

1	Unidad de Programación: UD_1_Matemáticas financieras.	1ª Evaluación	
	<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>A. Sentido numérico</p> <p>1. Conteo. -Reglas y estrategias para determinar el cardinal de conjuntos finitos en problemas de la vida cotidiana: uso de los principios de comparación, adición, multiplicación y división, del palomar y de inclusión-exclusión.</p> <p>2. Sentido de las operaciones. -Interpretación de la información numérica en documentos de la vida cotidiana: tablas, diagramas, documentos financieros, facturas, nóminas, noticias, etc. -Herramientas tecnológicas y digitales en la resolución de problemas numéricos.</p> <p>3. Relaciones. -Razones, proporciones, porcentajes y tasas: comprensión, relación y aplicación en problemas en contextos diversos.</p> <p>4. Educación financiera. -Razonamiento proporcional en la resolución de problemas financieros: medios de pago con cobro de intereses, cuotas, comisiones, cambios de divisas.</p> <p>F. Sentido socioafectivo.</p>		
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones	34,67	
	1.MTG.CE1.CR1 Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	19,81	
	1.MTG.CE2.CR1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana	19,81	
	1.MTG.CE3.CR1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos	,99	
	1.MTG.CE4.CR1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	,99	
	1.MTG.CE5.CR1 Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2 Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas	,99	
	1.MTG.CE6.CR1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	19,81	
	1.MTG.CE7.CR1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	1,24	
	1.MTG.CE8.CR1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	1,68	
	1.MTG.CE9.CR1 Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

2	Unidad de Programación: UD_2_Grafos	1ª Evaluación	
	<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>A. Sentido numérico</p> <p>1. Conteo.</p> <p>-Reglas y estrategias para determinar el cardinal de conjuntos finitos en problemas de la vida cotidiana: uso de los principios de comparación, adición, multiplicación y división, del palomar y de inclusión-exclusión. Incluido los grafos.</p> <p>C. Sentido espacial</p> <p>1. Visualización, razonamiento y modelización geométrica</p> <p>-Grafos: representación de situaciones de la vida cotidiana mediante diferentes tipos de grafos (dirigidos, planos, ponderados, árboles, etc.). Fórmula de Euler.</p> <p>Grafos eulerianos y hamiltonianos: resolución de problemas de caminos y circuitos. Coloración de grafos.</p> <p>-Resolución del problema del camino mínimo en diferentes contextos.</p> <p>F. Sentido socioafectivo.</p>		
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones	34,67	
	1.MTG.CE1.CR1 Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	19,81	
	1.MTG.CE2.CR1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana	19,81	
	1.MTG.CE3.CR1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos	,99	
	1.MTG.CE4.CR1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	,99	
	1.MTG.CE5.CR1 Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2 Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas	,99	
	1.MTG.CE6.CR1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	19,81	
	1.MTG.CE7.CR1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	1,24	
	1.MTG.CE8.CR1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	1,68	
	1.MTG.CE9.CR1 Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: UD_3_Sistemas de ecuaciones	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b> D. Sentido algebraico y pensamiento computacional. 1. Patrones -Generalización de patrones en situaciones sencillas. 2. Modelo matemático -Funciones lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales, logarítmicas, a trozos y periódicas: modelización de situaciones del mundo real con herramientas digitales. -Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante herramientas digitales. 3. Igualdad y desigualdad -Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos mediante herramientas digitales. F. Sentido socioafectivo.		
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones	34,67	
	1.MTG.CE1.CR1    Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2    Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	19,81	
	1.MTG.CE2.CR1    Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2    Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana	19,81	
	1.MTG.CE3.CR1    Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2    Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos	,99	
	1.MTG.CE4.CR1    Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	,99	
	1.MTG.CE5.CR1    Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2    Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas	,99	
	1.MTG.CE6.CR1    Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2    Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	19,81	
	1.MTG.CE7.CR1    Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2    Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	1,24	
	1.MTG.CE8.CR1    Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2    Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	1,68	
	1.MTG.CE9.CR1    Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2    Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3    Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

4	Unidad de Programación: UD_4_Programación lineal	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b> D. Sentido algebraico y pensamiento computacional. 1. Patrones -Generalización de patrones en situaciones sencillas. 2. Modelo matemático -Funciones lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales, logarítmicas, a trozos y periódicas: modelización de situaciones del mundo real con herramientas digitales. -Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante herramientas digitales. 3. Igualdad y desigualdad -Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos mediante herramientas digitales. F. Sentido socioafectivo.		
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones	34,67	
	1.MTG.CE1.CR1    Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2    Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	19,81	
	1.MTG.CE2.CR1    Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2    Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana	19,81	
	1.MTG.CE3.CR1    Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2    Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos	,99	
	1.MTG.CE4.CR1    Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	,99	
	1.MTG.CE5.CR1    Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2    Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas	,99	
	1.MTG.CE6.CR1    Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2    Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	19,81	
	1.MTG.CE7.CR1    Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2    Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	1,24	
	1.MTG.CE8.CR1    Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2    Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	1,68	
	1.MTG.CE9.CR1    Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2    Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3    Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

5	Unidad de Programación: UD_5_Funciones.		2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b> D. Sentido algebraico y pensamiento computacional. 4. Relaciones y funciones -Propiedades de las clases de funciones, incluyendo lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales y logarítmicas. 5. Pensamiento computacional -Formulación, resolución, análisis, representación e interpretación de relaciones y problemas de la vida cotidiana y de distintos ámbitos utilizando algoritmos, programas y herramientas tecnológicas adecuados. F. Sentido socioafectivo.			
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones		34,67	
	1.MTG.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad		19,81	
	1.MTG.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana		19,81	
	1.MTG.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos		,99	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		,99	
	1.MTG.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas		,99	
	1.MTG.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos		19,81	
	1.MTG.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		1,24	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		1,68	
	1.MTG.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

6	Unidad de Programación: UD_6 Límite de una función		2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b> B. Sentido de la medida. 2. Cambio -Estudio de la variación absoluta y de la variación media. Estudio del límite de una función (continuidad). F. Sentido socioafectivo.			
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones		34,67	
	1.MTG.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad		19,81	
	1.MTG.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana		19,81	
	1.MTG.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos		,99	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		,99	
	1.MTG.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas		,99	
	1.MTG.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos		19,81	
	1.MTG.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		1,24	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		1,68	
	1.MTG.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

7	Unidad de Programación: UD_7_Derivada de una función. Aplicaciones.		2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b> B. Sentido de la medida. 2. Cambio -Concepto de derivada: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos. Análisis e interpretación con medios tecnológicos. F. Sentido socioafectivo.			
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones		34,67	
	1.MTG.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad		19,81	
	1.MTG.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana		19,81	
	1.MTG.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos		,99	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		,99	
	1.MTG.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas		,99	
	1.MTG.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos		19,81	
	1.MTG.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		1,24	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		1,68	
	1.MTG.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

8	Unidad de Programación: UD_10_Distribuciones binomial y normal	Ordinaria	
	<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>E. Sentido estocástico.</p> <p>1. Organización y análisis de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretación y análisis de información estadística en diversos contextos.</li> <li>- Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta, distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística.</li> <li>- Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica de la pertinencia del ajuste. Diferencia entre correlación y causalidad.</li> <li>- Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos científicos, económicos, sociales, etc.</li> <li>- Calculadora, hoja de cálculo o software específico en el análisis de datos estadísticos.</li> </ul> <p>F. Sentido socioafectivo.</p>		
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones	34,67	
	1.MTG.CE1.CR1 Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE1.CR2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	19,81	
	1.MTG.CE2.CR1 Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE2.CR2 Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana	19,81	
	1.MTG.CE3.CR1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE3.CR2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos	,99	
	1.MTG.CE4.CR1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	,99	
	1.MTG.CE5.CR1 Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE5.CR2 Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas	,99	
	1.MTG.CE6.CR1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE6.CR2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	19,81	
	1.MTG.CE7.CR1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE7.CR2 Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	1,24	
	1.MTG.CE8.CR1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2 Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	1,68	
	1.MTG.CE9.CR1 Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE9.CR3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

8	Unidad de Programación: UD_8_Estadística bidimensional	Ordinaria	
	<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>E. Sentido estocástico</p> <p>1. Organización y análisis de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretación y análisis de información estadística en diversos contextos.</li> <li>- Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta, distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística.</li> <li>- Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica de la pertinencia del ajuste. Diferencia entre correlación y causalidad.</li> <li>- Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos científicos, económicos, sociales, etc.</li> <li>- Calculadora, hoja de cálculo o software específico en el análisis de datos estadísticos.</li> </ul> <p>4. Inferencia</p> <p>Selección de muestras representativas. Técnicas sencillas de muestreo. Discusión de la validez de una estimación en función de la representatividad de la muestra.</p> <p>Diseño de estudios estadísticos relacionados con diversos contextos utilizando herramientas digitales. Representatividad de una muestra.</p> <p>F. Sentido socioafectivo.</p>		
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones	34,67	
1.MTG.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	19,81	
1.MTG.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana	19,81	
1.MTG.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos	,99	
1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	,99	
1.MTG.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas	,99	
1.MTG.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	19,81	
1.MTG.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	1,24	
1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	1,68	
1.MTG.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA

9	Unidad de Programación: UD_9_Técnicas de conteo. Probabilidad.	Ordinaria	
	<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>E. Sentido estocástico.            2. Incertidumbre            -Cálculo de probabilidades en experimentos simples y compuestos en problemas de la vida cotidiana. Probabilidad condicionada e independencia de sucesos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia. Teorema de la probabilidad total.            3. Distribuciones de probabilidad            -Distribuciones de probabilidad uniforme (discreta y continua), binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas: aplicación a la resolución de problemas.            F. Sentido socioafectivo.</p>		
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones	34,67	
1.MTG.CE1.CR1	Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso	55,88	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado	44,12	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	19,81	
1.MTG.CE2.CR1	Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana	19,81	
1.MTG.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE3.CR2	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos	,99	
1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos	100	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático	,99	
1.MTG.CE5.CR1	Manifiestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE5.CR2	Resolver problemas, estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas	,99	
1.MTG.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	19,81	
1.MTG.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas	50	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información	50	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático	1,24	
1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados	66,61	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor	33,39	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Abreviatura</b>	<b>Nombre</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.MTG.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	1,68	
1.MTG.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas	25,18	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas	49,64	MEDIA ARITMÉTICA
1.MTG.CE9.CR3	Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables	25,18	MEDIA ARITMÉTICA