

Matemáticas · 2.º ESO · Canarias

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

Normativa Decreto 30/2023, de 16 de marzo

Generado 10/06/2026 03:19

30 Competencias	54 Criterios	72 Saberes
---------------------------	------------------------	----------------------

Curso de consolidación: el alumnado ya conoce el sistema LOMLOE pero aún se está afianzando en el razonamiento abstracto. Aparece la primera evaluación con bloque de pendientes para quien arrastra dificultades de 1.º.

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

Materia	Matemáticas
Curso	2.º ESO
Comunidad Autónoma	Canarias
Decreto autonómico	Decreto 30/2023, de 16 de marzo
Particularidad	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

2. Competencias específicas

Matemáticas

CE.1 · (c1) Con el desarrollo de esta competencia específica se trabajará la resolución de problemas que constituye un eje fund...

TEXTO OFICIAL

(c1) Con el desarrollo de esta competencia específica se trabajará la resolución de problemas que constituye un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, pues es un proceso central en la construcción del conocimiento matemático. Tanto los problemas de la vida cotidiana en diferentes contextos como los problemas propuestos en el ámbito de las matemáticas permiten ser catalizadores de nuevo conocimiento, ya que las reflexiones que se realizan durante su resolución ayudan a la construcción de conceptos y al establecimiento de conexiones entre ellos. Los tres criterios de evaluación relacionados con esta competencia específica se centran, por tanto, en la resolución de problemas: su interpretación, modelización y posterior resolución por medio de diferentes herramientas y estrategias que, utilizadas de forma adecuada, llevan a la solución del problema a partir de los conocimientos necesarios. A medida que aumenta el nivel curricular se exigirá que el alumnado seleccione y aplique, de manera autónoma, dichas estrategias y herramientas, analizando sus limitaciones e idoneidad.

RESUMEN CLARO

Enseñar a los estudiantes a entender situaciones reales, traducirlas al lenguaje matemático y buscar soluciones usando lógica y creatividad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza situaciones prácticas, elige herramientas matemáticas adecuadas, prueba distintos caminos para llegar a una solución y comprueba si el resultado tiene sentido.

NO ES

No es hacer cuentas mecánicas ni aplicar fórmulas de memoria sin contexto. No es repetir ejercicios idénticos a los del libro de texto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Calcular cuánto material se necesita para pintar una habitación con formas irregulares, comparando presupuestos y justificando la opción más económica.

[resolver](#)

CE.2 · (c2) La finalidad de esta competencia específica es analizar las soluciones obtenidas de un problema, lo que constituye ...

TEXTO OFICIAL

(c2) La finalidad de esta competencia específica es analizar las soluciones obtenidas de un problema, lo que constituye la fase final de su resolución, potenciando así la reflexión crítica sobre su validez. Los razonamientos científico y matemático serán las herramientas principales para realizar esa validación, pero también lo son la lectura atenta, la realización de preguntas adecuadas, la elección de estrategias para verificar la pertinencia de las soluciones obtenidas según la situación planteada, la conciencia sobre los propios progresos y la autoevaluación.

RESUMEN CLARO

Comprobar si los resultados obtenidos en un problema son lógicos, correctos matemáticamente y tienen sentido dentro del contexto real planteado.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado revisa sus cálculos, utiliza herramientas digitales para contrastar datos y reflexiona críticamente sobre si la cifra final es coherente con la realidad.

NO ES

No es solo llegar a un número final. No es aplicar fórmulas mecánicamente. No es dar por bueno un resultado imposible sin cuestionar el proceso.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Tras calcular el consumo eléctrico de un hogar, el alumnado contrasta el dato con una factura real para validar si su respuesta es factible.

evaluar

CE.3 · (c3) Esta competencia persigue plantear, razonar, argumentar y demostrar conjeturas, procedimientos que han estado siemp...

TEXTO OFICIAL

(c3) Esta competencia persigue plantear, razonar, argumentar y demostrar conjeturas, procedimientos que han estado siempre inherentes al quehacer matemático. Desde un punto de vista histórico, los desafíos que han supuesto las demostraciones de ciertos resultados matemáticos, así como la resolución de algunos problemas han sido, y siguen siendo, una importante fuente de inspiración para la obtención de nuevos conocimientos y técnicas matemáticas.

RESUMEN CLARO

El alumnado propone sus propias hipótesis matemáticas y trata de demostrar si son ciertas mediante el razonamiento lógico y la investigación.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa patrones, propone reglas generales, verifica si se cumplen en varios casos y explica con argumentos por qué funcionan o fallan sus ideas.

NO ES

No es aplicar mecánicamente una fórmula dictada por el docente ni resolver ejercicios repetitivos donde el camino a la solución ya viene totalmente marcado.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Investigar si la suma de tres números consecutivos es siempre múltiplo de tres, probando casos y tratando de explicar el motivo general.

argumentar

CE.4 · (c4) Esta competencia específica desarrolla el pensamiento computacional, que entronca directamente con la resolución de...

TEXTO OFICIAL

(c4) Esta competencia específica desarrolla el pensamiento computacional, que entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos, utilizando la abstracción para identificar los aspectos más relevantes, y la descomposición en tareas más simples con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático. Llevar el pensamiento computacional a la vida diaria supone relacionar los aspectos fundamentales de la informática con las necesidades del alumnado. Retomando la resolución de problemas, los criterios asociados a esta competencia específica tratan de evaluar la organización de los datos, el reconocimiento de patrones y su descomposición en partes más simples para facilitar su interpretación computacional, creando algoritmos sencillos que permitan llegar a la solución de problemas por medio de la modelización de diversas situaciones.

RESUMEN CLARO

Enseñar a los estudiantes a estructurar su razonamiento lógico mediante pasos ordenados y patrones para solucionar retos matemáticos de forma sistemática.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado divide problemas complejos en pasos sencillos, identifica reglas que se repiten y diseña instrucciones claras o diagramas para encontrar soluciones eficientes.

NO ES

No es simplemente usar una calculadora, ni aprender sintaxis de programación, ni memorizar fórmulas. Es diseñar procesos lógicos para resolver cualquier situación problemática.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Crear un diagrama de flujo que explique paso a paso cómo calcular el precio final de un producto tras aplicar diferentes descuentos sucesivos.

modelizar

CE.5 · (c5) Esta competencia específica estudia las conexiones entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas...

TEXTO OFICIAL

(c5) Esta competencia específica estudia las conexiones entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas, lo que aportará una comprensión más profunda y duradera de los conocimientos adquiridos, proporcionando así una visión más amplia sobre el propio conocimiento. Que el alumnado comience reconociendo dichas conexiones para terminar estableciéndolas y utilizándolas es indicativo de que el logro de su aprendizaje ha sido significativo.

RESUMEN CLARO

Capacidad de relacionar distintos temas matemáticos entre sí para entender que la asignatura es un conjunto unido y no piezas sueltas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica vínculos entre álgebra, geometría y estadística, aplicando herramientas de un área para resolver problemas en otra de forma coherente y lógica.

NO ES

No es estudiar temas aislados sin relación. No es memorizar fórmulas por separado. No es resolver ejercicios mecánicos que solo usan un único concepto previo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Calcular el área de un jardín geométrico planteando y resolviendo una ecuación de primer grado a partir de sus dimensiones desconocidas.

[conectar](#)

CE.6 · (c6) Esta competencia específica se centra en reconocer y utilizar, en la resolución de problemas, las conexiones existe...

TEXTO OFICIAL

(c6) Esta competencia específica se centra en reconocer y utilizar, en la resolución de problemas, las conexiones existentes entre Matemáticas, el resto de las materias y la vida real, lo que terminará de cerrar el círculo del conocimiento y dará sentido al mismo, aumentando considerablemente el bagaje matemático del alumnado. Es importante que el alumnado tenga la oportunidad de experimentar las matemáticas en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico), estudiando la implicación de las matemáticas en la resolución de los grandes objetivos globales de desarrollo, con perspectiva histórica. Los criterios de evaluación de esta competencia específica tratan sobre los nexos entre la materia que nos ocupa, el resto de las materias y el mundo real, lo que lleva a reconocer en los primeros niveles de la etapa y a analizar y valorar en los últimos la importancia que han tenido las matemáticas en el progreso de la humanidad, así como la de las matemáticas y los matemáticos a lo largo de la historia, y a apreciar su contribución en la superación de retos que se presentan en la sociedad actual, en particular en la sociedad canaria.

RESUMEN CLARO

El alumnado descubre y utiliza herramientas matemáticas para resolver retos en otras asignaturas o en su vida cotidiana, conectando distintos conocimientos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado detecta patrones, datos o formas geométricas en contextos reales y usa lo aprendido en clase para analizar situaciones de otras materias.

NO ES

No es memorizar fórmulas aisladas ni resolver ejercicios repetitivos del libro. No es trabajar las matemáticas como un compartimento estanco sin relación con el entorno.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado calcula el presupuesto real de una excursión escolar, integrando porcentajes, proporcionalidad y gestión de datos de diferentes fuentes.

conectar

CE.7 · (c7) La representación de ideas, conceptos, procedimientos e información matemáticos es fundamental en el proceso de apr...

TEXTO OFICIAL

(c7) La representación de ideas, conceptos, procedimientos e información matemáticos es fundamental en el proceso de aprendizaje y también tiene cabida en este currículo. Concretamente, en esta competencia específica 7, la cual fomenta la adquisición de un conjunto de recursos que amplía significativamente la capacidad para interpretar y resolver problemas de la vida real.

RESUMEN CLARO

Expresar ideas y datos matemáticos visualmente, usando herramientas digitales para que el razonamiento sea más fácil de entender y organizar.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado utiliza aplicaciones digitales y esquemas para mostrar gráficas, tablas o procesos lógicos, facilitando la comprensión propia y de sus compañeros.

NO ES

No es solo copiar una gráfica del libro al cuaderno ni hacer cálculos aislados. Es usar la tecnología para dar forma visual a la lógica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Crear un modelo dinámico en GeoGebra que muestre cómo varía el área de un triángulo al mover sus vértices.

comunicar

CE.8 · (c8) Esta competencia desarrolla la comunicación tanto escrita como oral, de forma rigurosa y con la terminología adecuada...

TEXTO OFICIAL

(c8) Esta competencia desarrolla la comunicación tanto escrita como oral, de forma rigurosa y con la terminología adecuada, de las ideas, conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, lo cual es una parte esencial de la educación científica y matemática. La comunicación de procesos matemáticos contribuye a colaborar, cooperar, afianzar y generar nuevos conocimientos, ya que las ideas se convierten en objeto de reflexión, perfeccionamiento, debate y rectificación. Los criterios de esta competencia específica se centran en la comunicación de información matemática, incidiendo así de manera singular en la comunicación lingüística. A medida que el alumnado avanza por la etapa se le pedirá una mayor coherencia, corrección y precisión a la hora de expresarse.

RESUMEN CLARO

Saber explicar y expresar ideas matemáticas con propiedad, usando palabras, dibujos o esquemas para que otros entiendan el razonamiento seguido.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado expone sus razonamientos, redacta procesos de resolución y utiliza símbolos o gráficas para transmitir conceptos matemáticos de forma clara y estructurada.

NO ES

No es solo dar el resultado numérico final. No es memorizar definiciones teóricas. Es ser capaz de narrar el porqué y el cómo de un cálculo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elabora un mural digital explicando con sus palabras y ejemplos visuales qué es una función lineal y cómo se representa.

comunicar

CE.9 · (c9) Resolver problemas matemáticos o retos más globales en los que intervienen las matemáticas debería ser una tarea gr...

TEXTO OFICIAL

(c9) Resolver problemas matemáticos o retos más globales en los que intervienen las matemáticas debería ser una tarea gratificante. En esta competencia específica se trabajarán destrezas emocionales fomentando el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por el aprendizaje de las matemáticas, favoreciendo la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales como, por ejemplo, el género o la aptitud para esta disciplina.

RESUMEN CLARO

Trabajar la actitud ante los retos matemáticos, aprendiendo a gestionar la frustración y viendo los errores como una oportunidad para seguir intentándolo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica sus bloqueos ante problemas difíciles, persiste en la búsqueda de soluciones sin rendirse y reflexiona sobre sus fallos para mejorar su aprendizaje.

NO ES

No es simplemente tener buena conducta en clase o ser optimista. No es evitar los problemas difíciles para no frustrarse. Es gestionar el estrés del aprendizaje.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Tras fallar un reto lógico, el alumnado analiza sus errores en un diario de aprendizaje y propone una nueva estrategia para resolverlo.

valorar

CE.10 · (c10) Esta competencia específica trabaja los valores de respeto y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se r...

TEXTO OFICIAL

(c10) Esta competencia específica trabaja los valores de respeto y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se resuelven retos matemáticos, desarrollando destrezas de comunicación efectiva, de planificación, de indagación, de motivación y confianza en las habilidades propias, lo que permitirá al alumnado mejorar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad, creando relaciones y entornos de trabajo saludables.

RESUMEN CLARO

Trabajar en equipo de forma respetuosa, gestionando emociones y roles para que todos se sientan capaces y cómodos aprendiendo matemáticas juntos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado colabora en grupos diversos asumiendo responsabilidades específicas, escucha las ideas de sus compañeros y gestiona la frustración o el éxito colectivamente durante las tareas.

NO ES

No es simplemente sentarse juntos para copiar. No es que el más rápido resuelva todo. No es ignorar el clima emocional del aula mientras se hacen ejercicios.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Resolver un desafío geométrico en equipos cooperativos donde cada miembro tiene una función asignada y deben consensuar la solución final.

valorar

Matemáticas A

CE.1 · (c1) Con el desarrollo de esta competencia específica se trabajará la resolución de problemas que constituye un eje fund...

TEXTO OFICIAL

(c1) Con el desarrollo de esta competencia específica se trabajará la resolución de problemas que constituye un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, pues es un proceso central en la construcción del conocimiento matemático. Tanto los problemas de la vida cotidiana en diferentes contextos como los problemas propuestos en el ámbito de las matemáticas permiten ser catalizadores de nuevo conocimiento, ya que las reflexiones que se realizan durante su resolución ayudan a la construcción de conceptos y al establecimiento de conexiones entre ellos. Los tres criterios de evaluación relacionados con esta competencia específica se centran, por tanto, en la resolución de problemas: su interpretación, modelización y posterior resolución por medio de diferentes herramientas y estrategias que, utilizadas de forma adecuada, llevan a la solución del problema a partir de los conocimientos necesarios. A medida que aumenta el nivel curricular se exigirá que el alumnado seleccione y aplique, de manera autónoma, dichas estrategias y herramientas, analizando sus limitaciones e idoneidad.

RESUMEN CLARO

Los alumnos usan las matemáticas para entender y resolver situaciones reales probando distintas formas de hacerlo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza un problema cotidiano, lo traduce a términos matemáticos, prueba diferentes estrategias y comprueba cuál funciona.

NO ES

No es aplicar una fórmula de memoria ni resolver problemas repetitivos. Tampoco es limitarse a un único método de solución.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Dado el recibo de una factura de electricidad, los alumnos modelizan el consumo y calculan diferentes opciones de ahorro.

modelizar

CE.2 · (c2) La finalidad de esta competencia específica es analizar las soluciones obtenidas de un problema, lo que constituye ...

TEXTO OFICIAL

(c2) La finalidad de esta competencia específica es analizar las soluciones obtenidas de un problema, lo que constituye la fase final de su resolución, potenciando así la reflexión crítica sobre su validez. Los razonamientos científico y matemático serán las herramientas principales para realizar esa validación, pero también lo son la lectura atenta, la realización de preguntas adecuadas, la elección de estrategias para verificar la pertinencia de las soluciones obtenidas según la situación planteada, la conciencia sobre los propios progresos y la autoevaluación.

RESUMEN CLARO

El alumnado comprueba si las soluciones son correctas y adecuadas, valorando también su impacto.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado resuelve un problema con varios métodos, compara las soluciones y reflexiona sobre cuál es más eficaz y qué consecuencias tiene.

NO ES

No es corregir con una plantilla. No es buscar solo la respuesta numérica. No es ignorar el contexto del problema.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Resolver un reparto de pizzas usando fracciones, decimales y porcentajes, y discutir qué método es más justo para todos.

evaluar

CE.3 · (c3) Esta competencia persigue plantear, razonar, argumentar y demostrar conjeturas, procedimientos que han estado siemp...

TEXTO OFICIAL

(c3) Esta competencia persigue plantear, razonar, argumentar y demostrar conjeturas, procedimientos que han estado siempre inherentes al quehacer matemático. Desde un punto de vista histórico, los desafíos que han supuesto las demostraciones de ciertos resultados matemáticos, así como la resolución de algunos problemas han sido, y siguen siendo, una importante fuente de inspiración para la obtención de nuevos conocimientos y técnicas matemáticas.

RESUMEN CLARO

El alumnado propone y prueba sus propias ideas matemáticas usando lógica para crear conocimiento nuevo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado inventa conjeturas, las comprueba con ejemplos y contraejemplos, y explica por qué funcionan o no.

NO ES

No es solo resolver ejercicios. No es memorizar fórmulas. No es aplicar un método dado sin cuestionarlo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Observan un patrón en una tabla de multiplicar, proponen una regla general, la verifican con otros números y la defienden.

argumentar

CE.4 · (c4) Esta competencia específica desarrolla el pensamiento computacional, que entronca directamente con la resolución de...

TEXTO OFICIAL

(c4) Esta competencia específica desarrolla el pensamiento computacional, que entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos, utilizando la abstracción para identificar los aspectos más relevantes, y la descomposición en tareas más simples con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático. Llevar el pensamiento computacional a la vida diaria supone relacionar los aspectos fundamentales de la informática con las necesidades del alumnado. Retomando la resolución de problemas, los criterios asociados a esta competencia específica tratan de evaluar la organización de los datos, el reconocimiento de patrones y su descomposición en partes más simples para facilitar su interpretación computacional, creando algoritmos sencillos que permitan llegar a la solución de problemas por medio de la modelización de diversas situaciones.

RESUMEN CLARO

El alumnado usa estrategias de pensamiento computacional para resolver problemas matemáticos cotidianos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado descompone problemas en partes, reconoce patrones, diseña algoritmos para resolver situaciones reales modelizándolas.

NO ES

No es memorizar pasos de cálculo. No es seguir recetas sin entender. No es repetir algoritmos dados.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Los alumnos diseñan un algoritmo para calcular el gasto semanal en transporte y representarlo con una tabla.

modelizar

CE.5 · (c5) Esta competencia específica estudia las conexiones entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas...

TEXTO OFICIAL

(c5) Esta competencia específica estudia las conexiones entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas, lo que aportará una comprensión más profunda y duradera de los conocimientos adquiridos, proporcionando así una visión más amplia sobre el propio conocimiento. Que el alumnado comience reconociendo dichas conexiones para terminar estableciéndolas y utilizándolas es indicativo de que el logro de su aprendizaje ha sido significativo.

RESUMEN CLARO

El alumnado relaciona conceptos matemáticos distintos para resolver problemas y entender las matemáticas como un todo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado conecta ideas de diferentes bloques (como números, álgebra y geometría) al resolver un problema, y explica cómo se relacionan.

NO ES

No es memorizar definiciones aisladas ni aplicar una fórmula sin saber por qué funciona.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Resolver un problema donde se usa la proporcionalidad para calcular áreas y escalas en un plano.

conectar

CE.6 · (c6) Esta competencia específica se centra en reconocer y utilizar, en la resolución de problemas, las conexiones existe...

TEXTO OFICIAL

(c6) Esta competencia específica se centra en reconocer y utilizar, en la resolución de problemas, las conexiones existentes entre Matemáticas, el resto de las materias y la vida real, lo que terminará de cerrar el círculo del conocimiento y dará sentido al mismo, aumentando considerablemente el bagaje matemático del alumnado. Es importante que el alumnado tenga la oportunidad de experimentar las matemáticas en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico), estudiando la implicación de las matemáticas en la resolución de los grandes objetivos globales de desarrollo, con perspectiva histórica. Los criterios de evaluación de esta competencia específica tratan sobre los nexos entre la materia que nos ocupa, el resto de las materias y el mundo real, lo que lleva a reconocer en los primeros niveles de la etapa y a analizar y valorar en los últimos la importancia que han tenido las matemáticas en el progreso de la humanidad, así como la de las matemáticas y los matemáticos a lo largo de la historia, y a apreciar su contribución en la superación de retos que se presentan en la sociedad actual, en particular en la sociedad canaria.

RESUMEN CLARO

El alumnado relaciona las matemáticas con otras materias y la vida real para resolver problemas diversos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica conceptos matemáticos en situaciones de otras materias o cotidianas y los aplica para resolver problemas.

NO ES

No es hacer ejercicios aislados sin contexto. No es memorizar fórmulas. No es separar las matemáticas del mundo real.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

En Ciencias, el alumnado mide y representa gráficamente la velocidad de un objeto usando ecuaciones.

conectar

CE.7 · (c7) La representación de ideas, conceptos, procedimientos e información matemáticos es fundamental en el proceso de apr...

TEXTO OFICIAL

(c7) La representación de ideas, conceptos, procedimientos e información matemáticos es fundamental en el proceso de aprendizaje y también tiene cabida en este currículo. Concretamente, en esta competencia específica 7, la cual fomenta la adquisición de un conjunto de recursos que amplía significativamente la capacidad para interpretar y resolver problemas de la vida real.

RESUMEN CLARO

Usar herramientas digitales para dibujar y entender conceptos matemáticos, solo o en equipo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado emplea programas o apps para crear gráficos, diagramas y modelos que expliquen ideas matemáticas y relaciones entre datos.

NO ES

No es solo leer tablas o hacer cálculos sin apoyo visual. No es copiar imágenes del libro. No es trabajo individual obligatorio.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Con GeoGebra, representan la función lineal $y=2x+3$ y explican cómo cambia la pendiente y la ordenada.

modelizar

CE.8 · (c8) Esta competencia desarrolla la comunicación tanto escrita como oral, de forma rigurosa y con la terminología adecuada...

TEXTO OFICIAL

(c8) Esta competencia desarrolla la comunicación tanto escrita como oral, de forma rigurosa y con la terminología adecuada, de las ideas, conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, lo cual es una parte esencial de la educación científica y matemática. La comunicación de procesos matemáticos contribuye a colaborar, cooperar, afianzar y generar nuevos conocimientos, ya que las ideas se convierten en objeto de reflexión, perfeccionamiento, debate y rectificación. Los criterios de esta competencia específica se centran en la comunicación de información matemática, incidiendo así de manera singular en la comunicación lingüística. A medida que el alumnado avanza por la etapa se le pedirá una mayor coherencia, corrección y precisión a la hora de expresarse.

RESUMEN CLARO

El alumnado explica y comparte ideas matemáticas de forma oral, escrita o con dibujos, usando términos precisos para que tengan sentido.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado presenta razonamientos matemáticos en grupo o individualmente, describiendo procesos y justificando soluciones con lenguaje adecuado.

NO ES

No es repetir definiciones ni hacer operaciones sin explicación. No es copiar apuntes. Es expresar con claridad el porqué de los pasos.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Por parejas, explican en voz alta y por escrito cómo calcular el área de un trapecio, usando la fórmula y dibujando las bases.

comunicar

CE.9 · (c9) Resolver problemas matemáticos o retos más globales en los que intervienen las matemáticas debería ser una tarea gr...

TEXTO OFICIAL

(c9) Resolver problemas matemáticos o retos más globales en los que intervienen las matemáticas debería ser una tarea gratificante. En esta competencia específica se trabajarán destrezas emocionales fomentando el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por el aprendizaje de las matemáticas, favoreciendo la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales como, por ejemplo, el género o la aptitud para esta disciplina.

RESUMEN CLARO

El alumno aprende a gestionar sus emociones y a aceptar el error para perseverar y disfrutar resolviendo problemas matemáticos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado resuelve problemas matemáticos en equipo, identificando sus emociones ante la dificultad, aceptando los errores como parte del proceso y ajustando su estrategia para seguir adelante.

NO ES

No es resolver ejercicios mecánicos sin reflexión emocional. No es evitar el error. No es una actividad exclusivamente individual.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Resolver un problema de proporcionalidad en grupo, anotando emociones durante el proceso y reflexionando sobre el error al contrastar soluciones.

resolver

CE.10 · (c10) Esta competencia específica trabaja los valores de respeto y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se r...

TEXTO OFICIAL

(c10) Esta competencia específica trabaja los valores de respeto y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se resuelven retos matemáticos, desarrollando destrezas de comunicación efectiva, de planificación, de indagación, de motivación y confianza en las habilidades propias, lo que permitirá al alumnado mejorar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad, creando relaciones y entornos de trabajo saludables.

RESUMEN CLARO

Resolver problemas matemáticos en equipo respetando las ideas ajenas y gestionando conflictos de forma constructiva.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado trabaja en equipos heterogéneos con roles, resuelve retos matemáticos, comunica sus ideas, escucha a sus compañeros y reflexiona sobre la convivencia.

NO ES

No es resolver ejercicios solo. No es ignorar a los compañeros. No es competir por ser el primero.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Por equipos con roles, resuelven un problema de proporcionalidad y debaten sobre la estrategia utilizada.

comunicar

CE.1 · (c1) Con el desarrollo de esta competencia específica se trabajará la resolución de problemas que constituye un eje fund...

TEXTO OFICIAL

(c1) Con el desarrollo de esta competencia específica se trabajará la resolución de problemas que constituye un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, pues es un proceso central en la construcción del conocimiento matemático. Tanto los problemas de la vida cotidiana en diferentes contextos como los problemas propuestos en el ámbito de las matemáticas permiten ser catalizadores de nuevo conocimiento, ya que las reflexiones que se realizan durante su resolución ayudan a la construcción de conceptos y al establecimiento de conexiones entre ellos. Los tres criterios de evaluación relacionados con esta competencia específica se centran, por tanto, en la resolución de problemas: su interpretación, modelización y posterior resolución por medio de diferentes herramientas y estrategias que, utilizadas de forma adecuada, llevan a la solución del problema a partir de los conocimientos necesarios. A medida que aumenta el nivel curricular se exigirá que el alumnado seleccione y aplique, de manera autónoma, dichas estrategias y herramientas, analizando sus limitaciones e idoneidad.

RESUMEN CLARO

El alumnado usa las matemáticas para resolver problemas reales probando distintas estrategias.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado interpreta situaciones cotidianas, crea modelos matemáticos y aplica varios métodos de razonamiento para hallar soluciones posibles.

NO ES

No es hacer cálculos repetitivos ni aplicar una única fórmula. Es elegir y valorar caminos diferentes para llegar a una solución.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado calcula el coste de un viaje escolar con diferentes ofertas y decide cuál es la más económica.

resolver

CE.2 · (c2) La finalidad de esta competencia específica es analizar las soluciones obtenidas de un problema, lo que constituye ...

TEXTO OFICIAL

(c2) La finalidad de esta competencia específica es analizar las soluciones obtenidas de un problema, lo que constituye la fase final de su resolución, potenciando así la reflexión crítica sobre su validez. Los razonamientos científico y matemático serán las herramientas principales para realizar esa validación, pero también lo son la lectura atenta, la realización de preguntas adecuadas, la elección de estrategias para verificar la pertinencia de las soluciones obtenidas según la situación planteada, la conciencia sobre los propios progresos y la autoevaluación.

RESUMEN CLARO

El alumnado comprueba si las soluciones de un problema son correctas, útiles y tienen impacto más allá de las matemáticas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado resuelve problemas aplicando diferentes estrategias, verifica las soluciones y reflexiona sobre su validez matemática y consecuencias globales.

NO ES

No es solo obtener una respuesta correcta. No es aplicar un único método sin cuestionar. No es ignorar el contexto del problema.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Resolver un problema de proporcionalidad directa/inversa, comprobar con dos métodos distintos, y discutir cómo la solución afecta al reparto de recursos en un grupo.

evaluar

CE.3 · (c3) Esta competencia persigue plantear, razonar, argumentar y demostrar conjeturas, procedimientos que han estado siemp...

TEXTO OFICIAL

(c3) Esta competencia persigue plantear, razonar, argumentar y demostrar conjeturas, procedimientos que han estado siempre inherentes al quehacer matemático. Desde un punto de vista histórico, los desafíos que han supuesto las demostraciones de ciertos resultados matemáticos, así como la resolución de algunos problemas han sido, y siguen siendo, una importante fuente de inspiración para la obtención de nuevos conocimientos y técnicas matemáticas.

RESUMEN CLARO

El alumnado es capaz de hacer hipótesis matemáticas y verificarlas por sí mismo, usando el razonamiento para descubrir nuevas ideas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado elabora conjeturas sobre relaciones numéricas o geométricas, las comprueba con casos concretos y plantea problemas propios para explorar conceptos nuevos.

NO ES

No es repetir lo que explica el profesor, resolver ejercicios tipo ni limitarse a aplicar fórmulas sin cuestionarse por qué funcionan.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado investiga con qué números de 2 cifras se puede obtener un número capicúa al sumarlos a su reverso y formula una regla.

crear

CE.4 · (c4) Esta competencia específica desarrolla el pensamiento computacional, que entronca directamente con la resolución de...

TEXTO OFICIAL

(c4) Esta competencia específica desarrolla el pensamiento computacional, que entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos, utilizando la abstracción para identificar los aspectos más relevantes, y la descomposición en tareas más simples con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático. Llevar el pensamiento computacional a la vida diaria supone relacionar los aspectos fundamentales de la informática con las necesidades del alumnado. Retomando la resolución de problemas, los criterios asociados a esta competencia específica tratan de evaluar la organización de los datos, el reconocimiento de patrones y su descomposición en partes más simples para facilitar su interpretación computacional, creando algoritmos sencillos que permitan llegar a la solución de problemas por medio de la modelización de diversas situaciones.

RESUMEN CLARO

El alumnado aplica el pensamiento computacional para descomponer problemas y crear soluciones algorítmicas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica patrones, divide problemas en partes y diseña algoritmos para resolver situaciones cotidianas.

NO ES

No es programar sin pensar, ni memorizar pasos de un algoritmo, ni resolver ejercicios repetitivos sin contexto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un algoritmo para ordenar una lista de números enteros de forma eficiente.

modelizar

CE.5 · (c5) Esta competencia específica estudia las conexiones entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas...

TEXTO OFICIAL

(c5) Esta competencia específica estudia las conexiones entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas, lo que aportará una comprensión más profunda y duradera de los conocimientos adquiridos, proporcionando así una visión más amplia sobre el propio conocimiento. Que el alumnado comience reconociendo dichas conexiones para terminar estableciéndolas y utilizándolas es indicativo de que el logro de su aprendizaje ha sido significativo.

RESUMEN CLARO

El alumnado conecta conceptos matemáticos viendo las relaciones internas de la asignatura.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado explica cómo se relacionan distintas ideas matemáticas y las aplica de forma integrada en problemas.

NO ES

No es estudiar temas por separado. No es memorizar fórmulas individuales. No es resolver ejercicios sin relacionarlos.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elabora un mapa visual que muestre cómo usar fracciones, porcentajes y proporciones en un mismo problema real.

conectar

CE.6 · (c6) Esta competencia específica se centra en reconocer y utilizar, en la resolución de problemas, las conexiones existe...

TEXTO OFICIAL

(c6) Esta competencia específica se centra en reconocer y utilizar, en la resolución de problemas, las conexiones existentes entre Matemáticas, el resto de las materias y la vida real, lo que terminará de cerrar el círculo del conocimiento y dará sentido al mismo, aumentando considerablemente el bagaje matemático del alumnado. Es importante que el alumnado tenga la oportunidad de experimentar las matemáticas en diferentes contextos (personal, escolar, social, científico y humanístico), estudiando la implicación de las matemáticas en la resolución de los grandes objetivos globales de desarrollo, con perspectiva histórica. Los criterios de evaluación de esta competencia específica tratan sobre los nexos entre la materia que nos ocupa, el resto de las materias y el mundo real, lo que lleva a reconocer en los primeros niveles de la etapa y a analizar y valorar en los últimos la importancia que han tenido las matemáticas en el progreso de la humanidad, así como la de las matemáticas y los matemáticos a lo largo de la historia, y a apreciar su contribución en la superación de retos que se presentan en la sociedad actual, en particular en la sociedad canaria.

RESUMEN CLARO

El alumnado detecta las matemáticas en su entorno y las usa para resolver problemas de otras áreas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza situaciones cotidianas y de otras materias, identifica conceptos matemáticos, los relaciona y los aplica para resolver problemas.

NO ES

No es aplicar fórmulas sin contexto, no es hacer ejercicios repetitivos ni memorizar conceptos aislados.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

En Ciencias, el alumnado usa la proporcionalidad para interpretar el crecimiento de una población bacteriana a partir de una tabla.

[conectar](#)

CE.7 · (c7) La representación de ideas, conceptos, procedimientos e información matemáticos es fundamental en el proceso de apr...

TEXTO OFICIAL

(c7) La representación de ideas, conceptos, procedimientos e información matemáticos es fundamental en el proceso de aprendizaje y también tiene cabida en este currículo. Concretamente, en esta competencia específica 7, la cual fomenta la adquisición de un conjunto de recursos que amplía significativamente la capacidad para interpretar y resolver problemas de la vida real.

RESUMEN CLARO

El alumnado crea y usa representaciones visuales con tecnología para entender y estructurar conceptos matemáticos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado elabora, de forma individual o colectiva, gráficos, diagramas o modelos dinámicos con herramientas digitales.

NO ES

No es dibujar sin reflexión, copiar del libro ni usar programas sin un objetivo matemático claro.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

En parejas, diseñan en GeoGebra una simulación que muestre la variación del área de un rectángulo al modificar sus lados.

elaborar

CE.8 · (c8) Esta competencia desarrolla la comunicación tanto escrita como oral, de forma rigurosa y con la terminología adecua...

TEXTO OFICIAL

(c8) Esta competencia desarrolla la comunicación tanto escrita como oral, de forma rigurosa y con la terminología adecuada, de las ideas, conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, lo cual es una parte esencial de la educación científica y matemática. La comunicación de procesos matemáticos contribuye a colaborar, cooperar, afianzar y generar nuevos conocimientos, ya que las ideas se convierten en objeto de reflexión, perfeccionamiento, debate y rectificación. Los criterios de esta competencia específica se centran en la comunicación de información matemática, incidiendo así de manera singular en la comunicación lingüística. A medida que el alumnado avanza por la etapa se le pedirá una mayor coherencia, corrección y precisión a la hora de expresarse.

RESUMEN CLARO

El alumnado explica sus ideas matemáticas con claridad usando distintos lenguajes para que otros las entiendan.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado describe, justifica y discute conceptos y procedimientos matemáticos en conversaciones, exposiciones o gráficos usando terminología precisa.

NO ES

No es repetir definiciones sin entender; no es solo copiar la pizarra; no es usar el lenguaje coloquial sin precisión.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Cada pareja resuelve un problema de proporcionalidad y explica verbalmente y con dibujos cómo lo ha hecho.

comunicar

CE.9 · (c9) Resolver problemas matemáticos o retos más globales en los que intervienen las matemáticas debería ser una tarea gr...

TEXTO OFICIAL

(c9) Resolver problemas matemáticos o retos más globales en los que intervienen las matemáticas debería ser una tarea gratificante. En esta competencia específica se trabajarán destrezas emocionales fomentando el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por el aprendizaje de las matemáticas, favoreciendo la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales como, por ejemplo, el género o la aptitud para esta disciplina.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a gestionar sus emociones y a aceptar errores para disfrutar y perseverar en matemáticas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica sus emociones ante un problema, acepta los errores como parte del aprendizaje y se adapta a situaciones inciertas para seguir intentándolo.

NO ES

No es solo hablar de sentimientos. No es ignorar los errores. No es una actividad de tutoría sin contenido matemático.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Resolver un problema en grupo y, al equivocarse, escribir en una frase cómo se sienten y qué harán distinto.

valorar

CE.10 · (c10) Esta competencia específica trabaja los valores de respeto y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se r...

TEXTO OFICIAL

(c10) Esta competencia específica trabaja los valores de respeto y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se resuelven retos matemáticos, desarrollando destrezas de comunicación efectiva, de planificación, de indagación, de motivación y confianza en las habilidades propias, lo que permitirá al alumnado mejorar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad, creando relaciones y entornos de trabajo saludables.

RESUMEN CLARO

Trabajar en equipo resolviendo retos matemáticos, gestionando emociones y comunicándose eficazmente.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado colabora en equipos heterogéneos con roles fijos, resuelve problemas matemáticos, expone sus razonamientos y respeta las aportaciones ajenas.

NO ES

No es hacer ejercicios individuales ni separar lo social de lo matemático. No es una actividad de tutoría desconectada de la materia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

En equipos de 3 con roles (portavoz, calculista, supervisor), resuelven un problema de proporcionalidad y presentan su solución al resto.

comunicar

3. Criterios de evaluación

Matemáticas

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Interpretar problemas matemáticos, identificando los datos y el objetivo, definiendo la relación que existe entre ellos y representando la información mediante herramientas manuales o digitales, compartiendo ideas y escuchando las de las demás personas y los diferentes enfoques del mismo problema con el fin de comprender el enunciado y explorar distintas maneras de proceder.</p> <p>Identificar y organizar los datos relevantes de un problema matemático, estableciendo conexiones lógicas entre ellos para comprender qué se pide resolver.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega esquemas, listas de datos organizados o diagramas donde se identifican claramente las incógnitas y las relaciones necesarias para abordar la resolución del problema.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de resolución de problemas donde se trabaja la comprensión lectora y la extracción de información antes de realizar cualquier cálculo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado numérico final del problema sin valorar si el alumno ha comprendido y organizado correctamente los datos iniciales.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: Interpretar</p>
1.2	CE.1	<p>Aplicar estrategias y herramientas apropiadas superando bloqueos e inseguridades, reflexionando sobre el proceso realizado, buscando un cambio de estrategia, cuando sea necesario y transformando el error en oportunidad de aprendizaje para desarrollar ideas y soluciones valiosas.</p> <p>Seleccionar y utilizar diversas estrategias (gráficas, numéricas o algebraicas) para abordar y resolver problemas matemáticos y situaciones reales de forma estructurada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega resoluciones de problemas donde se visualiza la elección de una estrategia concreta, el desarrollo de los pasos y la obtención de la solución final.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas de proporcionalidad, porcentajes o ecuaciones en los que se requiere organizar datos y elegir un método de resolución eficiente.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente el resultado numérico final sin valorar la idoneidad de la estrategia elegida o la coherencia del procedimiento seguido.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
1.3	CE.1	<p>Obtener soluciones matemáticas de un problema, mostrando perseverancia en su búsqueda autoconfianza y empleando los conocimientos necesarios para resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas.</p> <p>Resolver problemas matemáticos seleccionando y utilizando eficazmente conocimientos previos y herramientas tecnológicas, como calculadoras o software específico, para hallar soluciones precisas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una hoja de problemas o proyecto digital donde se detalla el proceso de resolución y el uso de herramientas como GeoGebra o calculadoras científicas.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividades de resolución de situaciones problemáticas reales que requieran el uso de hojas de cálculo, software de geometría dinámica o calculadoras para procesar datos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente el resultado numérico final ignorando el proceso de selección y manejo de la herramienta tecnológica empleada por el estudiante.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Resolver</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Seleccionar las soluciones óptimas de un problema comprobando, interpretando y reflexionando sobre su validez para obtener conclusiones y elaborar respuestas a las preguntas planteadas.</p> <p>Verificar si los resultados obtenidos en la resolución de problemas son coherentes y matemáticamente correctos mediante pruebas de comprobación o razonamiento lógico.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza comprobaciones explícitas de sus resultados, como sustituciones en ecuaciones o validación de unidades, integrándolas en el desarrollo escrito de sus ejercicios.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas aritméticos o algebraicos donde se exige incluir un paso final de verificación de la solución respecto al enunciado original.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado numérico final sin exigir ni valorar el proceso explícito de comprobación o verificación de la coherencia de la solución.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: Comprobar</p>
3.1	CE.3	<p>Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada buscando en varias fuentes de información, reconociendo y comprendiendo patrones, propiedades y relaciones en situaciones conocidas, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, confirmando su validez utilizando distintos recursos materiales y digitales, con el fin de obtener e intercambiar conclusiones relevantes y generar nuevo conocimiento.</p> <p>Identificar y proponer reglas generales en series numéricas o geométricas sencillas, verificando su validez mediante la observación de regularidades y propiedades matemáticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una tarea de investigación donde identifica patrones en secuencias, propone una regla general por escrito y comprueba su cumplimiento en casos particulares.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de actividades de series lógicas, numéricas o geométricas donde se pide predecir valores futuros basándose en la observación de los términos iniciales.</p> <p><i>Evitar:</i> Exigir una demostración algebraica formal y rigurosa cuando el criterio solo requiere la formulación y comprobación empírica de conjeturas de forma guiada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Plantear variantes de un problema dado modificando alguno de sus datos o alguna condición del problema, seleccionando diferentes estrategias para su resolución, usando, si fuera necesario, recursos digitales o manuales, estudiando casos particulares cuando la situación lo requiera y reflexionando sobre los distintos resultados obtenidos, con el objetivo de encontrar ideas y soluciones, a fin de potenciar la adquisición de conocimientos, estrategias y métodos propios del razonamiento matemático.</p> <p>Diseñar versiones nuevas de un problema matemático cambiando sus datos iniciales para analizar cómo afectan estos cambios a la solución final.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de trabajo donde propone enunciados alternativos a un problema base, detallando los nuevos cálculos y las conclusiones obtenidas.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de problemas donde, tras resolver un ejercicio de proporcionalidad o geometría, se solicita al alumnado que altere las condiciones iniciales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la resolución mecánica del problema original en lugar de la capacidad del alumno para proponer y analizar las modificaciones realizadas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Crear</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Reconocer las partes simples en las que se puede dividir un problema, organizando los datos e identificando patrones para facilitar su interpretación y su tratamiento computacional.</p> <p>Identificar patrones y dividir problemas matemáticos complejos en pasos más sencillos y organizados para facilitar su resolución mediante procesos lógicos o algorítmicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza esquemas, diagramas de flujo o guiones de resolución donde se muestra la descomposición de un problema complejo en subtarefas y la identificación de regularidades.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas de áreas compuestas, sucesiones numéricas o proporcionalidad compuesta, donde el alumno debe estructurar los pasos previos antes de realizar cálculos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la exactitud del resultado numérico final sin valorar el proceso de descomposición lógica o la identificación de la estructura del problema.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.2	CE.4	<p>Modelizar situaciones y fenómenos que ocurren a nuestro alrededor interpretando y modificando distintos algoritmos y aplicaciones informáticas sencillas para desarrollar soluciones tecnológicas y resolver problemas de forma eficaz, mostrando interés y curiosidad por las tecnologías digitales y gestionando de manera responsable su uso.</p> <p>Traducir problemas matemáticos a secuencias de pasos lógicos, interpretando diagramas de flujo o pseudocódigo y ajustándolos para obtener soluciones precisas y eficientes.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega diagramas de flujo, pseudocódigo o programas sencillos donde se visualiza la secuencia lógica para resolver un problema matemático específico.</p> <p><i>Contexto:</i> Diseño de un procedimiento paso a paso para calcular el mínimo común múltiplo o el área de figuras compuestas mediante descomposición.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado numérico final del problema sin valorar la capacidad del alumno para describir o modificar el proceso lógico seguido.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Modelizar</p>
5.1	CE.5	<p>Reconocer y realizar conexiones entre diferentes procesos matemáticos a partir de conocimientos y experiencias previas, mediante métodos propios del razonamiento matemático, reflexionando sobre el proceso realizado y las soluciones obtenidas, con sentido crítico, para conectar los aprendizajes matemáticos adquiridos y desarrollar una visión coherente e integrada de las matemáticas en su totalidad.</p> <p>Identificar y aplicar vínculos entre distintos bloques matemáticos, como álgebra y geometría, para resolver problemas complejos de forma integrada y coherente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza tareas o proyectos donde aplica simultáneamente conceptos de distintos bloques, como usar ecuaciones para resolver problemas de proporcionalidad o geometría.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de situaciones de aprendizaje interdisciplinares o problemas que integren aritmética, geometría y funciones en un mismo escenario práctico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar este criterio mediante ejercicios aislados de un solo tema, impidiendo observar la capacidad de interconectar diferentes áreas matemáticas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Reconocer</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.1	CE.6	<p>Identificar y establecer conexiones coherentes entre el mundo real, las matemáticas y otras materias, reconociendo situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias, usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir, y las herramientas digitales necesarias, para afrontar y resolver situaciones problemáticas diversas.</p> <p>Identificar y modelizar situaciones reales mediante herramientas matemáticas, aplicando procesos de investigación como medir, clasificar y predecir para resolver problemas del entorno cotidiano.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe de investigación o proyecto práctico donde traduce una situación real a lenguaje matemático, documentando los procesos de medición y clasificación empleados.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyectos de modelización matemática basados en situaciones del entorno, como el análisis de consumos domésticos, estudios estadísticos sencillos o planificación de itinerarios.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar solo el resultado numérico final del ejercicio sin valorar el proceso de identificación de variables y la conexión establecida con el contexto real.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Identificar</p>
6.2	CE.6	<p>Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual, para apreciar y respetar aspectos esenciales del patrimonio cultural y artístico e identificar las consecuencias de las soluciones dadas en el entorno.</p> <p>Resolver problemas prácticos que vinculen conceptos matemáticos con situaciones de otras áreas, como ciencias o tecnología, justificando la relación entre ambas disciplinas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una resolución de problemas contextualizados donde se aplican herramientas matemáticas para explicar fenómenos de otras materias, como la densidad en física o escalas en geografía.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de tareas interdisciplinarias donde se utilizan porcentajes, proporcionalidad o funciones para analizar datos reales de laboratorio o mapas geográficos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado numérico del cálculo matemático, ignorando si el alumno ha comprendido la interpretación del dato en el contexto de la otra materia.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Identificar</p>
7.1	CE.7	<p>Representar, utilizando un lenguaje matemático apropiado, individual o colectivamente, ideas conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos de modos distintos, empleando diferentes medios y soportes en su presentación para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.</p> <p>Expresar ideas y resultados matemáticos mediante diversos formatos y herramientas digitales para organizar el pensamiento y comunicar procesos de forma efectiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza representaciones gráficas, esquemas o modelos digitales que muestran de forma clara los pasos seguidos y los resultados obtenidos en una tarea.</p> <p><i>Contexto:</i> Uso de software de geometría dinámica o calculadoras gráficas para visualizar funciones, polígonos o datos estadísticos en proyectos individuales o grupales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la corrección del cálculo numérico final en lugar de la calidad, variedad y claridad de la representación gráfica o digital solicitada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Representar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
8.1	CE.8	<p>Comunicar, utilizando la terminología apropiada, ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos de manera oral, escrita o gráfica, mediante diferentes herramientas, incluidas las digitales para dar significado y coherencia a las representaciones matemáticas.</p> <p>Expresar con precisión razonamientos y procesos matemáticos de forma oral, escrita o digital, empleando el vocabulario técnico adecuado para justificar las soluciones obtenidas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición o informe donde describe detalladamente los pasos seguidos en la resolución de un problema, utilizando símbolos y terminología matemática correcta.</p> <p><i>Contexto:</i> Presentación de la resolución de un reto matemático o proyecto de investigación donde se requiere justificar los pasos y resultados obtenidos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la corrección del resultado numérico final sin valorar la calidad de la argumentación o el uso de la notación matemática.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Comunicar</p>
8.2	CE.8	<p>Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana comunicando mensajes con contenido matemático, oralmente y por escrito, utilizando medios digitales cuando la situación lo requiera, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>Expresar mensajes de la vida cotidiana con contenido matemático, utilizando el vocabulario técnico y la simbología adecuada para garantizar la precisión y el rigor comunicativo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza informes o presentaciones donde traduce situaciones reales a lenguaje matemático, utilizando correctamente unidades de medida, símbolos y terminología específica de la materia.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de textos periodísticos, facturas o presupuestos donde se identifican y explican conceptos matemáticos aplicados a contextos reales y cotidianos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la corrección del cálculo numérico sin valorar si el alumno utiliza las unidades de medida o la terminología técnica necesaria.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Comunicar</p>
9.1	CE.9	<p>Identificar las emociones, seleccionando las fortalezas y debilidades propias, y desarrollar el autoconcepto matemático con estrategias de autoconocimiento y autoeficacia para fortalecer la resiliencia, proteger la salud mental y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos.</p> <p>Identificar y controlar las emociones ante retos matemáticos, manteniendo una actitud positiva y constructiva que fortalezca la confianza en las propias capacidades de resolución.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza registros de autoevaluación o diarios de aprendizaje donde identifica sus bloqueos y describe las estrategias seguidas para superar la frustración ante problemas complejos.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante la resolución de problemas de final de unidad o proyectos de investigación donde el alumnado se enfrenta a situaciones de bloqueo inicial.</p> <p><i>Evitar:</i> Intentar calificar este criterio mediante una pregunta teórica en un examen escrito sobre las emociones en lugar de valorar la actitud y persistencia real.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Gestionar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
9.2	CE.9	<p>Mostrar una actitud positiva y perseverante, reflexionando sobre el proceso realizado, aceptando la crítica razonada y reconociendo los errores al hacer frente a las diferentes situaciones problemáticas, para mejorar el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Mantener la constancia en la resolución de problemas, gestionando el error positivamente y aceptando sugerencias de mejora para progresar en el aprendizaje matemático.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza las correcciones sugeridas en sus producciones y manifiesta persistencia ante tareas de dificultad alta, evitando el abandono ante el primer error.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividades de resolución de problemas y corrección de tareas donde se fomenta el diálogo sobre los procesos y la superación de dificultades.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la actitud basándose en la obediencia o el silencio en clase, en lugar de en la resiliencia ante el bloqueo matemático.</p>	<p>Observación sistemática</p> <p>Verbo: Desarrollar</p>
10.1	CE.10	<p>Colaborar activamente y construir relaciones en equipos heterogéneos con empatía comunicándose de manera adecuada, con actitud cooperativa y respetuosa, pensando de forma crítica tomando decisiones argumentadas y gestionando los conflictos que puedan surgir pacíficamente, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas y fomentar el bienestar personal y social.</p> <p>Trabajar de forma cooperativa en equipos diversos para resolver retos matemáticos, comunicándose con respeto, asumiendo roles asignados y tomando decisiones conjuntas mediante el pensamiento crítico.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un registro de roles y tareas del equipo y completa escalas de coevaluación sobre la interacción y el respeto mutuo durante el trabajo grupal.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de aprendizaje cooperativo dedicadas a la resolución de problemas complejos o proyectos de investigación estadística donde se requiere el reparto de tareas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar el criterio basándose exclusivamente en la corrección de los cálculos matemáticos finales en lugar de valorar el proceso de interacción y colaboración grupal.</p>	<p>Observación sistemática</p> <p>Verbo: Colaborar</p>
10.2	CE.10	<p>Ayudar en el reparto de tareas del equipo, empleando estrategias cooperativas, aportando valor al grupo, favoreciendo la inclusión, la igualdad de género y la escucha activa, asumiendo el rol asignado y su contribución dentro del equipo, reconociendo proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás e incorporándolas a su aprendizaje, para crear relaciones y entornos de trabajo saludables.</p> <p>Colaborar activamente en proyectos matemáticos grupales, asumiendo roles específicos, respetando las opiniones ajenas y cumpliendo con las tareas individuales asignadas para el éxito del equipo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un registro de roles y tareas en su cuaderno de equipo y completa una hoja de coevaluación sobre su desempeño y el de sus compañeros.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de retos matemáticos complejos o realización de estudios estadísticos en grupos cooperativos donde cada miembro tiene una función asignada.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar este criterio basándose únicamente en la corrección de los ejercicios matemáticos finales, sin evaluar individualmente el desempeño del rol y la actitud colaborativa.</p>	<p>Observación sistemática</p> <p>Verbo: Participar</p>

Matemáticas A

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
--------	----	---------------------------------	-------------

1.1	CE.1	<p>Interpretar problemas matemáticos, identificando los datos y el objetivo, definiendo la relación que existe entre ellos y representando la información mediante herramientas manuales o digitales, compartiendo ideas y escuchando las de las demás personas y los diferentes enfoques del mismo problema con el fin de comprender el enunciado y explorar distintas maneras de proceder.</p> <p>El alumno debe explicar el problema con sus palabras y dibujar un esquema gráfico que muestre datos y relaciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un texto verbal y un dibujo gráfico que reflejan su comprensión de los datos, relaciones y preguntas del problema.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo individual en clase: tras leer el enunciado, reescriben el problema y lo representan gráficamente.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la solución numérica sin valorar la reformulación verbal y gráfica del problema.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: explicar</p>
1.2	CE.1	<p>Aplicar estrategias y herramientas apropiadas superando bloqueos e inseguridades, reflexionando sobre el proceso realizado, buscando un cambio de estrategia, cuando sea necesario y transformando el error en oportunidad de aprendizaje para desarrollar ideas y soluciones valiosas.</p> <p>Elegir y valorar herramientas y estrategias de resolución de problemas según su eficacia e idoneidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una resolución escrita que justifica las herramientas y estrategias elegidas, valorando su eficacia e idoneidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de un problema cotidiano donde el alumnado debe elegir entre varias estrategias.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado final, no la selección y valoración de estrategias.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: seleccionar</p>
1.3	CE.1	<p>Obtener soluciones matemáticas de un problema, mostrando perseverancia en su búsqueda autoconfianza y empleando los conocimientos necesarios para resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas.</p> <p>Resolver problemas obteniendo todas las soluciones posibles con ayuda tecnológica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un documento con todas las soluciones matemáticas del problema, mostrando el uso de herramientas tecnológicas.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución individual o en parejas de problemas contextualizados usando calculadora o software.</p> <p><i>Evitar:</i> El verbo 'obtener' no pertenece al catálogo LOMLOE; debe cambiarse por 'resolver'.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: resolver</p>
2.1	CE.2	<p>Seleccionar las soluciones óptimas de un problema comprobando, interpretando y reflexionando sobre su validez para obtener conclusiones y elaborar respuestas a las preguntas planteadas.</p> <p>El alumnado verifica que las soluciones obtenidas son matemáticamente correctas y coherentes con el problema.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una resolución escrita donde incluye la verificación paso a paso de cada solución obtenida.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución individual de problemas con posterior verificación en parejas o grupo.</p> <p><i>Evitar:</i> Solo sustituyen el valor final sin comprobar si es válido en el contexto (ej. soluciones negativas para magnitudes positivas).</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: verificar</p>

3.1	CE.3	<p>Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada buscando en varias fuentes de información, reconociendo y comprendiendo patrones, propiedades y relaciones en situaciones conocidas, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, confirmando su validez utilizando distintos recursos materiales y digitales, con el fin de obtener e intercambiar conclusiones relevantes y generar nuevo conocimiento.</p> <p>El alumnado formula y comprueba conjeturas sencillas estudiando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe escrito donde enuncia una conjetura y describe los pasos seguidos para verificarla.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en grupo para descubrir patrones en secuencias numéricas o figuras geométricas guiado por el docente.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele confundir conjetura con fórmula general, sin comprobar suficientes casos particulares.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: formular</p>
3.2	CE.3	<p>Plantear variantes de un problema dado modificando alguno de sus datos o alguna condición del problema, seleccionando diferentes estrategias para su resolución, usando, si fuera necesario, recursos digitales o manuales, estudiando casos particulares cuando la situación lo requiera y reflexionando sobre los distintos resultados obtenidos, con el objetivo de encontrar ideas y soluciones, a fin de potenciar la adquisición de conocimientos, estrategias y métodos propios del razonamiento matemático.</p> <p>El alumnado crea nuevas versiones de un problema cambiando datos y analiza cómo varían los resultados.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un problema original modificado con al menos dos variantes y un breve análisis de la relación entre resultados.</p> <p><i>Contexto:</i> Se parte de un problema resuelto en clase; los estudiantes proponen cambios numéricos y comparan soluciones.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos modifican datos de forma arbitraria sin estructurar la comparación de resultados.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>
4.1	CE.4	<p>Reconocer las partes simples en las que se puede dividir un problema, organizando los datos e identificando patrones para facilitar su interpretación y su tratamiento computacional.</p> <p>Descomponer un problema en partes simples, organizar datos y reconocer patrones para facilitar su tratamiento computacional.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un esquema o diagrama que descompone el problema en partes e identifica patrones en los datos.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolver un problema de reparto desigual descomponiéndolo en pasos y buscando patrones numéricos.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir descomposición con enumeración de operaciones sin identificar patrones.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>

4.2	CE.4	<p>Modelizar situaciones y fenómenos que ocurren a nuestro alrededor interpretando y modificando distintos algoritmos y aplicaciones informáticas sencillas para desarrollar soluciones tecnológicas y resolver problemas de forma eficaz, mostrando interés y curiosidad por las tecnologías digitales y gestionando de manera responsable su uso.</p> <p>Modelizar situaciones reales y resolver problemas mediante la interpretación, modificación o creación de algoritmos sencillos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un documento que describe el proceso de modelización, incluye el algoritmo diseñado y explica cómo resuelve el problema planteado.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes diseñan algoritmos para automatizar procesos cotidianos, como calcular el coste de un viaje.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la corrección numérica del resultado sin considerar la estructura y eficacia del algoritmo.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: modelizar</p>
5.1	CE.5	<p>Reconocer y realizar conexiones entre diferentes procesos matemáticos a partir de conocimientos y experiencias previas, mediante métodos propios del razonamiento matemático, reflexionando sobre el proceso realizado y las soluciones obtenidas, con sentido crítico, para conectar los aprendizajes matemáticos adquiridos y desarrollar una visión coherente e integrada de las matemáticas en su totalidad.</p> <p>El alumnado relaciona conceptos matemáticos distintos para construir una visión integrada de la materia.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un esquema o texto breve donde explica cómo conecta dos o más saberes matemáticos.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad individual o en parejas al final de una unidad, uniendo contenidos de bloques diferentes.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: deducir</p>
6.1	CE.6	<p>Identificar y establecer conexiones coherentes entre el mundo real, las matemáticas y otras materias, reconociendo situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias, usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir, y las herramientas digitales necesarias, para afrontar y resolver situaciones problemáticas diversas.</p> <p>Proponer situaciones reales formulables y resolubles con matemáticas, conectando el mundo real con herramientas y procesos científicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce por escrito una situación real de su entorno que puede abordarse matemáticamente, detallando estrategias y procesos.</p> <p><i>Contexto:</i> En clase, se pide al alumnado que busque un problema cotidiano y lo formule como reto matemático.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele copiar situaciones de ejemplos del libro sin adaptarlas a contextos personales auténticos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>

6.2	CE.6	<p>Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual, para apreciar y respetar aspectos esenciales del patrimonio cultural y artístico e identificar las consecuencias de las soluciones dadas en el entorno.</p> <p>Aplicar conexiones entre matemáticas y otras materias, realizando un análisis crítico de dichas conexiones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un trabajo escrito o presentación donde aplica conexiones matemáticas con otra materia, incluyendo un análisis crítico de las mismas.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de un proyecto interdisciplinar en el que se vinculan conceptos matemáticos con otra asignatura.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la identificación de conexiones sin exigir el análisis crítico ni la aplicación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
7.1	CE.7	<p>Representar, utilizando un lenguaje matemático apropiado, individual o colectivamente, ideas conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos de modos distintos, empleando diferentes medios y soportes en su presentación para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.</p> <p>Representar gráfica y simbólicamente información y procesos matemáticos usando herramientas tecnológicas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega representaciones gráficas, tablas o simulaciones de situaciones problemáticas usando software matemático.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado resuelve problemas que requieren elegir y aplicar representaciones matemáticas adecuadas, justificando su elección.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele omitir la elección razonada del tipo de representación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: modelizar</p>
8.1	CE.8	<p>Comunicar, utilizando la terminología apropiada, ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos de manera oral, escrita o gráfica, mediante diferentes herramientas, incluidas las digitales para dar significado y coherencia a las representaciones matemáticas.</p> <p>Explica ideas y razonamientos matemáticos de forma oral, escrita o digital con claridad y terminología adecuada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral o entrega un texto en el que justifica sus conclusiones matemáticas utilizando lenguaje formal.</p> <p><i>Contexto:</i> Los alumnos presentan la resolución de un problema explicando su proceso y argumentando las decisiones.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos suelen dar solo el resultado numérico sin explicar el razonamiento o usan lenguaje coloquial.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: comunicar</p>
8.2	CE.8	<p>Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana comunicando mensajes con contenido matemático, oralmente y por escrito, utilizando medios digitales cuando la situación lo requiera, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>Comunicar mensajes matemáticos con precisión y rigor en contextos cotidianos, usando lenguaje adecuado.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce mensajes orales, escritos o gráficos en los que utiliza lenguaje matemático preciso y riguroso en situaciones cotidianas.</p> <p><i>Contexto:</i> Explica situaciones cotidianas usando vocabulario matemático adecuado.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: comunicar</p>

9.1	CE.9	<p>Identificar las emociones, seleccionando las fortalezas y debilidades propias, y desarrollar el autoconcepto matemático con estrategias de autoconocimiento y autoeficacia para fortalecer la resiliencia, proteger la salud mental y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos.</p> <p>El alumnado analiza sus emociones y autoconcepto matemático para afrontar retos con actitud positiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado redacta una reflexión escrita donde identifica sus emociones ante un reto y propone estrategias para mantener expectativas positivas.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras resolver un problema abierto, el alumnado completa una ficha de autoevaluación emocional.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: analizar</p>
9.2	CE.9	<p>Mostrar una actitud positiva y perseverante, reflexionando sobre el proceso realizado, aceptando la crítica razonada y reconociendo los errores al hacer frente a las diferentes situaciones problemáticas, para mejorar el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Mantiene una actitud positiva y perseverante ante problemas matemáticos, aceptando críticas razonadas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado acepta la crítica razonada y persiste en la resolución de problemas sin abandonar.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas en parejas con retroalimentación del docente.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la solución correcta ignorando la actitud ante el error.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Demostrar</p>
10.1	CE.10	<p>Colaborar activamente y construir relaciones en equipos heterogéneos con empatía comunicándose de manera adecuada, con actitud cooperativa y respetuosa, pensando de forma crítica tomando decisiones argumentadas y gestionando los conflictos que puedan surgir pacíficamente, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas y fomentar el bienestar personal y social.</p> <p>Colaborar en equipos heterogéneos para resolver problemas matemáticos, respetando opiniones y comunicándose eficazmente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe grupal con la resolución de un problema matemático, evidenciando la distribución de roles y la comunicación efectiva.</p> <p><i>Contexto:</i> Problemas matemáticos contextualizados resueltos en grupos de 3-4 con roles asignados.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la solución final sin considerar la calidad de la interacción grupal.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: colaborar</p>
10.2	CE.10	<p>Ayudar en el reparto de tareas del equipo, empleando estrategias cooperativas, aportando valor al grupo, favoreciendo la inclusión, la igualdad de género y la escucha activa, asumiendo el rol asignado y su contribución dentro del equipo, reconociendo proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás e incorporándolas a su aprendizaje, para crear relaciones y entornos de trabajo saludables.</p> <p>Elaborar un plan de reparto de tareas en equipo, asumiendo el rol asignado y fomentando la inclusión y escucha activa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un documento escrito con la distribución de tareas, roles asignados y una breve justificación de su contribución individual.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para resolver un problema matemático donde deben asignar roles y gestionar el reparto de tareas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado matemático del equipo sin evidencias individuales de la gestión de tareas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Interpretar problemas matemáticos, identificando los datos y el objetivo, definiendo la relación que existe entre ellos y representando la información mediante herramientas manuales o digitales, compartiendo ideas y escuchando las de las demás personas y los diferentes enfoques del mismo problema con el fin de comprender el enunciado y explorar distintas maneras de proceder.</p> <p>Reformular problemas matemáticos expresándolos de forma verbal y gráfica, interpretando datos y relaciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una reformulación verbal y gráfica del problema, mostrando interpretación de datos y preguntas.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras leer un problema, el alumnado lo reescribe con sus palabras y lo representa gráficamente.</p> <p><i>Evitar:</i> Se confunde reformular con resolver; el alumnado da la solución en lugar de reexpresar el problema.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comunicar</p>
1.2	CE.1	<p>Aplicar estrategias y herramientas apropiadas superando bloqueos e inseguridades, reflexionando sobre el proceso realizado, buscando un cambio de estrategia, cuando sea necesario y transformando el error en oportunidad de aprendizaje para desarrollar ideas y soluciones valiosas.</p> <p>Analizar y seleccionar estrategias de resolución de problemas, valorando su eficiencia, para justificar la elección más adecuada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe donde compara al menos dos estrategias de resolución de un problema y justifica cuál es más eficiente.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolver un mismo problema con distintas estrategias y debatir cuál es más eficiente.</p> <p><i>Evitar:</i> Los estudiantes presentan varias soluciones pero no comparan explícitamente la eficiencia de las estrategias.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.3	CE.1	<p>Obtener soluciones matemáticas de un problema, mostrando perseverancia en su búsqueda autoconfianza y empleando los conocimientos necesarios para resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas.</p> <p>Resolver un problema usando conocimientos y herramientas tecnológicas para encontrar todas las soluciones posibles.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un documento con todas las soluciones del problema, justificando cada una.</p> <p><i>Contexto:</i> Problema con múltiples soluciones resuelto en papel o con ayuda de herramientas tecnológicas.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele dar solo una solución, ignorando otras posibles.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: Resolver</p>
2.1	CE.2	<p>Seleccionar las soluciones óptimas de un problema comprobando, interpretando y reflexionando sobre su validez para obtener conclusiones y elaborar respuestas a las preguntas planteadas.</p> <p>El alumnado verifica que las soluciones obtenidas en un problema son matemáticamente correctas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un problema resuelto donde muestra explícitamente la comprobación de la solución.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras resolver un problema matemático, el alumno revisa y valida su resultado.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir comprobación con repetición del algoritmo de resolución sin verificar la coherencia del resultado.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: comprobar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.3	<p>Formular y comprobar conjeturas sencillas de forma guiada buscando en varias fuentes de información, reconociendo y comprendiendo patrones, propiedades y relaciones en situaciones conocidas, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, confirmando su validez utilizando distintos recursos materiales y digitales, con el fin de obtener e intercambiar conclusiones relevantes y generar nuevo conocimiento.</p> <p>Formular y verificar conjeturas sencillas con ayuda guiada del docente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un registro escrito donde formula una conjetura, la comprueba con ejemplos y registra sus conclusiones.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad guiada a partir de patrones numéricos o geométricos trabajando en parejas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la conjetura como correcta o incorrecta sin considerar el proceso de formulación y comprobación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
3.2	CE.3	<p>Plantear variantes de un problema dado modificando alguno de sus datos o alguna condición del problema, seleccionando diferentes estrategias para su resolución, usando, si fuera necesario, recursos digitales o manuales, estudiando casos particulares cuando la situación lo requiera y reflexionando sobre los distintos resultados obtenidos, con el objetivo de encontrar ideas y soluciones, a fin de potenciar la adquisición de conocimientos, estrategias y métodos propios del razonamiento matemático.</p> <p>Diseñar variantes de un problema detectando el patrón que permite formular una generalización.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado redacta o presenta por escrito distintas versiones del problema original y explica la regla general que las unifica.</p> <p><i>Contexto:</i> El docente propone un problema numérico; el alumnado, individualmente, plantea tres variantes y deduce una fórmula.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir variante con un simple cambio de valores sin buscar una relación general.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
4.1	CE.4	<p>Reconocer las partes simples en las que se puede dividir un problema, organizando los datos e identificando patrones para facilitar su interpretación y su tratamiento computacional.</p> <p>Modelizar situaciones problemáticas mediante la generalización de patrones y la creación de representaciones computacionales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un algoritmo, diagrama de flujo o código que generaliza un patrón para resolver una situación problemática.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en parejas: analizan un problema, identifican patrones y diseñan una solución algorítmica.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado describe el patrón textualmente sin formalizarlo en un algoritmo, lo que no evidencia representación computacional.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: modelizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Modelizar situaciones y fenómenos que ocurren a nuestro alrededor interpretando y modificando distintos algoritmos y aplicaciones informáticas sencillas para desarrollar soluciones tecnológicas y resolver problemas de forma eficaz, mostrando interés y curiosidad por las tecnologías digitales y gestionando de manera responsable su uso.</p> <p>Modelizar situaciones y resolver problemas eficaces mediante la creación y modificación de algoritmos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un algoritmo (diagrama de flujo o pseudocódigo) que descompone la situación, reconoce patrones y lo modifica o generaliza para resolver el problema.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de un problema de secuencias o patrones que requiera diseñar y ajustar un algoritmo.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir modelizar con resolver el problema paso a paso sin crear un algoritmo generalizable.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: modelizar</p>
5.1	CE.5	<p>Reconocer y realizar conexiones entre diferentes procesos matemáticos a partir de conocimientos y experiencias previas, mediante métodos propios del razonamiento matemático, reflexionando sobre el proceso realizado y las soluciones obtenidas, con sentido crítico, para conectar los aprendizajes matemáticos adquiridos y desarrollar una visión coherente e integrada de las matemáticas en su totalidad.</p> <p>El alumno establece relaciones entre conceptos matemáticos para construir una visión integrada y coherente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un esquema o diagrama que relaciona diferentes bloques de saberes matemáticos.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad de cierre de unidad donde los alumnos elaboran un mapa conceptual.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo ejercicios aislados sin tarea de síntesis que relacione conceptos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: conectar</p>
6.1	CE.6	<p>Identificar y establecer conexiones coherentes entre el mundo real, las matemáticas y otras materias, reconociendo situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias, usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir, y las herramientas digitales necesarias, para afrontar y resolver situaciones problemáticas diversas.</p> <p>Proponer situaciones reales que puedan formularse y resolverse con matemáticas, conectando el mundo real con procesos científicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una situación real escrita (problema, contexto o pregunta) que puede abordarse matemáticamente, mostrando conexiones y usando procesos como inferir o medir.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo individual o en grupo donde se plantea un problema a partir de una noticia o dato real.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la resolución en lugar de la propuesta; el alumnado debe solo plantear, no resolver.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: proponer</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.2	CE.6	<p>Reconocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual, para apreciar y respetar aspectos esenciales del patrimonio cultural y artístico e identificar las consecuencias de las soluciones dadas en el entorno.</p> <p>Analizar y aplicar conexiones matemáticas con otras materias mediante un análisis crítico.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe escrito donde identifica y justifica relaciones matemáticas con otra materia, incluyendo valoración crítica.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo interdisciplinar guiado, donde el alumno relaciona matemáticas con ciencias o arte.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir conexión con listado superficial; falta argumentación crítica sobre la pertinencia matemática.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
7.1	CE.7	<p>Representar, utilizando un lenguaje matemático apropiado, individual o colectivamente, ideas conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos de modos distintos, empleando diferentes medios y soportes en su presentación para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.</p> <p>Representar visualmente problemas y procesos matemáticos usando tecnología.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora representaciones gráficas o digitales que visualizan datos y procesos matemáticos.</p> <p><i>Contexto:</i> Uso de GeoGebra o similar para modelizar problemas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: representar</p>
8.1	CE.8	<p>Comunicar, utilizando la terminología apropiada, ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos de manera oral, escrita o gráfica, mediante diferentes herramientas, incluidas las digitales para dar significado y coherencia a las representaciones matemáticas.</p> <p>Comunicar ideas y razonamientos matemáticos con claridad y terminología adecuada, usando medios variados.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una exposición oral o un informe escrito que explica un razonamiento matemático, usando notación precisa y apoyándose en medios digitales.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en grupo para resolver un problema y presentar la solución ante la clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos suelen usar lenguaje coloquial y omitir la justificación de los pasos, confundiendo comunicar con simplemente decir el resultado.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: comunicar</p>
8.2	CE.8	<p>Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana comunicando mensajes con contenido matemático, oralmente y por escrito, utilizando medios digitales cuando la situación lo requiera, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>Aplicar el lenguaje matemático a contextos cotidianos, comunicando mensajes precisos y rigurosos, tanto oral como por escrito.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un texto o exposición oral donde comunica ideas matemáticas usando terminología adecuada.</p> <p><i>Contexto:</i> Analizar una factura o anuncio y explicar oralmente o por escrito los cálculos y términos empleados.</p> <p><i>Evitar:</i> Usar palabras cotidianas (p.ej., 'más' por 'suma', 'cuesta' por 'precio total') en vez de términos matemáticos precisos.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: comunicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
9.1	CE.9	<p>Identificar las emociones, seleccionando las fortalezas y debilidades propias, y desarrollar el autoconcepto matemático con estrategias de autoconocimiento y autoeficacia para fortalecer la resiliencia, proteger la salud mental y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos.</p> <p>Identificar y gestionar emociones propias y desarrollar autoconcepto matemático positivo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un diario reflexivo donde identifica emociones ante retos matemáticos y establece metas personales.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras resolver un problema complejo, el alumnado escribe individualmente sobre sus emociones y expectativas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar con un examen tipo test la gestión emocional, que es cualitativa y requiere observación o reflexión personal.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: gestionar</p>
9.2	CE.9	<p>Mostrar una actitud positiva y perseverante, reflexionando sobre el proceso realizado, aceptando la crítica razonada y reconociendo los errores al hacer frente a las diferentes situaciones problemáticas, para mejorar el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>Valorar la propia perseverancia y aceptar la crítica razonada en el aprendizaje matemático.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora una reflexión personal sobre su actitud y persistencia ante dificultades, incluyendo cómo acepta correcciones.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras resolver un problema complejo, el alumnado escribe una autoevaluación sobre su persistencia y reacción a la crítica.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar esta actitud mediante un examen escrito de contenidos, que no mide perseverancia ni gestión de emociones.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: valorar</p>
10.1	CE.10	<p>Colaborar activamente y construir relaciones en equipos heterogéneos con empatía comunicándose de manera adecuada, con actitud cooperativa y respetuosa, pensando de forma crítica tomando decisiones argumentadas y gestionando los conflictos que puedan surgir pacíficamente, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas y fomentar el bienestar personal y social.</p> <p>Colaborar en equipos heterogéneos, comunicarse eficazmente, pensar críticamente y tomar decisiones informadas al resolver retos matemáticos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado participa activamente en un equipo, expresa sus ideas respetando otras opiniones, y contribuye a decisiones grupales durante la resolución de un problema matemático.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en grupos de 3-4 personas con roles rotativos para resolver problemas abiertos de matemáticas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la corrección de la solución matemática sin considerar la dinámica colaborativa ni la comunicación efectiva.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: comunicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
10.2	CE.10	<p>Ayudar en el reparto de tareas del equipo, empleando estrategias cooperativas, aportando valor al grupo, favoreciendo la inclusión, la igualdad de género y la escucha activa, asumiendo el rol asignado y su contribución dentro del equipo, reconociendo proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás e incorporándolas a su aprendizaje, para crear relaciones y entornos de trabajo saludables.</p> <p>Distribuir tareas en equipo de forma inclusiva, asumiendo roles y responsabilizándose de la propia contribución, con escucha activa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un registro de roles y tareas asignadas en equipo, demostrando escucha activa e inclusión durante la actividad.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo cooperativo en la resolución de retos matemáticos con roles rotativos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado matemático, ignorando la gestión del reparto de tareas y la inclusión.</p>	<p>Observacion sistemática</p> <p>Verbo: elaborar</p>

4. Saberes básicos

Matemáticas

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conteo. 1.1. Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana.	
2	Cantidad. 2.1. Interpretación de números grandes y pequeños, reconocimiento y utilización de la notación exponencial, científica y de la calculadora. 2.2. Estimaciones y aproximaciones con la precisión requerida en problemas contextualizados. 2.3. Uso de números enteros, fracciones, decimales y raíces para expresar cantidades en contextos de la vida cotidiana con la precisión requerida. 2.4. Diferentes formas de representación de números enteros, fraccionarios y decimales (diagramas, recta numérica, material manipulativo, etc.). 2.5. Interpretación de porcentajes mayores que 100 y menores que	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	<p>Sentido de las operaciones. 3.1. Aplicación de estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones, decimales y porcentajes (multiplicar por 0,5 y 50 % como mitad, multiplicar por 0,25 y 25 % como mitad de mitad, multiplicar por 0,1 y 10 % como la décima parte, 20 % como el doble del 10 %, etc.). 3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas. 3.3. Comprensión y utilización de las relaciones inversas, entre la adición y la sustracción, la multiplicación y la división, elevar al cuadrado y extraer la raíz cuadrada, para simplificar y resolver problemas. 3.4. Interpretación del significado de los efectos de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales (por ejemplo: multiplicar para aumentar y reducir y dividir para repartir, agrupar, reducir, comparar, y reducir a la unidad). 3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p>	
4	<p>Relaciones. 4.1. Selección y utilización de la representación más adecuada de una misma cantidad para cada situación o problema. 4.2. Relación entre fracción, porcentaje y decimal. 4.3. Patrones y regularidades numéricas en contextos diferentes al del cálculo (patrones geométricos, numéricos, etc.).</p>	
5	<p>Razonamiento proporcional. 5.1. Proporcionalidad directa e inversa: comprensión y resolución de problemas relacionados con proporciones entre dos magnitudes en diferentes contextos (escalas, cambio de divisas, velocidad y tiempo, etc.), y con diferentes métodos (reducción a la unidad, uso de la constante de proporcionalidad, tablas de proporcionalidad, etc.). 5.2. Porcentajes: comprensión y resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales en distintos contextos (rebajas y subidas de precios, impuestos, etc.) y con diferentes métodos.</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Educación financiera. 6.1. Métodos para la toma de decisiones de consumo responsable: relaciones calidad-precio y valor-precio en contextos cotidianos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Magnitud. 1.1. Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos: investigación y relación entre los mismos. Medidas canarias. 1.2. Elección de las unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida.	
2	Estimación y relaciones. 2.1. Formulación de conjeturas sobre medidas o relaciones entre las mismas basadas en estimaciones. 2.2. Toma de decisión justificada del grado de precisión requerida en situaciones de medida. 2.3. Interpretación y cálculo del error. Error absoluto y error relativo.	
3	Medición. 3.1. Longitudes y áreas en figuras planas y tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación. Composición y descomposición de figuras complejas en figuras simples. 3.2. Longitudes, áreas y volúmenes en figuras tridimensionales sencillas: prisma, pirámide y cilindro. 3.3. Representaciones planas de objetos tridimensionales en la visualización y resolución de problemas de áreas. 3.4. Representaciones de objetos geométricos con propiedades fijadas, como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos. 3.5. La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Formas geométricas de dos y tres dimensiones. 1.1. Figuras geométricas planas y tridimensionales: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características. 1.2. Relación pitagórica en figuras planas: identificación y aplicación. 1.3. Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.).	
2	Localización y sistemas de representación. 2.1. Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas cartesianas y otros sistemas de representación.	
3	Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.1. Modelización geométrica: relaciones numéricas y algebraicas en la resolución de problemas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.). 3.2. Relaciones geométricas en contextos matemáticos y no matemáticos (arte, ciencia, vida diaria...). Aplicaciones al contexto propio de la Comunidad Autónoma de Canarias.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Patrones. 1.1. Patrones: identificación y comprensión, determinando la regla de formación de diversas estructuras.	
2	Modelo matemático. 2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico. 2.2. Dedución de conclusiones razonables sobre una situación de la vida cotidiana una vez modelizada.	
3	Variable. 3.1. Variable: comprensión del concepto en sus diferentes naturalezas. 3.2. Valor numérico contextualizado en situaciones reales.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Igualdad y desigualdad. 4.1. Relaciones lineales en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica. 4.2. Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales. 4.3. Estrategias de búsqueda de soluciones en ecuaciones y sistemas lineales en situaciones de la vida cotidiana. 4.4. Ecuaciones: resolución e interpretación mediante el uso de la tecnología en situaciones diversas.	
5	Relaciones y funciones. 5.1. Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan. 5.2. Relaciones lineales: identificación y comparación en diferentes contextos de varios modos de representación: tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas. 5.3. Gráficas de funciones contextualizadas. Estudio del crecimiento y decrecimiento, continuidad y discontinuidad. Identificación de los puntos de corte con los ejes y de los máximos y mínimos relativos. 5.4. Deducción de la información relevante de una función mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas.	
6	Pensamiento computacional. 6.1. Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. 6.2. Estrategias de formulación de cuestiones susceptibles de ser analizadas mediante programas y otras herramientas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	<p>Organización y análisis de datos. 1.1. Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales. 1.2. Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. 1.3. Gráficos estadísticos: representación mediante diferentes medios, incluidos los tecnológicos (calculadora, hoja de cálculo, aplicaciones, etc.), y elección del más adecuado. 1.4. Medidas de centralización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales. Media y moda. Mediana solo para variables cuantitativas discretas. 1.5. Medidas de dispersión (rango): significado e interpretación. 1.6. Estudio y comparación de dos conjuntos de datos de la misma variable a partir de su representación gráfica.</p>	
2	<p>Incertidumbre. 2.1. Identificación de fenómenos deterministas y aleatorios. Espacio muestral y sucesos (equiprobables y no equiprobables). 2.2. Interpretación de la probabilidad asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios. 2.3. Asignación de probabilidades mediante la regla de Laplace. 2.4. Asignación de la probabilidad a partir de la experimentación y el concepto de frecuencia relativa. 2.5. Planificación y realización de experiencias sencillas para analizar el comportamiento de fenómenos aleatorios.</p>	
3	<p>Inferencia. 3.1. Formulación de preguntas adecuadas que permitan conocer las características de interés de una población. 3.2. Datos relevantes para dar respuesta a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas: presentación de la información procedente de una muestra mediante herramientas digitales. 3.3. Extracción de conclusiones a partir de una muestra, con el fin de emitir juicios y tomar decisiones adecuadas.</p>	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	<p>Creencias, actitudes y emociones. 1.1. Autoconciencia y autorregulación: reconocimiento y gestión de las emociones que intervienen en el aprendizaje. 1.2. Desarrollo de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia hacia el aprendizaje de las matemáticas. 1.3. Desarrollo de flexibilidad cognitiva, abierto a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.</p>	
2	<p>Trabajo en equipo y toma de decisiones. 2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático. 2.2. Conductas empáticas y estrategias de gestión de conflictos.</p>	
3	<p>Inclusión, respeto y diversidad. 3.1. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. 3.2. La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. 3.º ESO</p>	

Matemáticas A

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	<p>Conteo. 1.1. Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana.</p>	
2	<p>Cantidad. 2.1. Interpretación de números grandes y pequeños, reconocimiento y utilización de la notación exponencial, científica y de la calculadora. 2.2. Estimaciones y aproximaciones con la precisión requerida en problemas contextualizados. 2.3. Uso de números enteros, fracciones, decimales y raíces para expresar cantidades en contextos de la vida cotidiana con la precisión requerida. 2.4. Diferentes formas de representación de números enteros, fraccionarios y decimales (diagramas, recta numérica, material manipulativo, etc.). 2.5. Interpretación de porcentajes mayores que 100 y menores que</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	<p>Sentido de las operaciones. 3.1. Aplicación de estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones, decimales y porcentajes (multiplicar por 0,5 y 50 % como mitad, multiplicar por 0,25 y 25 % como mitad de mitad, multiplicar por 0,1 y 10 % como la décima parte, 20 % como el doble del 10 %, etc.). 3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas. 3.3. Comprensión y utilización de las relaciones inversas, entre la adición y la sustracción, la multiplicación y la división, elevar al cuadrado y extraer la raíz cuadrada, para simplificar y resolver problemas. 3.4. Interpretación del significado de los efectos de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales (por ejemplo: multiplicar para aumentar y reducir y dividir para repartir, agrupar, reducir, comparar, y reducir a la unidad). 3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p>	
4	<p>Relaciones. 4.1. Selección y utilización de la representación más adecuada de una misma cantidad para cada situación o problema. 4.2. Relación entre fracción, porcentaje y decimal. 4.3. Patrones y regularidades numéricas en contextos diferentes al del cálculo (patrones geométricos, numéricos, etc.).</p>	
5	<p>Razonamiento proporcional. 5.1. Proporcionalidad directa e inversa: comprensión y resolución de problemas relacionados con proporciones entre dos magnitudes en diferentes contextos (escalas, cambio de divisas, velocidad y tiempo, etc.), y con diferentes métodos (reducción a la unidad, uso de la constante de proporcionalidad, tablas de proporcionalidad, etc.). 5.2. Porcentajes: comprensión y resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales en distintos contextos (rebajas y subidas de precios, impuestos, etc.) y con diferentes métodos.</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Educación financiera. 6.1. Métodos para la toma de decisiones de consumo responsable: relaciones calidad-precio y valor-precio en contextos cotidianos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Magnitud. 1.1. Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos: investigación y relación entre los mismos. Medidas canarias. 1.2. Elección de las unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida.	
2	Estimación y relaciones. 2.1. Formulación de conjeturas sobre medidas o relaciones entre las mismas basadas en estimaciones. 2.2. Toma de decisión justificada del grado de precisión requerida en situaciones de medida. 2.3. Interpretación y cálculo del error. Error absoluto y error relativo.	
3	Medición. 3.1. Longitudes y áreas en figuras planas y tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación. Composición y descomposición de figuras complejas en figuras simples. 3.2. Longitudes, áreas y volúmenes en figuras tridimensionales sencillas: prisma, pirámide y cilindro. 3.3. Representaciones planas de objetos tridimensionales en la visualización y resolución de problemas de áreas. 3.4. Representaciones de objetos geométricos con propiedades fijadas, como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos. 3.5. La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Formas geométricas de dos y tres dimensiones. 1.1. Figuras geométricas planas y tridimensionales: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características. 1.2. Relación pitagórica en figuras planas: identificación y aplicación. 1.3. Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.).	
2	Localización y sistemas de representación. 2.1. Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas cartesianas y otros sistemas de representación.	
3	Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.1. Modelización geométrica: relaciones numéricas y algebraicas en la resolución de problemas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.). 3.2. Relaciones geométricas en contextos matemáticos y no matemáticos (arte, ciencia, vida diaria...). Aplicaciones al contexto propio de la Comunidad Autónoma de Canarias.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Patrones. 1.1. Patrones: identificación y comprensión, determinando la regla de formación de diversas estructuras.	
2	Modelo matemático. 2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico. 2.2. Deducción de conclusiones razonables sobre una situación de la vida cotidiana una vez modelizada.	
3	Variable. 3.1. Variable: comprensión del concepto en sus diferentes naturalezas. 3.2. Valor numérico contextualizado en situaciones reales.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Igualdad y desigualdad. 4.1. Relaciones lineales en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica. 4.2. Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales. 4.3. Estrategias de búsqueda de soluciones en ecuaciones y sistemas lineales en situaciones de la vida cotidiana. 4.4. Ecuaciones: resolución e interpretación mediante el uso de la tecnología en situaciones diversas.	
5	Relaciones y funciones. 5.1. Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan. 5.2. Relaciones lineales: identificación y comparación en diferentes contextos de varios modos de representación: tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas. 5.3. Gráficas de funciones contextualizadas. Estudio del crecimiento y decrecimiento, continuidad y discontinuidad. Identificación de los puntos de corte con los ejes y de los máximos y mínimos relativos. 5.4. Deducción de la información relevante de una función mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas.	
6	Pensamiento computacional. 6.1. Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. 6.2. Estrategias de formulación de cuestiones susceptibles de ser analizadas mediante programas y otras herramientas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	<p>Organización y análisis de datos. 1.1. Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales. 1.2. Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. 1.3. Gráficos estadísticos: representación mediante diferentes medios, incluidos los tecnológicos (calculadora, hoja de cálculo, aplicaciones, etc.), y elección del más adecuado. 1.4. Medidas de centralización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales. Media y moda. Mediana solo para variables cuantitativas discretas. 1.5. Medidas de dispersión (rango): significado e interpretación. 1.6. Estudio y comparación de dos conjuntos de datos de la misma variable a partir de su representación gráfica.</p>	
2	<p>Incertidumbre. 2.1. Identificación de fenómenos deterministas y aleatorios. Espacio muestral y sucesos (equiprobables y no equiprobables). 2.2. Interpretación de la probabilidad asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios. 2.3. Asignación de probabilidades mediante la regla de Laplace. 2.4. Asignación de la probabilidad a partir de la experimentación y el concepto de frecuencia relativa. 2.5. Planificación y realización de experiencias sencillas para analizar el comportamiento de fenómenos aleatorios.</p>	
3	<p>Inferencia. 3.1. Formulación de preguntas adecuadas que permitan conocer las características de interés de una población. 3.2. Datos relevantes para dar respuesta a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas: presentación de la información procedente de una muestra mediante herramientas digitales. 3.3. Extracción de conclusiones a partir de una muestra, con el fin de emitir juicios y tomar decisiones adecuadas.</p>	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	<p>Creencias, actitudes y emociones. 1.1. Autoconciencia y autorregulación: reconocimiento y gestión de las emociones que intervienen en el aprendizaje. 1.2. Desarrollo de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia hacia el aprendizaje de las matemáticas. 1.3. Desarrollo de flexibilidad cognitiva, abierto a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.</p>	
2	<p>Trabajo en equipo y toma de decisiones. 2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático. 2.2. Conductas empáticas y estrategias de gestión de conflictos.</p>	
3	<p>Inclusión, respeto y diversidad. 3.1. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. 3.2. La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. 3.º ESO</p>	

Matemáticas B

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	<p>Conteo. 1.1. Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana.</p>	
2	<p>Cantidad. 2.1. Interpretación de números grandes y pequeños, reconocimiento y utilización de la notación exponencial, científica y de la calculadora. 2.2. Estimaciones y aproximaciones con la precisión requerida en problemas contextualizados. 2.3. Uso de números enteros, fracciones, decimales y raíces para expresar cantidades en contextos de la vida cotidiana con la precisión requerida. 2.4. Diferentes formas de representación de números enteros, fraccionarios y decimales (diagramas, recta numérica, material manipulativo, etc.). 2.5. Interpretación de porcentajes mayores que 100 y menores que</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	<p>Sentido de las operaciones. 3.1. Aplicación de estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones, decimales y porcentajes (multiplicar por 0,5 y 50 % como mitad, multiplicar por 0,25 y 25 % como mitad de mitad, multiplicar por 0,1 y 10 % como la décima parte, 20 % como el doble del 10 %, etc.). 3.2. Operaciones con números enteros, fraccionarios o decimales en situaciones contextualizadas. 3.3. Comprensión y utilización de las relaciones inversas, entre la adición y la sustracción, la multiplicación y la división, elevar al cuadrado y extraer la raíz cuadrada, para simplificar y resolver problemas. 3.4. Interpretación del significado de los efectos de las operaciones aritméticas con números enteros, fracciones y expresiones decimales (por ejemplo: multiplicar para aumentar y reducir y dividir para repartir, agrupar, reducir, comparar, y reducir a la unidad). 3.5. Propiedades de las operaciones (suma, resta, multiplicación, división y potenciación): cálculos de manera eficiente con números naturales, enteros, fraccionarios y decimales tanto mentalmente como de forma manual, con calculadora u hoja de cálculo.</p>	
4	<p>Relaciones. 4.1. Selección y utilización de la representación más adecuada de una misma cantidad para cada situación o problema. 4.2. Relación entre fracción, porcentaje y decimal. 4.3. Patrones y regularidades numéricas en contextos diferentes al del cálculo (patrones geométricos, numéricos, etc.).</p>	
5	<p>Razonamiento proporcional. 5.1. Proporcionalidad directa e inversa: comprensión y resolución de problemas relacionados con proporciones entre dos magnitudes en diferentes contextos (escalas, cambio de divisas, velocidad y tiempo, etc.), y con diferentes métodos (reducción a la unidad, uso de la constante de proporcionalidad, tablas de proporcionalidad, etc.). 5.2. Porcentajes: comprensión y resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales en distintos contextos (rebajas y subidas de precios, impuestos, etc.) y con diferentes métodos.</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Educación financiera. 6.1. Métodos para la toma de decisiones de consumo responsable: relaciones calidad-precio y valor-precio en contextos cotidianos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Magnitud. 1.1. Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos: investigación y relación entre los mismos. Medidas canarias. 1.2. Elección de las unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida.	
2	Estimación y relaciones. 2.1. Formulación de conjeturas sobre medidas o relaciones entre las mismas basadas en estimaciones. 2.2. Toma de decisión justificada del grado de precisión requerida en situaciones de medida. 2.3. Interpretación y cálculo del error. Error absoluto y error relativo.	
3	Medición. 3.1. Longitudes y áreas en figuras planas y tridimensionales: deducción, interpretación y aplicación. Composición y descomposición de figuras complejas en figuras simples. 3.2. Longitudes, áreas y volúmenes en figuras tridimensionales sencillas: prisma, pirámide y cilindro. 3.3. Representaciones planas de objetos tridimensionales en la visualización y resolución de problemas de áreas. 3.4. Representaciones de objetos geométricos con propiedades fijadas, como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos. 3.5. La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Formas geométricas de dos y tres dimensiones. 1.1. Figuras geométricas planas y tridimensionales: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características. 1.2. Relación pitagórica en figuras planas: identificación y aplicación. 1.3. Construcción de figuras geométricas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.).	
2	Localización y sistemas de representación. 2.1. Relaciones espaciales: localización y descripción mediante coordenadas cartesianas y otros sistemas de representación.	
3	Visualización, razonamiento y modelización geométrica. 3.1. Modelización geométrica: relaciones numéricas y algebraicas en la resolución de problemas con herramientas manipulativas y digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.). 3.2. Relaciones geométricas en contextos matemáticos y no matemáticos (arte, ciencia, vida diaria...). Aplicaciones al contexto propio de la Comunidad Autónoma de Canarias.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Patrones. 1.1. Patrones: identificación y comprensión, determinando la regla de formación de diversas estructuras.	
2	Modelo matemático. 2.1. Modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico. 2.2. Deducción de conclusiones razonables sobre una situación de la vida cotidiana una vez modelizada.	
3	Variable. 3.1. Variable: comprensión del concepto en sus diferentes naturalezas. 3.2. Valor numérico contextualizado en situaciones reales.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Igualdad y desigualdad. 4.1. Relaciones lineales en situaciones de la vida cotidiana o matemáticamente relevantes: expresión mediante álgebra simbólica. 4.2. Equivalencia de expresiones algebraicas en la resolución de problemas basados en relaciones lineales. 4.3. Estrategias de búsqueda de soluciones en ecuaciones y sistemas lineales en situaciones de la vida cotidiana. 4.4. Ecuaciones: resolución e interpretación mediante el uso de la tecnología en situaciones diversas.	
5	Relaciones y funciones. 5.1. Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan. 5.2. Relaciones lineales: identificación y comparación en diferentes contextos de varios modos de representación: tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas. 5.3. Gráficas de funciones contextualizadas. Estudio del crecimiento y decrecimiento, continuidad y discontinuidad. Identificación de los puntos de corte con los ejes y de los máximos y mínimos relativos. 5.4. Deducción de la información relevante de una función mediante el uso de diferentes representaciones simbólicas.	
6	Pensamiento computacional. 6.1. Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. 6.2. Estrategias de formulación de cuestiones susceptibles de ser analizadas mediante programas y otras herramientas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	<p>Organización y análisis de datos. 1.1. Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucran una sola variable. Diferencia entre variable y valores individuales. 1.2. Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. 1.3. Gráficos estadísticos: representación mediante diferentes medios, incluidos los tecnológicos (calculadora, hoja de cálculo, aplicaciones, etc.), y elección del más adecuado. 1.4. Medidas de centralización: interpretación y cálculo con apoyo tecnológico en situaciones reales. Media y moda. Mediana solo para variables cuantitativas discretas. 1.5. Medidas de dispersión (rango): significado e interpretación. 1.6. Estudio y comparación de dos conjuntos de datos de la misma variable a partir de su representación gráfica.</p>	
2	<p>Incertidumbre. 2.1. Identificación de fenómenos deterministas y aleatorios. Espacio muestral y sucesos (equiprobables y no equiprobables). 2.2. Interpretación de la probabilidad asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios. 2.3. Asignación de probabilidades mediante la regla de Laplace. 2.4. Asignación de la probabilidad a partir de la experimentación y el concepto de frecuencia relativa. 2.5. Planificación y realización de experiencias sencillas para analizar el comportamiento de fenómenos aleatorios.</p>	
3	<p>Inferencia. 3.1. Formulación de preguntas adecuadas que permitan conocer las características de interés de una población. 3.2. Datos relevantes para dar respuesta a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas: presentación de la información procedente de una muestra mediante herramientas digitales. 3.3. Extracción de conclusiones a partir de una muestra, con el fin de emitir juicios y tomar decisiones adecuadas.</p>	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	<p>Creencias, actitudes y emociones. 1.1. Autoconciencia y autorregulación: reconocimiento y gestión de las emociones que intervienen en el aprendizaje. 1.2. Desarrollo de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia hacia el aprendizaje de las matemáticas. 1.3. Desarrollo de flexibilidad cognitiva, abierto a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.</p>	
2	<p>Trabajo en equipo y toma de decisiones. 2.1. Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo y compartir y construir conocimiento matemático. 2.2. Conductas empáticas y estrategias de gestión de conflictos.</p>	
3	<p>Inclusión, respeto y diversidad. 3.1. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. 3.2. La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. 3.º ESO</p>	

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 % Rubrica generica

(c1) Con el desarrollo de esta competencia específica se trabajará la resolución de problemas que constituye un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, pues es un proceso central en la c...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar los datos esenciales y las relaciones en un problema matemático, requiriendo ayuda constante para aplicar estrategias básicas de resolución y sin llegar a obtener soluciones coherentes. <i>Ejemplo: No logra extraer los datos de un enunciado de proporcionalidad directa ni identificar la operación necesaria sin guía directa del docente.</i>
2	En proceso	50-69%	Interpreta problemas sencillos y aplica estrategias estándar de forma mecánica o guiada, obteniendo soluciones únicas en contextos muy estructurados, pero sin explorar diferentes vías de resolución. <i>Ejemplo: Resuelve un problema de porcentajes aplicando una regla de tres aprendida, pero no es capaz de explicar el proceso ni de comprobar si el resultado tiene sentido en el contexto real.</i>
3	Adquirido	70-89%	Interpreta y modeliza problemas de la vida cotidiana organizando datos y estableciendo relaciones de forma autónoma. Aplica herramientas tecnológicas y estrategias adecuadas para obtener soluciones precisas y coherentes. <i>Ejemplo: Resuelve un problema de cálculo de áreas de figuras compuestas en un plano real, seleccionando la estrategia de descomposición adecuada y utilizando la calculadora para verificar los resultados.</i>
4	Avanzado	90-100%	Reformula problemas de forma verbal y gráfica, analiza y compara diversas estrategias de resolución valorando su eficacia, y es capaz de obtener todas las soluciones posibles en situaciones complejas o de investigación. <i>Ejemplo: Ante un problema de optimización de un presupuesto familiar, propone dos métodos distintos (algebraico y mediante hoja de cálculo), justifica cuál es más eficiente y detecta todas las combinaciones de gasto posibles.</i>

CE.2 · 20 %**Rubrica generica**

(c2) La finalidad de esta competencia específica es analizar las soluciones obtenidas de un problema, lo que constituye la fase final de su resolución, potenciando así la reflexión crítica sobre su va...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica resultados numéricos aislados sin verificar su corrección matemática ni su sentido lógico dentro del contexto del problema, mostrando dificultades para detectar errores evidentes incluso con apoyo. <i>Ejemplo: Obtiene un valor negativo para una longitud en un problema de geometría y no identifica que el resultado es físicamente imposible.</i>
2	En proceso	50-69%	Comprueba la corrección matemática de las soluciones y su validez básica en el contexto planteado siguiendo pautas estructuradas, utilizando herramientas tecnológicas de manera elemental para realizar verificaciones sencillas. <i>Ejemplo: Tras resolver un sistema de ecuaciones sobre edades, sustituye los valores en las ecuaciones originales para confirmar que el cálculo es correcto.</i>
3	Adquirido	70-89%	Evalúa la idoneidad de las soluciones analizando su coherencia y alcance, justifica la selección de la opción óptima entre varias posibilidades y emplea herramientas tecnológicas para investigar conjeturas de forma guiada. <i>Ejemplo: Compara diferentes ofertas de préstamos usando una hoja de cálculo, selecciona la más ventajosa y explica los motivos de su elección basándose en el interés total a pagar.</i>
4	Avanzado	90-100%	Argumenta la validez de las soluciones desde diversas perspectivas (matemática, social o ambiental), formula y comprueba conjeturas de forma autónoma, y plantea variantes que permiten la generalización del problema original. <i>Ejemplo: Analiza el impacto del consumo energético en un centro escolar, propone una solución de ahorro justificando su sostenibilidad y diseña un modelo generalizable para otros centros similares.</i>

CE.3 · 15 %

Rubrica generica

(c3) Esta competencia persigue plantear, razonar, argumentar y demostrar conjeturas, procedimientos que han estado siempre inherentes al quehacer matemático. Desde un punto de vista histórico, los des...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar patrones o regularidades incluso con ayuda constante, y no logra proponer modificaciones coherentes a los problemas planteados ni utilizar herramientas tecnológicas para la comprobación.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno no logra identificar la regla de una progresión aritmética sencilla (ej. 5, 10, 15...) sin que el docente le indique explícitamente qué operación realizar.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Formula conjeturas sencillas de forma guiada y plantea variantes básicas de un problema modificando datos aislados, utilizando herramientas tecnológicas de manera puntual y supervisada para verificar resultados.</p> <p><i>Ejemplo: Tras observar varios ejemplos, el alumno intuye que la suma de los ángulos de un triángulo es 180° con ayuda de una guía, y cambia un dato numérico en un problema de porcentajes para observar si el resultado varía proporcionalmente.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Formula y comprueba conjeturas de forma autónoma analizando patrones y propiedades. Crea variantes lógicas de problemas modificando condiciones y emplea herramientas tecnológicas de forma eficaz para la investigación y validación.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno descubre autónomamente que la suma de dos números impares es siempre par, realiza varias comprobaciones para validarlo y utiliza una hoja de cálculo para verificar esta propiedad con números de hasta cuatro cifras.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Investiga y generaliza conjeturas complejas mediante el razonamiento y la argumentación sólida. Crea problemas originales a partir de variantes profundas y utiliza herramientas tecnológicas de forma avanzada para generar nuevo conocimiento matemático.</p> <p><i>Ejemplo: Justifica algebraicamente por qué la suma de dos impares es par ($2n+1 + 2m+1$), plantea un nuevo problema sobre áreas variando las restricciones geométricas iniciales y utiliza GeoGebra para demostrar que la propiedad se mantiene en cualquier supuesto.</i></p>

CE.4 · 15 % **Rubrica generica**

(c4) Esta competencia específica desarrolla el pensamiento computacional, que entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos, utilizando la abstracción para ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar los datos relevantes de un problema o para descomponerlo en pasos simples, incluso con ayuda. No logra interpretar algoritmos básicos ni reconocer patrones evidentes en secuencias numéricas o geométricas. <i>Ejemplo: Necesita ayuda constante para listar los pasos necesarios para calcular el perímetro de una figura compuesta.</i>
2	En proceso	50-69%	Descompone problemas sencillos en partes pequeñas y reconoce patrones directos. Interpreta y sigue algoritmos representados de forma visual (como diagramas de flujo), realizando modificaciones menores en ellos bajo supervisión. <i>Ejemplo: Sigue un diagrama de flujo para resolver ecuaciones de primer grado y es capaz de modificar el paso del signo al cambiar de miembro.</i>
3	Adquirido	70-89%	Organiza datos de forma eficaz, reconoce y generaliza patrones matemáticos y descompone problemas complejos en subtarear. Interpreta, modifica y crea algoritmos sencillos en pseudocódigo o bloques para modelizar situaciones cotidianas. <i>Ejemplo: Crea un algoritmo que determine si un número es primo mediante la comprobación de divisores y lo modifica para que funcione con cualquier número entero.</i>
4	Avanzado	90-100%	Generaliza patrones complejos y proporciona representaciones computacionales óptimas para situaciones problematizadas. Crea, evalúa y refina algoritmos propios, asegurando la eficacia en la resolución de problemas y la transferencia a nuevos contextos matemáticos. <i>Ejemplo: Diseña y optimiza un algoritmo para calcular el máximo común divisor de dos números usando el método de Euclides y lo aplica para resolver un problema de distribución de espacios.</i>

CE.5 · 15 %**Rubrica generica**

(c5) Esta competencia específica estudia las conexiones entre los diferentes conceptos, procedimientos e ideas matemáticas, lo que aportará una comprensión más profunda y duradera de los conocimientos...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica elementos matemáticos de forma aislada y fragmentada, mostrando dificultades para reconocer relaciones básicas entre conceptos incluso con ayuda directa y ejemplos guiados. <i>Ejemplo: No logra relacionar una tabla de valores con su representación gráfica en el plano cartesiano sin una guía paso a paso constante.</i>
2	En proceso	50-69%	Reconoce conexiones directas y explícitas entre conceptos matemáticos conocidos en situaciones muy familiares o ejercicios reproductivos, necesitando apoyo para aplicar conocimientos previos en contextos nuevos. <i>Ejemplo: Identifica que una fracción, un decimal y un porcentaje pueden representar la misma cantidad en un ejercicio de comparación directa.</i>
3	Adquirido	70-89%	Deduce y utiliza de forma autónoma conexiones entre diferentes bloques de contenidos (como álgebra, geometría y estadística) para resolver problemas estándar, integrando procedimientos de manera coherente. <i>Ejemplo: Resuelve un problema de geometría utilizando ecuaciones de primer grado para hallar una dimensión desconocida a partir del área dada.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza e integra proactivamente diversos procesos matemáticos, transfiriendo conocimientos a situaciones complejas o no rutinarias y justificando la interconexión de conceptos como un todo estructurado. <i>Ejemplo: Justifica la relación entre la semejanza de triángulos y la pendiente de una función lineal para explicar el crecimiento constante en un contexto de la vida real.</i>

CE.6 · 15 % **Rubrica generica**

(c6) Esta competencia específica se centra en reconocer y utilizar, en la resolución de problemas, las conexiones existentes entre Matemáticas, el resto de las materias y la vida real, lo que terminar...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar elementos matemáticos en contextos reales o en otras materias, incluso con ayuda directa. No logra establecer conexiones entre conceptos matemáticos y situaciones cotidianas de forma autónoma.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno identifica que hay números en una noticia sobre el cambio climático, pero no es capaz de explicar qué magnitud representan o cómo se relacionan entre sí.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce situaciones reales sencillas susceptibles de ser abordadas matemáticamente e identifica conexiones básicas con otras materias en contextos guiados, aplicando procedimientos estándar de forma mecánica.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un cambio de unidades de temperatura en un ejercicio de Física y Química siguiendo un modelo previo, identificando la relación lineal básica entre las escalas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Propone y resuelve situaciones reales mediante herramientas matemáticas, estableciendo conexiones coherentes entre materias. Reconoce y explica la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad en contextos conocidos.</p> <p><i>Ejemplo: Calcula y justifica el presupuesto necesario para una dieta equilibrada en Biología, utilizando porcentajes y proporcionalidad para ajustar las cantidades de nutrientes requeridas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente y aplica conexiones complejas entre las matemáticas y otras materias en situaciones diversas y nuevas. Evalúa de forma argumentada la contribución de las matemáticas a la superación de retos globales actuales.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un modelo matemático para optimizar el consumo de agua en el centro escolar, integrando datos estadísticos, geometría de depósitos y proyecciones de ahorro, valorando su impacto en la sostenibilidad.</i></p>

CE.7 · 15 %**Rubrica generica**

(c7) La representación de ideas, conceptos, procedimientos e información matemáticos es fundamental en el proceso de aprendizaje y también tiene cabida en este currículo. Concretamente, en esta compet...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar la información relevante y no logra representar conceptos o resultados matemáticos de forma estructurada, incluso con ayuda. El uso de herramientas digitales es inexistente o incorrecto.</p> <p><i>Ejemplo: Intenta representar una serie de datos estadísticos pero no logra organizar la información en una tabla ni elegir un gráfico adecuado.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Representa conceptos y procedimientos matemáticos básicos siguiendo modelos preestablecidos y con apoyo docente. Utiliza herramientas digitales de forma elemental para visualizar ideas sencillas.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una gráfica de una función lineal en GeoGebra siguiendo instrucciones paso a paso, aunque no logra interpretar la relación entre la pendiente y la imagen.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Representa de forma autónoma y clara conceptos, procedimientos y resultados, seleccionando la herramienta (gráfica, tabla, simbólica o digital) más adecuada para estructurar el proceso matemático y comunicar ideas.</p> <p><i>Ejemplo: Organiza los datos de un problema de proporcionalidad compuesta en una tabla y utiliza una hoja de cálculo para representar la relación y hallar la solución.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Representa información matemática compleja integrando diversos formatos y herramientas digitales con precisión. Justifica la elección de las representaciones y las utiliza para optimizar la búsqueda de estrategias de resolución.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña una simulación digital dinámica para explicar el Teorema de Pitágoras, combinando representaciones geométricas, algebraicas y verbales de forma coherente.</i></p>

CE.8 · 15 %**Exposicion oral**

(c8) Esta competencia desarrolla la comunicación tanto escrita como oral, de forma rigurosa y con la terminología adecuada, de las ideas, conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, lo cual es...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para comunicar ideas matemáticas, empleando un lenguaje coloquial poco preciso y necesitando ayuda constante para estructurar mensajes básicos o identificar elementos matemáticos en contextos cotidianos.</p> <p><i>Ejemplo: Explica un problema de porcentajes sin usar términos técnicos, limitándose a describir los números de forma aislada sin coherencia argumental.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comunica conceptos y procedimientos matemáticos básicos de forma sencilla, utilizando terminología específica de manera intermitente y con apoyo de guiones previos, logrando transmitir mensajes con contenido matemático en situaciones conocidas.</p> <p><i>Ejemplo: Describe los pasos para resolver una ecuación de primer grado usando términos como incógnita o miembro, aunque con imprecisiones en la justificación del proceso.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comunica con claridad y coherencia conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, empleando la terminología adecuada y utilizando diferentes medios (oral, escrito o digital) para dar significado a sus razonamientos en diversos contextos.</p> <p><i>Ejemplo: Redacta un informe sobre el cálculo de áreas y perímetros de una vivienda real, utilizando correctamente el lenguaje geométrico y justificando los resultados obtenidos.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Expresa con rigor, precisión y autonomía razonamientos complejos, conjeturas y conclusiones, integrando eficazmente diferentes lenguajes (gráfico, simbólico) y herramientas digitales para comunicar ideas matemáticas de forma estructurada y persuasiva.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una presentación digital que analiza funciones lineales aplicadas a tarifas telefónicas, argumentando conjeturas sobre el ahorro y utilizando gráficos para validar sus conclusiones.</i></p>

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

(c9) Resolver problemas matemáticos o retos más globales en los que intervienen las matemáticas debería ser una tarea gratificante. En esta competencia específica se trabajarán destrezas emocionales f...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para identificar sus emociones ante retos matemáticos, abandonando las tareas de forma inmediata ante el error o el bloqueo y mostrando una actitud pasiva o negativa ante la incertidumbre.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno deja de trabajar o cierra el libro cuando no comprende un enunciado de álgebra, sin intentar estrategias alternativas ni pedir ayuda para gestionar su frustración.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica sus emociones y bloqueos con ayuda externa, intentando persistir en la tarea ante el error, aunque requiere de supervisión constante para no abandonar y para ver el fallo como una oportunidad de aprendizaje.</p> <p><i>Ejemplo: Tras cometer un error en una operación con potencias, el alumno necesita que el docente le anime y le guíe para revisar el proceso en lugar de borrarlo todo y rendirse.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Gestiona sus emociones de forma autónoma, manteniendo una actitud positiva y perseverante. Acepta el error como parte natural del aprendizaje y muestra resiliencia ante situaciones de incertidumbre en problemas estándar.</p> <p><i>Ejemplo: Al resolver un problema de proporcionalidad compuesta, el alumno detecta que el resultado no es coherente, mantiene la calma, identifica el error en el planteamiento y lo corrige por iniciativa propia.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Desarrolla un autoconcepto matemático sólido, transformando proactivamente los errores en nuevas preguntas de investigación. Disfruta ante retos complejos y se adapta con éxito a situaciones de alta incertidumbre, motivando a otros.</p> <p><i>Ejemplo: Ante un desafío geométrico sin una solución única, el alumno explora diversas vías con entusiasmo, explica cómo sus errores iniciales le han ayudado a comprender mejor la propiedad matemática y persiste hasta encontrar la solución óptima.</i></p>

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

(c10) Esta competencia específica trabaja los valores de respeto y resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se resuelven retos matemáticos, desarrollando destrezas de comunicación efectiva, de...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para integrarse en el equipo de trabajo, participando de forma pasiva o necesitando supervisión constante para cumplir con el rol asignado y respetar las opiniones o emociones de los demás miembros del grupo.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno trabaja de forma individual ignorando las sugerencias de sus compañeros durante una actividad de resolución de problemas de proporcionalidad.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa en las tareas del equipo y acepta el rol asignado, aunque requiere apoyo puntual para gestionar pequeños conflictos, mantener la escucha activa o realizar aportaciones que favorezcan la inclusión de todos los miembros.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza la parte del cálculo de áreas que le corresponde, pero no interactúa con el resto para verificar si los resultados son coherentes con el proyecto común del equipo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Colabora activamente en equipos heterogéneos cumpliendo con responsabilidad su rol, escucha de forma asertiva y contribuye al reparto equitativo de tareas, fomentando un clima de trabajo positivo y respetuoso con las experiencias ajenas.</p> <p><i>Ejemplo: Asume el rol de portavoz en un desafío de álgebra, asegurándose de que cada miembro del equipo explique su razonamiento antes de consensuar la solución final.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Lidera de forma reflexiva la dinámica grupal, promoviendo proactivamente la inclusión y el bienestar emocional del equipo, y evalúa críticamente el impacto de las interacciones sociales en el éxito de la resolución de problemas matemáticos.</p> <p><i>Ejemplo: Detecta el bloqueo emocional de un compañero ante un problema complejo de funciones, le ofrece apoyo técnico y propone una nueva estrategia de reparto de tareas para mejorar el bienestar del grupo.</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
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar organizadores gráficos de 'traducción' que vinculen el lenguaje natural, el lenguaje algebraico y la representación icónica (dibujos o esquemas) para desglosar enunciados complejos. Ofrecer enunciados con 'andamiaje de lectura' donde las palabras clave (aumentar, repartir, razón) tengan hipervínculos a ejemplos visuales o definiciones interactivas. Presentar los modelos matemáticos mediante simulaciones dinámicas (tipo GeoGebra) que permitan variar parámetros y observar en tiempo real cómo cambia la solución del problema.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> Permitir que el alumnado demuestre su proceso de resolución mediante 'grabaciones de pensamiento' (screencast) donde expliquen verbalmente los pasos seguidos mientras dibujan o escriben en una pizarra digital. Ofrecer la opción de entregar la resolución de problemas en formato de 'guía de errores comunes', donde el alumno debe identificar fallos en una resolución dada y proponer la alternativa correcta. Habilitar el uso de plantillas de 'estrategias de resolución' (Método Polya) que el alumno puede elegir completar de forma escrita, mediante diagramas de flujo o con materiales manipulativos físicos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar 'Menús de Problemas' con tres niveles de complejidad (bronce, plata, oro) sobre un mismo centro de interés, permitiendo que el alumnado elija el reto inicial según su autopercepción de competencia. Vincular los problemas de modelización a datos reales del entorno cercano del alumno (analizar el consumo energético del centro o las estadísticas de sus redes sociales) para dotar de utilidad percibida al razonamiento. Implementar 'diarios de metacognición' breves tras la resolución, donde el alumno valore qué estrategia le resultó más eficaz y en qué momento del proceso sintió mayor bloqueo, fomentando la autorregulación.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para facilitar la comprensión de la validez de las soluciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar modelos de resolución comparativos que integren simultáneamente el método algebraico, la representación gráfica en GeoGebra y la estimación numérica para una misma situación-problema. • Utilizar organizadores gráficos o diagramas de flujo visuales que guíen el proceso de verificación sistemática, incluyendo la comprobación de unidades, la coherencia del orden de magnitud y la lógica del signo. • Facilitar simuladores interactivos donde el alumnado manipule variables y observe en tiempo real cómo cambia la idoneidad de la respuesta según el contexto físico o económico del problema.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples modalidades de acción y expresión para demostrar la evaluación crítica de los resultados.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un informe de 'depuración de errores' sobre soluciones incorrectas predefinidas por el docente, identificando fallos de validez matemática o de interpretación contextual en problemas de proporcionalidad. • Grabar una breve explicación en audio o vídeo justificando la idoneidad de una solución basándose en su repercusión práctica en un entorno real, como el cálculo de presupuestos o el diseño de estructuras. • Construir tablas comparativas que evalúen la precisión y la eficiencia de diferentes herramientas (hoja de cálculo frente a cálculo manual) en la resolución de problemas geométricos complejos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar la autonomía en la validación de resultados.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear problemas de estimación de Fermi donde el interés recaiga en la defensa de la plausibilidad del resultado y en la argumentación de su validez, eliminando la presión del dato único. • Organizar sesiones de 'auditoría entre pares' donde el alumnado asuma el rol de consultor externo para verificar la validez y el impacto social de las soluciones propuestas por otros equipos de trabajo. • Diseñar contratos de aprendizaje donde el alumnado elija la herramienta de verificación técnica que desea manejar con soltura para resolver un reto matemático con impacto global, como el análisis de datos climáticos.

CE.3

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar organizadores gráficos de razonamiento inductivo que vinculen simultáneamente patrones visuales (mosaicos o figuras), tablas de valores numéricos y su expresión algebraica general. • Emplear laboratorios virtuales de geometría dinámica (tipo GeoGebra) con barras de deslizamiento para que el alumnado visualice si una propiedad se mantiene constante al variar las dimensiones, facilitando la formulación de conjeturas. • Presentar ejemplos de argumentaciones matemáticas mediante diagramas de flujo lógicos que desglosen visualmente la estructura: Premisa -> Evidencia -> Conclusión, para modelar el proceso de prueba.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de 'Diarios de Descubrimiento' en formato podcast o vídeo corto, donde el alumno explique verbalmente el proceso lógico seguido para llegar a una conjetura y cómo ha intentado refutarla. • Diseñar tareas de 'Invención de Problemas' (Problem Posing) donde el alumnado deba crear un enunciado matemático a partir de una imagen de la vida cotidiana, justificando por qué los datos elegidos permiten una solución única. • Organizar debates de 'Defensa de Tesis' matemáticas donde los estudiantes utilicen materiales manipulables (regletas, policubos) para demostrar físicamente a sus compañeros la validez de su razonamiento.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear 'Problemas de Fermi' (estimaciones complejas sin solución única) que fomenten la autonomía en la toma de decisiones y valoren el proceso de razonamiento por encima del resultado numérico final. • Implementar estaciones de aprendizaje con 'Retos de Conjetura' de tres niveles de dificultad (Bronce, Plata, Oro), permitiendo que cada alumno elija el nivel de abstracción en el que se siente capaz de argumentar. • Vincular la formulación de problemas a contextos de interés real del alumnado, como el análisis de algoritmos de redes sociales o estadísticas de videojuegos, para que perciban la utilidad del razonamiento lógico.

CE.4

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de diagramas de flujo visuales con códigos de colores para representar la jerarquía de operaciones y la resolución de ecuaciones, permitiendo visualizar la estructura lógica antes que el cálculo numérico. • Presentación de patrones numéricos y algebraicos mediante hojas de cálculo dinámicas donde el alumnado pueda manipular variables y observar en tiempo real cómo se modifica la serie o la gráfica. • Proporcionar organizadores gráficos de 'descomposición de problemas' que segmenten retos geométricos complejos (como el cálculo de áreas de figuras compuestas) en sub-tareas visuales independientes y secuenciadas.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de 'recetarios de algoritmos' o pseudocódigo para explicar procesos matemáticos (como el cálculo del MCD o mcm), permitiendo entregas en formato de audio, infografía lógica o vídeo explicativo. • Tareas de 'depuración de errores' (debugging) en las que el alumnado debe localizar, explicar y corregir el fallo lógico en una resolución matemática errónea previamente diseñada por el docente. • Automatización de cálculos repetitivos (como la conversión de unidades o el cálculo de porcentajes) mediante el diseño de pequeñas aplicaciones en Scratch o fórmulas en hojas de cálculo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de retos de 'Criptografía Matemática' donde el alumnado deba descifrar mensajes ocultos reconociendo patrones en secuencias, vinculando el pensamiento computacional con la seguridad digital. • Proyectos de modelización basados en intereses personales (ej. optimizar el inventario de un videojuego o planificar el presupuesto de un viaje) aplicando la descomposición del problema en partes manejables. • Diseño de actividades con 'niveles de autonomía algorítmica' donde el alumno elige entre seguir un algoritmo dado, modificar uno existente para un nuevo contexto o crear uno original desde cero.

CE.5

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar organizadores gráficos dinámicos que vinculen el lenguaje algebraico con el geométrico, como paneles de GeoGebra donde la modificación de una ecuación lineal altere simultáneamente su representación gráfica y su tabla de valores. • Presentar 'Mapas de Transversalidad' al inicio de cada unidad que muestren visualmente cómo los contenidos previos (ej. proporcionalidad) son la base de los nuevos (ej. funciones lineales), usando códigos de colores para identificar conceptos recurrentes. • Emplear infografías comparativas que traduzcan un mismo fenómeno físico (como el llenado de un depósito) a tres lenguajes distintos: enunciado verbal, expresión aritmética de volúmenes y representación en ejes cartesianos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar 'Retos de Traducción' donde el alumnado deba resolver un problema de áreas de figuras planas utilizando obligatoriamente herramientas de álgebra (ecuaciones) para hallar dimensiones desconocidas, permitiendo elegir el formato de entrega (vídeo explicativo o mural digital). • Crear un 'Diario de Conexiones' donde los estudiantes graben breves audios o screencasts justificando por qué un procedimiento de una unidad anterior (como el m.c.m.) ha sido necesario para resolver un problema actual de fracciones o engranajes. • Realizar proyectos de modelización donde el alumnado deba integrar estadística y probabilidad para analizar datos de su entorno, permitiendo que demuestren la interconexión mediante la creación de una hoja de cálculo interactiva o un informe narrativo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar 'Búsquedas del Tesoro Interdisciplinares' dentro del aula donde la pista para resolver un problema de geometría dependa de la resolución previa de un enigma de cálculo mental, fomentando la percepción de la materia como un todo. • Organizar talleres de 'Análisis de Errores por Desconexión' donde se presenten casos reales de fallos de ingeniería o economía debidos a no conectar conceptos (ej. cambio de unidades), permitiendo que los alumnos asuman el rol de auditores. • Ofrecer menús de tareas con niveles de interconexión opcionales, donde el alumnado pueda elegir entre resolver problemas aislados o un 'Gran Desafío' que combine tres bloques de contenidos a cambio de una recompensa en la gamificación del aula.

CE.6

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para facilitar la identificación de modelos matemáticos en diversos contextos.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar infografías comparativas que muestren un mismo concepto (como la proporcionalidad) aplicado simultáneamente en Escalas de Geografía, Mezclas en Química y el Canon de Belleza en Educación Plástica. • Emplear simuladores interactivos de fenómenos físicos (movimiento, circuitos) que permitan visualizar la transición entre el fenómeno real, la tabla de datos y la función algebraica correspondiente. • Ofrecer guías de lectura de 'noticias con datos' que utilicen códigos de colores para distinguir entre el lenguaje narrativo y los datos cuantitativos, facilitando la extracción del modelo matemático subyacente.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la interrelación de conceptos matemáticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un 'Video-Tutorial de Campo' donde el alumnado explique la resolución de un problema cotidiano (ej. cálculo de materiales para una reforma) utilizando herramientas de medición reales y software de cálculo. • Diseñar un 'Mapa de Interconexiones' físico o digital que vincule un bloque temático (ej. Álgebra) con su aplicación en otra materia, permitiendo elegir entre un ensayo técnico, una presentación multimedia o un póster científico. • Resolver retos de 'Auditoría Matemática' sobre situaciones del centro (consumo eléctrico, desperdicio de alimentos) entregando el análisis mediante hojas de cálculo dinámicas o prototipos a escala.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para conectar las matemáticas con los intereses y la realidad del alumnado.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar el 'Rol-Playing Profesional' donde el alumnado elige un perfil (urbanista, nutricionista, diseñador de videojuegos) para resolver un desafío técnico real adaptado a su nivel de competencia. • Organizar un 'Banco de Problemas Reales' donde el alumnado proponga situaciones de su entorno (deportes, redes sociales, compras) para que sean modelizadas matemáticamente por el resto de la clase. • Establecer 'Itinerarios de Profundización' opcionales donde el alumnado pueda elegir investigar el impacto de las matemáticas en temas de justicia social o sostenibilidad ambiental, ajustando el nivel de complejidad del análisis.

CE.7

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar applets dinámicos de GeoGebra que vinculen simultáneamente la vista algebraica, la vista gráfica y la hoja de cálculo para visualizar el cambio en funciones lineales. • Presentar tutoriales interactivos con capas de información opcionales que desglosen algoritmos complejos, como la resolución de sistemas de ecuaciones por distintos métodos. • Ofrecer bases de datos reales en formatos digitales editables (CSV, XLS) junto con representaciones visuales dinámicas (gráficos de barras, sectores, histogramas) para el análisis estadístico.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un screencast donde el alumno explique el proceso de resolución de un problema de proporcionalidad compuesta, narrando el razonamiento mientras utiliza una pizarra digital. • Construir modelos geométricos en 3D mediante software de diseño (Tinkercad) para demostrar la comprensión de áreas y volúmenes de cuerpos de revolución. • Programar pequeños scripts en lenguajes de bloques (Scratch) que automaticen el cálculo de áreas de polígonos regulares a partir de sus parámetros básicos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos de 'búsqueda de errores' en hojas de cálculo preconfiguradas donde los alumnos deban identificar fallos en las fórmulas para corregir el resultado final. • Diseñar proyectos de modelización sobre temas de interés personal (deportes, videojuegos, ecología) utilizando herramientas de infografía para comunicar los hallazgos matemáticos. • Implementar muros digitales colaborativos donde los alumnos deban proponer y votar la representación visual más eficiente para un mismo conjunto de datos complejos.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar glosarios visuales interactivos que vinculen el lenguaje simbólico (ej. x^2) con representaciones geométricas (áreas de cuadrados) y lenguaje natural de forma simultánea. • Emplear organizadores gráficos de 'pasos lógicos' para la resolución de problemas, donde se diferencie visualmente mediante colores el cálculo numérico de la argumentación teórica. • Modelar el 'pensamiento en voz alta' por parte del docente para mostrar la traducción de enunciados verbales complejos a modelos algebraicos, explicitando la elección de cada término.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitar la creación de 'videotutoriales de errores' donde el alumnado deba explicar verbalmente por qué un razonamiento matemático común es incorrecto y cómo corregirlo. • Permitir la entrega de mapas conceptuales digitales que conecten conceptos de proporcionalidad y funciones, utilizando conectores lógicos específicos (si... entonces, por tanto, dado que). • Implementar plantillas de 'andamiaje narrativo' (Sentence Starters) que ayuden a estructurar la justificación escrita de teoremas, facilitando el uso de terminología técnica.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar 'juicios matemáticos' donde los estudiantes deban defender o refutar una propiedad geométrica ante un jurado, utilizando argumentos basados exclusivamente en definiciones formales. • Diseñar retos de 'traducción inversa': crear un contexto de la vida real o una historia que se ajuste exactamente a una expresión algebraica o gráfica estadística dada. • Ofrecer la opción de elegir el destinatario de la comunicación (un experto, un alumno de 1º ESO o una empresa ficticia) para ajustar el registro y la relevancia del discurso matemático.

CE.9

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para facilitar la gestión del error y la incertidumbre.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar 'Problemas Resueltos con Errores' (Worked Examples) donde el contenido no es el resultado, sino identificar el fallo lógico en una ecuación de segundo grado o una operación con potencias, normalizando el error como objeto de estudio. • Utilizar organizadores visuales de 'Caminos de Resolución' que muestren que un mismo problema geométrico o algebraico tiene múltiples vías de llegada, reduciendo la ansiedad ante el bloqueo inicial. • Modelar mediante 'Pensamiento en Voz Alta' por parte del docente, verbalizando las dudas y frustraciones reales al enfrentarse a un reto matemático complejo, mostrando estrategias de autorregulación en directo.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la perseverancia y el proceso.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar el 'Diario de Aprendizaje del Error', donde el alumnado no entrega solo la solución, sino una breve reflexión sobre qué paso le resultó más frustrante y cómo logró superarlo o qué ayuda necesitó. • Permitir la entrega de tareas en formato 'Podcast de Resolución', donde el estudiante explica su proceso de razonamiento, permitiéndole corregir su discurso sobre la marcha al detectar incoherencias lógicas. • Ofrecer 'Exámenes de Segunda Oportunidad' basados en la corrección razonada de los propios fallos del primer intento, donde la calificación dependa de la capacidad de análisis del error cometido.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el disfrute y la resiliencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar tareas de 'Suelo Bajo y Techo Alto' (Low Floor, High Ceiling) que permitan a todo el alumnado iniciar la actividad con éxito, pero que planteen retos crecientes que requieran perseverancia. • Introducir 'Problemas de Estimación o Fermi' donde no existe una única respuesta exacta, fomentando que el alumnado se sienta cómodo trabajando en entornos de incertidumbre y valorando la aproximación lógica. • Crear un sistema de 'Puntos de Esfuerzo/Estrategia' que recompense explícitamente el uso de diferentes métodos para resolver un sistema de ecuaciones, más allá de la obtención del valor de las incógnitas.

CE.10

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar 'Tarjetas de Rol Matemático' con apoyos visuales que definan funciones específicas (ej. el 'Verificador de Cálculos', el 'Portavoz de Estrategias', el 'Facilitador de Materiales') para clarificar las expectativas sociales en la resolución de problemas. • Presentar 'Mapas de Empatía ante el Error' que modelen, mediante infografías, cómo reaccionar positivamente ante fallos comunes en álgebra o geometría, transformando la frustración en aprendizaje colectivo. • Exponer 'Murales de Referentes Diversos' que narren historias de matemáticos y matemáticas contemporáneos trabajando en equipos interdisciplinarios, destacando la importancia de la comunicación en el avance científico.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar 'Diarios de Aprendizaje Grupal' donde el equipo no solo entregue la solución de un reto, sino que narre mediante audio o texto cómo gestionaron un desacuerdo sobre un procedimiento matemático. • Organizar 'Tutorías entre Iguales' grabadas en vídeo corto donde un alumno explica a otro un concepto de proporcionalidad, evaluando no solo el contenido técnico sino la asertividad y el respeto en la explicación. • Realizar 'Debates de Estrategias' donde los equipos defiendan diferentes métodos para resolver un mismo sistema de ecuaciones, utilizando plantillas de frases para la discrepancia respetuosa (ej. 'Entiendo tu planteamiento, pero yo propongo...').
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar 'Proyectos de Impacto Social' donde los equipos utilicen la estadística para analizar problemas del centro (ej. ruido en el patio), fomentando la identidad positiva al ver la utilidad real y social de sus cálculos. • Establecer un 'Sistema de Insignias de Bienestar' que premie comportamientos como 'El mejor apoyo ante un bloqueo numérico' o 'La escucha activa en el diseño de poliedros', reforzando el clima emocional del aula. • Permitir la 'Autoevaluación de Roles' al final de cada unidad, donde cada estudiante reflexione sobre su contribución al éxito del equipo y proponga un objetivo de mejora personal en su interacción social matemática.

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 y estudia el decreto autonómico que desarrolla el RD 217/2022 para 2.º ESO en tu comunidad. Anota las competencias específicas (CE), criterios de evaluación y saberes básicos propios de tu CCAA. Cada comunidad puede añadir o modificar hasta un 40% de los elementos.

Tip: No te fíes solo del RD nacional; las CCAA suelen publicar decretos con numeración distinta. Busca en el BOE autonómico o en la web de la consejería de educación.

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

Crea una tabla con las 10 competencias específicas de Matemáticas y sus 69 criterios de evaluación asociados. Usa los códigos oficiales (p.ej., CEMAT.2.3). Hoja de cálculo recomendada para filtrar y ordenar.

Tip: Agrupa los criterios por bloques (Sentido numérico, Álgebra, Geometría, etc.) para ver la relación con los saberes. Así evitarás duplicidades.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Identifica qué criterios son esenciales (por su peso en la competencia matemática) y decide qué instrumentos de evaluación usarás: problemas, proyectos, pruebas escritas, observación (rúbrica). A cada criterio asígnale uno o dos instrumentos principales.

Tip: En 2.º ESO, da prioridad a criterios de 'resolver problemas' y 'comunicar razonamientos' (por ejemplo, CEMAT.1 y CEMAT.5) frente a los meramente procedimentales. Usa rúbricas simples de 3 niveles.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2-3 horas

Distribuye los 168 saberes básicos en tres trimestres, teniendo en cuenta los 5 bloques y la carga de 3 horas semanales. Procura que cada trimestre incluya al menos 3 bloques para mantener la visión global.

Tip: No repartas linealmente; deja un 15% del tiempo al final del tercer trimestre para un proyecto global y repaso. Así cubres imprevistos y atiendes a la diversidad.

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

Elabora una situación de aprendizaje (SDA) por trimestre que integre varios criterios y saberes. Por ejemplo: 'Organizar una excursión escolar' (cálculo de distancias, presupuesto, escalas). Define productos, temporización, criterios evaluados y rúbrica.

Tip: Asegúrate de que la SDA tenga un contexto realista para el alumnado de 2.º ESO: relacionada con su vida cotidiana o intereses. Así fomentas la motivación y la transferencia de aprendizajes.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Con tu departamento, acuerda el peso de cada instrumento en la calificación final. Ejemplo: 30% pruebas escritas, 40% tareas competenciales (SDA, problemas), 20% proyectos, 10% observación diaria. Documenta en la programación.

Tip: No asignes más del 40% a las pruebas escritas en 2.º ESO; la LOMLOE prioriza la evaluación competencial. Incluye instrumentos variados como diarios de aprendizaje o debates matemáticos.

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

Incluye medidas ordinarias (refuerzo, adaptaciones no significativas) y específicas (ACNEAE). Define plan de recuperación: pruebas específicas, entrega de tareas pendientes, proyecto extra por trimestre.

Tip: Especifica cómo se recupera cada criterio no superado, no solo la nota global. Por ejemplo, 'el alumno volverá a resolver un problema similar para el criterio CEMAT.1.2'. Esto tranquiliza a la inspección.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.