

# Matemáticas · 1.º ESO · País Vasco

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

**Normativa** Decreto 77/2023, de 30 de mayo

**Generado** 03/07/2026 19:33

<b>10</b> Competencias	<b>26</b> Criterios	<b>204</b> Saberes
---------------------------	------------------------	-----------------------

Curso bisagra entre Primaria y la evaluación competencial completa. Recibe alumnado de procedencia muy heterogénea, lo que exige evaluación inicial diagnóstica documentada y plan de refuerzo proporcional.

## Índice

1. Resumen normativo
  2. Competencias específicas (explicadas)
  3. Criterios de evaluación (con evidencia)
  4. Saberes básicos (con actividad de aula)
  5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
  - Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Matemáticas
<b>Curso</b>	1.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	País Vasco
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
<b>Particularidad</b>	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

### Matemáticas

#### **CE.1 · Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estr...**

##### **TEXTO OFICIAL**

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

##### **RESUMEN CLARO**

Saber enfrentarse a retos reales o matemáticos buscando estrategias propias para encontrar soluciones válidas y razonadas.

##### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado analiza situaciones problemáticas, traduce la realidad al lenguaje matemático, prueba diferentes métodos de resolución y verifica si los resultados obtenidos tienen sentido.

##### **NO ES**

No es aplicar mecánicamente una fórmula memorizada ni hacer una lista de operaciones repetitivas sin contexto. No es solo dar un número final.

##### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado diseña un presupuesto detallado para organizar una fiesta de cumpleaños, ajustando gastos reales a un límite de dinero máximo.

resolver

#### **CE.2 · Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas evaluando las respuestas obtenidas, par...**

##### **TEXTO OFICIAL**

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

##### **RESUMEN CLARO**

Comprobar si el resultado de un problema es lógico, correcto y qué impacto tiene en la vida real o el entorno.

##### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado revisa sus respuestas, utiliza calculadoras o dibujos para confirmar datos y reflexiona sobre si el número obtenido tiene sentido práctico y coherencia matemática.

##### **NO ES**

No es solo dar un número final. No es mecanizar algoritmos sin pensar. No es ignorar si el resultado obtenido es físicamente imposible en la realidad.

##### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Tras calcular el presupuesto de una fiesta, el alumnado debe juzgar si el gasto por persona es realista y proponer ajustes éticos.

evaluar

### **CE.3 · Formular nuevos problemas y conjeturas de forma autónoma, relacionando diferentes saberes y proporcionando una represent...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Formular nuevos problemas y conjeturas de forma autónoma, relacionando diferentes saberes y proporcionando una representación matemática adecuada, con apoyo de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.

#### **RESUMEN CLARO**

El alumnado propone sus propias hipótesis matemáticas y las demuestra razonando, pasando de ser un receptor pasivo a un creador de ideas.

#### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado observa patrones, propone reglas generales por su cuenta, comprueba si funcionan con ejemplos y explica sus conclusiones usando la lógica matemática.

#### **NO ES**

No es aplicar mecánicamente una fórmula dictada por el docente ni resolver ejercicios repetitivos. No es esperar a que el profesor dé siempre la solución.

#### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Investigar qué ocurre al sumar dos números impares, proponer una regla general y demostrar por qué el resultado siempre será un número par.

argumentar

### **CE.4 · Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones...**

#### **TEXTO OFICIAL**

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

#### **RESUMEN CLARO**

Enseñar a los estudiantes a estructurar su mente para resolver retos matemáticos complejos dividiéndolos en pasos lógicos y buscando regularidades.

#### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado desglosa problemas en tareas pequeñas, identifica secuencias que se repiten y diseña instrucciones paso a paso para hallar soluciones eficientes.

#### **NO ES**

No es solo programar en Scratch o usar ordenadores. No es memorizar fórmulas. Es aprender a organizar el pensamiento de forma lógica y estructurada.

#### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado diseña un diagrama de flujo que explique los pasos necesarios para calcular el mínimo común múltiplo de cualquier pareja de números.

resolver

## **CE.5 · Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, ...**

### **TEXTO OFICIAL**

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

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado relaciona distintos temas matemáticos entre sí para entender que la asignatura es un conjunto unido y no piezas sueltas.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado aplica conocimientos de un bloque, como la geometría, para resolver problemas de otro, como el álgebra, encontrando vínculos lógicos entre diversos procedimientos.

### **NO ES**

No es estudiar temas aislados que se olvidan tras el examen. No es memorizar fórmulas estancas sin entender cómo se relacionan con otros conceptos previos.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado utiliza el lenguaje algebraico para generalizar y calcular áreas de figuras geométricas, uniendo el cálculo simbólico con la visión espacial.

conectar

## **CE.6 · Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales, interrelacionando conceptos y procedim...**

### **TEXTO OFICIAL**

Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas. Reconocer y utilizar la conexión de las matemáticas con otras materias, con la vida real o con la propia experiencia aumenta el bagaje matemático del alumnado.

### **RESUMEN CLARO**

Saber ver y usar las matemáticas que hay escondidas en la vida diaria y en otras asignaturas para resolver problemas prácticos.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado descubre conexiones entre conceptos matemáticos y situaciones reales, como el ahorro doméstico o la ciencia, aplicando lo aprendido de forma integrada y útil.

### **NO ES**

No es resolver ejercicios mecánicos del libro. No es memorizar fórmulas aisladas. Es aplicar herramientas matemáticas en contextos que no parecen puramente matemáticos.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado analiza el etiquetado nutricional de varios productos para calcular porcentajes de azúcar y grasas en una dieta equilibrada.

conectar

## **CE.7 · Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos usando dif...**

### **TEXTO OFICIAL**

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

### **RESUMEN CLARO**

Expresar ideas y datos matemáticos mediante dibujos, esquemas o herramientas digitales para que los conceptos complejos se entiendan visualmente.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado utiliza herramientas como calculadoras gráficas o software para crear esquemas y modelos que ayuden a explicar cómo han llegado a una solución.

### **NO ES**

No es solo copiar una gráfica del libro ni hacer dibujos bonitos. No es memorizar definiciones, sino transformar la información en un formato visual útil.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado utiliza GeoGebra para representar un polígono y observar cómo cambian su área y perímetro al mover sus vértices.

comunicar

## **CE.8 · Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos usando lenguaje oral, escri...**

### **TEXTO OFICIAL**

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

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado explica sus razonamientos y procesos matemáticos de forma comprensible, usando palabras técnicas, dibujos o esquemas para que otros los entiendan.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado expone soluciones, redacta los pasos de un problema y debate con sus compañeros utilizando el vocabulario propio de la asignatura para justificar sus ideas.

### **NO ES**

No es solo dar el resultado numérico final. No es memorizar definiciones del libro. No es trabajar siempre en silencio sin compartir estrategias con el resto.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado crea un póster explicando visualmente cómo calcular el mínimo común múltiplo y lo presenta oralmente a la clase.

comunicar

## **CE.9 · Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación ...**

### **TEXTO OFICIAL**

Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas. Resolver problemas o retos matemáticos debe ser una tarea gratificante.

### **RESUMEN CLARO**

Fomentar una actitud positiva y resiliente ante los retos matemáticos, gestionando la frustración y viendo el error como una oportunidad necesaria para aprender.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado identifica sus emociones ante problemas difíciles, persiste en la búsqueda de soluciones y reflexiona sobre cómo superar los bloqueos sin desanimarse por los fallos.

### **NO ES**

No es premiar solo el resultado correcto. No es evitar los problemas difíciles para no frustrarse. Es trabajar la mentalidad de crecimiento y la paciencia durante el cálculo.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado completa una diana de autoevaluación sobre su perseverancia y gestión del error después de enfrentarse a un desafío de lógica grupal.

valorar

## **CE.10 · Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa ...**

### **TEXTO OFICIAL**

Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables. Trabajar los valores de respeto, tolerancia, igualdad o gestión pacífica de conflictos, al tiempo que resuelven retos matemáticos, desarrollando destrezas de comunicación efectiva, planificación, indagación, motivación y confianza, para crear relaciones y entornos de trabajo saludables, permite afianzar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad.

### **RESUMEN CLARO**

Trabajar en equipo de forma empática y organizada para mejorar la confianza personal y la convivencia mientras se aprenden matemáticas.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado participa en proyectos grupales con roles asignados, respeta las opiniones de sus compañeros y gestiona sus emociones para afrontar los retos matemáticos con actitud positiva.

### **NO ES**

No es trabajar en grupo sin organización. No es centrarse solo en el resultado numérico olvidando el bienestar. No es competir individualmente dentro del equipo.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Realizar un mural geométrico en equipos donde cada alumno tiene una función y al final explican cómo gestionaron sus desacuerdos.

valorar

### 3. Criterios de evaluación

#### Matemáticas

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p><b>Interpretar problemas matemáticos organizando y relacionando los datos dados y comprendiendo las preguntas formuladas.</b></p> <p>Identificar y organizar los datos relevantes de un problema cotidiano, estableciendo conexiones entre ellos para comprender qué se pide resolver exactamente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega esquemas, tablas o listas de datos extraídos de enunciados matemáticos, identificando correctamente la incógnita y las relaciones entre las cantidades.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas de contextos reales en clase, donde se requiere una fase previa de análisis y organización de la información antes de operar.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado numérico final del problema en lugar de valorar la capacidad de organización y comprensión de los datos iniciales.</p>	<p><b>Examen escrito</b></p> <p>Verbo: <b>Interpretar</b></p>
1.2	CE.1	<p><b>Elaborar representaciones matemáticas (dibujos, tablas, esquemas, diagramas y algunas expresiones simbólicas sencillas...) que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de las situaciones de aprendizaje y de los problemas.</b></p> <p>Seleccionar y utilizar técnicas matemáticas como tablas, esquemas o tanteo para abordar y resolver problemas de la vida cotidiana o puramente numéricos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega hojas de problemas donde se visualiza el uso de esquemas, diagramas o descomposiciones lógicas antes de llegar a la solución final.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de resolución de problemas en las que se fomenta el uso de diversos métodos heurísticos y el uso de la calculadora.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente el resultado numérico final sin valorar la idoneidad de la estrategia o el uso de herramientas intermedias empleadas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Aplicar</b></p>
1.3	CE.1	<p><b>Aplicar diferentes herramientas y estrategias hasta en contrar las apropiadas que contribuyan a la resolución de un problema.</b></p> <p>Resolver problemas matemáticos de forma efectiva, integrando conocimientos previos y utilizando calculadoras o software específico para alcanzar y verificar resultados correctos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega hojas de problemas resueltos o capturas de software matemático donde se visualiza el procedimiento lógico y la solución final obtenida.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones prácticas de resolución de problemas cotidianos donde se requiere el uso de la calculadora para operaciones complejas o comprobación de datos.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la destreza técnica en el uso de la herramienta (calculadora/software) con la capacidad de razonamiento matemático para plantear el problema.</p>	<p><b>Examen escrito</b></p> <p>Verbo: <b>Resolver</b></p>
1.4	CE.1	<p><b>Obtener las posibles soluciones matemáticas razonadas de un problema movilizando los conocimientos y las herramientas tecnológicas necesarias.</b></p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p><b>Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema, analizando otras posibles estrategias de resolución.</b></p> <p>Verificar si los resultados obtenidos en un problema son correctos mediante pruebas matemáticas, como la sustitución en ecuaciones o la coherencia con el enunciado.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza operaciones de comprobación, como sustituir la incógnita en una ecuación o contrastar el resultado con las magnitudes iniciales en su cuaderno o examen.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas de proporcionalidad o ecuaciones donde se exige explícitamente demostrar que la solución satisface las condiciones iniciales del problema.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado final del problema sin valorar si el alumno ha realizado o sabe realizar el proceso técnico de comprobación.</p>	<p><b>Examen escrito</b></p> <p>Verbo: <b>Comprobar</b></p>
2.2	CE.2	<p><b>Señalar las condiciones que requiere la solución de un problema, teniendo en cuenta el contexto en el que se plantea y el tipo de número y las herramientas de resolución con los que se cuenta.</b></p> <p>Verificar si los resultados de un problema son lógicos en su contexto y analizar su impacto social, ambiental o ético de forma razonada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una resolución escrita de problemas donde justifica la validez de la solución y redacta un breve análisis sobre sus implicaciones sociales, de consumo o ambientales.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de situaciones problemáticas relacionadas con el consumo doméstico, el reparto equitativo o la sostenibilidad, integrando la reflexión crítica tras el cálculo matemático.</p> <p><i>Evitar:</i> Dar por válida una solución matemáticamente correcta pero contextualmente absurda o ignorar el análisis de impacto social y ambiental requerido por el criterio.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Evaluar</b></p>
3.1	CE.3	<p><b>Reconocer conjeturas sencillas de forma guiada, analizando patrones, propiedades y relaciones y razonando su validez con diferentes argumentos.</b></p> <p>Identificar y proponer reglas generales en series numéricas o geométricas sencillas, verificando su cumplimiento mediante la observación de regularidades y propiedades matemáticas básicas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una tarea de investigación donde describe por escrito el patrón detectado en una secuencia y justifica la validez de su hipótesis.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de actividades sobre sucesiones visuales o numéricas donde deben explicar qué cambia y qué se mantiene constante para predecir valores futuros.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente si el número siguiente de la serie es correcto, ignorando la capacidad del alumno para verbalizar o formalizar la regla detectada.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
3.2	CE.3	<p><b>Plantear variantes de un problema dado modificando alguno de sus datos o alguna condición del problema.</b></p> <p>Diseñar versiones nuevas de un problema matemático variando sus datos iniciales para analizar cómo afectan estos cambios a la solución final obtenida.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de trabajo donde propone enunciados alternativos a partir de un modelo, resolviéndolos y explicando por escrito la relación entre los cambios realizados.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad de investigación tras resolver un problema tipo, donde se pide al alumnado predecir qué ocurre si se duplica un dato específico.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitarse a cambiar los valores numéricos de forma mecánica sin realizar el análisis comparativo de los resultados, que es el núcleo del razonamiento solicitado.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Crear</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.3	CE.3	<p><b>Investigar conjeturas basadas en el razonamiento matemático, utilizando la visualización, materiales manipulativos y digitales y las posibilidades del lenguaje algebraico y gráfico.</b></p> <p>Utilizar software matemático y calculadoras para investigar patrones, verificar hipótesis y resolver problemas de forma dinámica y eficiente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza construcciones geométricas dinámicas o tablas de datos digitales que muestran la validación o refutación de una conjetura matemática previa.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión de laboratorio matemático usando GeoGebra para descubrir la suma de los ángulos de un triángulo o patrones en sucesiones numéricas.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la destreza técnica en el uso del programa informático olvidando evaluar el razonamiento matemático y la comprobación de la conjetura.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Utilizar</b></p>
4.1	CE.4	<p><b>Reconocer patrones sencillos, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación computacional.</b></p> <p>Identificar regularidades, estructurar información y dividir problemas complejos en tareas sencillas para facilitar su resolución lógica y algorítmica en contextos matemáticos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un esquema, diagrama o lista de pasos donde se desglosa un problema matemático complejo en subproblemas manejables e identifica patrones recurrentes.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de retos lógicos o problemas aritméticos complejos donde se requiere organizar datos en tablas y definir una secuencia de pasos lógica.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el uso de dispositivos digitales en lugar de la capacidad lógica de descomposición y organización de la información.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
4.2	CE.4	<p><b>Modelizar situaciones diversas y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos básicos.</b></p> <p>Interpretar y ajustar secuencias de pasos o diagramas de flujo para dar solución a problemas matemáticos, asegurando que el proceso sea lógico y funcional.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una secuencia de instrucciones, un diagrama de flujo o un bloque de código modificado que resuelve un reto matemático específico de forma estructurada.</p> <p><i>Contexto:</i> Situaciones de resolución de problemas mediante el uso de pseudocódigo o bloques de programación para automatizar cálculos de perímetros, áreas o proporcionalidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la ejecución de un cálculo aritmético rutinario con la interpretación y modificación de la estructura lógica de un algoritmo.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Resolver</b></p>
5.1	CE.5	<p><b>Reconocer las relaciones entre los conocimientos (aritméticos, algebraicos y geométricos) y las experiencias matemáticas tales como identificar patrones o fomentar una mirada matemática a la realidad.</b></p> <p>Identificar y aplicar vínculos entre distintos bloques matemáticos, como aritmética y geometría, para resolver situaciones de forma integrada y no compartimentada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza tareas o proyectos donde aplica simultáneamente conceptos de distintos bloques, como el uso de fracciones para representar probabilidades o escalas en geometría.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de situaciones de aprendizaje interdisciplinarias o problemas complejos que exigen combinar herramientas de numeración, medida y representación espacial.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar este criterio mediante ejercicios de un solo bloque de contenidos, sin exigir que el alumno establezca puentes o relaciones explícitas entre diferentes áreas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo:</p> <p><b>Reconocer</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	<p><b>Reforzar las conexiones entre los campos de la Matemática (Álgebra, Geometría...) interactuando con materiales manipulables, asistentes matemáticos y otros recursos digitales, desarrollando estrategias básicas para la resolución de problemas.</b></p> <p>Relacionar distintos bloques de contenidos matemáticos, como aritmética y geometría, para resolver problemas complejos utilizando estrategias y conocimientos adquiridos anteriormente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una resolución de problemas competenciales donde integra conceptos de diferentes bloques matemáticos justificando la elección de las herramientas utilizadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de situaciones de aprendizaje que requieren combinar herramientas de distintos temas, como aplicar proporcionalidad en contextos geométricos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la resolución mecánica de ejercicios de un solo bloque temático sin exigir la integración explícita de conocimientos previos diversos.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
5.3	CE.5	<p><b>Reforzar e integrar las relaciones entre los campos de la Matemática interactuando con frecuencia con asistentes matemáticos y otros recursos digitales</b></p>	
6.1	CE.6	<p><b>Establecer conexiones entre el mundo real y las matemáticas usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: medir, clasificar, representar, inferir, predecir y comunicar, en situaciones de la vida cotidiana.</b></p> <p>Identificar y describir elementos matemáticos en situaciones cotidianas o de otras materias, aplicando procesos de investigación como medir, clasificar o predecir para conectar la realidad con las matemáticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o proyecto donde detecta problemas reales, propone variables matemáticas para resolverlos y justifica el uso de herramientas como la medición o la clasificación.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de noticias, planificación de presupuestos domésticos o estudio de patrones en la naturaleza donde se deben extraer datos y proponer modelos matemáticos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar exclusivamente la resolución mecánica de ejercicios de cálculo en lugar de la capacidad de detectar y modelizar el problema en un contexto real.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Identificar</b></p>
6.2	CE.6	<p><b>Identificar conexiones lógicas entre las matemáticas y otras materias integrando los conocimientos de diferentes ámbitos y resolviendo problemas contextualizados.</b></p> <p>Reconocer y aplicar conceptos matemáticos para resolver problemas prácticos vinculados a otras áreas del conocimiento, como las ciencias naturales o la geografía.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza tareas o proyectos donde aplica herramientas matemáticas para explicar fenómenos de otras materias, entregando una resolución razonada del problema propuesto.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de situaciones de aprendizaje interdisciplinares, como el cálculo de densidades en Biología o el uso de escalas en mapas de Geografía.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el acierto en el cálculo numérico sin valorar si el alumno comprende la relación funcional entre la matemática y la materia de aplicación.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Identificar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.3	CE.6	<p><b>Reconocer las aportaciones de las matemáticas al pro greso de la humanidad que contribuyen a solucionar los retos a los que se enfrenta la sociedad actual</b></p> <p>Explicar ejemplos concretos sobre cómo los descubrimientos matemáticos han impulsado el desarrollo tecnológico, científico y social a lo largo de la historia y en la actualidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un trabajo de investigación o presentación digital que analiza una aplicación matemática específica en la resolución de problemas globales o avances tecnológicos históricos.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre el papel de la geometría en la arquitectura antigua o el uso de algoritmos en la gestión de recursos actuales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar este criterio únicamente mediante preguntas teóricas de memorización de fechas o nombres históricos sin vincularlos a la resolución de problemas reales.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
7.1	CE.7	<p><b>Representar conceptos, procedimientos y resultados básicos mediante herramientas verbales, gráficas o simbólicas, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos, valorando su utilidad para enriquecer la comunicación y la transferencia de información.</b></p> <p>Expresar ideas y resultados matemáticos mediante diversos formatos y herramientas digitales para organizar el razonamiento y facilitar la comunicación de hallazgos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce representaciones gráficas, esquemas o modelos digitales que ilustran conceptos y procesos matemáticos, justificando la elección del formato utilizado.</p> <p><i>Contexto:</i> Uso de software de geometría dinámica o hojas de cálculo para visualizar propiedades geométricas o tendencias estadísticas en proyectos de aula.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la limpieza del dibujo manual sin integrar el uso de herramientas digitales que exige explícitamente el criterio.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Representar</b></p>
7.2	CE.7	<p><b>Usar las diferentes herramientas de representación (verbales, visuales, manipulativas y digitales) impulsando la transferencia entre formas de razonamiento.</b></p> <p>Crear esquemas, tablas o gráficos que faciliten la comprensión y el diseño de estrategias para resolver problemas matemáticos de forma organizada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza diagramas, tablas de datos o representaciones gráficas, tanto en papel como en soporte digital, que sirven de apoyo visual para plantear la resolución de un problema.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de resolución de problemas donde se exige un boceto previo o modelización antes de realizar los cálculos finales.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la solución numérica final del problema, ignorando la validez y utilidad del modelo o representación intermedia generada por el alumno.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Elaborar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
8.1	CE.8	<p><b>Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado (oralmente y por escrito) y describiendo y explicando los razonamientos, procedimientos y conclusiones de una manera clara y ordenada.</b></p> <p>Expresar ideas y procesos matemáticos con precisión técnica, usando soportes físicos o digitales para explicar razonamientos y conclusiones de forma estructurada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce informes, presentaciones digitales o grabaciones donde explica detalladamente los pasos seguidos en la resolución de un problema matemático utilizando vocabulario específico.</p> <p><i>Contexto:</i> Exposición de la resolución de un reto matemático o elaboración de un mural digital sobre conceptos geométricos y sus propiedades.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente el resultado numérico final del ejercicio sin valorar la calidad de la argumentación o el uso de la terminología específica requerida.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Comunicar</b></p>
8.2	CE.8	<p><b>Reconocer en la vida cotidiana la presencia del lenguaje matemático y las situaciones que requieren su uso, empleándolo de manera apropiada.</b></p> <p>Expresar situaciones de la vida diaria utilizando términos y símbolos matemáticos precisos para comunicar mensajes con rigor y claridad técnica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza producciones escritas u orales donde traduce situaciones reales al lenguaje matemático, empleando correctamente términos técnicos, unidades de medida y notación específica.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas contextualizados o pequeños proyectos donde se debe explicar por escrito el proceso y las conclusiones usando vocabulario técnico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la corrección del cálculo numérico final, ignorando si el alumno ha utilizado la terminología adecuada o si ha omitido las unidades de medida.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Comunicar</b></p>
9.1	CE.9	<p><b>Identificar las emociones propias con respecto a las matemáticas, aceptando los errores como una oportunidad de mejora y generando expectativas positivas ante nuevos retos.</b></p> <p>Identificar y regular las emociones ante retos matemáticos, fortaleciendo la confianza personal y manteniendo una actitud positiva frente a la resolución de problemas complejos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza registros de autoevaluación o diarios de clase donde describe sus bloqueos y las estrategias emocionales utilizadas para persistir en la tarea.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de resolución de problemas de final de unidad o desafíos matemáticos donde el alumnado se enfrenta a situaciones de bloqueo inicial.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la gestión emocional basándose exclusivamente en si el resultado final del ejercicio matemático es correcto o incorrecto.</p>	<p><b>Observacion sistematica</b></p> <p>Verbo: <b>Gestionar</b></p>
9.2	CE.9	<p><b>Mostrar una motivación positiva y perseverancia aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.</b></p> <p>Mantener una actitud positiva ante retos matemáticos, persistiendo en la resolución de problemas y aceptando correcciones constructivas para mejorar el proceso de aprendizaje.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un registro de autoevaluación o diario de clase donde describe cómo ha gestionado la frustración y aplicado sugerencias externas ante problemas complejos.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de resolución de problemas de ingenio o retos lógicos donde el error inicial es frecuente y requiere reintentar la tarea.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la actitud basándose exclusivamente en el acierto numérico del ejercicio en lugar de registrar la persistencia y la reacción ante el error.</p>	<p><b>Observacion sistematica</b></p> <p>Verbo: <b>Desarrollar</b></p>
9.3	CE.9	<p><b>Aceptar los errores reconociendo en ellos una oportunidad de mejora y una posibilidad de abordar nuevos retos de forma creativa</b></p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
10.1	CE.10	<p><b>Colaborar activamente y construir relaciones en el trabajo en equipos heterogéneos, comunicándose de manera efectiva, tomando decisiones y juicios informados, y eliminando todo tipo de prejuicio o discriminación.</b></p> <p>Trabajar en equipo de forma respetuosa y crítica, asumiendo roles y comunicándose eficazmente para resolver problemas matemáticos de manera conjunta y equitativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza tareas grupales asumiendo roles específicos, participando en debates para la toma de decisiones y entregando una memoria o resolución conjunta del problema planteado.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de aprendizaje cooperativo donde se resuelven retos matemáticos complejos que requieren la división de tareas y el consenso grupal.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar el criterio basándose únicamente en el resultado correcto del problema matemático, ignorando el proceso de interacción y el reparto de tareas.</p>	<p><b>Observación sistemática</b></p> <p>Verbo: <b>Colaborar</b></p>
10.2	CE.10	<p><b>Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, favoreciendo la inclusión sin ningún tipo de discriminación, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al grupo.</b></p> <p>Colaborar activamente en grupos de trabajo, asumiendo responsabilidades individuales y respetando las aportaciones de los demás para fomentar un ambiente de aprendizaje saludable.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una hoja de seguimiento de equipo donde se detallan los roles y tareas asumidas, además de mostrar una actitud colaborativa durante las sesiones.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyectos de aprendizaje cooperativo, como la resolución de retos matemáticos complejos o la realización de estudios estadísticos grupales en el aula.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar este criterio basándose únicamente en la exactitud de los cálculos matemáticos del trabajo final, ignorando el proceso de interacción y reparto de tareas.</p>	<p><b>Observación sistemática</b></p> <p>Verbo: <b>Participar</b></p>

## 4. Saberes básicos

### Matemáticas

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conteo Estrategias para hacer estimaciones y recuentos sistemáticos en la resolución de problemas matemáticos y de la vida cotidiana (diagramas de árbol, tablas de doble entrada y otras estrategias de conteo significativo)	
2	Cantidad Utilidades de los números naturales (ordenación, identificación, codificación...) en situaciones cotidianas	
3	Pautas básicas para realizar estimaciones con la precisión requerida por el contexto	
4	Pautas para reconocer y comparar el tamaño de los números en diversos contextos. Potencias de exponente positivo	
5	Potencias y raíces sencillas para expresar cantidades en contextos de la resolución de problemas y de la vida cotidiana con la precisión requerida. Formas de representación de una cantidad (natural, entero, decimal, fracción, porcentaje) eligiendo la más adecuada en cada situación o problema y relación o equivalencia entre ellas	
6	Sentido de las Estrategias de cálculo escrito y mental con números naturales, enteros, decimales y fracciones operaciones sencillas, también con ayuda de representaciones en la recta numérica, en situaciones con textualizadas	
7	Relaciones inversas entre la adición-sustracción, multiplicación-división y elevar al cuadrado-extraer raíz cuadrada	
8	Relaciones Factores, múltiplos y divisores básicos. Factorización en números primos para resolver problemas mediante estrategias y/o herramientas diversas, incluido el uso de la calculadora. Máximo común divisor y mínimo común múltiplo	
9	Relaciones entre fracciones, decimales y porcentajes	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
10	Números enteros, fracciones, decimales, potencias y raíces sencillas: comprensión y representación de cantidades con ellos	
11	Patrones y regularidades numéricas (números enteros y fracciones) en diferentes contextos	
12	Razonamiento Razones, proporciones y constante de proporcionalidad en contextos cotidianos	
13	proporcional Escalas en problemas de representación de planos y mapas	
14	Proporcionalidad directa e inversa en la resolución de problemas de la vida cotidiana	
15	Porcentajes básicos de uso común en contextos cotidianos. Cálculo mental y escrito	
16	Métodos para resolver problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales y proporciones en diferentes contextos (rebajas y subidas de precios, impuestos, escalas, cambio de divisas, etc.)	
17	Educación financiera Información numérica y métodos para la toma de decisiones en contextos financieros personales	
18	Métodos para la gestión de los ingresos y gastos de la economía familiar	
19	Conteo Estrategias variadas para hacer recuentos sistemáticos. Introducción a las técnicas de conteo combinatorio	
20	Técnicas de conteo estimativo en situaciones reales en las que el conteo directo es imposible, costoso o laborioso (participantes en una manifestación, conteo poblaciones de animales, número de unidades de pequeño tamaño en un kilo...)	
21	Cantidad Pautas para reconocer y comparar el tamaño de los números en diversos contextos. Potencias de exponente positivo y negativo. Notación científica con ayuda de la calculadora	
22	Potencias de exponente entero y raíces en la resolución de problemas	
23	Estimaciones de cantidades con la precisión requerida por el contexto	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
24	Pautas para la representación en la recta numérica de los números enteros, decimales y racionales	
25	Porcentajes mayores que 100 y menores que	
26	Sentido de las Estrategias variadas de cálculo con diferentes tipos de números incluidas potencias de expooperaciones nente positivo y negativo en la resolución de problemas	
27	Operaciones con números en notación científica en diferentes contextos con ayuda de la cal culadora o asistentes matemáticos	
28	Relaciones Números racionales y decimales. Relaciones y representación en la recta numérica	
29	Patrones y regularidades en secuencias numéricas en contexto de la resolución de problemas	
30	Sucesiones. Progresiones aritméticas y geométricas	
31	Razonamiento Aumentos y disminuciones porcentuales e índices de variación aplicados a problemas de la proporcional vida cotidiana	
32	Educación financiera Información numérica en contextos financieros personales, sociales y administrativos	
33	El ahorro y la capitalización para el bienestar personal, el desarrollo social responsable y el progreso económico sostenible	
34	Conteo Situaciones y problemas de la vida cotidiana en los que se tengan que hacer recuentos siste máticos. Estrategias de conteo significativo, diagramas de árbol, tablas de doble entrada y técnicas de combinatoria	
35	Cantidad Técnicas de realización de estimaciones en diversos contextos analizando el error cometido	
36	Números reales y expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana con la precisión requerida	
37	Tamaño de los números en contextos de la vida real. Interpretación crítica. Identificación del conjunto numérico que sirve para responder a diferentes necesidades: contar, medir, comparar, etc	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
38	Sentido de las Propiedades de las operaciones aritméticas en la realización de cálculos con números reales operaciones de manera eficiente, también con calculadora, adaptando las estrategias a cada situación	
39	Números irracionales significativos. Reconocimiento en situaciones de la vida cotidiana	
40	Relaciones Patrones y regularidades numéricas en las que intervengan números reales. Identificación y análisis	
41	Orden en la recta numérica. Intervalos	
42	Razonamiento Métodos para la resolución de problemas relacionados con proporciones, tanto directas como proporcional inversas, escalas e índices	
43	Educación financiera Métodos para la resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales, intereses y tasas en contextos financieros	
44	Conteo Combinatoria básica aplicada a la resolución de problemas de la vida cotidiana en los que se tengan que hacer recuentos sistemáticos	
45	Cantidad Técnicas para realizar estimaciones en diversos contextos analizando el error cometido	
46	Sentido de las Propiedades de las operaciones aritméticas para realizar cálculos con números reales de operaciones manera eficiente, también con calculadora, adaptando las estrategias a cada situación	
47	Relaciones Números reales: desarrollo del significado y la representación de cantidades con ellos	
48	Razonamiento Métodos para la resolución de problemas relacionados con proporciones, tanto directas como proporcional inversas, escalas e índices.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Magnitud Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos y relación entre los mismos	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida	
3	Estimación y Estimaciones y medidas reales	
4	relaciones Grado de precisión requerida en situaciones de medida en entornos cercanos	
5	Medición Pautas para la obtención de fórmulas de longitudes y áreas de formas planas y tridimensionales. Descomposición en figuras más sencillas	
6	Representaciones planas de objetos tridimensionales básicos. Cálculo de perímetros, áreas y volúmenes	
7	Magnitud Unidades de medidas de longitud, de superficie y de volumen, y sus relaciones	
8	Estimación y Estimaciones y medidas reales: elección de la más adecuada en la resolución de problemas	
9	relaciones Grado de precisión requerida en situaciones de medida en el entorno académico	
10	Medición Fórmulas para obtener longitudes, áreas y volúmenes de formas planas y tridimensionales: deducción	
11	Realización de dibujos de objetos geométricos con propiedades fijadas como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos	
12	Medición Pautas para la interpretación y deducción de la pendiente y su relación con un ángulo en situaciones sencillas	
13	Cambio Tasa de variación media y su significado gráfico en contextos de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas	
14	Medición Razones trigonométricas de un ángulo agudo y relaciones fundamentales aplicadas a la resolución de problemas	
15	Cambio Tasa de variación media en contextos diversos con el apoyo de herramientas tecnológicas	
16	Tasa de variación instantánea: aproximación intuitiva reduciendo la longitud del intervalo	

## Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Formas geométricas Formas geométricas diversas en objetos de la vida cotidiana (en la arquitectura, en el arte, en la moda, en la naturaleza...). Clasificación informal	
2	dimensiones Formas geométricas planas y tridimensionales más comunes: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características	
3	Relaciones geométricas como la congruencia y semejanza en figuras planas. Teorema de	
4	Formas geométricas Formas geométricas tridimensionales: poliedros y cuerpos de revolución. Descripción y clasificación en función de sus propiedades o características	
5	dimensiones Teorema de Tales y de Pitágoras en la resolución de problemas	
6	Técnicas de construcción de formas geométricas con herramientas habituales y digitales, como programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc	
7	Localización y Pautas de localización y descripción de relaciones espaciales entre objetos del mundo físico y sistemas de entidades matemáticas: coordenadas geométricas y otros sistemas de representación	
8	representación Vistas y desarrollo de cuerpos de tres dimensiones mediante programas dinámicos y manipuladores virtuales	
9	Movimientos y Transformaciones que conservan el área y/o el perímetro utilizando herramientas manipulativas transformaciones (papel, geoplano...) y digitales	
10	Visualización, Relaciones geométricas: investigación en diversos sentidos (numérico, algebraico, analíticas razonamiento y básicas) y diversos campos (arte, ciencia, vida diaria)	
11	modelización geométrica Modelos geométricos para representar y explicar relaciones numéricas, algebraicas y analíticas básicas en la resolución de problemas, también con asistentes matemáticos	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
12	Formas geométricas Propiedades geométricas de objetos de la vida cotidiana: investigación con programas de de dos y tres geometría dinámica	
13	dimensiones Razón de semejanza entre longitudes, áreas y volumen de cuerpos semejantes con apoyo de software de geometría dinámica	
14	Movimientos y Transformaciones geométricas elementales (simetrías, rotaciones, traslaciones y escalas) en transformaciones la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.	
15	Visualización, Modelos geométricos para representar y explicar relaciones numéricas y algebraicas en situa razonamiento y ciones diversas	
16	modelización geométrica Conjeturas sobre propiedades geométricas utilizando programas de geometría dinámica u otras herramientas en diferentes contextos	
17	Formas geométricas Propiedades geométricas de objetos de la vida cotidiana y de contextos académicos	
18	de dos y tres Razón de semejanza entre longitudes, áreas y volumen de cuerpos semejantes con apoyo de dimensiones software de geometría dinámica	
19	Localización y Figuras geométricas de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utili sistemas de zando la geometría analítica	
20	representación Diferentes expresiones algebraicas de una recta. Selección de la ecuación más adecuada en función de la situación a resolver	
21	Movimientos y Transformaciones geométricas elementales: interpretación y aplicación con herramientas transformaciones tecnológicas mediante el uso de la geometría analítica conectando el estudio de la geometría con las funciones	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
22	modelización geométrica Elementos geométricos y su modelización mediante herramientas tecnológicas	
23	Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas utilizando programas de geometría dinámica u otras herramientas en diferentes contextos	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Técnicas de construcción de formas geométricas tridimensionales con las herramientas habituales y las digitales.	
2	Localización y Sistemas de representación y localización mediante coordenadas cartesianas	
3	sistemas de Relaciones entre objetos de dos y tres dimensiones y su representación gráfica	
4	representación Representación gráfica de formas de dos y tres dimensiones, incluidas las vistas y el desarrollo de cuerpos de tres dimensiones	
5	Movimientos y Giros, traslaciones y simetrías en situaciones diversas utilizando herramientas tecnológicas y/o transformaciones manipulativas	
6	Visualización, Relaciones geométricas: investigación en diversos sentidos (numérico, algebraico básico) y en razonamiento y diversos campos (arte, ciencia, vida diaria)	
7	modelización geométrica Modelos geométricos para representar relaciones numéricas y algebraicas básicas en la resolución de problemas	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Patrones Fórmulas y términos generales: obtención mediante la observación de pautas y regularidades sencillas. Visualización con la ayuda de dibujos, software dinámico y manipuladores virtuales	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Modelo matemático Técnicas de modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas (dibujos, esquemas, diagramas...) y el lenguaje algebraico (modelos lineales y cuadráticos básicos)	
3	Variable Concepto de variable en sus diferentes naturalezas	
4	Igualdad y desigualdad Álgebra simbólica para representar relaciones lineales y algunas cuadráticas básicas en situaciones de la vida cotidiana	
5	Expresiones algebraicas sencillas. Equivalencias y operaciones básicas en la resolución de problemas	
6	Ecuaciones lineales y cuadráticas básicas: equivalencia de expresiones algebraicas y búsqueda de soluciones en contextos de la vida cotidiana	
7	Relaciones y funciones Concepto intuitivo de función. Situaciones varias del mundo real que supongan una relación entre magnitudes. Distintas formas de expresión de una función	
8	Funciones lineales. Representación y características generales. Interpretación de la pendiente de la recta	
9	Relaciones cuantitativas lineales en situaciones de la vida cotidiana: identificación y determinación de las funciones que las modelizan	
10	Pautas para obtener la información más relevante de una función a partir de sus diferentes expresiones (verbal, tabular, gráfica y algebraica)	
11	Pensamiento Procesos y resolución de problemas: descomposición y transferencia a otras situaciones	
12	computacional Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos básicos	
13	Formulación de cuestiones susceptibles de ser reproducidas y analizadas utilizando programas y otras herramientas	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
14	Patrones Métodos de investigación de regularidades, pautas y relaciones en secuencias numéricas y su generalización mediante el lenguaje algebraico	
15	Modelo matemático Técnicas de modelización de situaciones de la vida cotidiana, usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico (modelos lineales, cuadráticos y exponenciales básicos)	
16	Pautas de deducción de conclusiones razonables sobre una situación una vez modelizada	
17	Variable Profundización en el concepto de variable en sus diferentes naturalezas	
18	Igualdad y desigualdad Álgebra simbólica para representar relaciones lineales y cuadráticas en diversos contextos	
19	Ecuaciones lineales y cuadráticas: equivalencia de expresiones algebraicas y búsqueda de soluciones en diversos contextos	
20	Relaciones y funciones Funciones lineales y no lineales: representación, identificación y comparación de sus propiedades a partir de tablas, gráficas o expresiones algebraicas	
21	Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana: identificación y determinación de la clase o clases de funciones que las modelizan	
22	Álgebra simbólica para la representación, explicación de relaciones matemáticas y deducción de la información más relevante	
23	Pensamiento Procesos y resolución de problemas: descomposición y generalización a otras situaciones	
24	computacional Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos	
25	Formulación de cuestiones susceptibles de ser analizadas utilizando programas y otras herramientas para su resolución y para la mejora de procesos	
26	Patrones Regla de formación de diversas estructuras en casos sencillos	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
27	Modelo matemático Problemas de la vida cotidiana apoyándose en representaciones matemáticas y en el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones elementales	
28	Conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana una vez modelizada	
29	Variable Diferentes usos de las variables (incógnita, número generalizado, relación funcional...), asociando la expresión simbólica al contexto del problema	
30	Representación gráfica de relaciones lineales y cuadráticas interpretando sus características	
31	Igualdad y desigualdad Algebra simbólica y representación de relaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana	
32	Soluciones en ecuaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana	
33	Ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones: interpretación y resolución, también mediante asistentes y simuladores virtuales	
34	Relaciones y funciones Aplicación de la forma de representación más adecuada (enunciado, tabla, gráfica o fórmula) en la resolución de problemas de la vida cotidiana	
35	Representación de funciones elementales e interpretación de sus propiedades (dominio de definición, creciente, decreciente, máximos, mínimos...) en situaciones de la vida cotidiana	
36	Interpretación de relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y selección del tipo de funciones que la modelizan	
37	Pensamiento Resolución de problemas por descomposición de procesos en sus fases y generalización y computacional transferencia a otras situaciones similares	
38	Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
39	Mejora de procesos utilizando programas y herramientas adecuadas, en la resolución de problemas	
40	Patrones Regla de formación de diversas estructuras y termino general en casos sencillos	
41	Modelo matemático Problemas contextualizados apoyándose en representaciones matemáticas y en el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones	
42	Conclusiones razonables sobre una situación contextualizada una vez modelizada	
43	Variable Diferentes usos de las variables (incógnita, número generalizado, relación funcional...) en diversos contextos	
44	Igualdad y desigualdad Algebra simbólica y representación de relaciones lineales y cuadráticas en contextos diversos	
45	Soluciones en ecuaciones lineales y cuadráticas en contextos diversos, mediante formas equivalentes de expresiones algebraicas	
46	Ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones: interpretación y resolución, mediante asistentes y simuladores virtuales	
47	Relaciones y funciones La función como presentación de la relación entre magnitudes	
48	Representaciones (enunciado, tabla, gráfica o fórmula) en la resolución de problemas en diferentes contextos	
49	Mejora de procesos, utilizando programas y herramientas adecuadas, en la resolución de problemas	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Organización y análisis Análisis e interpretación de tablas de frecuencias y gráficos estadísticos de variables cualitativas y cuantitativas	
2	Recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana y del ámbito científico que involucran una sola variable	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Representaciones gráficas mediante diferentes tecnologías interpretando la forma en la que se distribuyen los datos. Medidas de centralización y dispersión: interpretación y cálculo	
4	Predictibilidad e Fenómenos deterministas y aleatorios: características que los definen	
5	incertidumbre Noción intuitiva de probabilidad. Sucesos elementales y espacio muestral de un fenómeno aleatorio	
6	Relación e interacción entre proporción, frecuencia relativa y probabilidad	
7	Regla de Laplace y asignación de probabilidades en experimentos sencillos	
8	Experimentos sencillos para analizar el comportamiento de fenómenos aleatorios: planificación y simulación con asistentes digitales	
9	Inferencia Preguntas adecuadas que permiten descubrir las características de interés de una población	
10	Datos relevantes que posibilitan responder a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas	
11	Conclusiones fundamentadas y juicios razonados a partir de los resultados de una investigación	
12	Organización y análisis Tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas y cuantitativas discretas y continuas en de datos contextos de resolución de problemas	
13	Obtención de conclusiones lógicas interpretando datos y gráficos de la vida cotidiana y del ámbito científico	
14	Medidas de centralización y dispersión: interpretación y cálculo	
15	Predictibilidad e Fenómenos deterministas y aleatorios: análisis	
16	incertidumbre Sucesos elementales y espacio muestral de un fenómeno aleatorio	
17	La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios: análisis	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
18	Organización y análisis Tablas y gráficos estadísticos de dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas de datos continuas	
19	Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad. Recogida y organización de datos de una situación de la vida cotidiana que involucre dos variables	
20	Representaciones gráficas mediante medios tecnológicos (aplicaciones informáticas y para móviles, hojas de cálculo, calculadoras...)	
21	Distinción entre correlación y causalidad: relación entre dos variables y regresión lineal	
22	Detección de errores y falsas informaciones en los medios de comunicación y las redes sociales	
23	Predictibilidad e Cálculo de probabilidades para tomar decisiones fundamentadas en diferentes contextos	
24	incertidumbre Regla de Laplace y técnicas de recuento en experimentos simples y compuestos	
25	Experimentos simples y compuestos para estudiar el comportamiento de fenómenos aleatorios	
26	Diagramas de árbol y tablas de contingencia en experiencias aleatorias compuestas	
27	Inferencia Estudios estadísticos y sus etapas (hipótesis, muestra, experimento, recogida de datos, organización, representación, cálculo e interpretación)	
28	Datos relevantes, representatividad de la muestra y alcance de las conclusiones en investigaciones estadísticas	
29	Relación entre dos variables, valorando gráficamente con herramientas tecnológicas la pertinencia de una regresión lineal	
30	Estrategias de representación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
31	Representaciones gráficas mediante medios digitales (aplicaciones informáticas y para móviles, hojas de cálculo, calculadoras...) interpretando la información estadística y obteniendo conclusiones razonadas	
32	Creencias, actitudes y Curiosidad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia el aprendizaje de las matemáticas	
33	emociones Autoconciencia y autorregulación de las emociones que intervienen en el aprendizaje	
34	Flexibilidad cognitiva, apertura a un cambio de estrategia cuando sea necesario, aceptando el error en el aprendizaje	
35	Trabajo en equipo y Técnicas cooperativas en el trabajo en equipo	
36	toma de decisiones Conductas empáticas y estrategias operativas para la gestión de conflictos	
37	Responsabilidad personal y reconocimiento del otro de cara al logro de los objetivos del grupo en entornos presenciales y en línea	
38	Inclusión, respeto y diversidad: Actitudes inclusivas ante la diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad; valoración diversidad en entornos presenciales y en línea	
39	Claves de la contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano (científico, tecnológico, artístico, humanístico, social) desde una perspectiva de inclusión	
40	Creencias, actitudes y Curiosidad, iniciativa, perseverancia, resiliencia y creatividad en el aprendizaje de las matemáticas	
41	Autoconciencia y autorregulación de las emociones que intervienen en el aprendizaje	
42	Flexibilidad cognitiva, apertura a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
43	toma de decisiones Conductas empáticas y estrategias creativas para la gestión de conflictos. Responsabilidad personal y reconocimiento del otro en la gestión de situaciones problemáticas en el aula	
44	Inclusión, respeto y diversidad: Actitudes inclusivas y diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad; promoción en diversidad diferentes entornos	
45	Creencias, actitudes y Curiosidad, iniciativa, perseverancia, resiliencia y creatividad hacia el aprendizaje de las ma emociones temáticas	
46	Gestión de las emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia, la autorregulación y la perseverancia	
47	Flexibilidad cognitiva, buscando un cambio de estrategia cuando sea necesario y transformando el error en oportunidad de aprendizaje	
48	Trabajo en equipo y Asunción de responsabilidades y participación activa optimizando el trabajo en equipo	
49	Trabajo en equipo y toma de decisiones: Disposición a requerir y ofrecer ayuda en la gestión de conflictos	
50	Reflexión sobre las claves de situaciones problemáticas y toma de decisiones adecuadas en situaciones similares	
51	Asunción de responsabilidades en el logro de los objetivos del grupo	
52	Inclusión, respeto y diversidad: Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad	
53	Contribución de las matemáticas al desarrollo del conocimiento humano	
54	Emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia, la autorregulación y la perseverancia	
55	Flexibilidad cognitiva, buscando un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje	
56	Trabajo en equipo y toma de decisiones: Disposición a requerir y ofrecer ayuda en los conflictos	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
57	Inclusión, respeto y diversidad: Actitudes inclusivas para acoger la diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad	
58	Inclusión, respeto y diversidad: Contribución de las matemáticas al desarrollo del conocimiento humano	
59	Regla de Laplace y probabilidad	
60	Experiencias para analizar el comportamiento de fenómenos aleatorios, también con simuladores digitales.	
61	Inferencia Preguntas adecuadas que permiten conocer las características definitorias de una población y obtener conclusiones fundamentadas. Datos de relevancia social que posibilitan responder a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas	

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

### CE.1 · 25 % Portfolio

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica datos aislados de un problema sin lograr establecer relaciones entre ellos ni seleccionar una estrategia de resolución adecuada, requiriendo guía constante para iniciar cualquier procedimiento. <i>Ejemplo: Anota los datos numéricos de un problema de compras pero no identifica la operación necesaria para hallar el cambio restante.</i>
2	En proceso	50-69%	Interpreta y organiza los datos de problemas sencillos, aplicando estrategias estándar o algoritmos mecánicos, aunque presenta dificultades al reformular el problema o al verificar la coherencia de la solución obtenida. <i>Ejemplo: Resuelve un problema de proporcionalidad directa aplicando una regla de tres, pero no es capaz de explicar el proceso ni detectar si el resultado es lógicamente posible.</i>
3	Adquirido	70-89%	Interpreta, organiza y relaciona los datos de un problema de forma autónoma, seleccionando y aplicando herramientas y estrategias adecuadas para obtener soluciones correctas y coherentes con el contexto. <i>Ejemplo: Plantea una estrategia clara (esquema o ecuación simple) para resolver un problema de fracciones sobre el total de una herencia y comprueba la validez del resultado.</i>
4	Avanzado	90-100%	Reformula problemas de forma verbal y gráfica, analiza y compara diversas estrategias valorando su eficacia, y utiliza herramientas tecnológicas para explorar todas las soluciones posibles y generalizar resultados. <i>Ejemplo: Resuelve un problema de perímetros y áreas de dos formas distintas, justifica cuál es más eficiente y utiliza un software de geometría dinámica para comprobar su generalización.</i>

**CE.2 · 20 %****Rubrica generica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica con ayuda docente la corrección de una solución matemática simple, sin llegar a evaluar su coherencia con el contexto del problema ni utilizar herramientas tecnológicas para la verificación.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno obtiene un resultado negativo para una medida de longitud y no detecta la incoherencia hasta que se le señala explícitamente.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comprueba la corrección matemática de las soluciones y su validez básica en el contexto planteado de forma guiada, empleando herramientas tecnológicas sencillas para verificar resultados puntuales.</p> <p><i>Ejemplo: Tras resolver un problema de repartos proporcionales, utiliza la calculadora para sumar las partes y confirmar que coinciden con el total, aunque le cuesta explicar si la solución es lógica para el contexto.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza la validez e idoneidad de las soluciones obtenidas, justificando su coherencia desde el contexto del problema y utilizando herramientas tecnológicas de forma autónoma para investigar conjeturas guiadas.</p> <p><i>Ejemplo: Al calcular el presupuesto de una actividad escolar, verifica los cálculos, usa una hoja de cálculo para contrastar diferentes opciones y justifica por qué la solución elegida es la más equilibrada económicamente.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Evalúa críticamente las soluciones y su repercusión global, justificando la elección de la opción óptima desde múltiples perspectivas (sostenibilidad, género o ética) y planteando variantes que permitan generalizar el problema.</p> <p><i>Ejemplo: Investiga cómo varía el coste de un producto según su envase, formula una conjetura sobre el ahorro de materiales, la comprueba con software dinámico y propone una generalización del ahorro para diferentes escalas de producción.</i></p>

**CE.3 · 15 %** **Portfolio**

Formular nuevos problemas y conjeturas de forma autónoma, relacionando diferentes saberes y proporcionando una representación matemática adecuada, con apoyo de herramientas tecnológicas, para generar ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar patrones básicos o regularidades incluso con ayuda constante. No logra formular conjeturas sencillas ni proponer modificaciones en los datos de un problema dado, limitándose a la reproducción mecánica de procedimientos sin reconocer el valor del razonamiento.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno es incapaz de predecir el siguiente número en una serie aritmética sencilla (2, 5, 8...) o de proponer un cambio numérico en un enunciado de un problema de proporcionalidad.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Formula conjeturas sencillas y modifica datos aislados de un problema siguiendo modelos previos y con apoyo docente. Utiliza herramientas tecnológicas de forma superficial para realizar comprobaciones puntuales, aunque su razonamiento es limitado o dependiente de la guía externa.</p> <p><i>Ejemplo: Identifica que la suma de los ángulos de varios triángulos es <math>180^\circ</math> tras medirlos con transportador, y logra cambiar el precio de un artículo en un problema de porcentajes para ver cómo varía el resultado final.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Formula y comprueba conjeturas analizando patrones y propiedades de forma guiada. Plantea variantes de problemas modificando condiciones o datos y utiliza herramientas tecnológicas adecuadas (calculadoras, software de geometría dinámica) para investigar y validar sus hipótesis, valorando el argumento lógico.</p> <p><i>Ejemplo: Comprueba mediante GeoGebra que las diagonales de diferentes rectángulos son iguales, formula la conjetura correspondiente y plantea qué ocurriría si la figura fuera un rombo en lugar de un rectángulo.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Investiga, formula y justifica conjeturas de forma autónoma, estableciendo relaciones complejas entre patrones. Crea variantes originales de problemas analizando cómo influyen los cambios en las condiciones sobre los resultados y emplea herramientas tecnológicas para generalizar conclusiones y generar nuevo conocimiento.</p> <p><i>Ejemplo: Tras investigar la suma de los ángulos internos de diversos polígonos, deduce de forma autónoma la fórmula general <math>(n-2) \cdot 180</math>, la valida con software y propone un nuevo problema sobre polígonos regulares e irregulares.</i></p>

**CE.4 · 15 %****Rubrica generica**

Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos para modelizar ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica con ayuda patrones muy básicos y sigue instrucciones algorítmicas lineales simples, mostrando dificultades para descomponer problemas o para organizar datos de forma estructurada. <i>Ejemplo: Sigue una lista de pasos predefinida para realizar una operación aritmética, pero se bloquea si el orden de los pasos cambia ligeramente.</i>
2	En proceso	50-69%	Organiza datos y reconoce patrones sencillos en secuencias, siendo capaz de modificar algoritmos existentes para adaptarlos a nuevas situaciones matemáticas bajo supervisión. <i>Ejemplo: Modifica un diagrama de flujo existente sobre el cálculo de áreas para que incluya una nueva figura geométrica siguiendo el modelo previo.</i>
3	Adquirido	70-89%	Descompone problemas en partes más simples, organiza datos con eficacia y crea algoritmos sencillos (pseudocódigo o diagramas) para modelizar y resolver situaciones matemáticas de forma autónoma. <i>Ejemplo: Diseña un algoritmo paso a paso para determinar si un número es primo, descomponiendo el proceso en la búsqueda de divisores y la toma de decisiones lógica.</i>
4	Avanzado	90-100%	Generaliza patrones complejos y crea algoritmos eficientes y originales para modelizar situaciones diversas, evaluando y optimizando el proceso de resolución de forma crítica. <i>Ejemplo: Crea un algoritmo generalizado para calcular el mínimo común múltiplo de cualquier conjunto de números y propone mejoras para reducir el número de pasos necesarios.</i>

**CE.5 · 15 %** **Portfolio**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica elementos matemáticos de forma aislada y fragmentada, siendo incapaz de establecer vínculos entre conceptos o procedimientos incluso con ayuda directa y ejemplos guiados. <i>Ejemplo: El alumno no relaciona el concepto de fracción con el de número decimal, tratándolos como temas totalmente independientes sin puntos comunes.</i>
2	En proceso	50-69%	Reconoce y utiliza conexiones directas y evidentes entre conceptos matemáticos básicos cuando se le proporcionan pautas o andamiaje, mostrando dificultades para integrar conocimientos de distintos bloques. <i>Ejemplo: Asocia una fracción con su representación gráfica circular tras ver un ejemplo previo, pero tiene dificultades para aplicar esa misma lógica en un contexto de probabilidad.</i>
3	Adquirido	70-89%	Relaciona y aplica de forma autónoma conocimientos y procedimientos de diferentes bloques matemáticos (numérico, geométrico, estadístico) para resolver problemas estándar, formando un todo coherente. <i>Ejemplo: Resuelve un problema de geometría calculando el área de una figura y aplicando posteriormente un porcentaje de IVA al coste del material necesario para cubrirla.</i>
4	Avanzado	90-100%	Deduca, analiza y transfiere conexiones complejas entre procesos matemáticos diversos, integrando experiencias previas para abordar situaciones nuevas y justificando la interdependencia de los conceptos utilizados. <i>Ejemplo: Explica razonadamente la relación entre la constante de proporcionalidad, una tabla de valores y su representación en el eje de coordenadas al analizar el crecimiento de una planta.</i>

**CE.6 · 15 %****Rubrica generica**

Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas. Reconocer y utilizar la conexió...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar elementos matemáticos básicos en situaciones cotidianas o en otras materias, incluso con ayuda directa, y no logra establecer conexiones entre conceptos y procedimientos.</p> <p><i>Ejemplo: No reconoce que el cálculo de un descuento en una tienda requiere una operación de porcentaje sin una indicación explícita del docente.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica y reconoce herramientas matemáticas en situaciones reales sencillas y en otras materias siguiendo pautas estructuradas, estableciendo conexiones básicas entre los saberes matemáticos y el contexto.</p> <p><i>Ejemplo: Identifica que para realizar un mapa de relieve en Geografía necesita aplicar el concepto de escala, aunque requiere apoyo para realizar los cálculos correctamente.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Propone y aplica estrategias matemáticas para resolver situaciones reales y de otras materias de forma autónoma, interrelacionando conceptos y reconociendo la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad.</p> <p><i>Ejemplo: Utiliza de forma autónoma la estadística para analizar los resultados de un experimento de laboratorio en Biología, extrayendo conclusiones coherentes sobre los datos obtenidos.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente situaciones complejas interrelacionando conceptos de diversas materias, valora el impacto de las matemáticas en la resolución de retos globales y transfiere los procedimientos a contextos nuevos y diversos.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un modelo matemático para optimizar el consumo de agua en el centro educativo, integrando conocimientos de proporcionalidad, geometría y sostenibilidad ambiental con un análisis crítico.</i></p>

**CE.7 · 15 %****Rubrica generica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para identificar los elementos matemáticos básicos que deben ser representados, requiriendo ayuda constante para utilizar herramientas digitales o analógicas elementales y cometiendo errores técnicos frecuentes en la visualización de datos.</p> <p><i>Ejemplo: Intenta representar puntos en un plano cartesiano pero confunde los ejes o no logra situar las coordenadas correctamente incluso con apoyo.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Representa información, conceptos o resultados matemáticos sencillos siguiendo modelos o plantillas previas, utilizando herramientas digitales de forma guiada y limitándose a un único formato de representación (pictórico, gráfico o verbal) sin conectarlos entre sí.</p> <p><i>Ejemplo: Traslada una tabla de valores de proporcionalidad directa a una gráfica en papel o software siguiendo un ejemplo paso a paso del docente.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Representa de forma autónoma conceptos y procedimientos matemáticos seleccionando la herramienta (digital o analógica) y el formato más adecuado (tablas, gráficas, lenguaje algebraico) para organizar la información y facilitar la resolución de una situación problemática.</p> <p><i>Ejemplo: Utiliza GeoGebra para representar una función lineal a partir de un enunciado, ajustando la escala y los ejes para que la información sea legible y útil para resolver el problema.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra y alterna con fluidez diferentes formas de representación, justificando la elección de las herramientas utilizadas y optimizando la visualización para estructurar procesos matemáticos complejos o comunicar resultados de forma clara y creativa, tanto individual como colectivamente.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una hoja de cálculo que vincula tablas, fórmulas y gráficos dinámicos para comparar diferentes ofertas comerciales, explicando por qué esa representación facilita la toma de decisiones.</i></p>

**CE.8 · 15 %****Exposicion oral**

Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar signific...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para expresar ideas matemáticas, utilizando un lenguaje informal o incorrecto y requiriendo ayuda constante para estructurar cualquier mensaje básico de contenido matemático.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno utiliza términos como 'el número de arriba' en lugar de 'numerador' y es incapaz de explicar los pasos seguidos en una operación simple sin ayuda directa.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comunica conceptos y procedimientos matemáticos básicos de forma guiada, empleando una terminología limitada y cometiendo imprecisiones frecuentes en la representación gráfica o en el uso de símbolos.</p> <p><i>Ejemplo: Describe el proceso de resolución de una ecuación de primer grado utilizando expresiones como 'pasar al otro lado' en lugar de aplicar la transposición de términos de forma técnica.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comunica de forma clara y organizada conceptos, procedimientos y razonamientos matemáticos, empleando la terminología técnica adecuada y utilizando diversos medios (orales, escritos o digitales) con autonomía.</p> <p><i>Ejemplo: Explica correctamente un problema de proporcionalidad utilizando términos como 'magnitud', 'razón' y 'constante', apoyándose en una tabla de valores bien estructurada.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Argumenta y justifica conjeturas y conclusiones matemáticas con precisión y rigor, integrando eficazmente diferentes lenguajes (gráfico, simbólico, verbal) y adaptando el mensaje a contextos cotidianos o técnicos.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un informe digital sobre el análisis de una factura eléctrica real, justificando los cálculos mediante lenguaje algebraico y representaciones gráficas precisas que facilitan la comprensión del mensaje.</i></p>

**CE.9 · 15 %****Observacion sistematica**

Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones d...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar sus propias emociones ante los bloqueos matemáticos, abandonando las tareas ante el primer error y necesitando supervisión constante para evitar actitudes negativas hacia la materia.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno deja de trabajar y cierra el libro cuando no comprende un enunciado de un problema de números enteros, sin intentar buscar una alternativa.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica sus emociones y acepta el error de forma guiada, mostrando una perseverancia intermitente. Requiere pautas externas para gestionar la frustración y retomar el trabajo en situaciones de incertidumbre.</p> <p><i>Ejemplo: Tras cometer un error en una operación combinada, el alumno necesita que el docente le anime y le indique dónde está el fallo para volver a intentarlo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Gestiona sus emociones de manera autónoma, aceptando el error como parte natural del aprendizaje. Mantiene una actitud positiva y perseverante, utilizando el autoconcepto matemático para afrontar retos de dificultad media.</p> <p><i>Ejemplo: Al resolver un problema de proporcionalidad, el alumno detecta que el resultado no es lógico, revisa sus pasos de forma autónoma y corrige el planteamiento sin desanimarse.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Transforma proactivamente el error en una oportunidad de aprendizaje, adaptándose con flexibilidad a situaciones complejas de incertidumbre. Muestra un alto grado de disfrute y resiliencia, generando expectativas positivas ante retos matemáticos nuevos.</p> <p><i>Ejemplo: Ante un desafío de geometría no visto en clase, el alumno prueba diferentes estrategias con entusiasmo, explicando a sus compañeros que fallar en el primer intento le ha ayudado a entender mejor la figura.</i></p>

**CE.10 · 15 %****Observación sistemática**

Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra una actitud pasiva o individualista en el trabajo grupal, ignorando los roles asignados y manifestando dificultades para respetar las opiniones, emociones o ritmos de aprendizaje de los demás integrantes del equipo.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno se niega a compartir sus materiales o resultados de un problema de proporcionalidad con el resto del equipo, trabajando de forma aislada.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa en el equipo de forma intermitente y cumple con las tareas básicas asignadas bajo supervisión, mostrando un respeto inicial por los demás pero con dificultades para practicar la escucha activa o favorecer la inclusión en grupos heterogéneos.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno realiza la operación matemática que le corresponde en el reparto de tareas, pero no presta atención cuando sus compañeros explican sus propios procedimientos.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Colabora activamente y asume con responsabilidad sus roles en el equipo, respetando las emociones y experiencias ajenas, participando reflexivamente en el reparto de tareas y contribuyendo a un clima de bienestar y relaciones saludables.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno asume el rol de 'secretario' en un proyecto de estadística, anotando las ideas de todos, respetando los turnos de palabra y validando las aportaciones de sus compañeros.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Lidera de forma positiva la dinámica grupal, promoviendo proactivamente la inclusión y la gestión constructiva de conflictos, ayudando a sus compañeros a construir una identidad matemática positiva y transfiriendo estas destrezas sociales a contextos complejos.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno detecta que un compañero se siente frustrado con la resolución de una ecuación, lo anima resaltando sus logros previos y propone una estrategia de equipo para superar la dificultad de forma conjunta.</i></p>

## Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

### CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar organizadores gráficos de resolución (como el método de Polya) que empleen códigos de color para distinguir datos, incógnitas y procesos lógicos.</li><li>• Presentar enunciados de problemas en formato de 'ejemplos resueltos comentados' donde se explicita el pensamiento en voz alta del resolutor mediante notas al margen.</li><li>• Emplear materiales manipulativos físicos (bloques multibase, regletas) o simuladores virtuales para modelizar situaciones de proporcionalidad o aritmética antes de pasar al lenguaje simbólico.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permitir que el alumnado demuestre su razonamiento mediante la creación de un diagrama de flujo o mapa conceptual del proceso seguido, en lugar de solo la operación final.</li><li>• Ofrecer plantillas de 'andamiaje cognitivo' con conectores lógicos (Si... entonces... porque...) para ayudar a redactar la justificación de la estrategia elegida.</li><li>• Fomentar el uso de grabaciones de audio o screencasts cortos donde el alumno explique el 'paso a paso' de su resolución mientras manipula elementos digitales o físicos.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseñar 'menús de problemas' donde el alumnado elija el contexto (deportes, cocina, videojuegos) manteniendo la misma estructura matemática subyacente.</li><li>• Plantear problemas de 'final abierto' (Open Middle) donde el foco esté en comparar las distintas estrategias encontradas por los compañeros más que en la solución única.</li><li>• Implementar dinámicas de 'autocomprobación' mediante estaciones de aprendizaje donde el alumno reciba feedback inmediato sobre su proceso de modelización.</li></ul>

### CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar infografías comparativas que muestren un mismo problema resuelto mediante tres métodos distintos (aritmético, algebraico y gráfico) para facilitar la transferencia de conceptos y la validación cruzada.</li> <li>• Utilizar simuladores digitales dinámicos (tipo PhET o GeoGebra) que permitan manipular variables y observar en tiempo real cómo cambia la validez de la solución al modificar los datos de partida.</li> <li>• Proporcionar guías de andamiaje con 'organizadores de verificación' que desglosen el análisis en preguntas críticas: ¿Es coherente el signo del resultado?, ¿la unidad de medida es lógica en este contexto?, ¿el orden de magnitud es razonable?</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir la entrega de la validación del problema mediante un 'videotutorial de autocrítica' donde el alumno explique por qué descartó ciertos procedimientos antes de llegar a la solución final.</li> <li>• Diseñar un 'muro de refutación' (físico o digital) donde el alumnado deba publicar argumentos técnicos para validar o invalidar soluciones propuestas por otros compañeros.</li> <li>• Fomentar la creación de diagramas de flujo de decisión que representen el camino lógico seguido para evaluar si una respuesta cumple con los requisitos matemáticos y globales del enunciado.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear retos de 'Caza de Errores' basados en noticias reales o situaciones cotidianas donde un error de cálculo tuvo repercusiones globales (económicas, ambientales o sociales) para dar sentido a la verificación.</li> <li>• Implementar un sistema de 'roles de experto' en el aula (analista de datos, verificador de unidades, crítico de contexto) que roten durante la resolución de problemas complejos.</li> <li>• Ofrecer menús de problemas con diferentes niveles de complejidad técnica pero igual relevancia social, permitiendo que el alumno elija el contexto (ej. deportes, ecología, videojuegos) sobre el cual analizar soluciones.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de secuencias visuales y patrones geométricos (mosaicos o puntos) para que la transición de lo concreto a la conjetura aritmética sea perceptible visualmente sin depender solo del lenguaje simbólico.</li> <li>• Presentación de 'casos de error' mediante contraejemplos visuales que demuestren explícitamente por qué una generalización intuitiva puede ser falsa en ciertos dominios numéricos.</li> <li>• Tablas de datos dinámicas en software de geometría donde el alumnado pueda observar en tiempo real cómo varían los resultados al modificar una sola variable, facilitando la detección de regularidades.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de un 'diario de razonamiento' en formato audio o vídeo donde el alumnado explique el proceso lógico y los 'porqués' de su conjetura, eliminando la barrera de la redacción formal escrita.</li> <li>• Elaboración de diagramas de flujo lógicos que conecten visualmente las premisas con la conclusión antes de intentar la formalización matemática del argumento.</li> <li>• Construcción física de la conjetura mediante materiales manipulativos (regletas, bloques multibase o geoplanos) y documentación fotográfica de las fases del razonamiento para justificar la solución.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planteamiento de problemas de 'final abierto' (Open Middle) donde el alumnado elige los valores iniciales para alcanzar un objetivo, fomentando la autonomía en la investigación de estrategias.</li> <li>• Desafíos de 'Cazadores de Mitos Matemáticos' donde deben validar o refutar de forma argumentada afirmaciones curiosas sobre propiedades numéricas presentes en su entorno cotidiano.</li> <li>• Uso de estaciones de aprendizaje con niveles de abstracción ajustables, permitiendo que el alumno elija si prefiere investigar una conjetura desde un enfoque numérico, gráfico o puramente lógico.</li> </ul>

## CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar diagramas de flujo visuales con códigos de colores para representar el algoritmo de la división o el cálculo del M.C.D., permitiendo que el alumnado vea la estructura lógica antes que la operativa.</li> <li>• Presentar secuencias numéricas y patrones geométricos mediante materiales manipulativos (bloques multibase o mosaicos) junto a su representación simbólica para facilitar la identificación de la regla de formación.</li> <li>• Ofrecer ejemplos de descomposición de problemas complejos (como la planificación de un presupuesto) mediante organizadores gráficos que dividan el reto en sub-tareas matemáticas más sencillas.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado demuestre la comprensión de un algoritmo (ej. paso de fracción a decimal) mediante la creación de un videotutorial, un póster de pasos lógicos o una coreografía de 'algoritmo humano'.</li> <li>• Resolver retos de programación por bloques (tipo Scratch) donde deban aplicar conceptos de proporcionalidad para dibujar polígonos regulares, permitiendo el ensayo-error sin la penalización del borrado en papel.</li> <li>• Fomentar la entrega de proyectos de organización de datos estadísticos en diversos formatos: desde hojas de cálculo digitales hasta infografías físicas con materiales táctiles.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear actividades de 'debugging' (depuración) donde deban encontrar y corregir el error en un algoritmo de resolución de ecuaciones ya resuelto, convirtiendo el error en un reto de investigación.</li> <li>• Vincular el reconocimiento de patrones con intereses reales del alumnado, como el análisis de las rachas de victorias en videojuegos o la estructura de los ritmos en su música favorita.</li> <li>• Diseñar tareas con niveles de complejidad creciente en la creación de algoritmos, permitiendo que el alumnado elija si prefiere modelizar una situación cotidiana simple o un sistema matemático complejo.</li> </ul>

## CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar 'Murales de Conexión' que vinculen visualmente la misma idea en diferentes lenguajes: la fracción como división, como parte-todo, como punto en la recta numérica y como operador decimal.</li> <li>• Emplear modelos geométricos de áreas (baldosas de álgebra o cuadrículas) para representar operaciones aritméticas y la propiedad distributiva, permitiendo ver la conexión entre el cálculo y el espacio.</li> <li>• Presentar infografías dinámicas que muestren la evolución de un concepto a través de distintos bloques, como el paso de la estadística descriptiva (tablas) a su interpretación mediante el cálculo de porcentajes.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitar la resolución de un mismo reto mediante dos rutas distintas (ej. resolver un problema de proporcionalidad mediante fracciones equivalentes y mediante regla de tres) comparando la eficiencia de ambos métodos.</li> <li>• Crear 'Mapas de Parentesco Matemático' donde el alumnado deba trazar líneas de relación justificadas entre conceptos aparentemente aislados, como los números enteros y las altitudes geográficas o las deudas.</li> <li>• Elaborar un 'Diario de Transferencia' en formato audio o vídeo donde expliquen cómo un procedimiento aprendido en geometría (perímetros) se aplica en un contexto de medida de longitud en el taller de tecnología.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar proyectos de 'Matemáticas Ocultas' donde deban identificar y conectar elementos de álgebra y geometría en elementos de su entorno cercano, como el diseño de un videojuego o la arquitectura del barrio.</li> <li>• Implementar un sistema de 'Puntos de Conexión' extra en las tareas, premiando no solo el resultado correcto, sino la identificación de qué otros temas matemáticos previos han necesitado para resolver el problema actual.</li> <li>• Organizar debates sobre la utilidad de la abstracción, planteando situaciones reales donde la falta de conexión entre datos (estadística) y operaciones (aritmética) lleva a conclusiones erróneas en noticias o publicidad.</li> </ul>

## CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografías comparativas que vinculen escalas geográficas con potencias de diez para visualizar distancias astronómicas frente a microscópicas en Biología y Geología.</li> <li>• Glosarios visuales de 'traducción' que conecten términos del lenguaje natural presentes en noticias de actualidad con sus correspondientes operadores algebraicos y símbolos matemáticos.</li> <li>• Organizadores gráficos interconectados que muestren cómo la proporcionalidad directa se aplica simultáneamente en recetas de cocina, mezclas de pigmentos en Educación Plástica y escalas de mapas.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un reportaje fotográfico del entorno escolar donde el alumnado superponga capas digitales para identificar y medir ángulos y formas geométricas en la arquitectura real.</li> <li>• Creación de un podcast o videotutorial titulado 'Mates en mi mundo' donde expliquen la resolución de un problema cotidiano, como el cálculo de descuentos en rebajas o el reparto de gastos en un viaje.</li> <li>• Construcción de maquetas o prototipos físicos a escala de monumentos históricos, adjuntando una memoria técnica que justifique los cálculos de magnitudes y la relación entre las piezas.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menú de proyectos de 'Interés Personal' donde el alumno elige aplicar la estadística para analizar datos de sus propios hobbies, como métricas de videojuegos, ligas deportivas o tendencias en redes sociales.</li> <li>• Simulaciones de roles profesionales (ej. ser el gestor económico de una protectora de animales o un diseñador de parques urbanos) con niveles de complejidad técnica ajustables por el propio alumnado.</li> <li>• Diario de 'Matemáticas Invisibles' para registrar situaciones semanales fuera del aula donde hayan detectado el uso de conceptos matemáticos, fomentando la percepción de utilidad inmediata.</li> </ul>

## CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar applets dinámicos de GeoGebra para mostrar simultáneamente la representación simbólica, numérica y gráfica de las fracciones y los números decimales.</li> <li>• Proporcionar organizadores gráficos digitales interactivos que desglosen los pasos de algoritmos complejos, como la jerarquía de operaciones, permitiendo desplegar ejemplos visuales en cada paso.</li> <li>• Ofrecer conjuntos de datos estadísticos vinculados a códigos QR que dirijan a diferentes formatos: una tabla de frecuencias, un pictograma animado y un breve audio explicativo de la tendencia central.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitar la creación de un videotutorial breve o 'screencast' donde el alumnado explique el proceso de resolución de una ecuación de primer grado usando una pizarra digital.</li> <li>• Pedir el diseño de un plano de una habitación a escala utilizando herramientas de diseño 2D sencillas, donde deban etiquetar áreas y perímetros mediante comentarios digitales.</li> <li>• Fomentar la construcción de hojas de cálculo colaborativas donde los grupos introduzcan datos de experimentos de azar y generen automáticamente diferentes tipos de gráficos para comparar resultados.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear retos de 'modelización inversa' donde el alumnado deba buscar en internet imágenes reales (arquitectura, naturaleza) y superponer capas geométricas digitales para identificar figuras y ángulos.</li> <li>• Permitir la elección del tema para los proyectos de estadística, vinculando la representación de datos a intereses personales como e-sports, consumo de redes sociales o sostenibilidad ambiental.</li> <li>• Implementar un sistema de 'insignias digitales' por hitos de visualización, como lograr representar un mismo concepto matemático usando tres herramientas tecnológicas distintas.</li> </ul>

## CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para la comprensión de la terminología y sintaxis matemática.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de diccionarios visuales de aula que vinculen el término técnico (ej. 'minuendo', 'bisectriz') con su representación gráfica y una analogía funcional.</li> <li>• Proporcionar guías de 'traducción' de doble entrada que muestren el paso del lenguaje natural al lenguaje algebraico y viceversa para enunciados de problemas.</li> <li>• Modelado de la lectura de problemas mediante el uso de códigos de colores para identificar datos (azul), incógnitas (rojo) y relaciones operacionales (verde).</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples medios para la comunicación y la construcción de argumentos matemáticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir la entrega de explicaciones de procedimientos mediante grabaciones de audio o screencasts donde el alumno narre los pasos seguidos en la resolución.</li> <li>• Uso de plantillas de 'andamios de escritura' con conectores lógicos (ej. 'Dado que...', 'entonces...', 'por lo tanto...') para estructurar justificaciones geométricas.</li> <li>• Creación de murales digitales interactivos donde los alumnos deban explicar un concepto usando exclusivamente lenguaje simbólico y diagramas sin texto narrativo.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para dar significado real a la comunicación matemática.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar tareas de 'auditoría matemática' donde deban encontrar y explicar por escrito el error terminológico en un razonamiento falso propuesto por el docente.</li> <li>• Implementar el rol de 'traductor técnico' en actividades grupales, cuya función es asegurar que todos los miembros usen el vocabulario preciso de la unidad.</li> <li>• Establecer rúbricas de evaluación que premien específicamente la claridad y el rigor del argumento comunicativo por encima de la exactitud del resultado numérico final.</li> </ul>

## CE.9

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado docente de 'pensamiento en voz alta' durante la resolución de problemas, verbalizando dudas y frustraciones reales al enfrentar un reto matemático complejo.</li> <li>• Uso de 'Ejemplos Resueltos con Errores Intencionados' en operaciones con números enteros, donde el alumnado deba identificar el fallo y explicar por qué es un paso lógico pero incorrecto.</li> <li>• Creación de 'Mapas de Ayuda Gradual' (scaffolding) para problemas de proporcionalidad, que ofrecen pistas visuales opcionales que el alumno puede consultar solo si se siente bloqueado.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un 'Diario de Aprendizaje del Error' donde, tras un examen o tarea, el alumno rediseña el ejercicio fallido explicando el proceso mental que le llevó al error.</li> <li>• Grabación de micro-explicaciones (audio o vídeo) sobre cómo superaron un bloqueo específico en un reto de geometría, centrándose en la estrategia de persistencia usada.</li> <li>• Construcción de un 'Protocolo Personal de Incertidumbre': una lista de comprobación creada por el alumno con pasos a seguir (releer, dibujar, buscar un ejemplo simple) cuando no sabe empezar un problema.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de tareas de 'Suelo Bajo y Techo Alto' (Low Floor, High Ceiling) en álgebra, que permitan a todos iniciar con éxito y escalar la dificultad según su gestión del reto.</li> <li>• Sistema de 'Reconocimiento a la Estrategia': otorgar feedback positivo y visibilidad en el aula a las soluciones más creativas o resilientes, no solo a las más rápidas o correctas.</li> <li>• Inclusión de dinámicas de 'Magia Matemática' o acertijos lógicos semanales donde el objetivo sea el disfrute del proceso de descubrimiento y la tolerancia al no saber la respuesta inmediata.</li> </ul>

## CE.10

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar 'Mapas de Roles Matemáticos' visuales que incluyan tarjetas con frases de inicio específicas para cada función (ej. el 'Crítico' debe preguntar: '¿Cómo podemos comprobar que este resultado decimal es lógico?').</li> <li>• Utilizar un 'Termómetro de Frustración Matemática' con iconos que representen bloqueos comunes en 1.º ESO (ej. no entender el enunciado, error en el algoritmo, dificultad con las fracciones) para que el equipo identifique visualmente el estado emocional del grupo.</li> <li>• Presentar los problemas mediante 'Narrativas de Pensamiento Divergente', donde personajes ficticios exponen diferentes estrategias (visual, algebraica, estimativa) para resolver un mismo reto, validando la diversidad de procesos mentales.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un 'Diario de Resolución Colectiva' donde el equipo decida si entrega la explicación de su razonamiento mediante un podcast corto, un esquema visual en pizarra digital o una dramatización de los pasos seguidos.</li> <li>• Implementar una 'Rúbrica de Feedback entre Pares' basada en la claridad de la explicación matemática, donde los alumnos usen códigos de colores para evaluar no el resultado, sino cómo el compañero les ayudó a comprender el concepto.</li> <li>• Establecer un 'Protocolo de Resolución de Conflictos Numéricos' donde los equipos deban documentar (vía audio o texto) cómo mediaron cuando hubo dos soluciones distintas para una misma operación combinada.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar 'Misiones Matemáticas de Nivel Ajustable' donde los equipos elijan el grado de complejidad del reto (Bronce, Plata, Oro) según su seguridad percibida, permitiendo la renegociación del nivel durante la sesión.</li> <li>• Utilizar 'Encuestas de Intereses Temáticos' para contextualizar los problemas de proporcionalidad o geometría en hobbies reales del alumnado (videojuegos, deportes, cocina), fomentando la conexión emocional con el contenido.</li> <li>• Crear el 'Muro de la Perseverancia' donde se premien públicamente las actitudes de apoyo grupal, como 'explicar tres veces el mismo concepto de distinta forma' o 'mantener el ánimo del equipo ante un problema de lógica difícil'.</li> </ul>

## Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

### Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el currículo de Matemáticas para 1.º ESO. En tu CCAA, busca el anexo específico donde se listan las competencias específicas (CE), criterios de evaluación y saberes básicos. Familiarízate con la estructura: 5 bloques de saberes, 10 CE y 69 criterios. No te limites a leer; subraya las conexiones entre saberes y criterios.

**Tip:** Descarga el PDF y usa la herramienta de búsqueda para localizar términos como 'números', 'álgebra', 'geometría', 'medida', 'estadística'. Así mapearás rápidamente los bloques.

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1-2 horas

Crea un listado completo de las 10 competencias específicas y los 69 criterios de evaluación. Agrúpalos por CE. Puedes usar una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, saber asociado, instrumento, trimestre. Este listado será tu hoja de ruta para todo el curso.

**Tip:** Numera cada criterio con un código (p.ej., C1.1, C1.2...) para facilitar referencias cruzadas en tus situaciones de aprendizaje.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

No todos los criterios tienen el mismo peso. Identifica aquellos que son 'puente' (se trabajan en varias unidades) y los que son terminales. Decide qué instrumentos usarás: pruebas escritas, proyectos, observación, portafolio. Para 1.º ESO, prioriza la resolución de problemas y la comunicación matemática.

**Tip:** Marca los criterios relacionados con 'resolución de problemas' (aparecen en casi todas las CE) como prioritarios; asegúrate de evaluarlos al menos dos veces por trimestre.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2-3 horas

Con 168 saberes y 3 horas semanales, es imposible tratar todos. Selecciona los saberes nucleares de cada bloque y distribúyelos en 3 trimestres. Propón: 1er trimestre: números y operaciones básicas, iniciación al álgebra; 2º: geometría plana, proporcionalidad; 3º: estadística, probabilidad y funciones sencillas. Deja un 20% de saberes como optativos o de refuerzo.

**Tip:** Haz una primera distribución en papel y luego ajústala según la dificultad observada en años anteriores. No olvides los saberes de 'sentido socioafectivo' que deben impregnar todo el curso.

### Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2-3 horas

Crea una Situación de Aprendizaje (SDA) para cada trimestre que integre varios saberes y criterios. Por ejemplo, para el 1er trimestre: 'Organiza un mercadillo solidario' (trabaja números decimales, operaciones, tablas y gráficos). La SDA debe incluir: título, contexto, competencias clave, CE implicadas, criterios evaluados, saberes, secuencia de actividades, instrumentos y rúbrica.

**Tip:** Comparte las SDA con el departamento para evitar solapamientos y asegurar coherencia vertical. Usa la plantilla oficial de tu CCAA si existe.

### Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora (en reunión)

Acuerda con tu departamento el porcentaje de cada CE en la calificación final. Por ejemplo: CE1 a CE4 (30% global), CE5 a CE7 (40%), CE8 a CE10 (30%). Dentro de cada CE, pondera los criterios según relevancia. Documenta estos acuerdos en el acta de departamento.

**Tip:** No asignes el mismo peso a todos los criterios; los instrumentos de observación y proyectos suelen ponderar menos que las pruebas, pero no menos del 10% cada CE.

### Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1-2 horas

Incluye en tu programación medidas DUA (Diseño Universal de Aprendizaje): múltiples formas de representación, acción y expresión, y motivación. Diseña un plan de recuperación para criterios no superados: actividades de refuerzo, pruebas específicas, y plazos. Todo debe estar recogido en el apartado de atención a la diversidad de la programación didáctica.

**Tip:** Crea una rúbrica sencilla con los criterios mínimos imprescindibles para aprobar. Así podrás comunicar claramente a las familias qué se exige.