:

- Clase teórica.
- Actividades de realización y corrección de problemas y ejercicios.
- Actividades prácticas con el ordenador.
- Actividades usando la calculadora.
- Actividades destinadas a la comprensión de conceptos a través de la lectura por parte de los alumnos/as de los contenidos y de explicaciones verbales por parte del profesor.

La realización de prácticas con el ordenador tiene la ventaja de que sirve no sólo para que los alumnos encuentren aplicación práctica al tema de estudio, sino también para despertar su interés y aumentar su motivación. Por lo tanto, estas actividades pueden ser clasificadas tanto de desarrollo como de motivación.

Fase de refuerzo o ampliación:

Actividades de refuerzo para los alumnos que tienen dificultad en la consecución de los objetivos, y de ampliación para los alumnos que no tienen ningún tipo de dificultad. Estas actividades serán diseñadas de forma individual, según el diferente grado de avance de aprendizaje de los conceptos de la unidad didáctica.

Fase de comprobación:

Actividades de concreción de ideas donde los alumnos/as muestren su conocimiento sobre los contenidos conceptuales aprendidos.
Actividades de demostración donde los alumnos pongan en práctica los contenidos procedimentales aprendidos a lo largo de cada una de las unidades.

Fase de recuperación:

Actividades de concreción de ideas y de demostración donde los alumnos/as tengan la oportunidad de recuperar los contenidos de enseñanza no superados.

Nota: Esta fase se llevará a cabo al final de cada una de las evaluaciones, al final del curso y en la prueba correspondiente a la evaluación extraordinaria.

Los libros de texto de Matemáticas que vamos a utilizar para el presente curso escolar son:

Curso	Libro de texto
-------	----------------



1º ESO	MATEMÁTICAS 1º ESO. ED. SM ISBN: 9788413928494
	MATHEMATICS 1º ESO. ED. ANAYA ISBN: 9788414313633
2º ESO	MATEMÁTICAS 2º ESO ED. SM ISBN: 9788498562187
	MATHEMATICS 2º ESO. ED ANAYA ISBN: 9788414331224
3º ESO	MATEMATICAS 3º ESO ED SM ISBN: 9788413928500
4º ESO	MATEMATICAS A 4º ESO EDITORIAL SM ISBN: 9788498564655
	MATEMATICAS B 4º ESO EDITORIAL SM ISBN: 9788498562262
1º Bachillerato	MATEMÁTICAS I, 1º BTO ED EDITEX ISBN: 9788413218380
	MATEMÁTICAS aplicadas a las CCSS I ED EDITEX ISBN: 9788490785041
2º Bachillerato	MATEMÁTICAS II 2ºBTO ED EDITEX ISBN: 9788411344883
	MATEMÁTICAS aplicadas a las CCSS I ED EDITEX ISBN: 9788490785041

Por las inundaciones de principios de curso este año se han reducido el número de libros de consulta disponibles y algunos juegos y recursos didácticos que se encontraban en el departamento y biblioteca del centro

6 EVALUACIÓN

Partimos de la base que la evaluación constituye un proceso de obtención y análisis de información con la doble intención de emitir un juicio y realizar una toma de decisiones sobre tres aspectos:

Sobre el aprendizaje del alumnado

Sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollado y,

Sobre nuestra propia práctica docente.

Para lograr este propósito:

Se establecerán unos criterios de evaluación que nos van a indicar qué evaluar.

Se describirán los instrumentos elegidos, así como la forma en la que se va a registrar la información de evaluación y a quienes se va a comunicar, que nos van a indicar cómo evaluar

Y se concretarán los momentos en los que se realizará dicha evaluación, que nos va a indicar cuándo evaluar.

6.1 Que evaluar: criterios de evaluación

El Decreto 82/2022 en su Capítulo III, artículo 16 define la evaluación como un proceso continuo, formativo e integrador y adecuado a las características del alumnado. En este proceso, se atenderá a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y al grado de adquisición de las competencias clave previstas en el perfil de salida. Este perfil de salida lo nutre unos descriptores de perfil que, están enlazados con unos criterios de evaluación, establecidos en el punto 4.1 de la programación. A continuación, se presentan estos criterios de evaluación evaluables en cada curso, relacionándolos con los instrumentos de evaluación utilizados y la ponderación correspondiente.



6.1.1 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas de 1º ESO

MATEMÁTICAS DE 1º ESO			
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	4,00%	Pruebas específicas
	1.2. Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	4,00%	Pruebas específicas
	1.3. Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	8,00%	Pruebas específicas
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	8,00%	Pruebas específicas
	2.2. Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	4,00%	Pruebas específicas
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.1. Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	4,00%	Pruebas específicas
	3.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	8,00%	Pruebas específicas
4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y	4.1. Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	4,00%	Pruebas específicas
	4.2. Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4,00%	Pruebas específicas



resolver problemas de forma eficaz.			
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	5.1. Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	4,00%	Pruebas específicas
	5.2. Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	4,00%	Pruebas específicas
6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	6.1. Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando procesos inherentes a la investigación.	4,00%	Pruebas específicas
	6.2. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	4,00%	Pruebas específicas
	6.3 Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	4,00%	Pruebas específicas
7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	7.1. Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.	4,00%	Pruebas específicas
	7.2. Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	4,00%	Pruebas específicas
8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la	8.1. Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, usando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar	1,60%	Pruebas específicas



terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	razonamientos, procedimientos y conclusiones.		
	8.2. Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	2,40%	Pruebas específicas
9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1. Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	5,00%	Observación directa
	9.2. Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	5,00%	Observación directa
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10.1. Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	5,00%	Observación directa
	10.2. Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	5,00%	Observación directa

6.1.2 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas de 2º ESO



COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Interpretar problemas matemáticos organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	4,00%	Pruebas específicas
	1.2. Aplicar herramientas y estrategias apropiadas que contribuyan a la resolución de problemas.	4,00%	Pruebas específicas
	1.3. Obtener soluciones matemáticas de un problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	8,00%	Pruebas específicas
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	8,00%	Pruebas específicas
	2.2. Comprobar la validez de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.	6,40%	Pruebas específicas
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.1. Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada analizando patrones, propiedades y relaciones.	6,40%	Pruebas específicas
	3.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	4,00%	Pruebas específicas
4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4.1. Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.	8,00%	Pruebas específicas
	4.2. Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	8,00%	Pruebas específicas
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y	5.1. Reconocer las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	4,00%	Pruebas específicas



procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	5.2. Realizar conexiones sencillas entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	4,00%	Pruebas específicas
6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	6.1. Reconocer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas y usando procesos inherentes a la investigación.	4,00%	Pruebas específicas
	6.2. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados.	3,20%	Pruebas específicas
	6.3 Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	1,60%	Pruebas específicas
7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	7.1. Interpretar y representar conceptos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, incluidas las digitales, visualizando ideas y valorando su utilidad para compartir información.	1,60%	Pruebas específicas
	7.2. Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	1,60%	Pruebas específicas
8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	8.1. Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, usando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar razonamientos, procedimientos y conclusiones.	1,60%	Pruebas específicas

	8.2. Reconocer e interpretar el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana.	1,60%	Pruebas específicas
9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1. Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático (debilidades y fortalezas) al abordar nuevos retos matemáticos.	5,00%	Observación directa
	9.2. Mostrar una actitud positiva, responsable, y perseverante, aceptando la crítica razonada y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	5,00%	Observación directa
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10.1. Colaborar activamente, demostrar iniciativa y construir relaciones, trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones y comunicándose de manera efectiva.	5,00%	Observación directa
	10.2. Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	5,00%	Observación directa

6.1.3 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas de 3º ESO

MATEMÁTICAS DE 3º ESO			
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas,	1.1. Interpretar problemas matemáticos complejos, organizando y analizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas.	3,20%	Pruebas específicas



aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.2. Aplicar, en problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, herramientas y estrategias apropiadas como pueden ser la analogía con otros problemas, la resolución de manera inversa (ir hacia atrás), la descomposición en problemas más sencillos, el tanteo, la estimación, el ensayo y error o la búsqueda de patrones, etc., que contribuyan a la resolución de problemas en situaciones de diversa complejidad.	3,20%	Pruebas específicas
	1.3. Obtener las soluciones matemáticas en problemas de diversa complejidad, activando los conocimientos, utilizando las herramientas tecnológicas necesarias y, valorando e interpretando los resultados, aceptando el error como parte del proceso	8,00%	Pruebas específicas
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar, mediante el razonamiento matemático y científico la corrección de las soluciones de un problema, usando herramientas digitales como calculadoras, hojas de cálculo o programas específicos.	4,00%	Pruebas específicas
	2.2. Comprobar, mediante la lectura comprensiva y verificando su idoneidad, la validez de las soluciones obtenidas en un problema, comprobando su coherencia en el contexto planteado y evaluando el alcance y repercusión de estas soluciones desde diferentes perspectivas de igualdad de género, sostenibilidad, consumo responsable, equidad o no discriminación.	6,40%	Pruebas específicas
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.1. Investigar y comprobar conjeturas sencillas tanto en situaciones del mundo real como abstractas de forma autónoma, trabajando de forma individual o colectiva la utilización del razonamiento inductivo y deductivo para formular argumentos matemáticos, analizando patrones, propiedades y relaciones, examinando su validez y reformulándolas para obtener nuevas conjeturas susceptibles de ser puestas a prueba.	6,40%	Pruebas específicas
	3.2. Plantear, proporcionando una representación matemática adecuada, variantes de un problema dado, en diversos contextos, modificando alguno de sus datos o reformulando alguna condición del problema, consolidando así	8,00%	Pruebas específicas



	los conceptos matemáticos y ejercitando diferentes saberes conocidos.		
	3.3. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, calculadoras o software matemáticos como: Sistemas Algebraicos Computacionales (CAS); entornos de geometría dinámica; paquetes estadísticos o programas de análisis numérico, en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	1,60%	Pruebas específicas
4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4.1. Reconocer patrones en la resolución de problemas complejos, plantear procedimientos, organizar datos, utilizando la abstracción para identificar los aspectos más relevantes y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional y relacionando los aspectos fundamentales de la informática con las necesidades del alumnado.	6,40%	Pruebas específicas
	4.2. Modelizar situaciones de la vida cotidiana y resolver problemas de forma eficaz, interpretando y modificando algoritmos, creando modelos abstractos de situaciones cotidianas, para su automatización, modelización y codificación en un lenguaje fácil de interpretar por un sistema informático.	4,00%	Pruebas específicas
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	5.1. Reconocer y usar las relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas de los bloques de saberes y de los distintos niveles formando un todo coherente, reconociendo y utilizando las conexiones entre ideas matemáticas en la resolución de problemas.	4,00%	Pruebas específicas
	5.2. Realizar conexiones entre diferentes procesos matemáticos y comprender cómo unas ideas se construyen sobre otras, aplicando conocimientos y experiencias previas y enlazándolas con las nuevas ideas.	4,00%	Pruebas específicas
6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos	6.1. Reconocer situaciones en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico) susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo conexiones entre el mundo real y las matemáticas, usando los	4,00%	Pruebas específicas



matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir y aplicando distintos procedimientos en la resolución de problemas en situaciones diversas.		
	6.2. Analizar conexiones coherentes entre ideas y conceptos matemáticos con otras materias y con la vida real y aplicarlas mediante el uso de distintos procedimientos en la resolución de problemas en situaciones diversas.	4,00%	Pruebas específicas
	6.3. Reconocer en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico) la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual, identificando algunas aportaciones hechas desde nuestra comunidad.	4,00%	Pruebas específicas
7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	7.1. Representar conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando formas de representación adecuadas para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos, interpretando y resolviendo problemas de la vida real y valorando su utilidad para compartir información.	4,00%	Pruebas específicas
	7.2. Elaborar representaciones matemáticas utilizando herramientas de interpretación y modelización como diagramas, expresiones simbólicas o gráficas que ayuden a tomar decisiones razonadas en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada.	1,60%	Pruebas específicas
8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada,	8.1. Comunicar ideas, conceptos y procesos, seleccionando y utilizando el lenguaje matemático apropiado y empleando diferentes medios, incluidos los digitales, oralmente y por escrito, al describir, explicar y justificar razonamientos, procedimientos y conclusiones, de forma clara y precisa.	1,60%	Pruebas específicas
	8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana, expresando y comunicando mensajes con	1,60%	Pruebas específicas



para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	contenido matemático y utilizando la terminología matemática más adecuada de forma clara, precisa, rigurosa y veraz.		
9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1. Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático como herramienta, generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos, pensando de forma crítica y creativa, adaptándose ante la incertidumbre y reconociendo fuentes de estrés.	5,00%	Observación directa
	9.2. Mostrar una actitud positiva, proactiva y perseverante, aceptando la crítica razonada, el error y las conclusiones de las autoevaluaciones como elementos necesarios para hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	5,00%	Observación directa
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	10.1. Colaborar activamente y construir relaciones saludables en el trabajo de las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva y empática, planificando e indagando con motivación y confianza en sus propias posibilidades, pensando de forma crítica y creativa y tomando decisiones y realizando juicios informados.	5,00%	Observación directa
	10.2. Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, ejercitando la escucha activa, mostrando empatía por los demás, asumiendo el rol asignado, rompiendo con los estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales y responsabilizándose de la propia contribución al equipo.	5,00%	Observación directa

6.1.4 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas A de 4º ESO

MATEMÁTICAS A			
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Reformular problemas matemáticos de forma verbal y gráfica, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	1,60%	Pruebas específicas
	1.2. Seleccionar herramientas y estrategias elaboradas valorando su eficacia e idoneidad en la resolución de problemas.	3,20%	Pruebas específicas
	1.3. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema activando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	1,60%	Pruebas específicas
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	6,40%	Pruebas específicas
	2.2. Seleccionar las soluciones óptimas de un problema valorando tanto la corrección matemática como sus implicaciones desde diferentes perspectivas (de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	4,00%	Pruebas específicas
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.1. Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada estudiando patrones, propiedades y relaciones.	8,00%	Pruebas específicas
	3.2. Crear variantes de un problema dado, modificando alguno de sus datos y observando la relación entre los diferentes resultados obtenidos.	1,60%	Pruebas específicas
	3.3. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas	1,60%	Pruebas específicas



4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4.1. Reconocer e investigar patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación y su tratamiento computacional.	6,40%	Pruebas específicas
	4.2. Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos sencillos.	4,00%	Pruebas específicas
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	5.1. Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	8,00%	Pruebas específicas
	5.2. Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	8,00%	Pruebas específicas
6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	6.1. Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.	4,00%	Pruebas específicas
	6.2. Identificar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	4,00%	Pruebas específicas
	6.3. Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución en la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	1,60%	Pruebas específicas
7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando	7.1. Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos	1,60%	Pruebas específicas



diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	7.2. Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.	1,60%	Pruebas específicas
8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	8.1. Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	6,40%	Pruebas específicas
	8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	6,40%	Pruebas específicas
9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1. Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	5,00%	Observación directa
	9.2. Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	5,00%	Observación directa
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante	10.1. Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.	5,00%	Observación directa
	10.2. Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha	5,00%	Observación directa



de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		
--	---	--	--

6.1.5 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas B de 4º ESO

MATEMÁTICAS B			
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.	1.1. Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	1.2. Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	1.3. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.	2.1. Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	2.2. Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del	3.1. Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica



razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.	3.2. Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.	4,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	3.3. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.	4,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
4. Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.	4.1. Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	4.2. Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.	5.1. Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	5.2. Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.	6.1. Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	6.2. Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.	4,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica



	6.3. Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.	4,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.	7.1. Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	7.2. Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.	4,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.	8.1. Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.	5,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1. Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.	2,50%	Observación directa Revisión de tareas Entrega de trabajos
	9.2. Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.	2,50%	Observación directa Revisión de tareas Entrega de trabajos
10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y	10.1. Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con	2,50%	Observación directa Revisión de tareas Entrega de trabajos



respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.	las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		
	10.2. Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.	2,50%	Observación directa Revisión de tareas Entrega de trabajos

6.1.6 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas aplicadas a las CCSS I de 1º Bachillerato

MATEMÁTICAS APLICADAS A LAS CCSS I			
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1 Emplear algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la resolución de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, valorando su eficiencia en cada caso.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	1.2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.	2.1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	2.2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica

	responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.		
3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.	3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	3.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.	4.1 Interpretar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.1 Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	5.2 Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.	6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en las Ciencias Sociales.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
7. Representar conceptos, procedimientos e información	7.1 Representar ideas matemáticas, estructurando	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación



matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.		Autoevaluación Prueba específica
	7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.PE	8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
	8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	6,00%	Revisión de tareas Entrega de trabajos Coevaluación Autoevaluación Prueba específica
9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	3,00%	Observación directa Revisión de tareas Entrega de trabajos
	9.2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	3,00%	Observación directa Revisión de tareas Entrega de trabajos
	9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.	4,00%	Observación directa Revisión de tareas Entrega de trabajos

6.1.7 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas I de 1º Bachillerato



COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1 Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su eficiencia en cada caso.	4,50%	Pruebas específicas
	1.2. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado	4,50%	Pruebas específicas
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.	2.1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	3,50%	Pruebas específicas
	2.2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	3,50%	Pruebas específicas
3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.	3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático a partir de la formulación de conjeturas o problemas de forma guiada.	13,50%	Pruebas específicas
	3.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de conjeturas o problemas.	4,50%	Pruebas específicas
4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.	4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos.	4,50%	Pruebas específicas
5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas	5.1 Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	9,00%	Pruebas específicas



matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.2 Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	9,00%	Pruebas específicas
6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.	6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.	13,50%	Pruebas específicas
	6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.	2,00%	Pruebas específicas
7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	7.1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	4,50%	Pruebas específicas
	7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	4,50%	Pruebas específicas
8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.PE	8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	4,50%	Pruebas específicas
	8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	4,50%	Pruebas específicas
9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y	9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	4,00%	Observación directa



organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	9.2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	3,00%	Observación directa
	9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.	3,00%	Observación directa

6.1.8 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas aplicadas a las CCSS II de 2º Bachillerato

MATEMÁTICAS APLICADAS A LAS CIENCIAS SOCIALES II			
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1. Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, seleccionando la más adecuada según su eficiencia.	9,00%	Pruebas específicas
	1.2. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de las ciencias sociales, describiendo el procedimiento realizado.	4,50%	Pruebas específicas
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.	2.1. Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	4,50%	Pruebas específicas
	2.2. Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	4,50%	Pruebas específicas



3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.	3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	9,00%	Pruebas específicas
	3.2 Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	4,50%	Pruebas específicas
4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.	4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.	9,00%	Pruebas específicas
5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.1. Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	9,00%	Pruebas específicas
6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.	6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.	4,50%	Pruebas específicas
	6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en las ciencias sociales.	4,50%	Pruebas específicas
7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes	7.1 Representar y visualizar ideas matemáticas, estructurando diferentes procesos matemáticos y seleccionando	4,50%	Pruebas específicas



tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	las tecnologías más adecuadas.		
	7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	4,50%	Pruebas específicas
8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.PE	8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	9,00%	Pruebas específicas
	8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	9,00%	Pruebas específicas
9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	4,00%	Observación directa
	9.2 Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	3,00%	Observación directa
	9.3 Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	3,00%	Observación directa

6.1.9 Criterios de evaluación, competencias específicas y su ponderación de la materia de matemáticas II de 2º Bachillerato

MATEMÁTICAS II			
COMPETENCIA ESPECIFICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PON	INSTRUMENTOS EVALUACIÓN



		DERACIÓ N	
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1 Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las más adecuadas según su eficiencia.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
	1.2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.	2.1 Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
	2.2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.	3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
	3.2 Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología.	4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas



5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.1 Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
	5.2 Resolver problemas en contextos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.	6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
	6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	7.1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
	7.2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.PE	8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas
	8.2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	6,00%	Autoevaluación Coevaluación Pruebas específicas Entrega de trabajos Revisión de tareas



9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.	9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	3,00%	Observación directa Entrega de trabajos Revisión de tareas
	9.2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	3,00%	Observación directa Entrega de trabajos Revisión de tareas
	9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.	4,00%	Observación directa Entrega de trabajos Revisión de tareas

6.2 Cómo evaluar: instrumentos y procedimientos de evaluación

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Observación sistemática de la atención en clase	Tomaremos nota de si trae o no el material necesario. Valoraremos la actitud del alumno en clase, sus intervenciones, su participación de forma positiva en clase respondiendo de forma ordenada a las preguntas realizadas por el profesor, la realización de actividades en el aula y demás valoraciones objetivas de su rendimiento
Revisión de tareas	Revisaremos sus tareas, si toma apuntes, si corrige los ejercicios, la limpieza, el orden y la claridad de las explicaciones para que posteriormente lo apliquen en los exámenes y comprendan que es más fácil contestar un examen de forma ordenada y clara. Valoraremos si realiza las tareas que se mandan para realizar en casa y que complementan el proceso de aprendizaje comenzado en el aula.
Entrega de trabajos	Trabajos individuales o grupales de investigación.
Pruebas específicas	Pruebas objetivas de contenidos para cada unidad: a lo largo de los periodos de cada evaluación realizaremos varias pruebas de control de rendimiento de los alumnos. De cada unidad se realizará una prueba. Lo que valoramos y calificamos en los ejercicios que componen cada prueba es el proceso lógico que conduce a una solución, no la solución misma, y resulta obvio cuando estos procesos están bien ó mal conformados. El número de pruebas escritas en cada trimestre vendrá determinado por el número de unidades didácticas que dé tiempo a desarrollar. Se realizarán al menos dos controles al trimestre, que consistirán básicamente en cuestiones, preguntas, ejercicios y problemas de características similares a los realizados

	en clase, en las que se tendrán presentes qué estándares de aprendizaje se “tocan” en cada prueba
Coevaluación	En los cuestionarios de evaluación de los proyectos se incluye un apartado para la coevaluación de los compañeros. Consideramos muy importante esta fase ya que dentro del grupo de trabajo colaborativo no todos trabajan por igual y así serán partícipes de su proceso de evaluación. No todos los alumnos de un grupo de trabajo tienen que tener la misma calificación y entendemos la coevaluación como una herramienta muy útil a tener presente en nuestra calificación. Así si nuestro registro dentro del trabajo de los alumnos en el aula no coincide con el registro de evaluación de los miembros del grupo, se realizarán entrevistas para con los miembros del grupo para hacerles partícipes de su evaluación.
Autoevaluación	Se realizarán autoevaluaciones periódicamente para que el alumnado conozca el punto del aprendizaje en el que se encuentra.

6.3 Cuando evaluar: fases de la evaluación

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

Evaluación inicial: al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema. Ésta se llevará a cabo construyendo desde una lista de saberes básicos supuestos adquiridos de unidades/cursos anteriores.

Evaluación continua: en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua. En nuestra asignatura se trata de algo orgánico, puesto que **TODA LA ASIGNATURA TIENE CARÁCTER CONSTRUCTIVO Y GLOBALIZADO** desde el punto de vista de nuestros saberes. La evaluación de los criterios no acaba hasta final del curso.

Evaluación formativa: durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores, reportándoles la información y promoviendo un feed-back. Dada la naturaleza de nuestra asignatura, el alumnado está continuamente frente a sus fortalezas y debilidades, y los profesores los acompañamos en esa visión.

Evaluación integradora: se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.

Evaluación final: de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.

Autoevaluación y coevaluación: para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje



Castilla-La Mancha



que se definan. Para ello y por ello, durante el año se programarán una batería de actividades calificadas y evaluadas por el alumnado mismo, para así poder abrir ese cambio de perspectiva en que tanto les ayudará para completar su formación.

6.4 Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje: UUDD, final trimestral y final anual

6.4.1 Calificación de las UUDD, final trimestral y final anual

La evaluación y calificación en la asignatura de Matemáticas va a seguir una estructura de ramas de árbol en el que la valoración cualitativa que se hará de las Competencias Específicas (y por su relación con los Descriptores, también con las Competencias Clave y Objetivos de Etapa marcados en el marco legal) se sustentará en los Criterios de Evaluación en los que se distribuye. La calificación de un criterio de evaluación será la media aritmética de todas las calificaciones obtenidas en ese criterio.

La calificación obtenida en una **UUDD** será la media ponderada de los criterios evaluados en ella.

La obtención de la calificación de la **primera y segunda evaluación** se hará mediante la media ponderada de los criterios escogidos a ese fin para cada evaluación.

Los criterios de evaluación irán apareciendo y evaluando durante todo el curso, por lo que no se considerará como SUPERADO de manera definitiva hasta la Evaluación Final Ordinaria

La calificación de la **evaluación ordinaria** se obtendrá de la media ponderada de los criterios de evaluación evaluados en las tres primeras evaluaciones.

- Observación: En el caso de que no se hayan podido evaluar los criterios de evaluación programados, la nota se obtendrá en función de lo evaluado.

Una vez ponderada la nota, la calificación cuantitativa final del alumno en cada evaluación, se obtendrá redondeando por exceso a partir de 0.5, excepto las notas comprendidas entre 4 y 5 cuya calificación será de 4.

La calificación final del curso se obtendrá de la siguiente manera:

Si la nota final es mayor o igual que 5, se considerará superada la materia.

Si la nota final es menor estricta que 5, el alumno/a suspenderá la asignatura en el caso de un alumno/a de la ESO. En el caso, de un alumno/a de bachillerato, deberá realizar actividades de recuperación y presentarse a la prueba correspondiente a la evaluación extraordinaria, para superar los criterios de evaluación en los que hubiera obtenido calificación negativa.



En el caso de Secundaria, en donde la calificación debe ser cualitativa se realizarán las siguientes correspondencias:

MEDIA PONDERADA DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN CUALITATIVA	ABREVIATURA
< 5	Insuficiente	IN
5	Suficiente	SF
6	Bien	B
7 ó 8	Notable	NT
9 ó 10	Sobresaliente	SB

Si un alumno/a no puede acudir a la realización de un examen, deberá seguir lo expuesto en la NCOF del centro.

Justificar a su tutor la falta.

La realización del mismo se hará cuando el profesor/a estime oportuno.

En caso de realizar la prueba específica antes de la entrega del justificante, la prueba no se corregirá hasta la entrega de dicho documento.

Cabe la posibilidad de realizar la prueba de forma oral.

6.4.2 Recuperación del curso actual

A lo largo del curso, se van a realizar las siguientes actuaciones:

- Recuperación trimestral en la ESO y bachillerato

El alumnado que haya obtenido una calificación inferior a 5 en la 1ª o 2ª evaluación, se le entregará un Programa de Refuerzo, en el que deben aparecer los contenidos/saberes básicos, criterios de evaluación no superados y los mecanismos de recuperación correspondientes.

Para recuperar los contenidos no superados en la evaluación, el alumno/a deberá realizar una prueba escrita de aquellos criterios de evaluación no superados.

En caso de que en el Programa de Refuerzo se aconsejen realizar una serie de ejercicios, la entrega de estos no es obligatoria, por lo que no puntúa.

Las notas obtenidas en cada uno de los criterios evaluados servirán para volver a ponderar la nota de la evaluación correspondiente, aprobando dicha evaluación, en caso de que dicha calificación sea mayor o igual a 5. La nota de la evaluación ordinaria será la correspondiente a las calificaciones obtenidas a lo largo del curso.

En el caso de que un alumno de la ESO obtenga una calificación inferior a 5 en la 3ª evaluación, pero la nota final sea superior a dicha calificación, la materia sería considerada como superada. En caso contrario, el alumno/a no superará la materia.

En el caso de que un alumno de bachillerato obtenga una calificación inferior a 5 en la 3ª evaluación, pero la nota final sea superior a dicha calificación, la materia sería considerada como superada. En caso contrario, el alumno/a debería de realizar una prueba escrita para recuperar los criterios de evaluación no superados en el 3º trimestre.

- Evaluación ordinaria/Prueba Extraordinaria para alumnos de bachillerato

Para recuperar los criterios de evaluación no superados del curso, el alumno/a deberá realizar una prueba escrita de los mismos.

Las notas obtenidas en cada uno de los criterios evaluados, servirán para volver a ponderar la nota final, superando la materia, en caso de que dicha calificación sea mayor o igual a 5. En el caso de que un alumno/a tenga no superados todos los criterios evaluables, la prueba escrita se ceñirá a los básicos, y la nota final obtenida no podrá ser superior a 6.

La nota tras la recuperación será la media ponderada de las nuevas calificaciones, junto con las que ya tenía el alumno/a previamente, siendo los criterios para aprobar, los mismos que se han descrito anteriormente.

6.4.3 Recuperación de las materias pendientes

Los alumnos con materias pendientes del departamento de matemáticas se detallan en la siguiente tabla:

DEPARTAMENTO: MATEMÁTICAS				AÑO ACADÉMICO 23-24		
CURSO	NÚMERO DE PENDIENTES					
	TOTAL	GRUPOS / CURSO				
2º ESO	38	2ºA= 8	2ºB=11	2ºC=7	2ºD=4	2ºE=8
3º ESO	29	3ºA=6	3ºB=3	3ºC=9	3ºD=8	DIV I=3
4º ESO	14	4ºA=2	4ºB=1	4ºC=6	4ºD=4	DIV II=1
2º BACHILLERATO	0	2º BACH HCS=0			2º BACH CT=0	

Al alumnado que tenga la materia pendiente de cursos anteriores, se le proporcionará un Programa de Refuerzo en el que se indicarán: Saberes básicos, criterios de evaluación y procedimientos de recuperación.

Se proporcionará un cuadernillo de ejercicios para que el alumno disponga de material con el que trabajar. El profesor del curso actual llevará el seguimiento del alumno. Las fechas del examen se avisarán con un mensaje a través de la plataforma EDUCAMOSCLM al alumno y tutores.

Dado que será evaluado de los saberes básicos y criterios esenciales, la nota no podrá ser superior a 6.

Para superar la materia pendiente el alumnado tiene tres vías:

1º) Matemáticas 1º ESO, 2º ESO, 3º ESO. Si aprueba la 1º y 2º evaluación de la asignatura correspondiente al curso siguiente, el alumno/a recuperará la materia suspensa con un 5.



- En caso del alumnado que se encuentre cursando PMAR o DIVER, deberá aprobar la parte correspondiente a la materia de matemáticas en ambas evaluaciones (1ª y 2ª), dentro del Ámbito de carácter científico matemático.
- El alumno/a que aprueba la asignatura correspondiente al curso siguiente, o el ámbito de carácter científico matemático, en la parte correspondiente a la matemática, recuperará la asignatura pendiente.

2º) Matemáticas 1º ESO, 2º ESO, 3º ESO y 1º de bachillerato. Realización de exámenes parciales que tendrán carácter eliminatorio. Primer parcial la primera mitad de los temas dados durante el curso y un segundo parcial compuesto por los restantes temas.

	1º PARCIAL	2º PARCIAL/ FINAL	FECHAS
1º ESO	Unidades del 1 al 5	- (2º parcial) Unidades del 6 al 10 - (Final) Todas	1º parcial 2º parcial/final
2º ESO	Unidades del 1 al 6	- (2º parcial) Unidades del 7 al 11 - (Final) Todas	1º parcial: 2º parcial/final:
3º ESO	Unidades del 1 al 5	- (2º parcial) Unidades del 6 al 11 - (Final) Todas	1º parcial: 2º parcial/final:
1º Bachillerato CT	Unidades del 1 al 4	- (2º parcial) Unidades del 5 al 7 - (Final) Todas	1º parcial: 2º parcial/final:
1º Bachillerato CCSS I	Unidades del 1 al 5	- (2º parcial) Unidades del 6 al 12 - (Final) Todas - Extraordinaria (junio)	1º parcial: 2º parcial/final:

Primer parcial: en el mes de febrero se realizará una prueba escrita, con carácter eliminatorio. La fecha será fijada desde Jefatura de Estudios.

Segundo parcial /final: el alumnado que haya aprobado el primer parcial, realizará el segundo parcial. Para aquellos alumnos/as que no superen el primer parcial, realizarán, en la misma fecha, un examen final, en el que se evaluarán todos los criterios básicos del curso correspondiente. Esta prueba se realizará durante el tercer trimestre del curso.

Prueba extraordinaria: Solo para el alumnado de 1º bachillerato que tenga suspensa la materia en la evaluación ordinaria podrá realizar otra prueba correspondiente a la evaluación extraordinaria en junio.

3º) Matemáticas 1º ESO, 2º ESO, 3º ESO y 1º Bachillerato CCSS y CT

- **Alumnado de la ESO.** El alumnado que en la evaluación ordinaria del curso actual la tenga aprobada, recuperará la asignatura pendiente con un cinco.
- **El alumnado de bachillerato** que en la evaluación ordinaria tenga suspensa la materia, realizará la prueba correspondiente en la evaluación extraordinaria. En esta prueba, el alumnado deberá examinarse de todos los criterios básicos que aparecen en su Programa de Refuerzo.

En el caso de alumnos repetidores el profesor actual del mismo llevará a cabo las siguientes actuaciones:

Revisar informes previos del alumno.



Castilla-La Mancha

Revisar planes de trabajo previos.
Seguimiento del alumno en el curso actual.



6.5 Evaluación de la práctica docente.

La evaluación debe orientarse hacia los alumnos, hacia el proceso y hacia los docentes, procurando obtener una información completa de los diferentes elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Qué evaluar

En este punto hemos de constatar qué aspectos de nuestra intervención han favorecido el aprendizaje y en qué otros podrían incorporarse cambios o mejoras. Esta evaluación la haremos en dos niveles distintos: el del contexto del aula y en el del conjunto de la etapa.

- Cómo evaluar

Los procedimientos que utilizaremos para realizar la evaluación de la práctica docente en el contexto del aula serán el análisis y la reflexión sobre la información recogida en el diario del profesor donde se recogerán como indicadores, los siguientes:

La adecuación de los objetivos, competencias y la selección de contenidos realizada.

La pertinencia de las actividades propuestas, así como la secuencia seguida en su realización.

La presencia de estrategias diversificadas que den respuesta a los distintos intereses y ritmos de aprendizaje.

La adecuación de los materiales empleados.

El nivel de interacción con y entre los alumnos y el clima comunicativo establecido en el aula y con las familias.

Por su parte, los procedimientos que utilizaremos para realizar la evaluación de la práctica docente en el conjunto de la etapa serán el análisis y la reflexión de la información recogida a través de cuestionarios a los compañeros, padres y alumnos y, donde se recogerán como indicadores, los siguientes:

Nivel de estructuración y participación del conjunto del profesorado de la etapa.

Relación con los padres y en general con la comunidad educativa.

Tipo de actividades extraescolares, medidas de inclusión educativa.

Grado de consecución de los objetivos marcados.

Adecuación de las decisiones tomadas.

Nivel de participación del alumnado.

Grado de satisfacción del profesorado

- Cuándo evaluar

Por lo que respecta al cuándo realizar esta evaluación de la práctica docente los momentos indicados para proceder a la valoración de la misma serán:

Al finalizar cada una de las unidades didácticas. Destacando aquello que ha funcionado y revisando aquello en lo que se puede mejorar.

Al finalizar cada uno de los trimestres. Como reajuste de la programación.



Castilla-La Mancha



Al final de curso. Para realizar las modificaciones pertinentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

7 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Partiendo de que la inclusión educativa debe abarcar a todo el alumnado, debemos adoptar diferentes medidas:

Medidas de inclusión educativa a nivel de centro

Medidas generales de inclusión educativa a nivel de aula dirigidas a los diferentes ritmos existentes en el aula

Medidas individualizadas de inclusión educativa: dirigidas al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

Medidas extraordinarias de inclusión educativa: dirigidas al alumnado con adaptación curricular significativa

El alumnado que requiera medidas de aula que garanticen la personalización del aprendizaje, medidas individualizadas y/o extraordinarias de inclusión educativa recibirá la respuesta educativa adecuada a sus características, debiendo planificar la misma de manera adaptada a cada escenario de aprendizaje contando con el Departamento de Orientación, debiendo tener prevista la adaptación de estas atenciones a los sistemas a distancia y a las características del alumnado.

Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado:

Se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.

Se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.

Se ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de:

La metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman.

Una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos.

El uso de una tipografía específica que facilita la lectura y el aprendizaje.

Programas transversales que ofrecen andamiajes de aprendizaje: aprendizaje cooperativo, estrategias de pensamiento, expresión oral y escrita.

El uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje: plantillas textuales, adaptación curricular, videotutoriales, fichas, fichas adaptadas, actividades niveladas por dificultad...

7.1 Medidas de inclusión educativa a nivel de centro

En este curso ningún grupo en la materia de matemáticas tiene desdoble ni refuerzos.

1º ESO C recibe un apoyo dentro del aula de PT los jueves y viernes y 3º ESO los martes.

5 alumnos reciben apoyo de PT saliendo del aula en otras materias.

7.2 Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula

Las medidas de inclusión educativa a nivel de aula constituyen el conjunto de estrategias y medidas de carácter inclusivo que favorecen el aprendizaje de todo el alumnado y contribuyen a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase.

En Matemáticas van a ser abordadas de la siguiente manera:

Orientación en el proceso de aprendizaje para conseguir la autonomía del alumnado.

Metodologías de aprendizaje variadas y organizadas en función de una secuencia coherente.

Ambiente de trabajo que favorezca la autonomía y el trabajo en grupo, esto último supeditado al escenario en el que nos encontremos.

7.3 Medidas de inclusión individualizadas

Son aquellas actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo.

Las medidas individualizadas de inclusión que vamos a tomar son:

Las adaptaciones de acceso que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad.

Las adaptaciones de carácter metodológico en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en la metodología didáctica, así como en los procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación ajustados a las características y necesidades del alumnado de forma que garanticen el principio de accesibilidad universal.

Las adaptaciones curriculares de profundización y ampliación o los programas de enriquecimiento curricular y/o extracurricular para el alumnado con altas capacidades

El alumnado al que va dirigida las medidas individualizadas de inclusión educativas, son aquellos que presentan necesidades específicas de apoyo educativo, por una o varias de las siguientes causas:

Discapacidad física, psíquica, sensorial o por manifestar trastornos graves de conducta, que no precisen adaptación curricular.

Sobredotación intelectual.

Estar en situaciones desfavorecidas de tipo socioeconómico, cultural, étnico, lingüístico o de salud.

Alumnado TDA/TDAH

ACNEAE por dificultades de aprendizaje



Castilla-La Mancha



Las medidas adoptadas serán:

Control de asistencia a clase.

Atención individualizada

Contar con la ayuda de otros alumnos/as.

Elaboración de un Plan de Trabajo, con el asesoramiento del tutor/a y orientación, en el que se concretan los siguientes elementos:

Los contenidos y estándares de aprendizaje evaluables que se van a desarrollar (en caso de adaptación curricular no significativa).

La organización del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde se incluirán las actividades, los materiales necesarios, los responsables y la distribución secuenciada de tiempos y espacios.

Los procedimientos de evaluación.

Adaptaciones metodológicas utilizadas.

Se contemplan medidas extraordinarias de inclusión educativa que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades.

Se abordarán mediante el diseño y aplicación de las adaptaciones curriculares correspondiente, elaboradas con el asesoramiento del departamento de orientación y plasmadas en el Plan de Trabajo

7.4 Coordinación con los colegios de educación primaria

En el tercer trimestre se realizarán reuniones con los colegios de primaria de los que provienen la mayoría de nuestro alumnado. En estas reuniones intercambiaremos información sobre los contenidos y metodología trabajados en sexto y en primero, con el fin de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje lo más ajustado a la realidad del aula.

8 APORTACIÓN DEL DEPARTAMENTO A LOS PLANES DE CENTRO

8.1 Plan lector

Desde la programación didáctica de Matemáticas se trabajará para contribuir a la consecución de los objetivos establecidos en el Plan Lector de centro que se detallan a continuación, para la mejora de la comprensión y expresión oral del alumnado, así como al desarrollo de hábitos lectores y su capacidad crítica.

BLOQUES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN / RESPONSABLES	RECURSOS
APRENDER A LEER	1. Mejorar la fluidez del alumnado al leer en voz alta.	-Práctica de lectura en voz alta de textos relacionados con la materia	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado.	-Textos -Hojas de registro en los que se anexasen dificultades encontradas.
	2. Poner en práctica las actuaciones acordadas en la CCP para la mejora de la comprensión lectora del alumnado .	-Puesta en práctica de los acuerdos de CCP para la mejora de la comprensión lectora.	-Se desarrollarán a lo largo del curso. El primer acuerdo tendrá lugar en la primera evaluación. -Responsable PL. -CCP. -Comisión del PL.	-Textos de la asignatura con los que se pueda trabajar el PL.
BLOQUES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN / RESPONSABLES	RECURSOS
LEER PARA APRENDER	3. Usar periódicos como medio de información para aprender.	-Lectura de artículos de periódicos relacionados con las diferentes materias.	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado.	-Periódicos en distintos formatos y en distintos idiomas. Los periódicos pueden ser de distinta ideología para contrastar las noticias.
	4. Usar las biografías como medio de adquisición de conocimiento.	-Lectura de biografías de distintos personajes relacionados con las materias.	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado.	-Textos biográficos en distintos formatos



	5. Usar las letras de canciones para la adquisición del conocimiento y para despertar en el alumno la sensibilidad en ciertos temas.	-Lectura de letras de canciones con mensajes de interés para el alumnado.	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado.	-Letras de canciones de diferentes estilos y en diferentes idiomas.
	6. Usar el género epistolar como medio de comunicación	-Lectura de cartas para aprender, leyendo, la importancia que tiene este género para comunicarnos.	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado.	-Lectura de cartas. LeemosCLM gran repertorio de material para las diferentes asignaturas.
BLOQUES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN / RESPONSABLES	RECURSOS
EL PLACER DE LEER	7. Fomentar el uso de la biblioteca como espacio lector	- Uso de la biblioteca en horario lectivo. Sesiones programadas por las distintas materias (semanal, mensual, trimestral) . Cuadrante de centro	- Profesorado	- Biblioteca de centro - Cuadrante de biblioteca
	8. Adquirir hábitos lectores a través de sesiones programadas.	- Planificación de actividades en las distintas materias para llevar a cabo en la biblioteca relacionadas con el PL.	-Segundo y tercer trimestre. -Responsable del PL -Profesorado.	-Biblioteca del centro. -Ordenadores. -Altavoces. -Proyectores.
BLOQUES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN / RESPONSABLES	RECURSOS
EL ALUMNO COMO AUTOR	9. Producir textos de distintos género y en distintos idiomas.	-Producción de distintos textos y temáticas seleccionados por los profesores y los alumnos. - Concursos / exposiciones de los trabajos el alumnado como autor en distintos espacios del centro (aula / pasillos/ hall/ biblioteca)	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado. - Alumnado	-Profesorado. -Biblioteca del centro. - Espacios del centro
	10. Fomentar el trabajo creativo del alumnado y posterior presentación.	- Presentaciones individuales / grupo - Trabajo cooperativo - Creaciones individuales / grupo	- Segundo y tercer trimestre	- Profesorado - Alumnado
	11. Hacer partícipe a las familias / comunidad	- Presentación en casa de los trabajos realizados - Aportaciones de la familias y valoraciones	- Segundo y tercer trimestre - Alumnado	Los necesarios para la difusión de las



	educativa de las producciones del alumnado.	- Participación de las familias en las presentaciones en el centro - Presentación a la comunidad educativa a través de redes sociales - Presentaciones a la comunidad educativa		producciones del alumnado
BLOQUE	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN / RESPONSABLES	RECURSOS
EI LENGUAJE ORAL	12. Utilizar la música como herramienta de comprensión de textos orales.	-Actividades basadas en canciones relacionadas con la temática elegida por el profesorado/ alumnado.	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado.	TIC
	13. Producir textos orales en el aula.	-Exposiciones, charlas, debates, lecturas. - Estimular el lenguaje oral a través de la invención de historias fomentando la creatividad y expresión oral	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado.	TIC, libros, contenido de la materia en cuestión.
	14. Ampliar el vocabulario a través de todas las situaciones cotidianas en el aula.	-Charlas, cuentos, canciones, refranes, adivinanzas y retahílas.	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado y alumnado.	TIC, libros, contenido de la materia en cuestión.
	15. Realizar coloquios respetando turnos sobre hechos cotidianos	-Al menos una sesión semanal como parte de la labor tutorial.	-Segundo y tercer trimestre. -Profesorado y alumnado.	TIC, libros, contenido de la materia en cuestión.

SEGUIMIENTO DEL PLAN LECTOR 23-24. DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS. INFORME TRIMESTRAL MODELO

El **seguimiento del Plan Lector** del departamento se reflejará en los **informes trimestrales**, donde se detallarán las **actividades** realizadas en cada uno de los trimestres, de acuerdo al siguiente modelo:

	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO											
			EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO		
	1. Mejorar la fluidez del alumnado al leer en voz alta.	-Práctica de lectura en voz alta de textos relacionados con la materia	1º											
			2º											
			3º											
ACTIVIDADES DE DEPARTAMENTO														



OBJETIVOS		ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
2. Poner en práctica las actuaciones acordadas en la CCP para la mejora de la comprensión lectora del alumnado.		-Puesta en práctica de los acuerdos de CCP para la mejora de la comprensión lectora .	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
			2º									
			3º									
ACTIVIDADES DE DEPARTAMENTO												
OBJETIVOS		ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
3. Usar periódicos como medio de información para aprender.		-Lectura de artículos de periódicos relacionados con las diferentes materias.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
			2º									
			3º									
ACTIVIDADES DE DEPARTAMENTO												
OBJETIVOS		ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
4. Usar las biografías como medio de adquisición de conocimiento.		-Lectura de biografías de distintos personajes relacionados con las materias.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
			2º									
			3º									
ACTIVIDADES DE DEPARTAMENTO												
OBJETIVOS		ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
5. Usar las letras de canciones para la adquisición del		-Lectura de letras de canciones con mensajes de interés para el alumnado.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
			2º									



	conocimiento y para despertar en el alumno la sensibilidad en ciertos temas.		3º									
	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
	6. Usar el género epistolar como medio de comunicación	-Lectura de cartas para aprender, leyendo, la importancia que tiene este género para comunicarnos.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
		2º										
		3º										
ACTIVIDADES DE DEPARTAMENTO												
EL PLACER DE LEER	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
	7. Fomentar el uso de la biblioteca como espacio lector	- Uso de la biblioteca en horario lectivo. Sesiones programadas por las distintas materias (semanal, mensual, trimestral). Cuadrante de centro	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
			2º									
			3º									
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO										
8. Adquirir hábitos lectores a través de sesiones programadas.	-Planificación de actividades en las distintas materias para llevar a cabo	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO	
		1º										
		2º										
		3º										



	en la biblioteca relacionadas con el PL.												
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

EL ALUMNO COMO AUTOR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO												
	9. Producir textos de distintos género y en distintos idiomas.	-Producción de distintos textos y temáticas seleccionados por los profesores y los alumnos. - Concursos / exposiciones de los trabajos el alumnado como autor en distintos espacios del centro (aula / pasillos/ hall/ biblioteca)	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO			
			1º												
			2º												
			3º												
	ACTIVIDADES DEPARTAMENTO														
	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO												
	10. Fomentar el trabajo creativo del alumnado y posterior presentación	- Presentaciones individuales / grupo - Trabajo cooperativo - Creaciones individuales / grupo.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO			
			1º												
			2º												
			3º												
	ACTIVIDADES DEPARTAMENTO														
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO													
11. Hacer partícipe a las familias / comunidad	- Presentación en casa de los trabajos realizados	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO				
		1º													



	educativa de las producciones del alumnado	<ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la familias y valoraciones - Participación de las familias en las presentaciones en el centro - Presentación a la comunidad educativa a través de redes sociales - Presentaciones a la comunidad educativa 	2º										
			3º										
ACTIVIDADES DE DEPARTAMENTO													

EL LENGUAJE ORAL	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO										
	12. Utilizar la música como herramienta de comprensión de textos orales.	-Actividades basadas en canciones relacionadas con la temática elegida por el profesorado/ alumnado.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO	
			1º										
			2º										
			3º										
ACTIVIDADES DEPARTAMENTO													
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO											
13. Producir de textos orales en el aula.	-Exposiciones, charlas, debates, lecturas. - Estimular el lenguaje oral a través de la invención de historias fomentando la creatividad y expresión oral	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO		
		1º											
		2º											
		3º											
ACTIVIDADES DEPARTAMENTO													



OBJETIVOS												
OBJETIVOS		ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
14. Ampliar el vocabulario a través de todas las situaciones cotidianas en el aula.		-Charlas, cuentos, canciones, refranes, adivinanzas y retahílas.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
			2º									
			3º									
ACTIVIDADES DEPARTAMENTO												
OBJETIVOS												
OBJETIVOS		ACTIVIDADES	SEGUIMIENTO									
15. Realizar coloquios respetando turnos sobre hechos cotidianos		-Al menos una sesión semanal como parte de la labor tutorial.	EVAL.	1º	2º	3º	4º	3DIV	4DIV	1ºBACH	2ºBACH	FPB/CICLO
			1º									
			2º									
			3º									

**PLAN LECTOR I.E.S. "PROFESOR EMILIO LLEDÓ" CURSO 23-24.
DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.**

FORMAR LECTORES CAPACES DE DESENVOLVERSE EN EL ÁMBITO ESCOLAR, DESPERTANDO EL INTERÉS DE LOS ALUMNOS POR LA LECTURA DESDE LA COMPRENSIÓN Y EL SENTIDO CRÍTICO.

*Los datos de la evaluación reflejarán el resultado global acordado en el departamento de las actividades realizadas con los distintos niveles.

0= nivel muy bajo , destreza no adquirida por la mayoría del nivel

1= nivel bajo, un porcentaje bajo de alumnos

2= nivel medio

3= nivel alto en la ejecución de las actividades planteadas

4= nivel muy alto en la ejecución de las actividades planteadas



OBJETIVOS	1. Comprensión global del texto. Descubrir la lectura como fuente de información del mundo que rodea a los alumnos.	2. Comprensión específica Propiciar mediante estrategias lúdicas el interés por la comprensión lectora.					3. Lectura crítica Aplicar una alternativa con actividades que propicien a que los alumnos comprendan lo que leen implementando como estrategia lecturas cuya temática corresponda a los Planes acordados: periódicos, biografías, letras de canciones y género epistolar.			
TEMPORALIZACIÓN	1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN					3ª EVALUACIÓN			
ACTIVIDADES										
RECURSOS										
EVALUACIÓN*	1ª EVALUACIÓN	1º	2º	3º	3DIV	4DIV	1BACH	2BACH	FP	CICL
	2ª EVALUACIÓN	1º	2º	3º	3DIV	4DIV	1BACH	2BACH	FP	CICL
	3ª EVALUACIÓN	1º	2º	3º	3DIV	4DIV	1BACH	2BACH	FP	CICL
OBSERVACIONES/PROPUESTA DE MEJORAS										



Castilla-La Mancha



8.2 Plan de igualdad

El objetivo principal del plan de igualdad es fomentar la igualdad, la coeducación, el respeto a la diversidad sexual, de género, familiar y cultural.

Este plan parte de:

La Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (LOPVI).

II Plan Estratégico para la igualdad de hombres y mujeres en Castilla-La Mancha (II PEICLM 19-24).

Ley 12/2010, de 18 de noviembre, de Igualdad entre Mujeres y Hombres de Castilla-La Mancha.

Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, que regula la inclusión educativa en Castilla-La Mancha.

PLAN DE IGUALDAD			
CONCEPTOS	OBJETIVOS GENERALES	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
Transversalidad	Incluir la coeducación en las programaciones, eliminando los estereotipos sobre las características que deben tener las alumnas y los alumnos.	Realizar la programación incluyendo la coeducación en los diferentes puntos de la misma.	1º trimestre
Corresponsabilidad	Promover en el alumnado la responsabilidad compartida en trabajos grupales y en la toma de decisiones.	Organizar grupos de trabajo para realizar tareas, asignando roles igualitarios entre alumnos y alumnas.	Todo el curso

<p>Interseccionalidad</p>	<p>Atender, en el diseño de las tareas que se propongan, a la posibilidad de que un rasgo discriminatorio pueda interactuar con otros rasgos discriminatorios en la misma alumna o alumno (de sexo, género, clase social, etnia, cultural, condición de discapacidad).</p>	<p>Actividades complementarias y extraescolares. Proponer actividades que puedan realizar la totalidad del alumnado, evitando desfavorecer o excluir por razones de sexo, clase social, etnia, cultural o discapacidad.</p>	<p>Todo el curso</p>
<p>Atención a la diversidad</p>	<p>Aplicar los planes de trabajo específicos y necesarios para aquellos alumnos que lo necesiten.</p>	<p>Planes de trabajo Refuerzos de aprendizaje Apoyo educativo</p>	<p>Todo el curso</p>
	<p>Valorar las diferencias individuales y las cualidades personales.</p>	<p>Utilizar refuerzo positivo en el aula</p>	<p>Todo el curso</p>
	<p>Utilizar un lenguaje inclusivo en los materiales didácticos y diferentes documentos del departamento.</p>	<p>Trabajar con materiales didácticos no excluyentes. Documentos del departamento. Situaciones de aprendizaje. Actividades de centro (tabla 2)</p>	<p>Todo el curso</p>
<p>Inclusión y visibilidad</p>	<p>Seleccionar materiales curriculares y libros de texto que tengan en cuenta valores inclusivos (perspectiva de género, diversidad intercultural y afectivo sexual) para favorecer la igualdad de identidades, el respeto y dar visibilidad a la diversidad sexual, corporal, familiar y cultural.</p>	<p>Trabajar con libros de texto comprometidos con la diversidad.</p>	<p>Todo el curso</p>

Aprendizaje dialógico	Organizar medidas metodológicas activas que permitan el aprendizaje dialógico (basado en el dialogo igualitario y no jerárquico).	Aprendizaje cooperativo Participación activa del alumnado en las clases. Coevaluación									Todo el curso
Sensibilización	Participar en actividades que sensibilicen al alumnado en materia de coeducación.	Actividades complementarias y de aula que sensibilicen a toda la comunidad educativa. (Tabla 1, tabla 2)									Fechas señaladas
OCTUBRE DE HALLOWEEN											
ACTIVIDADES	1°ESO	2°ESO	3°ESO	4°ESO	1°BACH	2°BACH	1°CFGB	2°CFGB	1°CFGM	2°CFGM	
NOVIEMBRE CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO											
ACTIVIDADES	1°ESO	2°ESO	3°ESO	4°ESO	1°BACH	2°BACH	1°CFGB	2°CFGB	1°CFGM	2°CFGM	

DICIEMBRE SOLIDARIO											
ACTIVIDADES	1ºESO	2ºESO	3ºESO	4ºESO	1ºBACH	2ºBACH	1ºCFGB	2ºCFGB	1ºCFGM	2ºCFGM	
ENERO Y LA SALUD MENTAL											
ACTIVIDADES	1ºESO	2ºESO	3ºESO	4ºESO	1ºBACH	2ºBACH	1ºCFGB	2ºCFGB	1ºCFGM	2ºCFGM	

FEBRERO: LA MUJER Y LA NIÑA EN LA CIENCIA / SAN VALENTÍN INCLUSIVO

ACTIVIDADES	1ºESO	2ºESO	3ºESO	4ºESO	1ºBACH	2ºBACH	1ºCFGB	2ºCFGB	1ºCFGM	2ºCFGM

MARZO NUESTRA SEMANA DE LA MUJER/ ACTIVIDAD DEL SILENCIO

ACTIVIDADES	1ºESO	2ºESO	3ºESO	4ºESO	1ºBACH	2ºBACH	1ºCFGB	2ºCFGB	1ºCFGM	2ºCFGM

ABRIL LITERARIO



Castilla-La Mancha



ES PROFESOR MIGUEL LASSO

ACTIVIDADES	1ºESO	2ºESO	3ºESO	4ºESO	1ºBACH	2ºBACH	1ºCFGB	2ºCFGB	1ºCFGM	2ºCFGM
MAYO EN EUROPA										
ACTIVIDADES	1ºESO	2ºESO	3ºESO	4ºESO	1ºBACH	2ºBACH	1ºCFGB	2ºCFGB	1ºCFGM	2ºCFGM



PLAN DIGITAL DE CENTRO .MÍNIMOS DIGITALES ALUMNADO. CURSO 2023-2024

De acuerdo a la *Orden 178/2022, de 14 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración del Plan digital de los centros educativos sostenidos con fondos públicos no universitarios* y como parte de las actuaciones del Plan Digital de Centro 2022-2023, el claustro del IES PROFESOR EMILIO LLEDÓ a través de los departamentos y consensuado en CCP ha establecido unos mínimos digitales comunes a todos los departamentos, los cuales aparecen detallados en la siguiente tabla.

Estos mínimos se encuentran agrupados en los distintos bloques utilizados en el diagnóstico para evaluación de la competencia digital del alumnado: Comportamiento seguro, Comportamiento responsable, Verificar la calidad de la información, Otorgar reconocimiento a los demás , Aprender a comunicarse , Resolver problemas técnicos, Contenidos digitales (generales) , Contenidos digitales específicos de la materia.

Estos contenidos se trabajarán de forma transversal en todas las materias como parte de la adquisición y mejora de la competencia digital del alumnado.

MÍNIMOS DIGITALES IES PROFESOR EMILIO LLEDÓ CURSO 2022-23	
ALUMNADO EDUCACIÓN SECUNDARIA / FPB BASICA /BACHILLERATO / CICLO FORMATIVO	
COMPETENCIA DIGITAL	CONTENIDOS MÍNIMOS
1. COMPORTAMIENTO SEGURO	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad en la protección de los datos. Contraseñas seguras. - Gestión de la identidad y la huella digital en internet. - Seguridad en las Redes sociales. Ciberacoso.
2. COMPORTAMIENTO RESPONSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - Uso responsable del móvil - Buen uso de los dispositivos digitales en el centro. - Nombrar la figura dentro del alumnado del “Responsable de aula de medios informáticos” - Ética en el uso de materiales y herramientas digitales en la red: propiedad intelectual, licencias de uso, cesión de datos personales, principios del software libre, obsolescencia programada.

<p>3. VERIFICAR LA CALIDAD DE LA INFORMACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inclusión en los trabajos la bibliografía consultada para que quedé reflejado que han consultado varias fuentes y han contrastado la información. Uso de una webgrafía . - Capacidad de describir y explicar con las propias palabras, la información que encuentran en internet (evitar el “corta-pega”). - Uso crítico de la información y detección de noticias falsas. Espíritu crítico en la información que se consume.
<p>4. OTORGAR RECONOCIMIENTO A LOS DEMÁS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación correcta de los trabajos e indicación de referencias sobre la autoría de fotos y textos literales. Identificación de participantes y el trabajo realizado. - Ética en el uso de materiales y herramientas digitales en la red: propiedad intelectual, licencias de uso, cesión de datos personales, software libre, ... - Realización de críticas constructivas.
<p>5. APRENDER A COMUNICARSE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo básico adecuado de las aulas virtuales y Seguimiento educativo de EducamosCLM: envío de archivos, mensajes, visualización de trabajos, notas, comunicación con el profesorado, trabajo cooperativo, etc
<p>6. RESOLVER PROBLEMAS TÉCNICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la autonomía para resolver problemas básicos (contraseñas, acceso, compartir documentos) - Conocer los puertos de conexión de los dispositivos digitales para comprobar malas conexiones - Recordar contraseña EducamosCLM - Asignación rol responsable de medios informáticos en los grupos de trabajo del alumnado (ABP). - Uso variado de dispositivos de búsqueda electrónicos (pc, móvil, biblioteca pública)
<p>7. CONTENIDOS DIGITALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Producción digital de contenidos a nivel de usuario de Edición de textos, hoja de cálculo y presentaciones. Uso del Office 365 de Educamos CLM. - Al formar parte de la Red de Centros con Conciencia sonora y musical, cuidar este aspecto en la realización de producciones audiovisuales. - Crear un documento con imágenes, grabación del documento en los dos formatos más comunes (word y pdf). - Ser capaz de buscar, consultar y cribar la información encontrada para la realización de documentos de textos digitales escritos y visualizados con imágenes.
<p>8. CONTENIDOS DIGITALES EN EL DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de herramientas tecnológicas para enseñar matemáticas con las TIC, como por ejemplo Geogebra, Derive y Wiris.

9 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Desde las matemáticas, se han planeado las siguientes actividades:

- Actividades extracurriculares:

Actividades	Curso
Club de juegos	Todos
Visita Airbus (interdepartamental)	Bachilleratos
Museo de las ilusiones en Madrid	Secundaria
Museo de las Ciencias	3º y 4º ESO
Museo nacional de ciencia y tecnología. Taller aula.	Secundaria

- Actividades complementarias:

Actividades	Curso
Matemáticas y la papiroflexia	1º ESO
Árbol de navidad	1º ESO
Bingo matemático	1º y 2º ESO
Fotografía matemática	4ºESO y 1º Bachillerato
El cubo de Rubik	3º y 4º ESO

Se propone pedir para años posteriores una visita a la Escuela de Ingeniería de Caminos, Canales y Puentes de la UPM para la que actualmente ya no hay plazas.

Dejamos abierta la posibilidad de plantear salidas y excursiones, durante el curso escolar.



MODELO PROGRAMA DE REFUERZO EDUCATIVO

(Decreto 82/2022, de 12 de Julio, Decreto 83/2022, de 12 de Julio Orden 186/2022, de 27 de Septiembre, Orden 187/2022 de 27 de Septiembre)

A. DATOS IDENTIFICATIVOS			
ALUMNO:		CURSO Y GRUPO:	
MATERIA:		PROFESOR:	

B. MOTIVOS DE ELABORACIÓN DEL PRE			
	RECUPERACIÓN 1ª EVALUACIÓN		Alumno no repetidor
	REPETICIÓN DE CURSO		OTROS (especificar):

CRITERIOS EXPECÍFICOS	NC	EP	C
CM1. Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.			
CM2. Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.			
CM3. Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			
patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.			
CM5. Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			



<p>CM6. Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.</p>			
<p>CM7. Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.</p>			
<p>CM8. Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.</p>			
<p>CM9. Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.</p>			
<p>CM10. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables.</p>			

<p>PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (Para recuperar la evaluación/la materia pendiente... el alumno tiene que):</p>
<p>OBSERVACIONES:</p>

FIRMADO:



Castilla-La Mancha



Anexo II: Cuestionario de autoevaluación docente.

AUTOEVALUACIÓN DOCENTE

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN

EVALUACIÓN DE DOCENTES

RESOLUCIÓN DE 05/12/2018, DE LA VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN, POR LA QUE SE HACEN PÚBLICOS LOS ÁMBITOS, DIMENSIONES E INDICADORES Y SE ESTABLECE EL PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LOS DOCENTES EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CASTILLA-LA MANCHA (DOCM 12 DICIEMBRE)

AUTOVALORACIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL DOCENTE

Docente sin cargo
(ejerciendo o no la tutoría)

Profesor/a: _____

Centro: _____

Localidad y provincia: _____

Fecha: _____

ORIENTACIONES

Para la elaboración del informe se tendrán en cuenta las siguientes indicaciones:

En el apartado “Descripción de actuaciones y evidencias”, el docente describirá las actuaciones más relevantes realizadas en relación con el indicador evaluado, señalando, siempre que sea posible, las evidencias que justifican el nivel de logro con que se ha autovalorado.

En el apartado de “Nivel de logro”, el docente valorará las actuaciones realizadas en cada indicador de acuerdo con la siguiente escala:

NIVELES DE LOGRO O EJECUCIÓN:

No realiza la actuación descrita en el indicador.

Ausencia de información y de evidencias referidas a la realización de las tareas encaminadas al cumplimiento de lo descrito en el indicador.

Interviene ocasionalmente en el desarrollo de la actuación o cuando es requerido/a para ello. La actuación desarrollada es insuficiente, incompleta o no ajustada al procedimiento establecido.

Hay escasa información y/o muy escasas evidencias referidas a la realización de las tareas encaminadas al cumplimiento de lo descrito en el indicador.

Realiza estas tareas de manera discontinua o esporádica.

A pesar de que realiza dichas tareas, no las hace de manera adecuada y suficiente o no se ajustan al procedimiento establecido.

Realiza habitualmente la actuación descrita en el indicador, con sistematicidad y de acuerdo a la planificación y al procedimiento establecido.

Hay información suficiente y/o evidencias habituales o frecuentes referidas a la realización de las tareas descritas en el indicador.

Realiza estas tareas de manera habitual o frecuente.

Desarrolla las tareas de manera suficiente y sistemática ajustándose al procedimiento establecido.

Además, interviene activamente en el diseño de propuestas, iniciativas o instrumentos orientados a la mejora del desarrollo de la actuación descrita en el indicador.

Además de alcanzar el nivel de logro de suficiencia mínima anterior, el docente aporta alguno de los valores añadidos de crear, producir, diseñar, innovar, investigar, impulsar, etc, en el desarrollo de las tareas encaminadas al cumplimiento de lo descrito en el indicador.

Además, se implica personalmente en el análisis y evaluación de los resultados de la actuación descrita realizando propuestas para su mejora.

Además de alcanzar el logro de valor añadido anterior, el docente interviene en el desarrollo de un procedimiento de evaluación para comprobar el grado de cumplimiento de lo previsto o planificado, detectando áreas susceptibles de mejora y estableciendo las oportunas propuestas.

Realiza la actuación prevista con el mayor nivel de exigencia.

Además de conseguir los anteriores niveles de logro, el docente destaca de manera significativa por el excelente nivel de competencia e implicación en el desarrollo de las tareas y responsabilidades descritas en el indicador.

ÁMBITOS, DIMENSIONES E INDICADORES DE VALORACIÓN

Ámbito I. Participación en las tareas generales y su colaboración con otros docentes y directivos del centro.

Dimensión I1. El desarrollo de las tareas propias de su responsabilidad en el equipo docente y la coordinación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Indicadores

INDICADORES	DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES Y EVIDENCIAS	NIVEL DE LOGRO 0 a 5
1. Analiza y valora, junto con los demás docentes, las dificultades y logros escolares del alumnado, aportando posibles soluciones y facilitando información a las familias (en caso de ser menor de edad) y al resto de docentes		
2. Colabora con el Equipo de Orientación y Apoyo del colegio o con el Departamento de Orientación del instituto.		
3. Favorece el trabajo en equipo y propone compartir fuentes de información con el uso de plataformas digitales		
4. Participa en los procesos de evaluación interna que se desarrollan en el centro.		

Dimensión I2. La organización o la participación en proyectos o actividades realizadas en el centro. La gestión de los medios materiales y técnicos del centro (bibliográficos, informáticos, audiovisuales, etc.)

Indicadores

INDICADORES	DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES Y EVIDENCIAS	NIVEL DE LOGRO 0 a 5
1. Ejerce o colabora en el ejercicio de alguna de las responsabilidades en funciones específicas que se establecen en el centro: responsable de riesgos laborales, responsable de formación, responsable de comedor, etc.		
2. Participa en la organización de los medios audiovisuales, los recursos bibliográficos o informáticos del centro, o en actividades relacionadas con ellos.		
3. Participa en la planificación, desarrollo y evaluación de las actividades complementarias y/o extracurriculares que se desarrollan en el centro.		
4. Colabora en otras actividades o procesos más puntuales o específicos que le son encomendados por el equipo directivo: tutoría de profesorado o alumnado en prácticas, colaboración en procesos generales de evaluación del alumnado o del centro, etc.		

Dimensión I3. La implicación en el fomento de la convivencia y la resolución de conflictos y el impulso de la participación del alumnado y las familias en las actividades generales del centro

Indicadores

INDICADORES	DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES Y EVIDENCIAS	NIVEL DE LOGRO 0 a 5
1. Establece reglas claras y tiene expectativas positivas sobre el comportamiento de los estudiantes, además de crear un ambiente de confianza y trabajo en el aula.		



Castilla-La Mancha



2. Gestiona las situaciones de conflicto mediante distintos tipos de procedimientos, no basándose solo en la aplicación de medidas disciplinarias.		
3. Participa en la elaboración, coordinación y evaluación de proyectos y actividades para favorecer la educación en valores y la convivencia del centro.		
4. Facilita y fomenta la participación de las familias en las actividades del centro.		

Ámbito II. Programación y desarrollo de la práctica profesional docente

Dimensión II1. Planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje

Indicadores

INDICADORES	DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES Y EVIDENCIAS	NIVEL DE LOGRO 0 a 5
1. Incluye los elementos curriculares prescriptivos en la programación didáctica adaptándolos a las características del alumnado y al contexto del centro docente.		
2. Elabora las unidades didácticas o unidades de trabajo, utilizando como referente la programación didáctica del área, materia, ámbito, módulo o asignatura correspondiente.		
3. Planifica el tratamiento de las competencias clave relacionándolas con el resto de elementos del currículo del área, materia, ámbito, módulo o asignatura correspondiente.		
4. Concreta los criterios de evaluación (resultados de aprendizaje en Formación Profesional) en estándares de aprendizaje (criterios de evaluación en Formación Profesional) y los utiliza como referente principal en la evaluación del alumnado.		



5. Define criterios de calificación y recuperación tomando como referentes los criterios de evaluación (resultados de aprendizaje en Formación Profesional) y los estándares de aprendizaje (criterios de evaluación en Formación Profesional).		
6. Diseña estrategias para dar una respuesta adecuada a la diversidad del alumnado.		

Dimensión II2. Desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula

Indicadores

INDICADORES	DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES Y EVIDENCIAS	NIVEL DE LOGRO 0 a 5
1. Domina los conceptos centrales, la estructura y los métodos de trabajo del propio campo disciplinar, estructurando de forma adecuada el contenido.		
2. Utiliza los conocimientos sobre la didáctica de la disciplina en la práctica docente		
3. El docente utiliza estrategias para descubrir los conocimientos previos de los alumnos, siendo la base de su gestión de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula. Tiene claro lo que deben aprender los alumnos al final de cada unidad didáctica, y se lo transmite con claridad.		
4. Propone actividades de enseñanza-aprendizaje coherentes y los recursos necesarios para el logro de los aprendizajes previstos		
5. Utiliza en el aula un discurso que estimula y mantiene el interés del alumnado hacia el tema objeto de estudio		
6. Muestra una actitud abierta y receptiva y fomenta la interacción con el alumnado		
7. Fomenta el uso por parte del alumnado de procedimientos para buscar y analizar información.		



8. Fomenta el uso por parte del alumnado de procedimientos para revisar y consolidar lo aprendido y contrastarlo con los demás.		
9. Facilita el trabajo del alumnado en agrupamientos diversos para acometer actividades de distintos tipos: trabajo individual, en grupo, cooperativo, de investigación, etc.		
10. Gestiona la inteligencia emocional en el aula, facilitando la expresión de los alumnos, enseñando estrategias comunicativas para la producción de intervenciones estructuradas y potenciando el conocimiento de realidades personales, sociales y culturales diferentes		
11. Promueve y favorece compartir fuentes de información en plataformas digitales en el grupo de alumnos donde ejerce.		
12. Propone al alumnado la realización de actividades de recuperación y refuerzo, de enriquecimiento y ampliación.		

Dimensión II3. Evaluación del alumnado

Indicadores

INDICADORES	DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES Y EVIDENCIAS	NIVEL DE LOGRO 0 a 5
1. Realiza la evaluación inicial para obtener información sobre los conocimientos previos, destrezas y actitudes del alumnado, la evaluación del progreso de los aprendizajes a lo largo de la unidad didáctica y la evaluación final de los mismos.		
2. Utiliza instrumentos adaptados para evaluar los distintos aprendizajes, coherentes con los criterios de evaluación definidos en la programación y con las competencias que debe alcanzar el alumnado		
3. Registra el grado de logro de los estándares de aprendizaje (criterios de evaluación en FP) mediante diferentes instrumentos de evaluación		



4. Favorece el desarrollo de estrategias de autoevaluación y coevaluación en el alumnado para analizar sus propios aprendizajes.		
5. Aplica los criterios de calificación y recuperación tomando como referentes los criterios de evaluación (resultados de aprendizaje en Formación Profesional) y los estándares de aprendizaje (criterios de evaluación en Formación Profesional).		
6. Analiza los resultados académicos obtenidos por el alumnado y formula propuestas de mejora		

Dimensión nº II4. Evaluación del proceso de enseñanza y actualización profesional del docente

Indicadores

INDICADORES	DESCRIPCIÓN DE ACTUACIONES Y EVIDENCIAS	NIVEL DE LOGRO 0 a 5
1. Registra y evalúa el seguimiento de su propia actuación en el desarrollo de las clases (diario de clase, cuaderno de notas o registro de observación, etc.).		
2. Realiza una coevaluación de su propia actuación como docente.		
3. Participa en actividades de formación dirigidas a la actualización de conocimientos científico-técnicos, didácticos y/o psicopedagógicos.		
4. Realiza actividades, trabajos o proyectos de investigación e innovación educativa relacionados con su propia práctica docente, participando en distintos grupos de trabajo, elaborando materiales educativos y difundiendo, en su caso, sus conclusiones a la comunidad educativa.		



En _____, a __ de _____ de 20__

El/La docente

Fdo.: _____.