

Matemáticas · 2.º ESO · País Vasco

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

Normativa Decreto 77/2023, de 30 de mayo

Generado 19/05/2026 17:35

10 Competencias	26 Criterios	98 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	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Matemáticas

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Comprobar si 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 · Formular nuevos problemas y conjeturas de forma autónoma, relacionando diferentes saberes y proporcionando una represent...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

El alumnado propone sus propias hipótesis matemáticas y 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 · Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Enseñar a los estudiantes a estructurar su 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 · Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, ...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Expresar ideas y datos matemáticos 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 · Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos usando lenguaje oral, escri...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Trabajar en equipo de forma 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

3. Criterios de evaluación

Matemáticas

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Interpretar problemas matemáticos organizando y relacionando los datos dados y comprendiendo las preguntas formuladas.</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>Elaborar representaciones matemáticas (dibujos, tablas, esquemas, diagramas y algunas expresiones simbólicas sencillas...) que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de las situaciones de aprendizaje y de los problemas.</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>Aplicar diferentes herramientas y estrategias hasta en contrar las apropiadas que contribuyan a la resolución de un problema.</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>
1.4	CE.1	<p>Obtener las posibles soluciones matemáticas razonadas de un problema movilizando los conocimientos y las herra mientas tecnológicas necesarias.</p>	
2.1	CE.2	<p>Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema, analizando otras posibles estrategias de resolución.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Señalar las condiciones que requiere la solución de un problema, teniendo en cuenta el contexto en el que se plantea y el tipo de número y las herramientas de resolución con los que se cuenta.</p> <p>Verificar si los resultados de un problema son lógicos en su contexto y analizar su impacto social, ambiental o ético de forma crítica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una resolución de problemas o proyecto donde justifica razonadamente la validez de la solución y reflexiona sobre sus implicaciones en la sostenibilidad o el consumo.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de situaciones de aprendizaje vinculadas a la vida cotidiana, como el cálculo de huella hídrica o presupuestos, analizando el significado real de los datos.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar la evaluación exclusivamente a la corrección del cálculo numérico, omitiendo la interpretación contextual y el análisis de las repercusiones transversales solicitadas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Evaluar</p>
3.1	CE.3	<p>Reconocer conjeturas sencillas de forma guiada, analizando patrones, propiedades y relaciones y razonando su validez con diferentes argumentos.</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.</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>
3.3	CE.3	<p>Investigar conjeturas basadas en el razonamiento matemático, utilizando la visualización, materiales manipulativos y digitales y las posibilidades del lenguaje algebraico y gráfico.</p> <p>Utilizar software matemático y herramientas digitales para investigar patrones numéricos o geométricos y validar hipótesis de forma autónoma durante la resolución de problemas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza y entrega archivos digitales o capturas de construcciones dinámicas que demuestran la validez de una conjetura matemática previamente formulada.</p> <p><i>Contexto:</i> Uso de calculadoras gráficas o software tipo Geogebra para explorar propiedades de funciones o figuras geométricas y confirmar resultados teóricos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la habilidad técnica en el uso del software sin exigir una conclusión o razonamiento matemático derivado de dicha herramienta.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Utilizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Reconocer patrones sencillos, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples facilitando su interpretación 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 subtareas 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 diversas y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando y creando algoritmos básicos.</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 las relaciones entre los conocimientos (aritméticos, algebraicos y geométricos) y las experiencias matemáticas tales como identificar patrones o fomentar una mirada matemática a la realidad.</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 interdisciplinarias 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
5.2	CE.5	<p>Reforzar las conexiones entre los campos de la Matemática (Álgebra, Geometría...) interactuando con materiales manipulables, asistentes matemáticos y otros recursos digitales, desarrollando estrategias básicas para la resolución de problemas.</p> <p>Relacionar conceptos de distintos bloques matemáticos, como álgebra y geometría, para resolver problemas complejos utilizando estrategias aprendidas anteriormente en situaciones similares.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega resoluciones de problemas interdisciplinarios donde justifica el uso de herramientas de distintos bloques temáticos para llegar a la solución final.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividades de resolución de problemas competenciales que requieren integrar conocimientos de proporcionalidad, álgebra y geometría de forma simultánea.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la conexión entre procesos con la simple repetición de un algoritmo de un único bloque de contenidos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
5.3	CE.5	<p>Reforzar e integrar las relaciones entre los campos de la Matemática interactuando con frecuencia con asistentes matemáticos y otros recursos digitales</p>	
6.1	CE.6	<p>Establecer conexiones entre el mundo real y las matemáticas usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: medir, clasificar, representar, inferir, predecir y comunicar, en situaciones de la vida cotidiana.</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>Identificar conexiones lógicas entre las matemáticas y otras materias integrando los conocimientos de diferentes ámbitos y resolviendo problemas contextualizados.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.3	CE.6	<p>Reconocer las aportaciones de las matemáticas al pro greso de la humanidad que contribuyen a solucionar los retos a los que se enfrenta la sociedad actual</p> <p>Analizar y explicar cómo los descubrimientos matemáticos han impulsado el desarrollo histórico y ayudan a resolver problemas actuales como la sostenibilidad o la tecnología.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un trabajo de investigación, mural o presentación digital donde relaciona un hito matemático con una mejora social o técnica específica de la humanidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre la historia de las matemáticas o su papel en los Objetivos de Desarrollo Sostenible mediante aprendizaje basado en proyectos.</p> <p><i>Evitar:</i> Intentar evaluar este criterio mediante ejercicios de cálculo numérico en un examen tradicional en lugar de valorar la capacidad de reflexión y síntesis.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
7.1	CE.7	<p>Representar conceptos, procedimientos y resultados básicos mediante herramientas verbales, gráficas o simbólicas, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos, valorando su utilidad para enriquecer la comunicación y la transferencia de información.</p>	
7.2	CE.7	<p>Usar las diferentes herramientas de representación (verbales, visuales, manipulativas y digitales) impulsando la transferencia entre formas de razonamiento.</p> <p>Crear esquemas, tablas o gráficos que faciliten la comprensión de un problema y ayuden a definir los pasos para resolverlo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce diagramas, bocetos geométricos o tablas de datos que organizan la información de un problema para identificar relaciones matemáticas y posibles soluciones.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de problemas de proporcionalidad, geometría o funciones donde el alumnado debe modelizar visualmente la situación antes de aplicar algoritmos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la calidad estética del dibujo en lugar de su funcionalidad técnica como herramienta heurística para la resolución del problema.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Elaborar</p>
8.1	CE.8	<p>Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado (oralmente y por escrito) y describiendo y explicando los razonamientos, procedimientos y conclusiones de una manera clara y ordenada.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
8.2	CE.8	<p>Reconocer en la vida cotidiana la presencia del lenguaje matemático y las situaciones que requieren su uso, empleándolo de manera apropiada.</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 producción</p> <p>Verbo: Comunicar</p>
9.1	CE.9	<p>Identificar las emociones propias con respecto a las matemáticas, aceptando los errores como una oportunidad de mejora y generando expectativas positivas ante nuevos retos.</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>
9.2	CE.9	<p>Mostrar una motivación positiva y perseverancia aceptando la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de 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>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Desarrollar</p>
9.3	CE.9	<p>Aceptar los errores reconociendo en ellos una oportunidad de mejora y una posibilidad de abordar nuevos retos de forma creativa</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
10.1	CE.10	<p>Colaborar activamente y construir relaciones en el trabajo en equipos heterogéneos, comunicándose de manera efectiva, tomando decisiones y juicios informados, y eliminando todo tipo de prejuicio o discriminación.</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>Participar en el reparto de tareas que deban desarrollarse en equipo, favoreciendo la inclusión sin ningún tipo de discriminación, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de la propia contribución al grupo. Curso cuarto Matemáticas A</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>

4. Saberes básicos

Matemáticas

Saberes básicos del decreto

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

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Razonamiento Razones, proporciones y constante de proporcionalidad en contextos cotidianos.* proporcional Escalas en problemas de representación de planos y mapas.* Proporcionalidad directa e inversa en la resolución de problemas de la vida cotidiana.* Porcentajes básicos de uso común en contextos cotidianos. Cálculo mental y escrito.* Métodos para resolver problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales y proporciones en diferentes contextos (rebajas y subidas de precios, impuestos, escalas, cambio de divisas, etc.).	
6	Educación financiera Información numérica y métodos para la toma de decisiones en contextos financieros personales.* Métodos para la gestión de los ingresos y gastos de la economía familiar.	
7	Conteo Estrategias variadas para hacer recuentos sistemáticos. Introducción a las técnicas de conteo combinatorio.* Técnicas de conteo estimativo en situaciones reales en las que el conteo directo es imposible, costoso o laborioso (participantes en una manifestación, conteo poblaciones de animales, número de unidades de pequeño tamaño en un kilo...).	
8	Cantidad Pautas para reconocer y comparar el tamaño de los números en diversos contextos. Potencias de exponente positivo y negativo. Notación científica con ayuda de la calculadora.* Potencias de exponente entero y raíces en la resolución de problemas.* Estimaciones de cantidades con la precisión requerida por el contexto.* Pautas para la representación en la recta numérica de los números enteros, decimales y racionales.* Porcentajes mayores que 100 y menores que 1.*	
9	Sentido de las Estrategias variadas de cálculo con diferentes tipos de números incluidas potencias de exposiciones ente positivo y negativo en la resolución de problemas.* Operaciones con números en notación científica en diferentes contextos con ayuda de la calculadora o asistentes matemáticos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
10	Relaciones Números racionales y decimales. Relaciones y representación en la recta numérica.* Patrones y regularidades en secuencias numéricas en contexto de la resolución de problemas.* Sucesiones. Progresiones aritméticas y geométricas.	
11	Razonamiento Aumentos y disminuciones porcentuales e índices de variación aplicados a problemas de la proporcional vida cotidiana.*	
12	Educación financiera Información numérica en contextos financieros personales, sociales y administrativos.* El ahorro y la capitalización para el bienestar personal, el desarrollo social responsable y el progreso económico sostenible.	
13	Conteo Situaciones y problemas de la vida cotidiana en los que se tengan que hacer recuentos sistemáticos. Estrategias de conteo significativo, diagramas de árbol, tablas de doble entrada y técnicas de combinatoria. *	
14	Cantidad Técnicas de realización de estimaciones en diversos contextos analizando el error cometido.* Números reales y expresión de cantidades en contextos de la vida cotidiana con la precisión requerida.* Tamaño de los números en contextos de la vida real. Interpretación crítica. Identificación del conjunto numérico que sirve para responder a diferentes necesidades: contar, medir, comparar, etc. *	
15	Sentido de las Propiedades de las operaciones aritméticas en la realización de cálculos con números reales operaciones de manera eficiente, también con calculadora, adaptando las estrategias a cada situación.* Números irracionales significativos. Reconocimiento en situaciones de la vida cotidiana.	
16	Relaciones Patrones y regularidades numéricas en las que intervengan números reales. Identificación y análisis.* Orden en la recta numérica. Intervalos	
17	Razonamiento Métodos para la resolución de problemas relacionados con proporciones, tanto directas como proporcional inversas, escalas e índices.*	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
18	Educación financiera Métodos para la resolución de problemas relacionados con aumentos y disminuciones porcentuales, intereses y tasas en contextos financieros.*	
19	Conteo Combinatoria básica aplicada a la resolución de problemas de la vida cotidiana en los que se tengan que hacer recuentos sistemáticos.*	
20	Cantidad Técnicas para realizar estimaciones en diversos contextos analizando el error cometido.*	
21	Sentido de las Propiedades de las operaciones aritméticas para realizar cálculos con números reales de operaciones manera eficiente, también con calculadora, adaptando las estrategias a cada situación.*	
22	Relaciones Números reales: desarrollo del significado y la representación de cantidades con ellos.*	
23	Razonamiento Métodos para la resolución de problemas relacionados con proporciones, tanto directas como proporcional inversas, escalas e índices.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Magnitud Atributos mensurables de los objetos físicos y matemáticos y relación entre los mismos.* Unidades y operaciones adecuadas en problemas que impliquen medida.*	
2	Estimación y Estimaciones y medidas reales.* relaciones Grado de precisión requerida en situaciones de medida en entornos cercanos.*	
3	Medición Pautas para la obtención de fórmulas de longitudes y áreas de formas planas y tridimensionales. Descomposición en figuras más sencillas.* Representaciones planas de objetos tridimensionales básicos. Cálculo de perímetros, áreas y volúmenes.	
4	Magnitud Unidades de medidas de longitud, de superficie y de volumen, y sus relaciones.*	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Estimación y Estimaciones y medidas reales: elección de la más adecuada en la resolución de problemas.* relaciones Grado de precisión requerida en situaciones de medida en el entorno académico.	
6	Medición Fórmulas para obtener longitudes, áreas y volúmenes de formas planas y tridimensionales: deducción.* Realización de dibujos de objetos geométricos con propiedades fijadas como las longitudes de los lados o las medidas de los ángulos.	
7	Medición Pautas para la interpretación y deducción de la pendiente y su relación con un ángulo en situaciones sencillas.*	
8	Cambio Tasa de variación media y su significado gráfico en contextos de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas.*	
9	Medición Razones trigonométricas de un ángulo agudo y relaciones fundamentales aplicadas a la resolución de problemas.*	
10	Cambio Tasa de variación media en contextos diversos con el apoyo de herramientas tecnológicas.* Tasa de variación instantánea: aproximación intuitiva reduciendo la longitud del intervalo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Formas geométricas Formas geométricas diversas en objetos de la vida cotidiana (en la arquitectura, en el arte, en la moda, en la naturaleza...). Clasificación informal.* dimensiones Formas geométricas planas y tridimensionales más comunes: descripción y clasificación en función de sus propiedades o características.* Relaciones geométricas como la congruencia y semejanza en figuras planas. Teorema de	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Formas geométricas Formas geométricas tridimensionales: poliedros y cuerpos de revolución. Descripción y clasi de dos y tres ficación en función de sus propiedades o características.* dimensiones Teorema de Thales y de Pitágoras en la resolución de problemas.* Técnicas de construcción de formas geométricas con herramientas habituales y digitales, como programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.	
3	Localización y Pautas de localización y descripción de relaciones espaciales entre objetos del mundo físico y sistemas de entre entidades matemáticas: coordenadas geométricas y otros sistemas de representación.* representación Vistas y desarrollo de cuerpos de tres dimensiones mediante programas dinámicos y manipu ladores virtuales.	
4	Movimientos y Transformaciones que conservan el área y/o el perímetro utilizando herramientas manipulativas transformaciones (papel, geoplano...) y digitales.*	
5	Visualización, Relaciones geométricas: investigación en diversos sentidos (numérico, algebraico, analíticas razonamiento y básicas) y diversos campos (arte, ciencia, vida diaria).* modelización geométrica Modelos geométricos para representar y explicar relaciones numéricas, algebraicas y analíticas básicas en la resolución de problemas, también con asistentes matemáticos.*	
6	Formas geométricas Propiedades geométricas de objetos de la vida cotidiana: investigación con programas de de dos y tres geometría dinámica.* dimensiones Razón de semejanza entre longitudes, áreas y volumen de cuerpos semejantes con apoyo de software de geometría dinámica.*	
7	Movimientos y Transformaciones geométricas elementales (simetrías, rotaciones, traslaciones y escalas) en transformaciones la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada, etc.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
8	Visualización, Modelos geométricos para representar y explicar relaciones numéricas y algebraicas en situa razonamiento y ciones diversas.* modelización geométrica Conjeturas sobre propiedades geométricas utilizando programas de geometría dinámica u otras herramientas en diferentes contextos.	
9	Formas geométricas Propiedades geométricas de objetos de la vida cotidiana y de contextos académicos.* de dos y tres Razón de semejanza entre longitudes, áreas y volumen de cuerpos semejantes con apoyo de dimensiones software de geometría dinámica.*	
10	Localización y Figuras geométricas de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utili sistemas de zando la geometría analítica.* representación Diferentes expresiones algebraicas de una recta. Selección de la ecuación más adecuada en función de la situación a resolver.*	
11	Movimientos y Transformaciones geométricas elementales: interpretación y aplicación con herramientas transformaciones tecnológicas mediante el uso de la geometría analítica conectando el estudio de la geometría con las funciones.*	
12	Visualización, Modelos geométricos para representar y explicar relaciones numéricas y algebraicas en situa razonamiento y ciones diversas.* modelización geométrica Elementos geométricos y su modelización mediante herramientas tecnológicas.* Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas utilizando progra mas de geometría dinámica u otras herramientas en diferentes contextos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Técnicas de construcción de formas geométricas tridimensionales con las herramientas habi tuales y las digitales.	

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

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Patrones Fórmulas y términos generales: obtención mediante la observación de pautas y regularidades sencillas. Visualización con la ayuda de dibujos, software dinámico y manipuladores virtuales.*	
2	Modelo matemático Técnicas de modelización de situaciones de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas (dibujos, esquemas, diagramas...) y el lenguaje algebraico (modelos lineales y cuadráticos básicos).*	
3	Variable Concepto de variable en sus diferentes naturalezas.*	
4	Igualdad y desigualdad Álgebra simbólica para representar relaciones lineales y algunas cuadráticas básicas en situaciones de la vida cotidiana.* Expresiones algebraicas sencillas. Equivalencias y operaciones básicas en la resolución de problemas.* Ecuaciones lineales y cuadráticas básicas: equivalencia de expresiones algebraicas y búsqueda de soluciones en contextos de la vida cotidiana.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	<p>Relaciones y funciones Concepto intuitivo de función. Situaciones varias del mundo real que supongan una relación entre magnitudes. Distintas formas de expresión de una función.* Funciones lineales. Representación y características generales. Interpretación de la pendiente de la recta.* Relaciones cuantitativas lineales en situaciones de la vida cotidiana: identificación y determinación de las funciones que las modelizan.* Pautas para obtener la información más relevante de una función a partir de sus diferentes expresiones (verbal, tabular, gráfica y algebraica).*</p>	
6	<p>Pensamiento Procesos y resolución de problemas: descomposición y transferencia a otras situaciones.* computacional Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos básicos.* Formulación de cuestiones susceptibles de ser reproducidas y analizadas utilizando programas y otras herramientas.*</p>	
7	<p>Patrones Métodos de investigación de regularidades, pautas y relaciones en secuencias numéricas y su generalización mediante el lenguaje algebraico.*</p>	
8	<p>Modelo matemático Técnicas de modelización de situaciones de la vida cotidiana, usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico (modelos lineales, cuadráticos y exponenciales básicos).* Pautas de deducción de conclusiones razonables sobre una situación una vez modelizada.</p>	
9	<p>Variable Profundización en el concepto de variable en sus diferentes naturalezas.*</p>	
10	<p>Igualdad y desigualdad Álgebra simbólica para representar relaciones lineales y cuadráticas en diversos contextos.* Ecuaciones lineales y cuadráticas: equivalencia de expresiones algebraicas y búsqueda de soluciones en diversos contextos.*</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
11	<p>Relaciones y funciones Funciones lineales y no lineales: representación, identificación y comparación de sus propiedades a partir de tablas, gráficas o expresiones algebraicas.* Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana: identificación y determinación de la clase o clases de funciones que las modelizan.* Álgebra simbólica para la representación, explicación de relaciones matemáticas y deducción de la información más relevante.</p>	
12	<p>Pensamiento Procesos y resolución de problemas: descomposición y generalización a otras situaciones.* computacional Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos.* Formulación de cuestiones susceptibles de ser analizadas utilizando programas y otras herramientas para su resolución y para la mejora de procesos.*</p>	
13	<p>Patrones Regla de formación de diversas estructuras en casos sencillos. *</p>	
14	<p>Modelo matemático Problemas de la vida cotidiana apoyándose en representaciones matemáticas y en el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones elementales.* Conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana una vez modelizada.*</p>	
15	<p>Variable Diferentes usos de las variables (incógnita, número generalizado, relación funcional...), asociando la expresión simbólica al contexto del problema.* Representación gráfica de relaciones lineales y cuadráticas interpretando sus características.*</p>	
16	<p>Igualdad y desigualdad Algebra simbólica y representación de relaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana. * Soluciones en ecuaciones lineales y cuadráticas en situaciones de la vida cotidiana. * Ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones: interpretación y resolución, también mediante asistentes y simuladores virtuales.*</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
17	<p>Relaciones y funciones Aplicación de la forma de representación más adecuada (enunciado, tabla, gráfica o fórmula) en la resolución de problemas de la vida cotidiana.*</p> <p>Representación de funciones elementales e interpretación de sus propiedades (dominio de definición, creciente, decreciente, máximos, mínimos...) en situaciones de la vida cotidiana.* Interpretación de relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y selección del tipo de funciones que la modelizan.</p>	
18	<p>Pensamiento Resolución de problemas por descomposición de procesos en sus fases y generalización y computacional transferencia a otras situaciones similares. * Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos. * Mejora de procesos utilizando programas y herramientas adecuadas, en la resolución de problemas.*</p>	
19	<p>Patrones Regla de formación de diversas estructuras y término general en casos sencillos.*</p>	
20	<p>Modelo matemático Problemas contextualizados apoyándose en representaciones matemáticas y en el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones.* Conclusiones razonables sobre una situación contextualizada una vez modelizada.*</p>	
21	<p>Variable Diferentes usos de las variables (incógnita, número generalizado, relación funcional...) en diversos contextos.*</p> <p>Representación gráfica de relaciones lineales y cuadráticas interpretando sus características.*</p>	
22	<p>Igualdad y desigualdad Algebra simbólica y representación de relaciones lineales y cuadráticas en contextos diversos.*</p> <p>Soluciones en ecuaciones lineales y cuadráticas en contextos diversos, mediante formas equivalentes de expresiones algebraicas. * Ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones: interpretación y resolución, mediante asistentes y simuladores virtuales.*</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
23	Relaciones y funciones La función como presentación de la relación entre magnitudes.* Representaciones (enunciado, tabla, gráfica o fórmula) en la resolución de problemas en diferentes contextos.*	
24	Pensamiento Resolución de problemas por descomposición de procesos en sus fases y generalización y computacional transferencia a otras situaciones similares.* Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos.* Mejora de procesos, utilizando programas y herramientas adecuadas, en la resolución de problemas.*	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Organización y análisis Análisis e interpretación de tablas de frecuencias y gráficos estadísticos de variables cualitativas y cuantitativas.* Recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana y del ámbito científico que involucran una sola variable.* Representaciones gráficas mediante diferentes tecnologías interpretando la forma en la que se distribuyen los datos. Medidas de centralización y dispersión: interpretación y cálculo.	
2	Predictibilidad e Fenómenos deterministas y aleatorios: características que los definen.* Incertidumbre Noción intuitiva de probabilidad. Sucesos elementales y espacio muestral de un fenómeno aleatorio.* Relación e interacción entre proporción, frecuencia relativa y probabilidad.* Regla de Laplace y asignación de probabilidades en experimentos sencillos.* Experimentos sencillos para analizar el comportamiento de fenómenos aleatorios: planificación y simulación con asistentes digitales.	
3	Inferencia Preguntas adecuadas que permiten descubrir las características de interés de una población.* Datos relevantes que posibilitan responder a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas.* Conclusiones fundamentadas y juicios razonados a partir de los resultados de una investigación.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	<p>Organización y análisis Tablas y gráficos estadísticos de variables cualitativas y cuantitativas discretas y continuas en de datos contextos de resolución de problemas.* Obtención de conclusiones lógicas interpretando datos y gráficos de la vida cotidiana y del ámbito científico.* Medidas de centralización y dispersión: interpretación y cálculo.*</p>	
5	<p>Predictibilidad e Fenómenos deterministas y aleatorios: análisis.* incertidumbre Sucesos elementales y espacio muestral de un fenómeno aleatorio.* La probabilidad como medida asociada a la incertidumbre de experimentos aleatorios: análisis.* Relación e interacción entre proporción, frecuencia relativa y probabilidad.*</p>	
6	<p>Organización y análisis Tablas y gráficos estadísticos de dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas.* Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad. Recogida y organización de datos de una situación de la vida cotidiana que involucre dos variables. * Representaciones gráficas mediante medios tecnológicos (aplicaciones informáticas y para móviles, hojas de cálculo, calculadoras...).* Distinción entre correlación y causalidad: relación entre dos variables y regresión lineal.* Detección de errores y falsas informaciones en los medios de comunicación y las redes sociales.</p>	
7	<p>Predictibilidad e Cálculo de probabilidades para tomar decisiones fundamentadas en diferentes contextos.* incertidumbre Regla de Laplace y técnicas de recuento en experimentos simples y compuestos.* Experimentos simples y compuestos para estudiar el comportamiento de fenómenos aleatorios. * Diagramas de árbol y tablas de contingencia en experiencias aleatorias compuestas.*</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
8	<p>Inferencia Estudios estadísticos y sus etapas (hipótesis, muestra, experimento, recogida de datos, organización, representación, cálculo e interpretación). * Datos relevantes, representatividad de la muestra y alcance de las conclusiones en investigaciones estadísticas. * Relación entre dos variables, valorando gráficamente con herramientas tecnológicas la pertinencia de una regresión lineal. * Estrategias de representación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales.</p>	
9	<p>Organización y análisis Tablas y gráficos estadísticos de dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas.* Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y cuantitativas continuas en contextos reales. Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad. Recogida y organización de datos de una situación de la vida cotidiana que involucre dos variables.* Representaciones gráficas mediante medios digitales (aplicaciones informáticas y para móviles, hojas de cálculo, calculadoras...) interpretando la información estadística y obteniendo conclusiones razonadas.* Distinción entre correlación y causalidad: relación entre dos variables y regresión lineal.* Detección de errores y falsas informaciones en los medios de comunicación y las redes sociales.</p>	
10	<p>Inferencia Estudios estadísticos y sus etapas (hipótesis, muestra, experimento, recogida de datos, organización, representación, cálculo e interpretación).* Datos relevantes, representatividad de la muestra y alcance de las conclusiones en investigaciones estadísticas. * Relación entre dos variables, valorando gráficamente con herramientas tecnológicas la pertinencia de una regresión lineal. * Estrategias de representación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales.</p>	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
11	Creencias, actitudes y Curiosidad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia el aprendizaje de las matemáticas.* emociones Autoconciencia y autorregulación de las emociones que intervienen en el aprendizaje.* Flexibilidad cognitiva, apertura a un cambio de estrategia cuando sea necesario, aceptando el error en el aprendizaje.*	
12	Trabajo en equipo y Técnicas cooperativas en el trabajo en equipo.* toma de decisiones Conductas empáticas y estrategias operativas para la gestión de conflictos.* Responsabilidad personal y reconocimiento del otro de cara al logro de los objetivos del grupo en entornos presenciales y en línea.*	
13	Inclusión, respeto y Actitudes inclusivas ante la diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad; valoración diversidad en entornos presenciales y en línea.* Claves de la contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano (científico, tecnológico, artístico, humanístico, social) desde una perspectiva de inclusión.	
14	Creencias, actitudes y Curiosidad, iniciativa, perseverancia, resiliencia y creatividad en el aprendizaje de las matemáticas.* emociones Autoconciencia y autorregulación de las emociones que intervienen en el aprendizaje.* Flexibilidad cognitiva, apertura a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.*	
15	Trabajo en equipo y Técnicas cooperativas en el trabajo en equipo.* toma de decisiones Conductas empáticas y estrategias creativas para la gestión de conflictos. Responsabilidad personal y reconocimiento del otro en la gestión de situaciones problemáticas en el aula.*	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
16	Inclusión, respeto y Actitudes inclusivas y diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad; promoción en diversidad diferentes entornos.* Claves de la contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano (científico, tecnológico, artístico, humanístico, social) desde una perspectiva de inclusión.*	
17	Creencias, actitudes y Curiosidad, iniciativa, perseverancia, resiliencia y creatividad hacia el aprendizaje de las ma emociones temáticas. * Gestión de las emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia, la autorregulación y la perseverancia.* Flexibilidad cognitiva, buscando un cambio de estrategia cuando sea necesario y transforman do el error en oportunidad de aprendizaje.*	
18	Trabajo en equipo y Asunción de responsabilidades y participación activa optimizando el trabajo en equipo. * toma de decisiones Disposición a requerir y ofrecer ayuda en la gestión de conflictos. * Reflexión sobre las claves de situaciones problemáticas y toma de decisiones adecuadas en situaciones similares. * Asunción de responsabilidades en el logro de los objetivos del grupo.*	
19	Inclusión, respeto y Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad. * Contribución de las matemáticas al desarrollo del conocimiento humano.*	
20	Creencias, actitudes y Curiosidad, iniciativa, perseverancia, resiliencia y creatividad hacia el aprendizaje de las ma emociones temáticas.* Emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia, la autorregulación y la perseverancia.* Flexibilidad cognitiva, buscando un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.*	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
21	Trabajo en equipo y Asunción de responsabilidades y participación activa optimizando el trabajo en equipo.* toma de decisiones Disposición a requerir y ofrecer ayuda en los conflictos.* Reflexión sobre las claves de situaciones problemáticas y toma de decisiones adecuadas en situaciones similares.* Asunción de responsabilidades en el logro de los objetivos del grupo.*	
22	Inclusión, respeto y Actitudes inclusivas para acoger la diversidad intrínseca presente en el aula y en la sociedad.* diversidad Contribución de las matemáticas al desarrollo del conocimiento humano.*	
23	Regla de Laplace y probabilidad.*	
24	Experiencias para analizar el comportamiento de fenómenos aleatorios, también con simuladores digitales.	
25	Inferencia Preguntas adecuadas que permiten conocer las características definitorias de una población y obtener conclusiones fundamentadas. Datos de relevancia social que posibilitan responder a cuestiones planteadas en investigaciones estadísticas.* Conclusiones fundamentadas y juicios razonados a partir de los resultados de una investigación.*	

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

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica 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.</p> <p><i>Ejemplo: Obtiene un valor negativo para una longitud en un problema de geometría y no identifica que el resultado es físicamente imposible.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>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.</p> <p><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></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>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.</p> <p><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></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>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.</p> <p><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></p>

CE.3 · 15 %**Rubrica generica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar patrones 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	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 subtareas. 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica elementos matemáticos de forma aislada y fragmentada, 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar elementos matemáticos 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra 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 hora**

Localiza el decreto de currículo de tu CCAA para Secundaria. Identifica la vinculación de las 10 Competencias Específicas de Matemáticas con los Descriptores Operativos del Perfil de Salida (STEM, CD, CPSAA).

Tip: No leas todo el decreto; ve directo al anexo de Matemáticas y busca la tabla que cruza criterios con descriptores, es la base de tu evaluación legal.

Paso 2 · Listar las CE y criterios **1.5 horas**

Organiza los 69 criterios de evaluación vinculándolos a las 10 Competencias Específicas. En 2.º ESO, los criterios de resolución de problemas (CE 1 y 2) deben ser el eje vertebrador.

Tip: Crea una hoja de cálculo donde cada criterio tenga un código corto (ej. CE1.1); te ahorrará horas al diseñar las rúbricas de las Situaciones de Aprendizaje.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos **2 horas**

Asocia cada uno de los 69 criterios a un instrumento de evaluación (pruebas escritas, observación sistemática, portafolio, proyectos). No todos los criterios se evalúan con un examen.

Tip: Para la CE 10 (Sentido Socioafectivo), usa una diana de autoevaluación o un registro de observación; intentar evaluarla con un examen tradicional es un error técnico común.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre **2 horas**

Reparte los 168 saberes básicos en los 5 bloques (Sentido Numérico, Medida, Espacial, Algebraico, Estocástico) a lo largo de las 35 semanas lectivas (3h/semana).

Tip: En 2.º ESO, el bloque de Sentido Algebraico es el más denso; prográmalo en el segundo trimestre para que el alumnado ya tenga afianzado el sentido numérico del primero.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre **3 horas**

Crea Situaciones de Aprendizaje (SDA) que conecten varios saberes. Ejemplo: 'El presupuesto de mi viaje' para trabajar proporcionalidad, porcentajes y estadística de forma integrada.

Tip: Asegúrate de que el producto final de la SDA sea tangible (un informe, una maqueta, una presentación) para justificar la calificación de los criterios procedimentales.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Decide el peso de cada Competencia Específica en la nota final. La LOMLOE evalúa competencias, por lo que la suma de criterios debe dar el 100% de la calificación.

Tip: No ponderes los saberes (temas), pondera los criterios. Si un criterio se repite en varias unidades, haz la media aritmética o quédate con la última observación (evaluación continua).

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1.5 horas

Define medidas DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) para los 168 saberes y cómo recuperarás los criterios no alcanzados sin depender exclusivamente de un examen final.

Tip: Prepara 'fichas de andamiaje' para el bloque de Geometría (Pitagoras); muchos alumnos fallan por falta de visión espacial, no por falta de competencia matemática.

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.