

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
1	Unidad de Programación: NÚMERO REALES				1ª Evaluación
	Saberes básicos: A.1.1Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido. A.1.2Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida. A.1.3Diferentes representaciones de una misma cantidad. A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.2Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales A.3.1Los conjuntos numéricos(naturales, enteros, racionales y reales) A.3.2Orden en la recta numérica A.4.1 Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.1Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático.				Propiedades y relaciones
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.				12
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas			25MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.				28
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.			50MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.				10
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.			80MEDIA PONDERADA

 Castilla-La Mancha Consejería de Educación, Cultura y Deportes		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
2	Unidad de Programación: POLINOMIOS			1ª Evaluación	
	Saberes básicos: A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.2Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales A.4.1 Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas C.2.1Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.1Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.4.2Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales D.4.3Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y no lineales sencillas en situaciones de la vida cotidiana D.4.4Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas F.1.1Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. F.1.2Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. F.1.3Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. F.2.1Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestionar ayuda F.2.2Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuads en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo F.3.1Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. F.3.2La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género. Propiedades y relaciones				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.			6	
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			28	
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.			8	
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.			16	
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.		12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.			4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables			4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
3	Unidad de Programación: EVALUACIÓN_1			1ª Evaluación	
	Saberes básicos: Saberes de la unidad 1 y la unidad 2				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.			12	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizandolos conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.			6	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.			6	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			28	
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.			8	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.			16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.		87,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.		12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.			4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables			4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

 Castilla-La Mancha Consejería de Educación, Cultura y Deportes		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
4	Unidad de Programación: RECUPERACIÓN DE LA PRIMERA EVALUACIÓN			1ª Evaluación	
	Saberes básicos: A.1.1Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido. A.1.2Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida. A.1.3Diferentes representaciones de una misma cantidad. A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.2Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales A.3.1Los conjuntos numéricos(naturales, enteros, racionales y reales) A.3.2Orden en la recta numérica A.4.1 Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas C.2.1Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.1Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.4.2Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales D.4.3Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y no lineales sencillas en situaciones de la vida cotidiana D.4.4Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos F11.F12.F13. Propiedades y relaciones				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.			12	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizandolos conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.			6	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.			6	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			28	
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.			8	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.			16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.		87,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.		12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.			4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables			4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
5	Unidad de Programación: ECUACIONES, INECUACIONES Y SISTEMAS			2ª Evaluación	
Saberes básicos: A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.3.2Relaciones entre cantidades y sus tasas de cambio. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.4.2Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales D.4.4Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas F.1.1Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. F.1.2Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. F.1.3Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. F.2.1Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestionar ayuda F.2.2Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuads en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo F.3.1Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. F.3.2La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.					
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.			6	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			28	
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco		
6	Unidad de Programación: SEMEJANZA Y TRIGONOMETRÍA				2ª Evaluación	
	Saberes básicos: A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales B.1.1Razones trigonométricas de un ángulo agudo y sus relaciones: aplicación a la resolución de problemas C.1.1Relaciones geométricas como la congruencia, la semejanza y la relación pitagórica en figuras planas y tridimensionales: identificación y aplicación. C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.3.2Relaciones entre cantidades y sus tasas de cambio. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.4.4Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas F.1.1Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. F.1.2Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. F.1.3Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. F.2.1Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestinar ayuda F.2.2Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuads en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo F.3.1Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. F.3.2La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.					
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.				12	
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.			25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.				28	
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.				10	
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.			80	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
7	Unidad de Programación: EV_2			2ª Evaluación	
	Saberes básicos: Saberes de las unidades 3 y 4				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.			12	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizandob los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.			6	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.			6	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			28	
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.			8	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.			16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.		87,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.		12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.			4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables			4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

 Castilla-La Mancha Consejería de Educación, Cultura y Deportes		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
8	Unidad de Programación: RECUPERACIÓN DE LA SEGUNDA EVALUACIÓN			2ª Evaluación	
	Saberes básicos: A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales B.1.1Razones trigonométricas de un ángulo agudo y sus relaciones: aplicación a la resolución de problemas "C.1.1Relaciones geométricas como la congruencia, la semejanza y la relación pitagórica en figuras planas y tridimensionales: identificación y aplicación. C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.3.2Relaciones entre cantidades y sus tasas de cambio. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.4.2Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas F.1.1Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. F.1.2Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. F.1.3Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. F.2.1Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestionar ayuda F.2.2Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuads en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo F.3.1Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. F.3.2La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.			12	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand o los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.			6	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.			6	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			28	
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.			8	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.			16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.		87,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.		12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.			4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables			4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
9	Unidad de Programación: GEOMETRÍA ANALÍTICA			Final	
	Saberes básicos: A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. C.2.1Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica C.2.2Expresiones algebraicas de una recta: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.3.2Relaciones entre cantidades y sus tasas de cambio. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas F.1.1Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. F.1.2Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. F.1.3Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. F.2.1Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestinar ayuda F.2.2Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuads en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo F.3.1Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. F.3.2La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.			12	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.			8	
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.			16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.		87,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.		12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.			4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables			4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco		
10	Unidad de Programación: ESTOCÁSTICA				Final	
	Saberes básicos: A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas E.1.1Estrategias de recogida y organización de datos de situaciones de la vida cotidiana que involucren una variable estadística bidimensional. Tablas de contingencias. E.1.2Análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos de una y dos variables cualitativas, cuantitativas discretas y continuas en contextos reales E.1.3Medidas de localización y dispersión: interpretación y análisis de la variabilidad E.1.4Gráficos estadísticos de una y dos variables: representación mediante diferentes tecnologías(calculadora, hoja de cálculo y aplicaciones, entre otras), análisis, interpretación y obtención de conclusiones razonadas. E.2.1Experimentos compuestos: planificación, realización y análisis de la incertidumbre asociada E.2.2Probabilidad: cálculo aplicando la regla de Laplace y técnicas de recuento con experimentos simples y compuestos(mediante digramas de árbol, tablas¿.) y aplicación a la toma de decisiones fundamentadas E.3.1Diferentes etapas del diseño de estudios estadísticos E.3.2Estrategias y herramientas de presentación e interpretación de datos relevantes en investigaciones estadísticas mediante herramientas digitales adecuadas E.3.3Análisis del alcance de un estudio estadístico valorando la representatividad de la muestra F.1.1Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. F.1.2Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. F.1.3Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. F.2.1Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestinar ayuda F.2.2Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuads en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo F.3.1Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. F.3.2La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.					
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.				12	
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizando los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.				6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.			33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.			33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.			33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.				6	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.				8	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir			37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.			25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.				16	
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.			12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.				10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.			20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.			80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.				4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.			50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables				4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.			50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.			50	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco		
10	Unidad de Programación: FUNCIONES				Final	
	Saberes básicos: A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.2Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales A.4.1 Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas B.2.2Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contexto de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasa de variación absoluta, relativa y media C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.1Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir de un modelo matemático. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.3.2Relaciones entre cantidades y sus tasas de cambio. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.5.1Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan. D.5.2Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas. D.5.3Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana y otros contextos D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas F.1.1Gestión emocional: emociones que intervienen en el aprendizaje de las matemáticas. Autoconciencia y autorregulación. F.1.2Estrategias de fomento de la curiosidad, la iniciativa, la perseverancia y la resiliencia en el aprendizaje de las matemáticas. F.1.3Estrategias de fomento de la flexibilidad cognitiva: apertura a cambios de estrategia y transformación del error en oportunidad de aprendizaje. F.2.1Asunción de responsabilidades y participación activa, optimizando el trabajo en equipo. Estrategias de gestión de conflictos: pedir, dar y gestinar ayuda F.2.2Métodos para la gestión y la toma de decisiones adecuads en la resolución de situaciones propias del quehacer matemático en el trabajo en equipo F.3.1Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. F.3.2La contribución de las matemáticas al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.				Propiedades y relaciones	
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.				8	
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.			37,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.				16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.			87,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.				10	
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.			80	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
11	Unidad de Programación: EV_3				Final
	Saberes básicos: Saberes de las unidades de la tercera evaluación				
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.				12
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas			25MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.			25MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.			50MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.				6
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema			50MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).			50MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.				6
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.			33,33MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.			33,33MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.			33,33MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.				6
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas			50MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.			50MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.				28
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.			50MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.			50MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.				8
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir			37,5MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.			37,5MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.			25MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.				16
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.			87,5MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.			12,5MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.				10
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.			20MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.			80MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.				4
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.			50MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.			50MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables				4
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.			50MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.			50MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco		
11	Unidad de Programación: RECUPERACIÓN TERCERA				Final	
	Saberes básicos: Todos los de las unidades de la evaluación					
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.				12	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas			25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.			25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand o los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.				6	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema			50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.				6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.			33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.			33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.			33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.				6	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas			50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.				28	
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.			50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.				8	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir			37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.			37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.			25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.				16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.			87,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.			12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.				10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.			20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.			80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.				4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.			50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.			50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				% Cálculo valor CR	
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables				4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.			50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.			50	MEDIA PONDERADA

 Castilla-La Mancha Consejería de Educación, Cultura y Deportes		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
12	Unidad de Programación: RECUPERACIÓN FINAL			Final	
	Saberes básicos: A.1.1Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido. A.1.2Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida. A.1.3Diferentes representaciones de una misma cantidad. A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.2Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales A.3.1Los conjuntos numéricos(naturales, enteros, racionales y reales) A.3.2Orden en la recta numérica A.4.1 Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas B.1.1Razones trigonométricas de un ángulo agudo y sus relaciones: aplicación a la resolución de problemas B.2.2Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contexto de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasa de variación absoluta, relativa y media "C.1.1Relaciones geométricas como la congruencia, la semejanza y la relación pitagórica en figuras planas y tridimensionales " C.2.1Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica C.2.2Expresiones algebraicas de una recta: selección de la más adecuada en función de l C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.1Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir .. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.3.2Relaciones entre cantidades y sus tasas.. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.4.2Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales D.4.3Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y no lineales sencillas en situaciones de la vida cotidiana D.4.4Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. D.5.1Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan. D.5.2Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas. D.5.3Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana y otros contextos D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas E.1.1;E.1.2;E.1.3;E.1.4;E.1.5;E.2.1;E.2.2;E.2.2;E.3.1;E.3.2;E.3.3;F.1.1;F.1.2;F.1.3;F.2.1;F.2.2;F.3.1;F.3.2			Propiedades y relaciones	
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE1	Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas, aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder y obtener posibles soluciones.			12	
	4.MTB.CE1.CR1	Reformular de forma verbal y gráfica problemas matemáticos, interpretando los datos, las relaciones entre ellos y las preguntas planteadas		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR2	Analizar y seleccionar diferentes herramientas y estrategias elaboradas en la resolución de un mismo problema, valorando su eficiencia.		25	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE1.CR3	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de un problema movilizand los conocimientos y utilizando las herramientas tecnológicas necesarias.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE2	Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas, para verificar su validez e idoneidad desde un punto de vista matemático y su repercusión global.			6	
	4.MTB.CE2.CR1	Comprobar la corrección matemática de las soluciones de un problema		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE2.CR2	Justificar las soluciones óptimas de un problema desde diferentes perspectivas (matemática, de género, de sostenibilidad y de consumo responsable, entre otras).		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE3	Formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de forma autónoma, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para generar nuevo conocimiento.			6	
	4.MTB.CE3.CR1	Formular, comprobar e investigar conjeturas de forma guiada.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR2	Plantear variantes de un problema que lleven a una generalización.		33,33	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE3.CR3	Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y comprobación de conjeturas o problemas.		33,33	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE4	Utilizar los principios del pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, interpretando, modificando y creando algoritmos, para modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz.			6	
	4.MTB.CE4.CR1	Generalizar patrones y proporcionar una representación computacional de situaciones problematizadas		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE4.CR2	Modelizar situaciones y resolver problemas de forma eficaz interpretando, modificando, generalizando y creando algoritmos.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE5	Reconocer y utilizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, interconectando conceptos y procedimientos, para desarrollar una visión de las matemáticas como un todo integrado.			28	
	4.MTB.CE5.CR1	Deducir relaciones entre los conocimientos y experiencias matemáticas, formando un todo coherente.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE5.CR2	Analizar y poner en práctica conexiones entre diferentes procesos matemáticos aplicando conocimientos y experiencias previas.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE6	Identificar las matemáticas implicadas en otras materias y en situaciones reales susceptibles de ser abordadas en términos matemáticos, interrelacionando conceptos y procedimientos, para aplicarlos en situaciones diversas.			8	
	4.MTB.CE6.CR1	Proponer situaciones susceptibles de ser formuladas y resueltas mediante herramientas y estrategias matemáticas, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real y las matemáticas, y usando los procesos inherentes a la investigación científica y matemática: inferir, medir, comunicar, clasificar y predecir		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR2	Analizar y aplicar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias realizando un análisis crítico.		37,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE6.CR3	Valorar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.		25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE7	Representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos, usando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar procesos matemáticos.			16	
	4.MTB.CE7.CR1	Representar matemáticamente la información más relevante de un problema, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.		87,5	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE7.CR2	Seleccionar entre diferentes herramientas, incluidas las digitales, y formas de representación (pictórica, gráfica, verbal o simbólica) valorando su utilidad para compartir información.		12,5	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE8	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos matemáticos, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología matemática apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas matemáticas.			10	
	4.MTB.CE8.CR1	Comunicar ideas, conclusiones, conjeturas y razonamientos matemáticos, utilizando diferentes medios, incluidos los digitales, con coherencia, claridad y terminología apropiada.		20	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diversos contextos comunicando mensajes con contenido matemático con precisión y rigor.		80	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.			4	
	4.MTB.CE9.CR1	Identificar y gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto matemático generando expectativas positivas ante nuevos retos matemáticos.		50	MEDIA PONDERADA

		4º de ESO (LOMLOE) Matemáticas B		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 45006301 - IES María Pacheco	
12	A.1.1Realización de estimaciones en diversos contextos analizando y acotando el error cometido. A.1.2Expresión de cantidades mediante números reales con la precisión requerida. A.1.3Diferentes representaciones de una misma cantidad. A.2.1Operaciones con números reales en la resolución de situaciones contextualizadas. A.2.2Potencias, raíces y logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas. A.2.3Propiedades y relaciones inversas de las operaciones:cálculos con números reales, incluyendo herramientas digitales A.3.1Los conjuntos numéricos(naturales, enteros, racionales y reales) A.3.2Orden en la recta numérica A.4.1 Situaciones de proporcionalidad directa e inversa en diferentes contextos: desarrollo y análisis de métodos para la resolución de problemas B.1.1Razones trigonométricas de un ángulo agudo y sus relaciones: aplicación a la resolución de problemas B.2.2Estudio gráfico del crecimiento y decrecimiento de funciones en contexto de la vida cotidiana con el apoyo de herramientas tecnológicas: tasa de variación absoluta, relativa y media "C.1.1Relaciones geométricas como la congruencia, la semejanza y la relación pitagórica en figuras planas y tridimensionales " C.2.1Figuras y objetos geométricos de dos dimensiones: representación y análisis de sus propiedades utilizando la geometría analítica C.2.2Expresiones algebraicas de una recta: selección de la más adecuada en función de l C.3.1Transformaciones elementales en la vida cotidiana: investigación con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Modelos geométricos: representación y explicación de relaciones numéricas y algebraicas en situaciones diversas C.4.2Modelización de elementos geométricos con herramientas tecnológicas como programas de geometría dinámica, realidad aumentada¿. C.4.1Elaboración y comprobación de conjeturas sobre propiedades geométricas mediante programas de geometría dinámica u otras herramientas D.1.1Patrones, pautas y regularidades: observación, generalización y término general en casos sencillos. D.2.1Modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana usando representaciones matemáticas y el lenguaje algebraico, haciendo uso de distintos tipos de funciones D.2.2Estrategias de deducción y análisis de conclusiones razonables de una situación de la vida cotidiana partir .. D.3.1Variables: asociación de expresiones simbólicas al contexto de problemas y diferentes usos. D.3.2Relaciones entre cantidades y sus tasas.. D.4.1Álgebra simbólica: representación de relaciones funcionales en contextos diversos D.4.2Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de ecuaciones, sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y no lineales D.4.3Estrategias de discusión y búsqueda de soluciones en ecuaciones lineales y no lineales sencillas en situaciones de la vida cotidiana D.4.4Ecuaciones, sistemas e inecuaciones: resolución mediante el uso de la tecnología. D.5.1Relaciones cuantitativas en situaciones de la vida cotidiana y clases de funciones que las modelizan. D.5.2Relaciones lineales y no lineales: identificación y comparación de diferentes modos de representación, tablas, gráficas o expresiones algebraicas, y sus propiedades a partir de ellas. D.5.3Representación de funciones: interpretación de sus propiedades en situaciones de la vida cotidiana y otros contextos D.6.1Generalización y transferencia de procesos de resolución de problemas a otras situaciones. D.6.2Resolución de problemas mediante la descomposición en partes, la automatización y el pensamiento algorítmico D.6.3Estrategias en la interpretación y modificación de algoritmos. D.6.4Formulación y análisis de problemas de la vida cotidiana mediante programas y otras herramientas E.1.1;E.1.2;E.1.3;E.1.4;E.1.5;E.2.1;E.2.2;E.2.2;E.3.1;E.3.2;E.3.3;F.1.1;F.1.2;F.1.3;F.2.1;F.2.2;F.3.1;F.3.2			Propiedades y relaciones	
4.MTB.CE9	Desarrollar destrezas personales, identificando y gestionando emociones, poniendo en práctica estrategias de aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia en la consecución de objetivos y el disfrute en el aprendizaje de las matemáticas.				
	4.MTB.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas aceptando la crítica razonada.		50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
4.MTB.CE10	Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones y experiencias de los demás, participando activa y reflexivamente en proyectos en equipos heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y grupal y crear relaciones saludables			4	
	4.MTB.CE10.CR1	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones y realizando juicios informados.		50	MEDIA PONDERADA
	4.MTB.CE10.CR2	Gestionar el reparto de tareas en el trabajo en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa, responsabilizándose del rol asignado y de la propia contribución al equipo.		50	MEDIA PONDERADA