1	**Unidad de Programación: Análisis**	1ª Evaluación

Saberes básicos:

B1.1 Resolución de problemas que impliquen medidas de longitud, superficie o volumen en un sistema de coordenadas cartesianas.
B1.2 Interpretación de la integral definida como el área bajo una curva.
B1.3 Cálculo de áreas bajo una curva: técnicas elementales para el cálculo de primitivas.
B1.4 Técnicas para la aplicación del concepto de integral a la resolución de problemas que impliquen cálculo de superficies planas o volúmenes de revolución.
B2.1 Derivadas: interpretación y aplicación al cálculo de límites.
B2.2Aplicación de los conceptos de límite, continuidad y derivabilidad a la representación y al estudio de situaciones susceptibles de ser modelizadas mediante funciones.
B2.3 La derivada como razón de cambio en la resolución de problemas de optimización en contextos diversos.
D1.1 Generalización de patrones en situaciones diversas.
D2.1 Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.
D2.2 Sistemas de ecuaciones: modelización de situaciones en diversos contextos.
D2.3 Técnicas y uso de matrices para, al menos, modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones lineales o grafos.
D3.1 Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones, mediante cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel, y con herramientas digitales.
D3.2 Resolución de sistemas de ecuaciones en diferentes contextos.

D4.1 Representación, análisis e interpretación de funciones con herramientas digitales.
D4.2 Propiedades de las distintas clases de funciones: comprensión y comparación.

D5.1 Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología empleando las herramientas o los programas más adecuados.
D5.2 Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, los determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales

F1.1 Destrezas de autogestión encaminadas a reconocer las emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.
F1.2 Tratamiento y análisis del error, individual y colectivo, como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.
F2.1 Destrezas para evaluar diferentes opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.
F3.1 Destrezas sociales y de comunicación efectivas para el éxito en el aprendizaje de las matemáticas.
F3.2 Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la ciencia y la tecnología.

Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		19	
	2.MAT2.CE1.CR1	Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las más adecuadas según su eficiencia.	68,42	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.	31,58	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad		11	
	2.MAT2.CE2.CR1	Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	81,82	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	18,18	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		11	
	2.MAT2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	54,55	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	45,45	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología		2	
	2.MAT2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		17	
	2.MAT2.CE5.CR1	Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	58,82	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	41,18	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas		9	
	2.MAT2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.	44,44	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos		15	
	2.MAT2.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	60	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	40	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		4	
	2.MAT2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		12	
	2.MAT2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	33,33	MEDIA PONDERADA

2	**Unidad de Programación: Álgebra y Probabilidad**		2ª Evaluación	
	Saberes básicos: ¿ A1.1Adición y producto de vectores y matrices: interpretación, comprensión y uso adecuado de las propiedades. ¿ A1.2 Estrategias para operar con números reales, vectores y matrices: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y con herramientas tecnológicas en los casos más complicados. ¿ A2.1 Conjuntos de vectores y matrices: estructura, comprensión y propiedades. ¿ D1.1 Generalización de patrones en situaciones diversas. ¿ D2.1 Relaciones cuantitativas en situaciones complejas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas. ¿ D2.2 Sistemas de ecuaciones: modelización de situaciones en diversos contextos. ¿ D2.3 Técnicas y uso de matrices para, al menos, modelizar situaciones en las que aparezcan sistemas de ecuaciones lineales o grafos. ¿ D3.1 Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones, mediante cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel, y con herramientas digitales. ¿ D3.2 Resolución de sistemas de ecuaciones en diferentes contextos. ¿ D4.1 Representación, análisis e interpretación de funciones con herramientas digitales. ¿ D4.2 Propiedades de las distintas clases de funciones: comprensión y comparación. ¿ D5.1 Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología empleando las herramientas o los programas más adecuados. ¿ D5.2 Análisis algorítmico de las propiedades de las operaciones con matrices, los determinantes y la resolución de sistemas de ecuaciones lineales. ¿ B1.5 La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios: interpretaciones subjetiva, clásica y frecuentista. ¿ E1.1 Cálculo de probabilidades en experimentos compuestos. Probabilidad condicionada e independencia de sucesos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia. ¿ E1.2 Teoremas de la probabilidad total y de Bayes: resolución de problemas e interpretación del teorema de Bayes para actualizar la probabilidad a partir de la observación y la experimentación y la toma de decisiones en condiciones de incertidumbre. ¿ E2.1 Variables aleatorias discretas y continuas. Parámetros de la distribución. ¿ E2.2 Modelización de fenómenos estocásticos mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas. ¿ F1.1 Destrezas de autogestión encaminadas a reconocer las emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. ¿ F1.2 Tratamiento y análisis del error, individual y colectivo, como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. ¿ F2.1 Destrezas para evaluar diferentes opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas. ¿ F3.1 Destrezas sociales y de comunicación efectivas para el éxito en el aprendizaje de las matemáticas. ¿ F3.2 Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la ciencia y la tecnología.			
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		19	
	2.MAT2.CE1.CR1	Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las más adecuadas según su eficiencia.	68,42	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.	31,58	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad		11	
	2.MAT2.CE2.CR1	Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	81,82	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	18,18	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		11	
	2.MAT2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	54,55	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	45,45	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología		2	
	2.MAT2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		17	
	2.MAT2.CE5.CR1	Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	58,82	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	41,18	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas		9	
	2.MAT2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.	44,44	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos		15	
	2.MAT2.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	60	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	40	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		4	
	2.MAT2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		12	
	2.MAT2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	33,33	MEDIA PONDERADA

3	**Unidad de Programación: Vectores y Geometría**		Ordinaria	
	Saberes básicos: A1.1Adición y producto de vectores y matrices: interpretación, comprensión y uso adecuado de las propiedades. A1.2 Estrategias para operar con números reales, vectores y matrices: cálculo mental o escrito en los casos sencillos y con herramientas tecnológicas en los casos más complicados. A2.1 Conjuntos de vectores y matrices: estructura, comprensión y propiedades. C1.1 Objetos geométricos de tres dimensiones: análisis de las propiedades y determinación de sus atributos. C1.2 Resolución de problemas relativos a objetos geométricos en el espacio representados con coordenadas cartesianas. C2.1 Relaciones de objetos geométricos en el espacio: representación y exploración con ayuda de herramientas digitales. C2.2 Expresiones algebraicas de los objetos geométricos en el espacio: selección de la más adecuada en función de la situación a resolver. C3.1 Representación de objetos geométricos en el espacio mediante herramientas digitales. C3.2 Modelos matemáticos (geométricos, algebraicos, grafos y otros) para resolver problemas en el espacio. C3.3 Conjeturas geométricas en el espacio: validación por medio de la deducción y la demostración de teoremas. C3.4 Modelización de la posición y el movimiento de un objeto en el espacio utilizando vectores. F1.1 Destrezas de autogestión encaminadas a reconocer las emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. F1.2 Tratamiento y análisis del error, individual y colectivo, como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. F2.1 Destrezas para evaluar diferentes opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas. F3.1 Destrezas sociales y de comunicación efectivas para el éxito en el aprendizaje de las matemáticas. F3.2 Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la ciencia y la tecnología.			
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE1	Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones		19	
	2.MAT2.CE1.CR1	Manejar diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, que modelizan y resuelven problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, seleccionando las más adecuadas según su eficiencia.	68,42	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE1.CR2	Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.	31,58	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE2	Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad		11	
	2.MAT2.CE2.CR1	Verificar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación.	81,82	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE2.CR2	Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (de sostenibilidad, de consumo responsable o equidad, entre otros), usando el razonamiento y la argumentación.	18,18	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE3	Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento, la argumentación, la creatividad y el uso de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático		11	
	2.MAT2.CE3.CR1	Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	54,55	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE3.CR2	Integrar el uso de herramientas tecnológicas en la formulación o investigación de conjeturas y problemas.	45,45	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE4	Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología		2	
	2.MAT2.CE4.CR1	Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE5	Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático		17	
	2.MAT2.CE5.CR1	Demostrar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.	58,82	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE5.CR2	Resolver problemas en contextos matemáticos estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas.	41,18	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE6	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas		9	
	2.MAT2.CE6.CR1	Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las matemáticas.	44,44	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE6.CR2	Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.	55,56	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE7	Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos		15	
	2.MAT2.CE7.CR1	Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.	60	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE7.CR2	Seleccionar y utilizar diversas formas de representación, valorando su utilidad para compartir información.	40	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE8	Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático		4	
	2.MAT2.CE8.CR1	Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.	50	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE8.CR2	Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	50	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	**Nombre**		**%**	**Cálculo valor CR**
2.MAT2.CE9	Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas		12	
	2.MAT2.CE9.CR1	Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR2	Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	33,33	MEDIA PONDERADA
	2.MAT2.CE9.CR3	Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	33,33	MEDIA PONDERADA