



INSTITUTO  
SANTÍSIMA  
TRINIDAD

Curso 2020 / 2021

PROGRAMACIÓN  
DIDÁCTICA DEL  
DEPARTAMENTO DE

**MATEMÁTICAS**

**3º E.S.O.**

**MATEMÁTICAS  
ORIENTADAS A  
LAS  
ENSEÑANZAS  
APLICADAS**

I.E.S. SANTÍSIMA TRINIDAD  
Baeza

ÁREA/MATERIA/ ÁMBITO/MÓDULO	MATEMÁTICAS ORIENTADAS A LAS ENSEÑANZAS APLICADAS 3º ESO
--------------------------------	--

DEPARTAMENTO	MATEMÁTICAS
PROFESOR	Montserrat Infantes Rodríguez

NIVEL	3º	CURSO	B-C
-------	----	-------	-----

## Índice

---

- 1. Objetivos y competencias clave.....**
- 2. Distribución temporal de los contenidos .....**
- 3. Metodología didáctica que se va a aplicar .....**
- 4. Medidas de atención a la diversidad .....**
- 5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje .....**
- 6. Procedimientos de evaluación y criterios de calificación .....**
- 7. Actividades de recuperación de alumnos con materias.....**
- pendientes de cursos anteriores.....**
- 8 Plan de fomento de la lectura.....**
- Anexo I: Programación de las Unidades Didácticas.....**

## 1. Objetivos y competencias clave

### Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

El decreto 1105/2014 establece que la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, 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. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

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 expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

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 de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## Objetivos específicos de la materia de Matemáticas

El Decreto 111/2016 establece para la materia de Matemáticas los siguientes objetivos:

1. Mejorar la capacidad de pensamiento reflexivo y crítico e incorporar al lenguaje y modos de argumentación, la racionalidad y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto en los procesos matemáticos, científicos y tecnológicos como en los distintos ámbitos de la actividad humana.
2. Reconocer y plantear situaciones susceptibles de ser formuladas en términos matemáticos, elaborar y utilizar diferentes estrategias para abordarlas y analizar los resultados utilizando los recursos más apropiados.
3. Cuantificar aquellos aspectos de la realidad que permitan interpretarla mejor; utilizar técnicas de recogida de la información y procedimientos de medida, realizar el análisis de los datos mediante el uso de distintas clases de números y la selección de los cálculos apropiados a cada situación.
4. Identificar los elementos matemáticos (datos estadísticos, geométricos, gráficos, cálculos, etc.) presentes en los medios de comunicación, Internet, publicidad u otras fuentes de información, analizar críticamente las funciones que desempeñan estos elementos matemáticos y valorar su aportación para una mejor comprensión de los mensajes.
5. Identificar las formas y relaciones espaciales que encontramos en nuestro entorno; analizar las propiedades y relaciones geométricas implicadas y ser sensible a la belleza que generan, al tiempo que estimulan la creatividad y la imaginación.
6. Utilizar de forma adecuada las distintas herramientas tecnológicas (calculadora, ordenador, dispositivo móvil, pizarra digital interactiva, etc.), tanto para realizar cálculos como para buscar, tratar y representar información de índole diversa y también como ayuda en el aprendizaje.
7. Actuar ante los problemas que surgen en la vida cotidiana de acuerdo con métodos científicos y propios de la actividad matemática, tales como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
8. Elaborar estrategias personales para el análisis de situaciones concretas y la identificación y resolución de problemas, utilizando distintos recursos e instrumentos y valorando la conveniencia de las estrategias utilizadas en función del análisis de los resultados y de su carácter exacto o aproximado.
9. Manifestar una actitud positiva ante la resolución de problemas y mostrar confianza en su propia capacidad para enfrentarse a ellos con éxito, adquiriendo un nivel de autoestima adecuado que le permita disfrutar de los aspectos creativos, manipulativos, estéticos, prácticos y utilitarios de las matemáticas.

10. Integrar los conocimientos matemáticos en el conjunto de saberes que se van adquiriendo desde las distintas áreas de modo que puedan emplearse de forma creativa, analítica y crítica.

11. Valorar las matemáticas como parte integrante de la cultura andaluza, tanto desde un punto de vista histórico como desde la perspectiva de su papel en la sociedad actual. Aplicar las competencias matemáticas adquiridas para analizar y valorar fenómenos sociales como la diversidad cultural, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, la salud, el consumo, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento matemático acumulado por la humanidad, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social o convivencia pacífica.

### Competencias

Desde el punto de vista del aprendizaje, las competencias clave del currículo se pueden considerar de forma general como una combinación dinámica de atributos (conocimientos y su aplicación, actitudes, destrezas y responsabilidades) que describen el nivel o grado de suficiencia con que una persona es capaz de desempeñarlos.

Las competencias clave del currículo ayudan a definir los estándares de aprendizaje evaluables de una determinada asignatura en un nivel concreto de enseñanza; es decir, las capacidades y las actitudes que los alumnos deben adquirir como consecuencia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Una competencia no solo implica el dominio del conocimiento o de estrategias o procedimientos, sino también la capacidad o habilidad de saber cómo utilizarlo (y por qué utilizarlo) en el momento más adecuado, esto es, en situaciones diferentes.

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

- Comunicación lingüística: **CCL**
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: **CMCT**
- Competencia digital: **CD**
- Aprender a aprender: **CAA**
- Competencias sociales y cívicas: **CSC**
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: **SIEP**
- Conciencia y expresiones culturales: **CEC**

**Correspondencia entre competencias clave y objetivos generales**

COMPETENCIAS CLAVE/CAPACIDADES TERMINALES	OBJETIVOS DE MATEMÁTICAS
1. Competencia en comunicación lingüística.	1 – 4 – 7 – 10 - 11
2. Competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología.	Todos
3. Competencia digital.	1 – 3 – 4 – 6 – 10 - 11
4. Competencias sociales y cívicas.	1 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9 – 10 - 11
5. Conciencia y expresiones culturales	4 – 5 – 10 - 11
6. Aprender a aprender.	1 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9 – 10 - 11
7. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	1 – 2 – 3 – 4 – 7 – 8 – 9 – 10 - 11

Contribución de la asignatura a las competencias clave.

*Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:* La materia Matemáticas contribuye especialmente al desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Esta se entiende como habilidad para desarrollar y aplicar el razonamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas en situaciones cotidianas; en concreto, engloba los siguientes aspectos y facetas: pensar, modelar y razonar de forma matemática, plantear y resolver problemas, representar entidades matemáticas, utilizar los símbolos matemáticos, comunicarse con las matemáticas y sobre las matemáticas, y utilizar ayudas y herramientas tecnológicas; además, el pensamiento matemático ayuda a la adquisición del resto de competencias.

*Competencia en comunicación lingüística:* Las Matemáticas desarrollan la competencia en comunicación lingüística ya que utilizan continuamente la expresión y comprensión oral y escrita, tanto en la formulación de ideas y comunicación de los resultados obtenidos como en la interpretación de enunciados.

*Competencia digital:* La competencia digital se trabaja en nuestra materia a través del empleo de las tecnologías de la información y la comunicación, de forma responsable, para servir de apoyo a la resolución de problemas y la comprobación de la solución.

*Competencia de aprender a aprender:* El desarrollo de la competencia de aprender a aprender se realiza a partir de la construcción de modelos de tratamiento de la información y el razonamiento, con autonomía, perseverancia y reflexión crítica a través de la comprobación de resultados y la autocorrección.

*Competencias sociales y cívicas:* La aportación a las competencias sociales y cívicas se produce desde la consideración de la utilización de las matemáticas para describir fenómenos sociales, predecir y tomar decisiones, adoptando una actitud abierta ante puntos de vista ajenos, valorando las diferentes formas de abordar una situación y mostrando una actitud abierta ante diferentes soluciones.

*Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:* Los propios procesos de resolución de problemas fomentan de forma especial el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor al establecer un plan de trabajo en revisión y modificación continua en la medida que se va resolviendo el problema, al planificar estrategias, asumir retos y contribuir a convivir con la incertidumbre, favoreciendo al mismo tiempo el control de los procesos de toma de decisiones.

*Competencia en conciencia y expresiones culturales:* El conocimiento matemático es, en sí mismo, expresión universal de la cultura, por lo que favorece el desarrollo de la competencia en conciencia y expresiones culturales. La geometría, en particular, es parte integral de la expresión artística, ofrece medios para describir y comprender el mundo que nos rodea, y apreciar la belleza de las distintas manifestaciones artísticas.

## 2. Distribución temporal de los contenidos

En el momento de organizar la temporalización de los contenidos en los diferentes cursos, se han tenido muy en cuenta, por un lado, a) los resultados de la prueba inicial y por otro b) los contenidos que el año pasado se vieron afectados por el período de confinamiento, siendo prioridad para este curso, repasar o incluso empezar los diferentes bloques por estos contenidos, ya que la propia configuración de la asignatura, hace imposible seguir avanzando en la materia sin haber asimilado los conceptos de los cursos anteriores. Así, toda la temporalización de esta programación estará basada en estos dos puntos.

TRIM	UNIDADES Y COMPETENCIAS	SEM A-NAS	CONTENIDOS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS
	<b>Procesos y métodos.</b> <b>CMCT, CAA, CSC, SIEP, CD, CCL</b>	Todo el curso	Planificación del proceso de resolución de problemas: Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc. Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc. Planteamiento de investigaciones matemáticas escolares en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos. Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico. Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para: a). la recogida ordenada y la organización de datos. b). la elaboración y creación de representaciones gráficas de datos numéricos, funcionales o estadísticos. c). facilitar la comprensión de propiedades geométricas o funcionales y la realización de cálculos de tipo numérico, algebraico o estadístico. d). el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas. e). la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos. f). comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.
1º	<b>Tema 1. Números racionales y</b>	24 Sep-	Potencias de números naturales con exponente entero. Significado y uso. Potencias de base 10. Aplicación para la expresión de números muy pequeños. Operaciones con

	<b>Tema 2.</b> <b>Potencias.</b> <b>CMCT, CAA,</b> <b>CSC, SIEP, CD,</b> <b>CCL</b>	-30 Oct.	números expresados en notación científica. Jerarquía de operaciones. Números decimales y racionales. Transformación de fracciones en decimales y viceversa. Números decimales exactos y periódicos. Operaciones con fracciones y decimales. Cálculo aproximado y redondeo. Error cometido.
	<b>Tema 3.</b> <b>Polinomios.</b> <b>CMCT, CAA,</b> <b>CSC, SIEP, CD,</b> <b>CCL, CEC</b>	3 Nov - 20 Nov	Investigación de regularidades, relaciones y propiedades que aparecen en conjuntos de números. Expresión usando lenguaje algebraico. Transformación de expresiones algebraicas con una indeterminada. Igualdades notables.
	<b>Tema 4.</b> <b>Ecuaciones</b> <b>Tema 5.</b> <b>Sistemas de</b> <b>ecuaciones.</b> <b>CMCT, CAA,</b> <b>CSC, CD, CCL</b>	23 nov- 22En e.	Ecuaciones de segundo grado con una incógnita. Resolución (método algebraico y gráfico). Resolución de problemas mediante la utilización de ecuaciones y sistemas.
2º	<b>Tema 7.</b> <b>Geometría del</b> <b>plano.</b> <b>Movimientos.</b> <b>Tema 8.</b> <b>Triángulos.</b> <b>Propiedades.</b> <b>CMCT, CAA,</b> <b>CSC, SIEP, CD,</b> <b>CCL</b>	25 Ene - 25Fe b.	Mediatriz, bisectriz, ángulos y sus relaciones, perímetro y área. Propiedades. Teorema de Tales. División de un segmento en partes proporcionales. Aplicación a la resolución de problemas. Traslaciones, giros y simetrías en el plano
	<b>Tema 9.</b> <b>Geometría</b> <b>del espacio.</b> <b>CMCT, CAA,</b> <b>CCL</b>	2 Mar - 26 Mar	Geometría del espacio: áreas y volúmenes. El globo terráqueo. Coordenadas geográficas. Longitud y latitud de un punto.
3ª	<b>Tema 10.</b> <b>Funciones.</b>  <b>CMCT, CAA,</b> <b>CSC, SIEP, CD,</b> <b>CCL</b>	5 Abr - 23 Abr.	Análisis y descripción cualitativa de gráficas que representan fenómenos del entorno cotidiano y de otras materias. Análisis de una situación a partir del estudio de las características locales y globales de la gráfica correspondiente. Análisis y comparación de situaciones de dependencia funcional dadas mediante tablas y enunciados
3º	<b>Tema 11.</b> <b>Funciones</b> <b>lineales y</b> <b>cuadráticas</b> <b>CMCT, CAA,</b> <b>CSC, CCL, CEC</b>	26Ab r- 21m ay	Utilización de modelos lineales para estudiar situaciones provenientes de los diferentes ámbitos de conocimiento y de la vida cotidiana, mediante la confección de la tabla, la representación gráfica y la obtención de la expresión algebraica. Expresiones de la ecuación de la recta Funciones cuadráticas. Representación gráfica. Utilización para representar situaciones de la vida cotidiana.



	<b>Tema 12.</b> <b>Estadística</b> <b>CMCT, CAA,</b> <b>CSC, SIEP, CD,</b> <b>CCL</b>	24M ay- 23 jun.	Fases y tareas de un estudio estadístico. Población, muestra. Variables estadísticas: cualitativas, discretas y continuas. Métodos de selección de una muestra estadística. Representatividad de una muestra. Frecuencias absolutas, relativas y acumuladas. Agrupación de datos en intervalos. Gráficas estadísticas. Parámetros de posición: media, moda, mediana y cuartiles. Cálculo, interpretación y propiedades. Parámetros de dispersión: rango, recorrido intercuartílico y desviación típica. Cálculo e interpretación. Diagrama de caja y bigotes. Interpretación conjunta de la media y la desviación típica. 1. Elaborar informaciones estadísticas para describir un conjunto de datos mediante tablas y gráficas adecuadas a la situación analizada, justificando si las conclusiones son representativas para la población estudiada. 2. Calcular e interpretar los parámetros de posición y de dispersión de una variable estadística para resumir los datos y comparar distribuciones estadísticas. 3. Analizar e interpretar la información estadística que aparece en los medios de comunicación, valorando su representatividad y fiabilidad 1.1
--	---	--------------------------	---

La PROGRAMACIÓN DE LAS UNIDADES DIDACTICAS se desarrolla en el ANEXO I

### 3. Metodología didáctica que se va a aplicar

La materia de Matemáticas orientadas a las enseñanzas aplicadas en la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá al desarrollo y adquisición de las competencias y de los objetivos generales de etapa, teniendo en cuenta lo que el alumno es capaz de hacer, sus conocimientos previos y la funcionalidad de los conocimientos adquiridos; es decir, que puedan ser utilizados en nuevas situaciones. Por tanto, es muy importante contextualizar los aprendizajes a la resolución de problemas de la vida real en los que se pueden utilizar números, gráficos, tablas, etc., así como realizar operaciones, y expresar la información de forma precisa y clara.

En esta etapa, la resolución de problemas ocupa un lugar preferente en el currículo como eje de la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. Las estrategias de resolución y las destrezas de razonamiento son contenidos transversales a todos los bloques de contenidos. Además, permiten trabajar e integrar conocimientos de varios bloques o de distintas materias. Desde todos los bloques habrá que abordar la planificación del proceso, las estrategias y técnicas de la resolución de problemas o la confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas para enfrentarse a situaciones nuevas. Los problemas deberán partir del nivel de conocimientos de los alumnos y las alumnas y se irá graduando su dificultad a lo largo de la etapa.

La metodología que vamos a poner en juego a lo largo de este curso se asienta en los siguientes principios:

- **Motivación:** al alumno hay que atraerle mediante **contextos cercanos**, presentarle situaciones que entienda y le resulten significativas.

- Foco en la **aplicación y utilidad** que las matemáticas tienen en la vida cotidiana de los alumnos, sin prescindir del rigor que requiere la asignatura.
- Relevancia de las **competencias en matemáticas** y de la **competencia matemática**.

**Aprendizaje activo y colaborativo:** la adquisición y aplicación de conocimientos en situaciones y contextos reales es una manera óptima de fomentar la participación e implicación del alumnado en su propio aprendizaje. Una metodología activa ha de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares. En el curso actual y mientras las circunstancias de la pandemia no cambien, el trabajo colaborativo se suspenderá para garantizar la mayor distancia entre los alumnos hasta que la situación mejore.

- Peso importante de las **actividades:** la **extensa práctica** de ejercicios y problemas afianza los conocimientos adquiridos y permite al profesor detectar (y solventar) cualquier laguna de aprendizaje.
- **Integración de las TIC** en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Será de gran importancia el uso de la plataforma classroom. Se ha creado una clase para cada curso, y en caso de actividad no presencial, se utilizará para la comunicación con el alumno, recepción de ejercicios, clases on-line, etc.
- **Atención a la diversidad** de capacidades e intereses: esto implica una metodología de enseñanza en la que la clave es garantizar el avance seguro, el logro paso a paso. Evitando lagunas conceptuales, competencias insuficientemente trabajadas y, en definitiva, frustraciones por no alcanzar cada alumno, dentro de los principios de atención individualizada y educación inclusiva, todo aquello de que es capaz. Lo que implica atender no solo a quien más ayuda necesita sino también a los alumnos con mayor capacidad e interés por ampliar conocimientos.

Será preciso trabajar con técnicas de aprendizaje cooperativo en pequeños grupos y con materiales que permitan distintos grados de profundización y actividades abiertas. Los métodos tienen que ser diversos, tendiendo siempre a propuestas metodológicas que impliquen activamente al alumnado. En ocasiones, la utilización de distintos medios tecnológicos puede facilitar el aprendizaje de forma autónoma y permitirá trabajar a niveles diferentes según las capacidades de los alumnos y las alumnas, mejorando de este modo la atención a la diversidad.

## Materiales didácticos

Con el objetivo de poner en práctica los principios metodológicos en los que creemos, hemos seleccionado un conjunto de materiales didácticos que responden a nuestro planteamiento.

## Libro del alumno GENiOX

El alumno dispone de un libro impreso y su versión electrónica, que incluye recursos para que los trabaje, según la planificación docente, junto con la unidad. Se puede trabajar con y sin conexión a Internet.

Esta versión electrónica del libro incorpora la página html de *Matemáticas en el día a día*, animaciones, vídeo tutoriales y todas las actividades del libro interactivas.

## Recursos

Estos recursos están concebidos para facilitar la dinámica de aula, para atender a la diversidad, para trabajar las competencias, para completar, ampliar o profundizar en los contenidos del curso y para evaluar. Además, están disponibles en diferentes formatos. Son los siguientes:

- Contexto histórico / curiosidades para introducir la unidad: formato digital (html).
- GeoGebra: formato digital (html).
- Vídeo tutoriales: formato digital (mp4).
- Actividades interactivas (todas las de los epígrafes de contenido y las finales del libro del alumno) con traza para facilitar el seguimiento.
- Adaptación curricular: cada unidad cuenta con una versión adaptada. Disponible como documento imprimible.
- Actividades de refuerzo por unidad: documentos imprimibles y editables.
- Actividades de ampliación por unidad: documentos imprimibles y editables.
- ¡Ojalá no hubiera números! Editorial Nivola

## 4. Medidas de atención a la diversidad

Las medidas de atención a la diversidad tenderán a alcanzar los objetivos y las competencias establecidas para la Educación Secundaria Obligatoria y se regirán por los principios de calidad, equidad e igualdad de oportunidades, normalización, integración e inclusión escolar, igualdad entre mujeres y hombres, no discriminación, flexibilidad, accesibilidad y diseño universal y cooperación de la comunidad educativa.

En nuestra programación incluimos, para cada unidad, un conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses del alumnado.

En cada unidad incorporamos un tratamiento sistemático de la atención de a la diversidad mediante la integración de programas de refuerzo y ampliación, así como de adaptación curricular, además de otras medidas conducentes a atender a las diferencias individuales. Concretamente:

**Adaptación curricular:** cada unidad cuenta con una versión adaptada. El aspecto es similar al del libro del alumno, para que quien necesite este material no sienta que utiliza algo radicalmente diferente que el resto de sus pares. El profesor dispone de esta versión adaptada en formato imprimible para poder administrar su entrega en función de los criterios que considere adecuados y de las necesidades identificadas.

**Actividades de refuerzo:** el profesor dispone de una batería de actividades de refuerzo por unidad en formato imprimible y editable para poder administrar su entrega en función de los criterios que considere adecuados y de las necesidades identificadas. En el caso del refuerzo, estas necesidades serán típicamente las de aquellos alumnos con mayores dificultades para seguir el ritmo de aprendizaje general del aula.

**Actividades de ampliación:** el profesor dispone una batería de actividades de ampliación por unidad en formato imprimible y editable para poder administrar su entrega en función de los criterios que considere adecuados y de las necesidades identificadas. En el caso de la ampliación, estas necesidades serán típicamente las de aquellos alumnos cuyas capacidades, intereses o motivaciones sean mayores que las del grupo.

**Actividades graduadas:** más allá de las actividades específicamente diseñadas con el objetivo de reforzar o ampliar, todas las actividades del libro del alumno (tanto las ligadas a la consolidación inmediata de los contenidos como las actividades finales) están graduadas según un baremo que dispone de tres niveles de dificultad (baja, media, alta). De esta manera, el profesor podrá modular la asignación de actividades en función de las características individuales de los alumnos en el grupo de clase.

**Ayudas didácticas:** el libro del alumno escogido (proyecto GENiOX de la editorial Oxford) cuenta con una serie de recursos que facilitan la inclusión de todos los alumnos: los recordatorios de conceptos esenciales, el resumen final de procedimientos, las etiquetas que marcan con claridad los pasos a realizar a la hora de aproximarse a una tarea, etc.

**Metodología inclusiva:** como se ha explicado anteriormente, nuestra metodología didáctica tiene como uno de sus ejes principales el objetivo de no dejar a nadie atrás. Esto significa introducir en el aula una dinámica en la cual el alumno se sienta cómodo, comprometido con su proceso de aprendizaje, motivado; no descolgado, desinteresado, ajeno. El aprendizaje activo y colaborativo por el que apostamos, la conexión con situaciones de la vida cotidiana, así como la integración de las TIC, desempeñan un papel clave a la hora de lograr esto.

## 5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

El alumnado de tercer curso en Matemáticas Orientadas a las Enseñanzas Aplicadas, debe:

### Bloque 1. Procesos, métodos y actitudes en Matemáticas

1. Expresar verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema.
  - 1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.
2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas.
  - 2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).
  - 2.2. Valora la información de un enunciado y la relaciona con el número de soluciones del problema.
  - 2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.
  - 2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.
3. Describir y analizar situaciones de cambio para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones.
  - 3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.
  - 3.2. Utiliza las leyes matemáticas encontradas para realizar simulaciones y predicciones sobre los resultados esperables, valorando su eficacia e idoneidad.
4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc.
  - 4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.
  - 4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.
5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, los resultados y las conclusiones obtenidas en los procedimientos de investigación.
  - 5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.
6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad.
  - 6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener cuestiones de interés.
  - 6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático, identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen en él y los conocimientos matemáticos necesarios.

- 6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.
- 6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.
- 6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.
7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos.
  - 7.1. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.
8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.
  - 8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.
  - 8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.
  - 8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.
  - 8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.
9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.
  - 9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.
10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras.
  - 10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.
11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas.
  - 11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.
  - 11.2. Utiliza medios tecnológicos para hacer representaciones gráficas de funciones con expresiones algebraicas complejas y extraer información cualitativa y cuantitativa sobre ellas.
  - 11.3. Diseña representaciones gráficas para explicar el proceso seguido en la solución de problemas, mediante la utilización de medios tecnológicos.
  - 11.4. Recrea entornos y objetos geométricos con herramientas tecnológicas interactivas para mostrar, analizar y comprender propiedades geométricas.
12. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo estos en entornos apropiados para facilitar la interacción.
  - 12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, vídeo, sonido), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada, y los comparte para su discusión o difusión.

- 12.2. Utiliza los recursos creados para apoyar la exposición oral de los contenidos trabajados en el aula.
- 12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.

## Bloque 2. Números y álgebra

1. Utilizar las propiedades de los números racionales para operarlos, utilizando la forma de cálculo y notación adecuada, para resolver problemas de la vida cotidiana, y presentando los resultados con la precisión requerida.
  - 1.1. Reconoce los distintos tipos de números (naturales, enteros y racionales), indica el criterio utilizado para su distinción y los utiliza para representar e interpretar adecuadamente información cuantitativa.
  - 1.2. Distingue, al hallar el decimal equivalente a una fracción, entre decimales finitos y decimales infinitos periódicos, indicando en este caso, el grupo de decimales que se repiten o forman período.
  - 1.3. Halla la fracción generatriz correspondiente a un decimal exacto o periódico.
  - 1.4. Expresa números muy grandes y muy pequeños en notación científica, y opera con ellos, con y sin calculadora, y los utiliza en problemas contextualizados.
  - 1.5. Factoriza expresiones numéricas sencillas que contengan raíces, opera con ellas simplificando los resultados.
  - 1.6. Distingue y emplea técnicas adecuadas para realizar aproximaciones por defecto y por exceso de un número en problemas contextualizados, justificando sus procedimientos.
  - 1.7. Aplica adecuadamente técnicas de truncamiento y redondeo en problemas contextualizados, reconociendo los errores de aproximación en cada caso para determinar el procedimiento más adecuado.
  - 1.8. Expresa el resultado de un problema, utilizando la unidad de medida adecuada, en forma de número decimal, redondeándolo si es necesario con el margen de error o precisión requeridos, de acuerdo con la naturaleza de los datos.
  - 1.9. Calcula el valor de expresiones numéricas de números enteros, decimales y fraccionarios mediante las operaciones elementales y las potencias de exponente entero aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones.
  - 1.10. Emplea números racionales para resolver problemas de la vida cotidiana y analiza la coherencia de la solución.
2. Obtener y manipular expresiones simbólicas que describan sucesiones numéricas, observando regularidades en casos sencillos que incluyan patrones recursivos.
  - 2.1. Calcula términos de una sucesión numérica recurrente usando la ley de formación a partir de términos anteriores.
  - 2.2. Obtiene una ley de formación o fórmula para el término general de una sucesión sencilla de números enteros o fraccionarios.
  - 2.3. Identifica progresiones aritméticas y geométricas, expresa su término general, calcula la suma de los  $n$  primeros términos, y las emplea para resolver problemas.
  - 2.4. Valora e identifica la presencia recurrente de las sucesiones en la naturaleza y resuelve problemas asociados a las mismas.
3. Utilizar el lenguaje algebraico para expresar una propiedad o relación dada mediante un enunciado, extrayendo la información relevante y transformándola.



- 3.1. Realiza operaciones con polinomios y los utiliza en ejemplos de la vida cotidiana.
- 3.2. Conoce y utiliza las identidades notables correspondientes al cuadrado de un binomio y una suma por diferencia, y las aplica en un contexto adecuado.
- 3.3. Factoriza polinomios de grado 4 con raíces enteras mediante el uso combinado de la regla de Ruffini, identidades notables y extracción del factor común.
4. Resolver problemas de la vida cotidiana en los que se precise el planteamiento y la resolución de ecuaciones de primer y segundo grado, ecuaciones sencillas de grado mayor que dos y sistemas de dos ecuaciones lineales con dos incógnitas, aplicando técnicas de manipulación algebraicas, gráficas o recursos tecnológicos, valorando y contrastando los resultados obtenidos.
  - 4.1. Formula algebraicamente una situación de la vida cotidiana mediante ecuaciones y sistemas de ecuaciones, las resuelve e interpreta críticamente el resultado obtenido.

### Bloque 3. Geometría

1. Reconocer y describir los elementos y las propiedades características de las figuras planas, los cuerpos geométricos elementales y sus configuraciones geométricas.
  - 1.1. Conoce las propiedades de los puntos de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo, utilizándolas para resolver problemas geométricos sencillos.
  - 1.2. Maneja las relaciones entre ángulos definidos por rectas que se cortan o por paralelas cortadas por una secante y resuelve problemas geométricos sencillos.
2. Utilizar el teorema de Tales y las fórmulas usuales para realizar medidas indirectas de elementos inaccesibles y para obtener las medidas de longitudes, áreas y volúmenes de los cuerpos elementales, de ejemplos tomados de la vida real, representaciones artísticas como pintura o arquitectura, o de la resolución de problemas geométricos.
  - 2.1. Calcula el perímetro y el área de polígonos y de figuras circulares en problemas contextualizados aplicando fórmulas y técnicas adecuadas.
  - 2.2. Divide un segmento en partes proporcionales a otros dados y establece relaciones de proporcionalidad entre los elementos homólogos de dos polígonos semejantes.
  - 2.3. Reconoce triángulos semejantes y, en situaciones de semejanza, utiliza el teorema de Tales para el cálculo indirecto de longitudes en contextos diversos.
3. Calcular (ampliación o reducción) las dimensiones reales de figuras dadas en mapas o planos, conociendo la escala.
  - 3.1. Calcula dimensiones reales de medidas de longitudes y de superficies en situaciones de semejanza: planos, mapas, fotos aéreas, etc.
4. Reconocer las transformaciones que llevan de una figura a otra mediante movimiento en el plano, aplicar dichos movimientos y analizar diseños cotidianos, obras de arte y configuraciones presentes en la naturaleza.
  - 4.1. Identifica los elementos más característicos de los movimientos en el plano presentes en la naturaleza, en diseños cotidianos u obras de arte.
  - 4.2. Genera creaciones propias mediante la composición de movimientos, empleando herramientas tecnológicas cuando sea necesario.
5. Identificar centros, ejes y planos de simetría de figuras planas y poliedros.
  - 5.1. Identifica los principales poliedros y cuerpos de revolución, utilizando el lenguaje con propiedad para referirse a los elementos principales.
  - 5.2. Calcula áreas y volúmenes de poliedros, cilindros, conos y esferas, y los aplica para resolver problemas



contextualizados.

- 5.3. Identifica centros, ejes y planos de simetría en figuras planas, poliedros y en la naturaleza, en el arte y construcciones humanas.
6. Interpretar el sentido de las coordenadas geográficas y su aplicación en la localización de puntos.
  - 6.1. Sitúa sobre el globo terráqueo ecuador, polos, meridianos y paralelos, y es capaz de ubicar un punto sobre el globo terráqueo conociendo su longitud y latitud.

#### **Bloque 4. Funciones**

1. Conocer los elementos que intervienen en el estudio de las funciones y su representación gráfica.
  - 1.1. Interpreta el comportamiento de una función dada gráficamente y asocia enunciados de problemas contextualizados a gráficas.
  - 1.2. Identifica las características más relevantes de una gráfica interpretándolas dentro de su contexto.
  - 1.3. Construye una gráfica a partir de un enunciado contextualizado describiendo el fenómeno expuesto.
  - 1.4. Asocia razonadamente expresiones analíticas a funciones dadas gráficamente.
2. Identificar relaciones de la vida cotidiana y de otras materias que pueden modelizarse mediante una función lineal valorando la utilidad de la descripción de este modelo y de sus parámetros para describir el fenómeno analizado.
  - 2.1. Determina las diferentes formas de expresión de la ecuación de la recta a partir de una dada (ecuación punto pendiente, general, explícita y por dos puntos), identifica puntos de corte y pendiente, y la representa gráficamente.
  - 2.2. Obtiene la expresión analítica de la función lineal asociada a un enunciado y la representa.
  - 2.3. Formula conjeturas sobre el comportamiento del fenómeno que representa una gráfica y su expresión algebraica.
3. Reconocer situaciones de relación funcional que necesitan ser descritas mediante funciones cuadráticas, calculando sus parámetros y características.
  - 3.1. Calcula los elementos característicos de una función polinómica de grado dos y la representa gráficamente.
  - 3.2. Identifica y describe situaciones de la vida cotidiana que puedan ser modelizadas mediante funciones cuadráticas, las estudia y las representa utilizando medios tecnológicos cuando sea necesario.

#### **Bloque 5. Estadística y probabilidad**

1. Elaborar informaciones estadísticas para describir un conjunto de datos mediante tablas y gráficas adecuadas a la situación analizada, justificando si las conclusiones son representativas para la población estudiada.
  - 1.1. Distingue población y muestra justificando las diferencias en problemas contextualizados.
  - 1.2. Valora la representatividad de una muestra a través del procedimiento de selección, en casos sencillos.
  - 1.3. Distingue entre variable cualitativa, cuantitativa discreta y cuantitativa continua y pone ejemplos.
  - 1.4. Elabora tablas de frecuencias, relaciona los distintos tipos de frecuencias y obtiene información de la tabla elaborada.
  - 1.5. Construye, con la ayuda de herramientas tecnológicas si fuese necesario, gráficos estadísticos adecuados a distintas situaciones relacionadas con variables asociadas a problemas sociales, económicos y de la vida cotidiana.

2. Calcular e interpretar los parámetros de posición y de dispersión de una variable estadística para resumir los datos y comparar distribuciones estadísticas.
  - 2.1. Calcula e interpreta las medidas de posición (media, moda, mediana y cuartiles) de una variable estadística para proporcionar un resumen de los datos.
  - 2.2. Calcula los parámetros de dispersión (rango, recorrido intercuartílico y desviación típica. Cálculo e interpretación) de una variable estadística (con calculadora y con hoja de cálculo) para comparar la representatividad de la media y describir los datos.
3. Analizar e interpretar la información estadística que aparece en los medios de comunicación, valorando su representatividad y fiabilidad.
  - 3.1. Utiliza un vocabulario adecuado para describir, analizar e interpretar información estadística de los medios de comunicación.
  - 3.2. Emplea la calculadora y medios tecnológicos para organizar los datos, generar gráficos estadísticos y calcular parámetros de tendencia central y dispersión.
  - 3.3. Emplea medios tecnológicos para comunicar información resumida y relevante sobre una variable estadística analizada.
4. Estimar la posibilidad de que ocurra un suceso asociado a un experimento aleatorio sencillo, calculando su probabilidad a partir de su frecuencia relativa, la regla de Laplace o los diagramas de árbol, identificando los elementos asociados al experimento.
  - 4.1. Identifica los experimentos aleatorios y los distingue de los deterministas.
  - 4.2. Utiliza el vocabulario adecuado para describir y cuantificar situaciones relacionadas con el azar.
  - 4.3. Asigna probabilidades a sucesos en experimentos aleatorios sencillos cuyos resultados son equiprobables, mediante la regla de Laplace, enumerando los sucesos elementales, tablas o árboles u otras estrategias personales.
  - 4.4. Toma la decisión correcta teniendo en cuenta las probabilidades de las distintas opciones en situaciones de incertidumbre.

## 6. Procedimientos de evaluación y criterios de calificación

A lo largo del curso se realizará una **EVALUACIÓN INTEGRADORA, FORMATIVA y CONTINUA** que permita conocer de forma inmediata los fallos, las lagunas y los errores conceptuales en los aprendizajes de los alumnos, para así poder corregirlos en la medida de lo posible. Esta evaluación se concibe como una parte más del proceso de enseñanza/ aprendizaje ya que se pretende seguir enseñando (incluso) mientras se evalúa y por tanto tiene un carácter formativo, y al atender sistemáticamente a la diversidad de modos, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos tiene también un carácter integrador.

La nota final de evaluación será calculada según los criterios de evaluación descritos en el apartado 5, siendo éstos evaluados a través de los siguientes instrumentos de evaluación:

- Pruebas escritas
- Trabajo diario en clase y en casa. Se le dará un peso importante al trabajo personal en casa, en el caso de un posible confinamiento.
- Cuaderno.
- Conducta y respeto hacia los miembros de la comunidad educativa.

- Participación en el desarrollo de las clases
- Trabajos de lectura y/o de investigación, que podrán ser de carácter individual colaborativo. Para su realización, se podrán utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación buscando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios (presentaciones, imágenes, etc). El trabajo colaborativo se suspenderá para garantizar la mayor distancia entre los alumnos hasta que la situación de la pandemia mejore.
- Se utilizará la plataforma classroom para la comunicación y recogida de este trabajo en caso de confinamiento.

### **1.- Exámenes programados para cada uno o varios temas.**

A lo largo de los periodos de cada evaluación fijados por la Jefatura de Estudios se realizarán varias pruebas de control de rendimiento de los alumnos. Cada trimestre se realizarán al menos dos pruebas que valorarán el aprendizaje según los criterios de evaluación antes descritos.

Lo que se valora y califica 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. También se valorarán la presentación y la ortografía.

### **2.- Observación Sistemática de la atención en clase, participación activa en la misma, intervenciones, trabajos, cuaderno y actividades realizadas por el alumno.**

En el proceso de evaluación se tendrá en cuenta, además de las pruebas realizadas, tanto la observación directa y actitud del alumno en clase, como sus intervenciones, participación y demás valoraciones objetivas, utilizando los instrumentos de evaluación anteriormente descritos, de modo que la calificación final será el reflejo de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridas siempre según los criterios de evaluación del apartado 5.

Durante el segundo y tercer trimestre, se realizará una prueba de recuperación del trimestre anterior para aquellos alumnos que hayan obtenido una calificación negativa en éstos, con el fin de recuperar la materia no superada. Al final de curso, si se considera conveniente, se realizará una prueba para recuperar aquella parte de la materia no superada.

La calificación de la EVALUACIÓN ORDINARIA de junio, será la media de todas las notas del curso. En caso de no superar la asignatura en junio, se deberá presentar en septiembre a una prueba escrita para poder alcanzar los criterios de evaluación.

## **7. Actividades de recuperación de alumnos con materias pendientes de cursos anteriores**

Dado que el alumno en la ESO siempre tiene alguna asignatura de matemáticas a lo largo de toda la secundaria, será el profesor de la asignatura del presente curso el encargado de llevar a cabo el programa de recuperación y refuerzo para aquellos alumnos que tengan la asignatura pendiente del año anterior. Dicho programa consistirá en una serie de ejercicios y problemas propuestos por el

Departamento encaminados a recuperar los conocimientos no adquiridos y a la posible realización de unas pruebas escritas

Se entregará a los alumnos una colección de ejercicios y problemas con el fin de que les sirva de repaso y refuerzo. Los alumnos deberán entregar resuelta la colección de ejercicios y problemas al profesor que le da Matemáticas en el curso actual. La realización de estos ejercicios es obligatoria para todos los alumnos con la asignatura pendiente. Destacar que la asignatura a recuperar será de la 1ª y la 2ª evaluación, puesto que la materia que se dio en el tercer trimestre no se consideró para aprobar o no la asignatura, sólo para subir nota.

La evaluación se llevará a cabo con la observación de las capacidades adquiridas por el alumnado que sigue dicho programa y/o con la realización de alguna prueba específica. Será el profesor/a quien valore la necesidad de realizar dicha prueba que será coordinada por el Departamento. La fecha para realizar dicha prueba, se les comunicará a las familias a través del profesor de la asignatura del año actual.

El alumno tendrá la posibilidad de realizar una prueba final en junio si la evaluación de la asignatura pendiente ha sido negativa durante el curso.

A lo largo del curso, el profesor de la asignatura irá resolviendo las posibles dudas que vayan surgiendo a los alumnos sobre la realización de estos ejercicios.

En cualquier caso el alumno tendrá derecho a un examen en el mes de Septiembre tal y como establece la legislación vigente.

De todas estas cuestiones, se informará a los padres de los alumnos a principio de curso mediante una carta informativa para conocimiento de éstos.

## 8. Plan de fomento de la lectura

**Actividades para estimular el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.**

Las matemáticas contribuyen a la competencia en comunicación lingüística, ya que son concebidas como una materia que utiliza continuamente la expresión oral y escrita en la formulación y exposición de las ideas. Fundamentalmente en la resolución de problemas adquiere especial importancia la comprensión y la expresión, tanto oral como escrita, de los procesos realizados y de los razonamientos seguidos, puesto que ayudan a formalizar el pensamiento. El propio lenguaje matemático es un vehículo de comunicación de ideas con gran capacidad para transmitir conjeturas gracias a un léxico propio de carácter sintético, simbólico, de términos precisos y abstractos. La traducción de los distintos lenguajes matemáticos al lenguaje cotidiano, y viceversa, también contribuye a la adquisición de esta competencia.

Desde esta materia hemos de favorecer que el alumnado se interese por la lectura y busque en los libros la forma de profundizar e indagar sobre los distintos aspectos que se tratan en cada una de las unidades didácticas. Implicar al alumnado en la adquisición de una lectura activa y voluntaria, que le permita el conocimiento, la comprensión, la crítica del texto y el intercambio de experiencias e inquietudes, será clave para estimular el interés por la lectura y el fomento de la expresión oral.

Cada unidad didáctica utiliza tipologías de textos diferentes (científicos, expositivos, descriptivos y textos discontinuos a partir de la interpretación de tablas, datos, gráficas o estadísticas). Para la mejora de la fluidez de los textos continuos y la comprensión lectora, se crearán tiempos de lectura individual y colectiva, desarrollando estrategias a partir de preguntas que pongan en juego diferentes procesos cognitivos: localizar y obtener información, conocer y reproducir, aplicar y analizar interpretar e inferir y razonar y reflexionar.

**Como hemos señalado, la lectura y la expresión oral y escrita constituyen elementos transversales para el trabajo en todas las asignaturas y, en la nuestra, para todas las unidades didácticas.** Este propósito necesita **medidas concretas** para llevarlo a cabo, plasmadas en nuestra **Programación** en sus diferentes **apartados**: metodología, materiales y planificación de **cada unidad didáctica** en sus objetivos, contenidos, criterios y estándares. Pero será necesario determinar una serie **de medidas concretas**. Proponemos las siguientes

- Estimular, en las diferentes unidades didácticas, la **búsqueda** de textos, su **selección**, la lectura, la reflexión, el análisis, la valoración crítica y el **intercambio** de datos, comentarios y estimaciones considerando el empleo de:
  - Diferentes **tipos de textos**, autores e intenciones
  - Diferentes **medios** (impresos, audiovisuales, electrónicos).
  - Diversidad de **fuentes** (materiales académicos y “auténticos”)
- Se pondrá especial interés en la lectura de textos relacionados con la historia de las matemáticas, biografías, descubrimientos, etc, y su contribución al progreso del conocimiento científico, relacionados con los distintos conceptos que se irán estudiando.

Asimismo, será necesario:

- Potenciar **situaciones variadas de interacción comunicativa** en las clases (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.).
- Exigir **respeto** en el uso del lenguaje.
- Observar, estimular y cuidar el empleo de **normas** gramaticales.
- Analizar y emplear procedimientos de **cita y paráfrasis**. Bibliografía y webgrafía
- Cuidar los aspectos de **prosodia**, estimulando la reflexión y el uso intencional de la entonación y las pausas.
- Analizar y velar por:
  - La observación de las **propiedades** textuales de la **situación comunicativa**: adecuación, coherencia y cohesión.
  - El empleo de estrategias **lingüísticas y de relación**: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.

La adecuación y **análisis** del público **destinatario** y adaptación de la comunicación en función del mismo.

FECHA Y FIRMA DEL PROFESOR.

*Baeza, 25 de Noviembre de 2020.*

*Montserrat Infantes Rodríguez*

## Anexo I: Programación de las Unidades Didácticas

### Matemáticas orientadas a las enseñanzas Aplicadas

#### 3º ESO

1. Números racionales
2. Potencias
3. Polinomios
4. Ecuaciones
5. Sistemas de ecuaciones
6. Sucesiones
7. Geometría del plano. Movimientos
8. Triángulos. Propiedades
9. Geometría del espacio
10. Funciones
11. Funciones lineales y cuadráticas
12. Estadística

---

## Unidad 1: NÚMEROS RACIONALES

Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>● Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>● Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>● Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>● Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>● Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ul> </li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. (CCL, CMCT)	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	11, 33, 42 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. (CMCT, SIEP)	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).  2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	43, 44 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	33, 42, 43 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. (CMCT, CAA, SIEP)	6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	43
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	43, 44
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	42, 43 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
		7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos. (CMCT, CAA)	7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	42, 43 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	42 – 44 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	42, 43 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	42 – 44 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
	9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y	11, 42 – 44 Proyecto: ¿Es posible



	(CAA, SIEP)	de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	hallar la última cifra de $\pi$ ?
	10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	42, 43 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
	11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	42, 42 - 47 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción. (CMCT, CD, CAA)	12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	42, 45 - 47 Proyecto: ¿Es posible hallar la última cifra de $\pi$ ?
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
Fracciones • Comparación de fracciones.	1. Simplificar y comparar fracciones.(CMCT, CD, CAA)	1.1. Identifica fracciones equivalentes.	1 - 3, 7, 51
		1.2. Ordena y representa fracciones.	1, 4, 5, 8, 48, 54
Operaciones con fracciones	2. Realizar operaciones con fracciones. (CCL, CMCT, CSC, SIEP) 3. Resolver problemas extraídos de situaciones reales empleando las fracciones. (CCL, CMCT, CSC, SIEP)	2.1. Resuelve operaciones combinadas con fracciones.	12 - 20, 55 - 62
		3.1. Soluciona problemas empleando una fracción como operador.	9, 10, 49, 50, 72, 74, 81, 82, 87
		3.2. Aplica las fracciones a la resolución de problemas.	43, 75 - 87
Fracciones y números decimales • Tipos de números decimales • Fracciones generatrices	4. Ordenar números decimales.(CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP) 5. Operar con números decimales. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP) 6. Resolver problemas aritméticos empleando números decimales. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP) 7. Expresar un número decimal exacto o periódico en forma de fracción y viceversa. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP)	4.1. Emplea adecuadamente las operaciones con números decimales para resolver problemas cotidianos contextualizados.	33, 44, 66, 85, 86
		5.1. Realiza operaciones combinadas con números decimales.	32, 69, 71
		6.1. Resuelve problemas en los que intervienen números decimales.	79, 80, 85, 86, 87
		7.1. Transforma fracciones en números decimales.	24 - 27, 45, 63 - 66, 68
		7.2. Calcula la fracción generatriz de un número decimal exacto o periódico.	28 - 32, 67 - 71
Números racionales e irracionales •Intervalos	8. Definir y expresar intervalos de números reales. (CMCT, CD, CAA)	8.1. Identifica y representa intervalos en la recta real.	88 - 90
		8.2. Escribe en forma de intervalo conjuntos numéricos definidos por desigualdades y viceversa.	91
Aproximaciones • Error absoluto y error relativo	9. Hallar la aproximación por truncamiento y por redondeo a un orden determinado. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	9.1. Aproxima números decimales a un orden determinado.	34 - 38, 72 - 74
		9.1. Estima resultados y errores en la solución de problemas.	36 - 41, 46, 73, 74, 87



**Competencias clave**

- CCL** (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- (Competencia digital)
- CAA** (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC** (Competencias sociales y cívicas)
- CEC** (Conciencia y expresiones culturales)

# Unidad 2: POTENCIAS Y RAÍCES

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>● Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>● Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>● Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>● Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>● Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos</li> </ul> </li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. <b>(CCL, CMCT)</b>	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	12, 24, 44
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).  2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	41  41
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.	12, 24, 37, 40, 41, 44
	4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b>	3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.	12, 24, 42 – 44
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.  4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	12, 42  24
		5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico,	12, 24, 44  Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?

llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos; f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.	investigación. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.		
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. (CMCT, CAA, SIEP)	6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.		35, 36
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen		24, 40, 41, 44
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.		12, 24, 40, 41 Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.		40, 41, 44
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.		44
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A	
	7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos. (CMCT, CAA)	7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	12, 24, 42 – 44	
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	12, 24, 37, 42 – 44 Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?	
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	12, 24, 37, 42 – 44 Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?	
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	12, 24, 37, 42 – 44 Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?	
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	12, 24, 37, 42 – 44 Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?	
	9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CAA, SIEP)	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	12, 24, 37, 42 – 44	
	10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	12, 24, 42, 43	
	11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	42 – 44 Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?	
		12. Utilizar las tecnologías de la información y	12.1. Elabora documentos digitales propios	Proyecto: ¿Cuál es la

	la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción. (CMCT, CD, CAA)	(texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	unidad más grande?
		12.2. Utiliza los recursos creados para apoyar la exposición oral de los contenidos trabajados en el aula.	Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?
		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	42 – 44 Proyecto: ¿Cuál es la unidad más grande?
			ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
<b>Potencias de exponente entero</b>	1. Expresar en forma de fracción potencias de base racional y exponente entero. (CMCT, CD, CAA, SIEP)	1.1. Calcula potencias de base racional y exponente entero.	1-12, 45 – 50
		1.2. Compara potencias.	12
<b>Operaciones con potencias</b>	2. Comprender y aplicar adecuadamente las propiedades de las potencias. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP)	2.1. Opera con potencias de la misma base o del mismo exponente.	13 – 24, 27, 51 – 62
		3. Resolver problemas empleando las potencias. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP)	3.1. Resuelve problemas en los que intervienen potencias.
<b>Notación científica</b>	4. Emplear la notación científica para expresar números muy grandes o muy pequeños e identificar el orden de magnitud. (CMCT, CD, CSC, CAA)	4.1. Expresa en forma decimal potencias de base 10 y exponente negativo, y viceversa.	26 - 28, 37, 67, 68
		4.2. Utiliza la notación científica para expresar números muy grandes o muy pequeños.	29 – 33, 35, 65 – 68
		4.3. Compara números expresados en notación científica.	36
<b>Operaciones con notación científica</b>	5. Resolver operaciones combinadas en las que aparecen potencias de base 10. (CCL, CMCT, CD, CSC, SIEP)	5.1. Reduce expresiones con operaciones combinadas de números expresados en notación científica.	27, 34 – 36, 70 – 76
		6. Resolver problemas cuyos datos vienen dados en notación científica. (CCL, CMCT, CD, CSC, SIEP)	6.1. Aplica la notación científica a la resolución de problemas.

**Competencias clave**

- CCL** (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)  
(Competencia digital)
- CAA** (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC** (Competencias sociales y cívicas)
- CEC** (Conciencia y expresiones culturales)

# Unidad 3: POLINOMIOS

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ul> </li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. (CCL, CMCT)	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	19, 25, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. (CMCT, SIEP)	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema). 2.2. Valora la información de un enunciado y la relaciones con el número de soluciones del problema. 2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia. 2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.	13, 25, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad? Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad? 13, 37, 58 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad? 13, 58, 86
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. (CMCT, SIEP)	3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos. 3.2. Utiliza las leyes matemáticas encontradas para realizar simulaciones y predicciones sobre los resultados esperables, valorando su eficacia e idoneidad.	13 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad? 25, 37 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
	4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. (CMCT, CAA)	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución. 4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad? 51, 52
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana	6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas	13, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la

	(numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. (CMCT, CAA, SIEP)	de interés.	distancia de seguridad?
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	13, 25, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	13, 25, 28, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	13, 25, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	13, 25, 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	13, 25, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	13, 25, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	13, 25, 37, 48 – 50
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	49, 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
	9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CAA, SIEP)	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	13, 25, 37, 48 – 50 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
	10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	51, 52
	11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	51, 52 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción. (CCL, CMCT, CD, CAA)	12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	51, 52 Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
		12.2. Utiliza los recursos creados para apoyar la exposición oral de los contenidos trabajados en el aula.	Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?

		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de actividades, analiza puntos fuertes y débiles del proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	Proyecto: ¿Qué es la distancia de seguridad?
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
<b>Expresiones algebraicas. Monomios</b>	1. Representar y analizar situaciones matemáticas y estructuras usando símbolos algebraicos. (CCL, CMCT, CAA, SIEP, CEC)	1.1. Modeliza situaciones empleando el lenguaje algebraico.	2-4, 13, 24, 25, 37, 53, 54, 58
	2. Reconocer el grado y el coeficiente de un monomio. (CCL, CMCT, CAA, SIEP, CEC)	2.1. Reconoce monomios semejantes.	8, 62
		2.2. Opera con monomios.	1, 8-12, 62 – 65
<b>Polinomios. Valor numérico</b>	3. Resolver problemas empleando las potencias. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	3.1. Determina los coeficientes y el grado de polinomios.	6, 7, 14 – 17, 49, 60, 65 – 67
	4. Interpretar el valor numérico de un polinomio para un valor de la variable. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	4.1. Halla el valor numérico de un polinomio para un número.	5, 13, 14, 18-25, 56 – 58, 68, 71
		4.2. Detecta si un número dado es raíz de un cierto polinomio.	14, 20 – 23, 52, 68
<b>Suma, resta y multiplicación de polinomios</b>	5. Realizar sumas, restas y multiplicaciones de polinomios. (CMCT, CD, CSC)	5.1. Efectúa las operaciones básicas con polinomios.	26-37, 47, 74 – 83
<b>Identidades notables</b>	6. Deducir algebraica y geoméricamente algunas identidades notables sencillas. (CCL, CMCT, CAA, CEC)	6.1. Desarrolla el cuadrado de una suma, de una diferencia y el producto de una suma por una diferencia. Realiza el proceso inverso.	38 - 48, 84 – 90

**Competencias clave**

**CCL** (Competencia en comunicación lingüística)

**MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)

(Competencia digital)

**CAA** (Competencia para aprender a aprender)

**SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)

**CSC** (Competencias sociales y cívicas)

**CEC** (Conciencia y expresiones culturales)



# Unidad 4: ECUACIONES

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:               <ol style="list-style-type: none"> <li>la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ol> </li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. <b>(CCL, CMCT)</b>	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	11, 26, 38 – 40 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	11, 26, 38 – 40 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	11, 26, 38, 43 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
	4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b>	3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.	43
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. <b>(CCL, CMCT, CAA, SIEP)</b>	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.	41 – 43 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. <b>(CMCT, CAA, SIEP)</b>	4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	41 – 43 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
		5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	11, 26, 38 – 40 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
		6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	11, 26, 38, 47, 57 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	11, 26, 38 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	11, 26, 38 – 40 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	11, 26, 38 – 40 <b>Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?</b>
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el	<b>Proyecto: ¿Se puede usar</b>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
		contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	la solución de un problema para resolverlo?
	7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o contruidos. (CMCT, CAA)	7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	11, 26, 38 – 40 Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	11, 26, 38 – 40 Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	11, 26, 38 – 40 Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	11, 26, 38 – 40
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	11, 26, 38 – 43 Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?
	9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CAA, SIEP)	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	11, 26, 38, 47, 57, 60, 61, 62 Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?
	10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	11, 26, 38 – 43 Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?
	11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	41 – 43
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.	12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	Proyecto: ¿Se puede usar la solución de un problema para resolverlo?
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
Ecuaciones de primer grado	1. Identificar y resolver ecuaciones de primer grado. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	1.1. Identifica ecuaciones de primer grado equivalentes.	1 – 4, 7 – 10, 44 – 56
	2. Plantear ecuaciones de primer grado para resolver problemas. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	2.1. Resuelve problemas mediante ecuaciones de primer grado.	5, 11, 39, 74 – 78



Ecuaciones de segundo grado	3. Identificar y resolver ecuaciones de segundo grado. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP)	3.1. Identifica ecuaciones de segundo grado completas y sus soluciones.	13 – 17, 19, 20, 22 – 24, 57 – 60, 68 – 72
	4. Determinar, según el signo del discriminante, el número de soluciones de una ecuación de segundo grado. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP)	4.1. Indica el número de soluciones de una ecuación de segundo grado según el signo del discriminante.	21, 61, 62
	5. Plantear ecuaciones de segundo grado para resolver problemas. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP)	5.1. Resuelve problemas mediante ecuaciones de segundo grado.	25, 26, 36 – 38, 40, 79 – 83
Ecuaciones de segundo grado incompletas	6. Identificar y resolver ecuaciones de segundo grado incompletas. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	6.1. Identifica ecuaciones de segundo grado incompletas y sus soluciones.	27 – 35, 63 – 65

### Competencias clave

- CCL (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- (Competencia digital)
- CAA (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC (Competencias sociales y cívicas)
- CEC (Conciencia y expresiones culturales)

## Unidad 5: SISTEMAS DE ECUACIONES

### Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>• Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>• Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>• Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en</li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. (CCL, CMCT)	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. (CMCT, SIEP)	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
	2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?	
	2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.	29, 30 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?	
4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. (CMCT, CAA)	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?	

<p>contextos matemáticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>● Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ul> </li> </ul>		4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	11, 21, 29 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. (CMCT, CAA, SIEP)	6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	11, 21, 29, 30 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
	7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos. (CMCT, CAA)	7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	11, 21, 29 – 31, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	11, 21, 29, 30, 31 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CAA, SIEP)	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	11, 21, 29, 30, 31 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?	
10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	11, 21, 29, 30, 31 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?	
12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el	12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video,	Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?	

	proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.	sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	
		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	32, 33 Proyecto: ¿Cómo decidir cuál es el precio?
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
Sistemas de ecuaciones lineales	1. Conocer los conceptos de ecuación y sistema de ecuaciones lineales con dos incógnitas. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	1.1. Reconoce si un par de números $(x, y)$ son solución de una ecuación lineal dada.	1 – 5, 34 – 36
		1.2. Reconoce si un par de números $(x, y)$ son solución de un sistema de ecuaciones lineales dado.	6, 7, 37 – 39
	2. Utilizar los sistemas de ecuaciones lineales como herramienta para resolver problemas. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	2.1. Plantea sistemas de ecuaciones lineales para resolver problemas.	10, 11, 19 – 33, 51 – 53, 56 – 66
Métodos de resolución de sistemas Método de sustitución Método de igualación Método de reducción	3. Resolver sistemas de dos ecuaciones lineales con dos incógnitas empleando distintos métodos. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	3.1. Emplea el método de sustitución, el de igualación o el de reducción para resolver sistemas de ecuaciones lineales.	12 – 29, 44 – 50
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
Resolución de sistemas: método gráfico	4. Resolver, utilizando el método gráfico, sistemas de ecuaciones lineales con dos incógnitas. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	4.1. Asocia las soluciones de una ecuación lineal con dos incógnitas con los puntos de una recta.	40
		4.2. Relaciona la compatibilidad de un sistema de ecuaciones lineales con la posición relativa de las rectas cuyas ecuaciones forman el sistema.	8, 9, 42
		4.3. Emplea el método gráfico para resolver sistemas de ecuaciones.	8, 9, 36, 40 – 43
	5. Traducir al lenguaje algebraico relaciones lineales geométricas para resolver problemas procedentes de la geometría plana. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	5.1. Resuelve problemas de la geometría plana empleando sistemas de ecuaciones lineales.	51 – 66

### Competencias clave

- CCL** (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- (Competencia digital)
- CAA** (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC** (Competencias sociales y cívicas)
- CEC** (Conciencia y expresiones culturales)

# Unidad 6: SUCESIONES

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ul> </li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. <b>(CCL, CMCT)</b>	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	12, 27, 39 – 41, 44, 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
	4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b>	2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.	12, 27, 39, 44, 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. <b>(CCL, CMCT, CAA, SIEP)</b>	3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.	12, 27, 39 – 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. <b>(CMCT, CAA, SIEP)</b>	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.	27, 39 – 41, 43 – 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
		4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	27, 44, 45
		5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
		6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	27, 39 – 41, 43 – 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	27, 39 – 41, 43 – 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 <b>Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?</b>
		6.4. Interpreta la solución matemática del	27, 39 – 41, 43 – 45

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
		problema en el contexto de la realidad.	
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	27, 39 – 41, 43 – 45
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?
	9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CAA, SIEP)	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	12, 27, 39 – 41, 44, 45 68 Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?
	10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	27, 44, 45
	11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	42 – 45 Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.	12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	Proyecto: ¿Cuántos son? ¿Cuánto miden?
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
Sucesiones	1. Encontrar regularidades en secuencias numéricas y geométricas. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP, CEC)	1.1. Obtiene términos de una sucesión conocido su término general o su ley de recurrencia.	1 – 4, 6, 7, 46 - 49, 53
		1.2. Encuentra el término general de sucesiones.	5, 8 – 10, 50 – 52
	2. Obtener e interpretar en el contexto de la resolución de problemas los términos generales representativos de una sucesión. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP, CEC)	2.1. Emplea las sucesiones para describir patrones numéricos y geométricos, así como para la resolución de problemas.	11, 12, 75, 76
Progresiones aritméticas	3. Calcular el término general o un término determinado de una progresión aritmética. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	3.1. Identifica aquellas sucesiones que son progresiones aritméticas y calcula su diferencia y su término general.	14 – 23, 54 – 62, 64, 65
		3.2. Interpola aritméticamente $n$ términos entre dos números dados.	25, 63



	4. Reconocer las progresiones aritméticas tomando conciencia de las situaciones problemáticas a las que se pueden aplicar. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	4.1. Reconoce la presencia de las progresiones aritméticas en contextos reales y se sirve de ellas para la resolución de problemas.	26, 27, 44, 77 – 79, 86
	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
<b>BLOQUE 2. NÚMEROS Y ÁLGEBRA</b>			
Progresiones geométricas	5. Calcular el término general de una progresión geométrica conocidos dos de sus términos. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	5.1. Identifica aquellas sucesiones que son progresiones geométricas, y calcula su razón y su término general.	29 – 32, 67 – 69
		5.2. Interpola geoméricamente $n$ términos entre dos números dados.	33 – 38, 70 – 74
	6. Reconocer las progresiones geométricas tomando conciencia de las situaciones problemáticas a las que se pueden aplicar. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	7.1. Reconoce la presencia de las progresiones geométricas en contextos reales y se sirve de ellas para la resolución de problemas.	75, 76, 80 – 85, 87

### Competencias clave

- CCL (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- (Competencia digital)
- CAA (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC (Competencias sociales y cívicas)
- CEC (Conciencia y expresiones culturales)

# Unidad 7: GEOMETRÍA DEL PLANO. MOVIMIENTOS

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A	
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>• Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar</li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. (CCL, CMCT)	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	<b>Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor.</b>	
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. (CMCT, SIEP)	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).		<b>Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor.</b> 20, 34, 46, 69,
		2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.		<b>Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor.</b> 69, 80, 91 – 93

<p>regularidades y leyes, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>● Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>● Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>● Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ul> </li> </ul>		2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b> 34,46,69, 80, 91 – 93
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. (CMCT, SIEP)	3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b> 92
	4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. (CMCT, CAA)	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.	34, 46, 91, 94 – 97
		4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b> 69, 91, 92, 94 – 97
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b> 92
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. (CMCT, CAA, SIEP)	6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b> 93
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b> 34, 46
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b> 11, 20
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b>
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b>
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
		7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b>
		8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b>
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	Proyecto: <b>Conviértete en un artista emprendedor.</b>
	8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y	Proyecto: <b>Conviértete en</b>	

		adopta la actitud adecuada para cada caso.	un artista emprendedor.
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor. 92
		9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor. 34, 92
		10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	1, 16, 21, 22, 35, 47, 66, 70, 76, 81
		11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor. 11, 58, 93 – 97
		12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor. 11, 58, 93 – 97
		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	Proyecto: Conviértete en un artista emprendedor. 11, 58, 93 – 97
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 3. GEOMETRÍA</b>			
Lugares geométricos	1. Reconocer lugares geométricos en el plano. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	1.1. Conoce las propiedades de los puntos de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo, utilizándolas para resolver problemas geométricos sencillos.	1 – 5, 7, 8, 98, 100
		1.2. Identifica lugares geométricos sencillos.	3, 4, 6, 8 – 10, 99, 101
Relaciones entre ángulos	2. Manejar relaciones entre ángulos definidos por rectas que se cortan o por rectas paralelas cortadas por una secante. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	2.1. Reconoce ángulos complementarios, suplementarios, adyacentes, opuestos por el vértice y correspondientes.	12 – 20, 102 – 105
Teorema de Pitágoras. Aplicaciones	3. Relacionar las longitudes de los lados de un triángulo rectángulo mediante el teorema de Pitágoras. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	3.1. Calcula longitudes de lados desconocidos en un triángulo rectángulo.	21 – 25, 27, 107, 108
		3.2. Aplica el teorema de Pitágoras para resolver problemas en diferentes contextos.	26, 28 – 34, 92, 106, 109 – 115
Perímetros y áreas de figuras planas	4. Obtener medidas de longitudes y áreas de figuras poligonales. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	4.1. Calcula medidas y áreas de polígonos.	35 – 46, 93, 116 – 126



Polígonos Figuras circulares	5. Calcular medidas de longitudes y áreas de figuras circulares. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	5.1. Obtiene medidas y áreas de figuras circulares.	47 – 54, 58, 127 – 129, 131, 132
	6. Resolver problemas reaccionados con el cálculo de longitudes y áreas. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	6.1. Resuelve problemas donde intervienen figuras poligonales y figuras circulares.	51, 55 – 57, 130, 133
Traslaciones Vectores	7. Obtener vectores en el plano y aplicarlos en una traslación. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	7.1. Determina las coordenadas cartesianas y el módulo de un vector.	59, 60, 135
		7.2. Reconoce las coordenadas del vector traslación y relaciona las coordenadas de un punto con las de su trasladado.	61 – 63, 136, 137, 139, 141
	8. Reconocer las traslaciones como movimientos en el plano. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	8.1. Aplica una traslación geométrica a una figura.	64 – 68, 94, 138, 140
		9. Reconocer los giros como movimientos en el plano. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	9.1. Identifica el centro y la amplitud de un giro y aplica giros a puntos y figuras en el plano.
Simetrías	10. Reconocer las simetrías como movimientos en el plano. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	10.1. Halla las coordenadas de puntos transformados por una simetría.	81 – 86
		10.2. Obtiene la figura transformada mediante una simetría.	87, 95, 144, 145, 90
		10.3. Reconoce centros y ejes de simetría en figuras planas.	46, 88, 89, 146
	11. Relacionar transformaciones geométricas con movimientos. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	11.1. Identifica movimientos presentes en diseños cotidianos y obras de arte y genera creaciones propias mediante la composición de movimientos.	69, 91, 97, 134, 142

### Competencias clave

**CCL** (Competencia en comunicación lingüística)

**MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)

(Competencia digital)

**CAA** (Competencia para aprender a aprender)

**SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)

**CSC** (Competencias sociales y cívicas)

**CEC** (Conciencia y expresiones culturales)

# Unidad 8: TRIÁNGULOS. PROPIEDADES

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ol> </li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. <b>(CCL, CMCT)</b>	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 13, 26, 46 – 49
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 13, 26, 36, 46 – 49
		2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 13, 36, 46
		2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.	13, 36, 46
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. <b>(CMCT, SIEP)</b>	3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 13, 26, 36, 46
	4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b>	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 36, 46, 47
		4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	47 – 49
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. <b>(CCL, CMCT, CAA, SIEP)</b>	5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 13, 26, 36, 46 – 49
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. <b>(CMCT, CAA, SIEP)</b>	6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 46
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b> 13, 26, 46
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas	<b>Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.</b>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
		dentro del campo de las matemáticas.	tener.
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 46
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 46
	7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos. (CMCT, CAA)	7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 36, 46 – 49
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 36, 46 – 49
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 13, 26, 46 – 49
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	46 – 49
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 46 – 49
	9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CAA, SIEP)	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 13, 26, 36, 46 – 49
	10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	1, 14, 27, 30, 33, 37, 46 – 49
	11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 46 – 49
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.	12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener.
		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	Proyecto: Crea la maqueta del aula que te gustaría tener. 49

			ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 3. GEOMETRÍA</b>			
<b>Rectas y puntos notables en un triángulo</b>	1. Describir las rectas y puntos notables en un triángulo. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	1.1. Traza las rectas y los puntos notables en un triángulo.	1 – 6, 8, 9, 54
		1.2. Reconoce en distintos contextos las propiedades de las rectas y los puntos notables de un triángulo.	7, 10 – 13, 47 – 53, 55, 56, 58 – 60
<b>Semejanza de triángulos</b> Criterios de semejanza de triángulos	2. Reconocer dos triángulos semejantes. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP, CEC)	2.1. Identifica triángulos semejantes y su razón de semejanza.	14 – 17
	3. Conocer los criterios de semejanza de triángulos. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP, CEC)	3.1. Aplica los criterios de semejanza de triángulos y establece relaciones entre elementos homólogos de figuras semejantes.	18 – 26, 57, 61 – 63
<b>Teorema de Tales. Aplicaciones</b>	4. Identificar condiciones necesarias para que se cumpla el teorema de Tales. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	4.1. Obtiene longitudes de segmentos proporcionales.	27, 29, 64
		4.2. Reconoce y calcula medidas de segmentos en triángulos colocados en posición de Tales.	28, 30, 36, 65, 66, 73
	5. Utilizar el teorema de Tales para realizar medidas indirectas de elementos inaccesibles. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	5.1. Calcula longitudes en diversos contextos.	31, 32, 69 – 72, 74, 75
		5.2. Divide un segmento en partes proporcionales.	33 – 35, 67, 68
<b>Escalas y mapas</b>	6. Interpretar medidas reales a partir de mapas, planos y maquetas. (CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP, CEC)	6.1. Calcula la escala adecuada en la representación de medidas reales.	37, 38, 40, 43, 44, 46, 78, 80, 83, 84
		6.2. Interpreta medidas de longitudes y de superficies en situaciones de semejanza.	39, 41 – 45, 76, 77, 79, 80

### Competencias clave

**CCL** (Competencia en comunicación lingüística)

**MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)

(Competencia digital)

**CAA** (Competencia para aprender a aprender)

**SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)

**CSC** (Competencias sociales y cívicas)

**CEC** (Conciencia y expresiones culturales)

## Unidad 9: GEOMETRÍA DEL ESPACIO

Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>• Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>• Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>• Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>• Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>• Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ul> </li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. <b>(CCL, CMCT)</b>	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. <b>(CMCT, SIEP)</b>	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. <b>(CMCT, SIEP)</b>	3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
	4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b>	4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	1, 7, 18, 36, 29, 32, 53, 70, 75, 84, 90, 93
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. <b>(CCL, CMCT, CAA, SIEP)</b>	5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b> 74, 83, 96
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. <b>(CMCT, CAA, SIEP)</b>	6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>

		7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b> 74
		8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b> 6, 28, 37
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b> 6, 16, 28, 37, 52, 61, 74, 96
		9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b>
		10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	1, 13, 18, 29, 32, 52, 70, 75, 84, 93
		11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b> 52, 83, 96
		12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b> 37, 83, 96
		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	<b>Proyecto: Crea una ruta matemática.</b> 52
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
<b>BLOQUE 3. GEOMETRÍA</b>			
<b>Elementos de la geometría del espacio</b>	1. Identificar los elementos básicos de la geometría del espacio. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	1.1. Reconoce rectas, planos, puntos y aristas en el espacio.	1 – 3



Posiciones relativas	2. Determinar la posición relativa entre rectas y planos. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	2.1. Identifica la posición relativa entre dos rectas, dos planos y una recta y un plano.	4 – 6, 97, 98
Poliedros y cuerpos de revolución	3. Describir, clasificar y desarrollar poliedros.(CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	3.1. Reconoce elementos básicos de poliedros, los relaciona y clasifica.	7 – 10, 16, 99
	4. Reconocer cilindros, conos y esferas como cuerpos de revolución.(CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	4.1. Describe los elementos y propiedades métricas de cilindros y conos.	11 – 15
	5. Reconocer cuerpos de revolución en diferentes contextos.(CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	5.1. Identifica y crea cuerpos de revolución.	11, 101
	6. Identificar las intersecciones que se obtienen al cortar una esfera por uno o más planos. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	6.1. Reconoce, dibuja y aplica propiedades métricas en semiesferas, casquetes, zonas, cuñas y husos esféricos.	13, 101
Área y volumen de prismas	7. Comprender y aplicar las fórmulas para el cálculo de áreas y volúmenes de prismas. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	7.1. Calcula áreas y volúmenes de prismas.	17 – 24
		7.2. Relaciona elementos, áreas y volúmenes de prismas para resolver problemas.	25 – 28, 102 – 107
Área y volumen de pirámides Área y volumen de los troncos de pirámide	8. Identificar y distinguir pirámides. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	8.1. Determina los elementos básicos, clasifica, dibuja y realiza el desarrollo plano de pirámides.	29, 30, 37, 108
	9. Reconocer troncos de pirámides. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	9.1. Dibuja y averigua elementos básicos en troncos de pirámide.	34, 35
	10. Comprender cómo ha de realizarse el cálculo de áreas y volúmenes de pirámides. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	10.1. Calcula áreas y volúmenes de pirámides y los aplica para hallar elementos básicos.	31 – 36, 108 – 112
Composición de poliedros	11. Comprender cómo ha de realizarse el cálculo de áreas y volúmenes de troncos de pirámides. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	11.1. Determina elementos, áreas y volúmenes de troncos de pirámides.	34, 35, 36, 100
Área y volumen de cilindros	12. Comprender y aplicar las fórmulas para el cálculo de áreas y volúmenes de cilindros.(CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	12.1. Calcula áreas y volúmenes de cilindros.	38 – 40, 52, 113 – 116
		12.2. Relaciona elementos, áreas y volúmenes de cilindros para resolver problemas.	41 – 44, 117, 118
Área y volumen de conos Área y volumen de los troncos de conos	13. Comprender y aplicar las fórmulas para el cálculo de áreas y volúmenes de conos. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	13.1. Obtiene áreas y volúmenes de conos.	53, 54, 56, 57, 119 – 121
		13.2. Relaciona elementos, áreas y volúmenes de conos para resolver problemas.	55, 58 – 61, 122, 123
	14. Deducir la forma adecuada para calcular áreas y volúmenes de troncos de conos. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	14.1. Calcula áreas y volúmenes de troncos de cono.	120



**Competencias clave**

- CCL** (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- (Competencia digital)
- CAA** (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC** (Competencias sociales y cívicas)
- CEC** (Conciencia y expresiones culturales)

# Unidad 10: FUNCIONES

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A	
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>• Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>• Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>• Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>• Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>• Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y</li> </ul> </li> </ul>	<p>1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. <b>(CCL, CMCT)</b></p>	<p>1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.</p>	<p>11, 29, 34, 41, 46, 48, 52</p>	
	<p>2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. <b>(CMCT, SIEP)</b></p>	<p>2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).</p>	<p><b>Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.</b></p> <p>47- 49</p>	
		<p>2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.</p>	<p>11, 20, 29, 34, 41, 46 - 48</p>	
		<p>2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.</p>	<p>29, 41, 46, 50, 52</p>	
	<p>3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. <b>(CMCT, SIEP)</b></p>	<p>3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.</p>	<p>11, 29, 34, 41, 46, 47</p>	
		<p>3.2. Utiliza las leyes matemáticas encontradas para realizar simulaciones y predicciones sobre los resultados esperables, valorando su eficacia e idoneidad.</p>	<p>11, 29, 41, 46, 47</p>	
		<p>4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b></p>	<p>4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.</p>	<p>11, 29, 34, 41, 46, 51</p>
			<p>4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés,</p>	<p><b>Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.</b></p>

documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos; f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.		estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.	
	5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. (CCL, CMCT, CAA, SIEP)	5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
	6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. (CMCT, CAA, SIEP)	6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
		6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
		6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	29, 41, 50
	6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
		6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	41, 46
	7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos. (CMCT, CAA)	7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)		8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	11, 20, 29, 34, 41, 46, 50
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CD, CAA, SIEP)		9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	11, 20, 41, 46 – 49
10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)		10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	1, 12, 18, 21, 30, 37, 42, 50
11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones		11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos	50 – 52

	matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	manualmente.	
		11.2. Utiliza medios tecnológicos para hacer representaciones gráficas de funciones con expresiones algebraicas complejas y extraer información cualitativa y cuantitativa sobre ellas	50 – 52
		11.3. Diseña representaciones gráficas para explicar el proceso seguido en la solución de problemas, mediante la utilización de medios tecnológicos.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día. 11, 20, 29, 41, 49
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción. (CMCT, CD, SIEP)	12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día. 20, 46 – 49, 52
		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	Proyecto: Conviértete en periodista deportivo por un día.
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
<b>BLOQUE 4. FUNCIONES</b>			
<b>Relaciones funcionales</b> • Formas de expresar una función	1. Identificar relaciones de la vida cotidiana y de otras materias que pueden modelizarse mediante una función. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA)	1.1. Identifica funciones y las utiliza para representar relaciones de la vida cotidiana.	1 – 4, 8, 11, 50, 53, 54
		1.2. Determina las diferentes formas de expresar una función.	3, 5 – 7, 9 – 11, 50, 54
<b>Dominio y recorrido. Puntos de corte</b> • Dominio y recorrido  • Puntos de corte con los ejes	2. Identificar en una función el dominio y el recorrido. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA)  3. Determinar, en la función, los puntos de corte con los ejes tanto gráfica como analíticamente. (CCL, CMCT, CSC, CAA)	2.1. Identifica el dominio y el recorrido de una función interpretándolos dentro de un contexto.	12 – 16, 20, 55, 56
		3.1. Calcula e interpreta adecuadamente los puntos de corte con los ejes.	17 – 19, 57, 58
		3.2. Representa correctamente los puntos de corte con los ejes.	17
<b>Continuidad</b>	4. Reconocer cuando una función es continua. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	4.1. Decide cuándo una función es continua a partir de un enunciado o una gráfica.	21 – 23
		4.2. Interpreta dentro de un contexto si una función es continua o no.	24 – 27, 29
	5. Identificar los puntos de discontinuidad de una función. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	5.1. Reconoce los puntos de discontinuidad de una función y comprende su aparición.	27, 28, 59, 61, 63
<b>Crecimiento. Máximos y mínimos</b>	6. Reconocer cuando una función es creciente y cuando es decreciente. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	6.1. Distingue cuándo una función es creciente o decreciente en un intervalo.	30 – 32, 59, 60, 64
		6.2. Comprende el comportamiento de una función según sea creciente o decreciente.	32 – 34, 60, 63, 64
	7. Identificar los máximos y los mínimos de una función. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	7.1. Reconoce los máximos y los mínimos de una función y su relación con el crecimiento o el decrecimiento de la misma.	30 – 33, 59, 61, 62
<b>Simetrías y periodicidad</b> • Simetrías • Periodicidad	8. Reconocer si una función es simétrica o periódica. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	8.1. Analiza cuándo una función es simétrica y las características que presenta.	35 – 38, 66 – 68
		8.2. Identifica funciones periódicas y calcula su período.	39 – 41, 69, 71
<b>Interpretación de gráficas</b>	9. Describir con el lenguaje apropiado, a partir de una gráfica, las características de una función. (CCL, CMCT, CSC, CAA, CSIEP)	9.1. Interpreta el comportamiento de una función dada gráficamente.	42, 44, 45, 47, 72 – 75, 77
		10.1. Asocia enunciados de problemas contextualizados a gráficas.	43, 46, 48, 49, 65, 76, 77

	conjeturas. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)		
--	---	--	--

### Competencias clave

- CCL (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- (Competencia digital)
- CAA (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC (Competencias sociales y cívicas)
- CEC (Conciencia y expresiones culturales)

# Unidad 11: FUNCIONES LINEALES Y CUADRÁTICAS

## Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>• Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</li> <li>• Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>• Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>• Confianza en las propias capacidades para desarrollar</li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. (CCL, CMCT)	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	<b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b>
	2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. (CMCT, SIEP)	2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).  2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	11, 19, 61, 62  <b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b> 11, 19, 30, 45, 50, 59, 61, 62
	3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. (CMCT, SIEP)	2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.  3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.	<b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b>

<p>actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                     <ol style="list-style-type: none"> <li>la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ol> </li> </ul>	<p><b>4.</b> Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b></p>	<p><b>4.1.</b> Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
		<p><b>4.2.</b> Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.</p>	<p>1, 2, 20, 24, 31, 40, 47</p>
	<p><b>5.</b> Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. <b>(CCL, CMCT, CAA, SIEP)</b></p>	<p><b>5.1.</b> Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
	<p><b>6.</b> Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. <b>(CMCT, CAA, SIEP)</b></p>	<p><b>6.1.</b> Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
		<p><b>6.2.</b> Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b> 30, 61, 62</p>
		<p><b>6.3.</b> Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
		<p><b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b></p>	<p><b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b></p>
		<p><b>6.4.</b> Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b> 30</p>
		<p><b>6.5.</b> Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
		<p><b>7.1.</b> Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b> 30</p>
		<p><b>8.1.</b> Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
		<p><b>8.2.</b> Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
		<p><b>8.3.</b> Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b></p>
	<p><b>8.4.</b> Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en</p>	<p><b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b> 59, 60 –62</p>	

		la resolución de problemas.	
		9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	<b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b> 45,50
		10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	1, 2, 20, 24, 31, 40, 47
		11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	<b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b>
		12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	<b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b>
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
		12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	<b>Proyecto: Expresiones matemáticas para programar un robot.</b>
<b>BLOQUE 4. FUNCIONES</b>			
<b>Funciones constantes</b>	1. Reconocer funciones constantes derivadas de tablas, gráficas o enunciados. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	1.1. Identifica funciones constantes.	3, 6, 8, 10, 11, 65,
		1.2. Obtiene la ecuación de una función constante.	1, 4, 5, 74
		1.3. Representa una función constante.	5, 8, 9, 67, 74
<b>Función de proporcionalidad directa</b> Pendiente de una recta	2. Identificar funciones de proporcionalidad directa. (CCL, CMCT, CSC, CD, CAA, SIEP)	2.1. Reconoce funciones de proporcionalidad directa.	12, 14 – 19
		2.2. Construye la gráfica de una función de proporcionalidad directa a partir de una tabla, enunciado o ecuación.	13, 67, 68
	3. Determinar la pendiente de una función de proporcionalidad directa tanto gráfica como analíticamente. (CCL, CMCT, CSC, CD, CAA, SIEP)	3.1. Halla la pendiente de una función de proporcionalidad directa y determina rectas paralelas.	12, 13, 16 – 18, 66, 68
		3.2. Obtiene la expresión analítica	13, 16 – 18
<b>Funciones lineales</b>	4. Reconocer funciones lineales. (CCL, CMCT, CSC, CAA SIEP)	4.1. Distingue y representa funciones lineales a partir de un enunciado, una tabla o una expresión algebraica.	23, 72, 74



	5. Comprender el significado de pendiente y ordenada en el origen en funciones lineales. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	5.1. Reconoce la pendiente y la ordenada en el origen, halla la expresión algebraica de funciones	2, 20 – 22, 24 – 29, 69 – 71, 73, 75
Ecuaciones de la recta	6. Determinar las diferentes formas de expresar una función lineal. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	6.1. Expresa una recta mediante diferentes expresiones analíticas.	2, 7, 31 – 35, 37 – 39, 44, 76 – 78
		6.2. Identifica puntos por los que pasa una recta, puntos de corte, pendiente y representa gráficamente.	30, 36, 37, 40 – 43, 45, 63
		6.3. Reconoce la relación entre pendiente y paralelismo	37, 75
Funciones cuadráticas Características de las parábolas	7. Reconocer situaciones de relación funcional que necesiten ser descritas mediante funciones cuadráticas, calculando sus parámetros y características. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	7.1. Calcula e interpreta adecuadamente las características de las parábolas.	46– 49, 79 – 82, 84 – 88
		7.2. Representa funciones cuadráticas.	47– 49, 64, 82, 83, 89 – 91
Aplicaciones Aplicaciones de las funciones lineales Aplicaciones de las funciones cuadráticas	8. Describir y modelizar relaciones de la vida cotidiana mediante una función lineal. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	8.1. Asocia a funciones lineales enunciados de problemas contextualizados.	30, 45, 51 – 57, 62, 92 – 98
		9. Identificar y describir y representar funciones cuadráticas presentes en el entorno cotidiano. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP, CEC)	9.1. Interpreta el comportamiento de una función cuadrática.
	9.2. Modeliza un problema contextualizado	59, 61	

### Competencias clave

- CCL** (Competencia en comunicación lingüística)
- MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- (Competencia digital)
- CAA** (Competencia para aprender a aprender)
- SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)
- CSC** (Competencias sociales y cívicas)
- CEC** (Conciencia y expresiones culturales)

## Unidad 12: ESTADÍSTICA

### Contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación del proceso de resolución de problemas.</li> <li>• Estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico,</li> </ul>	1. Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. (CCL, CMCT)	1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.	<b>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</b>



<p>numérico, algebraico, etc.), reformulación del problema, resolver subproblemas, recuento exhaustivo, empezar por casos particulares sencillos, buscar regularidades y leyes, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc.</li> <li>Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos matemáticos.</li> <li>Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</li> <li>Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</li> <li>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</li> <li>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos;</li> <li>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</li> </ul> </li> </ul>	<p>2. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. <b>(CMCT, SIEP)</b></p>	<p>2.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).</p>	<p>9, 17, 26, 31, 36, 44, 50, 56 – 58</p>	
		<p>2.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario? 9, 17, 26</p>	
		<p>2.4. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas, reflexionando sobre el proceso de resolución de problemas.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</p>	
		<p>3. Describir y analizar situaciones de cambio, para encontrar patrones, regularidades y leyes matemáticas, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos, valorando su utilidad para hacer predicciones. <b>(CMCT, SIEP)</b></p>	<p>3.1. Identifica patrones, regularidades y leyes matemáticas en situaciones de cambio, en contextos numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</p>
		<p>4. Profundizar en problemas resueltos planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, otros contextos, etc. <b>(CMCT, CAA)</b></p>	<p>4.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</p>
			<p>4.2. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando casos particulares o más generales de interés, estableciendo conexiones entre el problema y la realidad.</p>	<p>7, 10, 18, 32, 42, 46, 52, 54</p>
		<p>5. Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. <b>(CCL, CMCT, CAA, SIEP)</b></p>	<p>5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico-probabilístico.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</p>
		<p>6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. <b>(CMCT, CAA, SIEP)</b></p>	<p>6.1. Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario? 26, 31, 36, 44, 56, 58</p>
			<p>6.2. Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario? 26, 31, 36, 44, 50, 56, 58</p>
			<p>6.3. Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</p>
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>	
	<p>6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. <b>(CMCT, CAA, SIEP)</b></p>	<p>6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</p>	
		<p>6.5. Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.</p>	<p>Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?</p>	

	7. Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o contruidos. (CMCT, CAA)	7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?
	8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático. (CMCT, CSC, SIEP, CEC)	8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?
		8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?
		8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.	59, 60
		8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?
	9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. (CAA, SIEP)	9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?
	10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras. (CAA, CSC, CEC)	10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.	7, 10, 18, 32, 42, 46, 52, 54, 57
	11. Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas. (CMCT, CD, CAA)	11.1. Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario? 59, 60
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.	12.1. Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario?
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>ACTIVIDADES DEL LIBRO DEL ALUMNO/A</b>
	12. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.	12.3. Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	Proyecto: ¿Cómo podemos conseguir un entorno más sostenible y solidario? 58

<b>BLOQUE 5. ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD</b>				
<b>Población y muestra. Variables</b> Variables estadísticas Tipos de variables estadísticas	1. Reconocer los conceptos de población, muestra y variable estadística. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	1.1. Distingue población y muestra y valora la representatividad de una muestra.	1, 7– 9, 61– 63	
		1.2. Identifica los diferentes tipos de variables.	2, 3 – 6, 61, 64	
<b>Recuento de datos</b> Recuento de datos agrupados  <b>Tablas de frecuencias</b>	2. Elaborar recuentos de datos de variables cuantitativas y cualitativas. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	2.1. Realiza el recuento de datos de una variable y lo expresa mediante una tabla.	10 – 16, 65, 67	
		3.1. Construye e interpreta tablas donde aparecen datos agrupados en clases, la marca de clase y el recuento.	13 – 17, 68	
	4. Elaborar tablas de frecuencias. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	4.1. Crea tablas de frecuencias y relaciona los distintos tipos de frecuencias	10 – 16, 18 – 26, 66, 65, 69	
		5. Representar los datos de una variable estadística mediante un diagrama de barras y obtener el polígono de frecuencias. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	5.1. Construye diagramas de barras y polígono de frecuencias.	27, 65, 67
<b>Diagramas de barras y de sectores</b> Diagrama de barras Polígono de frecuencias Diagrama de sectores	6. Construir el diagrama de sectores de una variable estadística. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	6.1. Representa mediante un diagrama de sectores los datos de una distribución.	66, 69	
		7. Interpretar los datos de un estudio estadístico que venga dado por un diagrama de barras o de sectores. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP)	7.1. Obtiene información de estudios estadísticos que vengan dados mediante diagramas de barras o de sectores.	28 –31, 66
		8.1. Construye e interpreta histogramas y polígonos de frecuencias.	32, 34, 36, 68	
<b>Histogramas</b> Histograma de frecuencias acumuladas	9. Realizar histogramas y polígonos de frecuencias utilizando las frecuencias acumuladas. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)	9.1. Representa e interpreta histogramas y polígonos de frecuencias acumuladas.	33, 35	
		10. Determinar la media, la moda y la mediana para un conjunto de datos, agrupados o no agrupados. (CCL, CMCT, CSC, CAA, SIEP, CEC)	10.1. Calcula las medidas de centralización para un conjunto de datos no agrupados en clases.	37, 38, 41, 59, 60, 70, 72 – 74
<b>Medidas de centralización</b> Media aritmética Moda Mediana		10.2. Elabora información de los datos conocida su media aritmética.	39, 40, 44, 75	
		10.3. Halla las medidas de centralización para conjuntos de datos agrupados en clases.	42, 43, 71	
		11.1. Calcula e interpreta los cuartiles.	45, 59, 60, 77, 78	
<b>Medidas de posición</b> Cuartiles Diagrama de caja y bigotes	12. Elaborar e interpretar diagramas de caja y bigotes. (CCL, CMCT, CSC, CD, CAA, SIEP)	12.1. Construye e interpreta diagramas de cajas y bigotes.	46 – 50, 76, 79	
		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE</b>		<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
	13. Hallar las medidas de dispersión de un conjunto de datos. (CCL, CMCT, CSC, CD, CAA, SIEP)	13.1. Calcula e interpreta las medidas de dispersión de un conjunto de datos.		51 – 57, 95 – 99
		14.1. Compara distribuciones estadísticas.		58 – 66, 90 – 94
		14. Relacionar las medidas de dispersión con las medidas de centralización. (CCL, CMCT, CD, CSC, CAA, SIEP)		

### Competencias clave

**CCL** (Competencia en comunicación lingüística)

**MCT** (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)

(Competencia digital)

**CAA** (Competencia para aprender a aprender)

**SIEP** (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)

**CSC** (Competencias sociales y cívicas)

**CEC** (Conciencia y expresiones culturales)