

		<b>Programación didáctica de Matemáticas Generales</b>		<b>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</b>		
		<b>Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /</b>		<b>45006189 - IES La Cañuela</b>		
<b>1</b>	<b>Unidad de Programación: UD_1_Matemáticas financieras.</b>				<b>1ª Evaluación</b>	
	<b>Saberes básicos:</b>					
	1.MTG.B1.SB1	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.				
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.				
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.				
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.				
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.				
	1.MTG.B2.SB1	Interpretación de la información numérica en documentos de la vida cotidiana: tablas, diagramas, documentos financieros, facturas, nóminas, noticias, etc.				
	1.MTG.B2.SB2	Herramientas tecnológicas y digitales en la resolución de problemas numéricos.				
	1.MTG.B3.SB1	Razones, proporciones, porcentajes y tasas: comprensión, relación y aplicación en problemas en contextos diversos.				
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				35	
	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			57,14	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			42,86	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	
	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			10	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			80	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			10	MEDIA ARITMÉTICA



		Programación didáctica de Matemáticas Generales		Consejería de Educación, Cultura y Deportes		
		Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /		45006189 - IES La Cañuela		
2	Unidad de Programación: UD_2_Grafos				1ª Evaluación	
	Saberes básicos:					
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.				
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.				
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.				
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.				
	1.MTG.B7.SB1	Grafos eulerianos y hamiltonianos: resolución de problemas de caminos y circuitos.				
	1.MTG.B7.SB2	Coloración de grafos.				
	1.MTG.B7.SB3	Coloración de grafos.				
	1.MTG.B7.SB4	Resolución del problema del camino mínimo en diferentes contextos.				
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				35	
	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			57,14	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			42,86	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos			100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	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			10	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			80	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			10	MEDIA ARITMÉTICA



		Programación didáctica de Matemáticas Generales		Consejería de Educación, Cultura y Deportes		
		Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /		45006189 - IES La Cañuela		
3	Unidad de Programación: UD_3_Sistemas de ecuaciones				1ª Evaluación	
	Saberes básicos:					
	1.MTG.B10.SB1	Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos mediante herramientas digitales.				
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.				
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.				
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.				
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.				
	1.MTG.B8.SB1	Generalización de patrones en situaciones sencillas.				
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				35	
	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			57,14	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			42,86	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos			100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	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			10	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			80	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			10	MEDIA ARITMÉTICA



		<b>Programación didáctica de Matemáticas Generales</b>		<b>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</b>	
		<b>Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /</b>		<b>45006189 - IES La Cañuela</b>	
<b>4</b>	<b>Unidad de Programación: UD_4_Programación lineal</b>				<b>1ª Evaluación</b>
	<b>Saberes básicos:</b>				
	1.MTG.B10.SB1	Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos mediante herramientas digitales.			
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.			
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.			
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.			
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.			
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.			
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.			
	1.MTG.B8.SB1	Generalización de patrones en situaciones sencillas.			
	1.MTG.B9.SB2	Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante herramientas digitales.			
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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			35	
	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		57,14	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		42,86	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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			20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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			20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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			1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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			1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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			1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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			20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados		80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor		20	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	
	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		10	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		80	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		10	MEDIA ARITMÉTICA



		Programación didáctica de Matemáticas Generales		Consejería de Educación, Cultura y Deportes		
		Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /		45006189 - IES La Cañuela		
5	Unidad de Programación: UD_5_Funciones.				2ª Evaluación	
	Saberes básicos:					
	1.MTG.B11.SB1	Propiedades de las clases de funciones, incluyendo lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales y logarítmicas.				
	1.MTG.B12.SB1	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.				
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.				
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.				
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.				
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.				
	1.MTG.B8.SB1	Generalización de patrones en situaciones sencillas.				
	1.MTG.B9.SB1	Funciones lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales, logarítmicas, a trozos y periódicas: modelización de situaciones del mundo real con herramientas digitales.				
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				35	
	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			57,14	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			42,86	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos			100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	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			10	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			80	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			10	MEDIA ARITMÉTICA



		Programación didáctica de Matemáticas Generales		Consejería de Educación, Cultura y Deportes	
		Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /		45006189 - IES La Cañuela	
6	Unidad de Programación: UD_6_Límite de una función				2ª Evaluación
	Saberes básicos:				
	1.MTG.B11.SB1	Propiedades de las clases de funciones, incluyendo lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales y logarítmicas.			
	1.MTG.B12.SB1	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.			
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.			
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.			
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.			
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.			
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.			
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.			
	1.MTG.B8.SB1	Generalización de patrones en situaciones sencillas.			
	1.MTG.B9.SB1	Funciones lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales, logarítmicas, a trozos y periódicas: modelización de situaciones del mundo real con herramientas digitales.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
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				35
	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			57,14 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			42,86 MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad				20
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana				20
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
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				1
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos			100 MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
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				1
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
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				1
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos				20
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
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
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80 MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20 MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				% Cálculo valor CR
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
	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			10 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			80 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			10 MEDIA ARITMÉTICA



		<b>Programación didáctica de Matemáticas Generales</b>		<b>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</b>		
		<b>Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /</b>		<b>45006189 - IES La Cañuela</b>		
<b>7</b>	<b>Unidad de Programación: UD_7_Derivada de una función. Aplicaciones.</b>				<b>2ª Evaluación</b>	
	<b>Saberes básicos:</b>					
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.				
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.				
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.				
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.				
	1.MTG.B5.SB1	Estudio de la variación absoluta y de la variación media.				
	1.MTG.B6.SB1	Concepto de derivada: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos. Análisis e interpretación con medios tecnológicos.				
	1.MTG.B6.SB2	Grafos: representación de situaciones de la vida cotidiana mediante diferentes tipos de grafos (dirigidos, planos, ponderados, árboles, etc.). Fórmula de Euler.				
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				35	
	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			57,14	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			42,86	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				1	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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				20	
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</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	
	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			10	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			80	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			10	MEDIA ARITMÉTICA



		<b>Programación didáctica de Matemáticas Generales</b>		<b>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</b>		
		<b>Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /</b>		<b>45006189 - IES La Cañuela</b>		
8	Unidad de Programación: UD_8_Estadística bidimensional				Ordinaria	
	Saberes básicos:					
	1.MTG.B13.SB1	Interpretación y análisis de información estadística en diversos contextos.				
	1.MTG.B13.SB2	Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta, distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística.				
	1.MTG.B13.SB3	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.				
	1.MTG.B13.SB4	Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos científicos, económicos, sociales, etc.				
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.				
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.				
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.				
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.				
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				35	
	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			57,14	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			42,86	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos			100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	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			10	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			80	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			10	MEDIA ARITMÉTICA



		Programación didáctica de Matemáticas Generales		Consejería de Educación, Cultura y Deportes		
		Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /		45006189 - IES La Cañuela		
9	Unidad de Programación: UD_9_Técnicas de conteo. Probabilidad.				Ordinaria	
	Saberes básicos:					
	1.MTG.B13.SB5	Calculadora, hoja de cálculo o software específico en el análisis de datos estadísticos.				
	1.MTG.B14.SB1	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.				
	1.MTG.B15.SB1	Distribuciones de probabilidad uniforme (discreta y continua), binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas: aplicación a la resolución de problemas.				
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.				
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.				
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.				
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.				
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.				
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				35	
	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			57,14	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			42,86	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	1.MTG.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos			100	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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				1	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos				20	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80	MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación				%	Cálculo valor CR
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	
	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			10	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			80	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			10	MEDIA ARITMÉTICA



		<b>Programación didáctica de Matemáticas Generales</b>		<b>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</b>	
		<b>Curso: 1º de Bachillerato - General (LOMLOE) - /</b>		<b>45006189 - IES La Cañuela</b>	
<b>10</b>	<b>Unidad de Programación: UD_10_Distribuciones binomial y normal</b>				Ordinaria
	<b>Saberes básicos:</b>				
	1.MTG.B16.SB1	Selección de muestras representativas. Técnicas sencillas de muestreo. Discusión de la validez de una estimación en función de la representatividad de la muestra.			
	1.MTG.B16.SB2	Diseño de estudios estadísticos relacionados con diversos contextos utilizando herramientas digitales. Representatividad de una muestra.			
	1.MTG.B17.SB1	Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.			
	1.MTG.B17.SB2	Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.			
	1.MTG.B18.SB1	Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.			
	1.MTG.B18.SB2	Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos.			
	1.MTG.B19.SB1	Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.			
	1.MTG.B19.SB2	Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.			
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
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				35
	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			57,14 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			42,86 MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
1.MTG.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad				20
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
1.MTG.CE3	Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana				20
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
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				1
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
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				1
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
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				1
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
1.MTG.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos				20
	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>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
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
	1.MTG.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados			80 MEDIA ARITMÉTICA
	1.MTG.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor			20 MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>				% Cálculo valor CR
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
	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			10 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			80 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			10 MEDIA ARITMÉTICA