

## **Matemáticas**

### **Unidades Didácticas**

Unidad 1. Modelización matemática. Números naturales

Unidad 2. Números enteros

Unidad 3. Fracciones y números decimales

Unidad 4. Unidades de medida

Unidad 5. Figuras planas. Longitudes y áreas

Unidad 6. Cuerpos geométricos

Unidad 7. Magnitudes proporcionales. Porcentajes. Escalas

Unidad 8. Iniciación al álgebra. Ecuaciones de primer grado

Unidad 9. Tablas y gráficas

Unidad 10. Estadística y probabilidad

### **Finalidad de las unidades didácticas**

#### **Unidad 1. Números naturales**

En esta unidad se muestra en qué consiste la modelización matemática y se indican las fases en la resolución de problemas. La retroalimentación profesor-alumno servirá para obtener información sobre los conocimientos previos del alumno. También se hace un repaso de las operaciones con números naturales: sumas y restas llevando, multiplicaciones y divisiones con varias cifras. Se explican los conceptos de número primo y compuesto, máximo común divisor y mínimo común múltiplo de varios números.

Esta unidad sirve para:

- Crear en el alumnado la necesidad de adquirir conocimientos matemáticos.
- Aprender a seguir las fases de resolución de un problema sin bloqueos.
- Adquirir los conocimientos previos sobre números naturales para poder estudiar el resto de las unidades.
- Resolver problemas de aplicación del m.c.d. y del m.c.m.

- *Competencias que se trabajan*

### **1.º Comunicación lingüística. CCLI**

- Ser capaz de extraer información numérica de un texto dado.
- Organizar la información numérica para resolver un problema.
- Expresar ideas y conclusiones numéricas con claridad.

### **2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

- Operar con números naturales.
- Conocer las fases para resolver un problema.

### **3.º Competencia digital. CD**

- Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.
- Saber acceder a aulas virtuales.

### **4.º Aprender a aprender. CAA**

- Ser capaz de analizar la adquisición de conocimientos numéricos y los pasos para resolver un problema.
- Tomar conciencia de la utilidad de los conocimientos numéricos en trabajos técnicos.

### **5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

- Realizar estimaciones para poner en valor nuestro patrimonio cultural.

### **6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

- Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas con diferentes estrategias.

### **7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

- Valorar los sistemas de numeración otras culturas (antiguas o actuales) como complementarios del nuestro.

## **Unidad 2. Números enteros**

Se introduce el conjunto de números enteros como una extensión del conjunto de los números naturales. Se muestran situaciones de uso de los

números enteros y se trabaja la jerarquía de las operaciones con números enteros.

El conjunto de los números enteros sirve para:

-Expresar de forma matemática conceptos de la vida cotidiana tales como *haber y deber, sobre el nivel y bajo el nivel, sótano y altura, bajo cero y sobre cero*, y como consecuencia, ampliar las habilidades comunicativas.

-Iniciarse en el seguimiento de un algoritmo, puesto que la realización correcta de operaciones combinadas con números enteros constituye la ejecución de una secuencia de instrucciones en base a unas normas previamente establecidas. Los algoritmos, además de constituir el cimiento de los lenguajes informáticos de programación, están presentes en cualquier actividad laboral donde se tenga que ejecutar unas instrucciones dadas.

-Adquirir los conocimientos previos para aprender a resolver ecuaciones. (Unidad 8).

- *Competencias que se trabajan*

#### **1.º Comunicación lingüística. CCLI**

-Saber relacionar la información de un texto con los conceptos correspondientes a números enteros.

-Expresar ideas y conclusiones numéricas con claridad.

#### **2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

-Aplicar correctamente la jerarquía de las operaciones con números enteros.

-Resolver problemas de aplicación de números enteros.

#### **3.º Competencia digital. CD**

-Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.

-Saber acceder a aulas virtuales.

#### **4.º Aprender a aprender. CAA**

Asumir la necesidad de adquirir conocimientos sobre números enteros para poder avanzar en el aprendizaje matemático.

**5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

-Conocer y valorar la manera de hacer matemáticas en otras culturas y civilizaciones y la repercusión e importancia que han tenido para construir las matemáticas actuales.

**6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

-Poner en práctica los conocimientos adquiridos en esta unidad, sobre los números enteros, para resolver problemas de la vida cotidiana.

**7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

-Tomar conciencia de la utilidad de los conocimientos numéricos en trabajos técnicos, como parte de la cultura de una sociedad.

**Unidad 3. Fracciones y números decimales**

En la primera parte de esta unidad se define el concepto de fracción propia e impropia, fracciones equivalentes y las operaciones entre fracciones (suma, producto y división). También se introduce la fracción como operador y su aplicación en la resolución de problemas. En la segunda parte, se estudian los decimales y su relación con las fracciones. Se repasan las operaciones con decimales, incluyendo el producto y la división de decimales por la unidad seguida de ceros.

Los contenidos de esta unidad didáctica sirven para:

-Llevar a cabo actividades de la vida cotidiana como seguir instrucciones de una receta de cocina, realizar cálculos sobre tubos en fontanería, comprar en un supermercado, etc., puesto que se utilizan fracciones sobre las cantidades.

-Tener una herramienta para hacer cambios de unidades de forma óptima mediante multiplicaciones y divisiones de decimales por la unidad seguida de ceros.

-Adquirir los conocimientos previos para estudiar otras unidades (Unidades 9 y 10).

- *Competencias que se trabajan*

**1.º Comunicación lingüística. CCLI**

- Utilizar de manera adecuada los términos del lenguaje matemático relacionados con las fracciones y los decimales.
- Expresar ideas y conclusiones numéricas con claridad.

**2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

- Realizar operaciones básicas con fracciones y decimales con el fin de resolver varios problemas en situaciones cotidianas.

**3.º Competencia digital. CD**

- Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.
- Saber acceder a aulas virtuales.

**4.º Aprender a aprender. CAA**

- Adquirir hábitos de estudio, marcando objetivos propios a corto y a largo plazo.

**5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

- Realizar estimaciones con números decimales para poner en valor nuestro patrimonio cultural.
- Dominar el concepto de fracción como operador para comprender y valorar con espíritu crítico la información de los medios de comunicación.

**6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

- Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas con diferentes estrategias.

**7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

- Tomar conciencia de la utilidad de los conocimientos numéricos en trabajos técnicos como parte de la cultura de una sociedad.

**Unidad 4. Unidades de medida**

En esta unidad se estudian las unidades básicas en el Sistema Internacional de las magnitudes longitud, masa, tiempo, superficie, capacidad y volumen, y también, los cambios de unidades entre sus múltiplos y submúltiplos. En el último apartado, se muestra cómo se realizan los cambios entre diferentes unidades monetarias: euros, dólares, libras, yenes, soles.

Estos contenidos sirven para:

- Realizar mediciones en nuestra vida cotidiana.
- Elaborar presupuestos para la realización de trabajos que dependen de medidas, optimizando los recursos y facilitando la toma de decisiones.
- Llevar a cabo actividades tecnológicas.
- Garantizar la uniformidad y equivalencia de las mediciones.
- Facilitar las actividades comerciales entre diferentes lugares del mundo.
- Adquirir conocimientos previos para el estudio de la Geometría y la Física.

- *Competencias que se trabajan*

### **1.º Comunicación lingüística. CCLI**

- Entender un texto y discernir si las unidades de medida utilizadas se ajustan al contexto.
- Expresar un razonamiento posando atención en las unidades utilizadas.

### **2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

- Dominar las unidades del Sistema Métrico Decimal y las relaciones entre estas.
- Operar con diferentes unidades de medida.
- Utilizar las unidades del Sistema Métrico Decimal para describir fenómenos de la naturaleza.
- Realizar cambios de unidades monetarias.

### **3.º Competencia digital. CD**

- Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.
- Saber acceder en aulas virtuales.

### **4.º Aprender a aprender. CAA**

Realizar esquemas sobre múltiplos y submúltiplos para facilitar su aprendizaje.

### **5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

- Valorar si la información dada por un texto es fiable, atendiendo a las unidades de medida que se mencionan.

### **6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

-Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas con diferentes estrategias.

### **7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

-Conocer diferentes unidades de medida tradicionales y valorar las culturas en que se utilizaban.

## **Unidad 5. Figuras planas. Longitudes y áreas**

El punto de partida de esta unidad es el teorema de Pitágoras. Se muestra cómo calcular áreas y perímetros de polígonos y figuras circulares. También se trabajan las unidades de medida de los ángulos. Con todos estos conocimientos se aportan las herramientas para describir las características de cualquier superficie en el plano.

Estos conocimientos sirven para:

-Desarrollar habilidades espaciales para organizar elementos en un recinto con fines estéticos, ambientales, económicos, etc., en cualquier ámbito laboral o personal.

-Estimar medidas a partir de otras.

-Adquirir conocimientos previos para resolver problemas técnicos.

- *Competencias que se trabajan*

### **1.º Comunicación lingüística. CCLI**

-Describir con precisión figuras planas presentes tanto en el medio social como natural.

### **2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

-Utilizar instrumentos, técnicas y fórmulas para resolver problemas de aplicación del teorema de Pitágoras.

- Aplicar el razonamiento deductivo e inductivo en contextos geométricos.
- Calcular áreas y perímetros de figuras planas.

### **3.º Competencia digital. CD**

- Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.
- Saber acceder a aulas virtuales.
- Mostrar interés por software de representación de figuras geométricas (Geogebra).

### **4.º Aprender a aprender. CAA**

- Visualizar y representar objetos geométricos bidimensionales sencillos, actuando con destreza y creatividad.

### **5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

- Valorar e integrarse en el trabajo en grupo para la realización de actividades de varios tipos, como base del aprendizaje matemático, de la formación de la autoestima y de valores sociales.

### **6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

- Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas con diferentes estrategias.

### **7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

- Valorar las figuras geométricas utilizadas en los monumentos de las diferentes culturas.

## **Unidad 6. Cuerpos geométricos**

En esta unidad se describen los elementos básicos de un cuerpo geométrico de tres dimensiones y se muestra cómo calcular su volumen y el área de su superficie en el espacio. Finalmente, se dan ejemplos de aplicación en casos reales.

Estos conocimientos sirven para:

- Desarrollar habilidades espaciales para organizar elementos en un recinto con fines estéticos, ambientales, económicos, etc., en cualquier ámbito laboral o personal.

- Estimar medidas a partir de otras.
- Adquirir conocimientos previos para resolver problemas técnicos.

- *Competencias que se trabajan*

### **1.º Comunicación lingüística. CCLI**

- Describir con precisión cuerpos geométricos presentes tanto en el medio social como natural.

### **2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

- Utilizar instrumentos, técnicas y fórmulas para resolver problemas de cuerpos geométricos.
- Aplicar el razonamiento deductivo e inductivo en contextos geométricos.

### **3.º Competencia digital. CD**

- Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.
- Saber acceder a aulas virtuales.
- Mostrar interés por software de representación de cuerpos geométricos (Geogebra).

### **4.º Aprender a aprender. CAA**

- Visualizar y representar objetos geométricos tridimensionales sencillos, actuando con destreza y creatividad.

### **5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

- Valorar e integrarse en el trabajo en grupo para la realización de actividades de varios tipos, como base del aprendizaje matemático, de la formación de la autoestima y de valores sociales.

### **6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

- Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas relacionados con los cambios de unidades, áreas y volúmenes.

### **7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

- Valorar los cuerpos geométricos utilizados en los monumentos de las diferentes culturas.

## **Unidad 7. Magnitudes proporcionales. Porcentajes. Escalas**

En esta unidad se introducen los conceptos de razón, proporción, magnitudes inversamente proporcionales y directamente proporcionales.

Se define el porcentaje de una cantidad, se calculan porcentajes utilizando diferentes estrategias y se resuelven problemas de aumentos y disminuciones porcentuales. Como aplicación de la proporcionalidad se muestra cómo interpretar un mapa, plan o maqueta a escala.

Esta unidad sirve para:

- Realizar cálculos en los cuales intervienen magnitudes proporcionales como, por ejemplo, calcular el salario en función del número de horas trabajadas, la cantidad de pintura requerida para pintar una casa a sabiendas de la cantidad que se necesita para pintar una pared, etc.
- Entender el significado del porcentaje de una cantidad que está presente en la vida cotidiana y que se emplea en cualquier profesión.
- Construir objetos a partir de planos, mapas y maquetas.

- *Competencias que se trabajan*

**1.º Comunicación lingüística. CCLI**

- Entender enunciados relacionados con magnitudes proporcionales.
- Extraer información de un plano o maqueta.
- Expresar ideas a partir de datos sobre porcentajes.

**2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

- Utilizar reglas de tres simples, porcentajes y escalas para resolver problemas.

**3.º Competencia digital. CD**

- Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.
- Saber acceder en aulas virtuales.

**4.º Aprender a aprender. CAA**

- Adquirir hábitos de estudio, marcando objetivos propios a corto y a largo plazo.
- Estudiar las unidades didácticas relacionando los contenidos.

**5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

-Valorar la importancia de un suceso de interés social o cívico atendiendo a un dato numérica.

**6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

-Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas de proporcionalidad con diferentes estrategias.

**7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

-Valorar las aportaciones sobre proporciones de las antiguas civilizaciones: africana, americana, egipcia, mesopotámica y griega.

**Unidad 8. Iniciación al álgebra. Ecuaciones de primer grado**

Esta unidad constituye una introducción al álgebra. Se definen los conceptos de expresión algebraica, monomio y polinomio, así como también se dan ejemplos de traducción de enunciados a lenguaje algebraico. Se dan estrategias para resolver ecuaciones de primer grado con denominadores. Finalmente se aplican estas herramientas para resolver problemas.

Estos conocimientos sirven para:

- Extraer información sobre la relación entre las variables que intervienen en una expresión matemática que describe un fenómeno físico.
- Plantear y resolver problemas en los cuales el valor de una variable es desconocido.

- *Competencias que se trabajan*

**1.º Comunicación lingüística. CCLI**

- Traducir enunciados de problemas a lenguaje algebraico.
- Entender el lenguaje algebraico como un lenguaje más, con sus propiedades.

**2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

- Saber resolver ecuaciones como herramienta para resolver problemas.

-Dominar el uso del lenguaje algebraico como medio para modelizar situaciones reales.

### **3.º Competencia digital. CD**

-Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones de una ecuación y resolver dudas.

-Saber acceder a aulas virtuales.

### **4.º Aprender a aprender. CAA**

-Saber autoevaluar los conocimientos sobre lenguaje algebraico adquiridos en esta unidad.

### **5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

-Reconocer que el uso de ecuaciones es fundamental en la resolución de problemas sociales.

### **6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

-Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas con diferentes estrategias.

### **7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

-Reconocer la importancia de otras culturas en el desarrollo del lenguaje algebraico.

## **Unidad 9. Tablas y gráficas**

En esta unidad se explican los procedimientos de elaboración e interpretación de tablas y gráficas que relacionan los valores de dos magnitudes. Es una iniciación en el estudio de funciones reales de variable real. No requiere conocimientos previos sobre análisis funcional puesto que en el primer punto se muestra cómo representar puntos en el plano y los conceptos de ejes de coordenadas, eje de abscisas y eje de ordenadas. A continuación, se exponen situaciones laborales y de la vida cotidiana en las cuales aparecen tablas y gráficas. Finalmente, se define el concepto de función y se dan ejemplos sencillos.

Las funciones sirven para:

-Formular modelos matemáticos que resuelvan problemas reales del mundo de los negocios, las ciencias y la sociedad.

-Interpretar correctamente las informaciones que nos aportan sus gráficas que están presentes en los manuales técnicos de cualquier rama profesional.

- *Competencias que se trabajan*

#### **1.º Comunicación lingüística. CCLI**

-Entender un texto con el fin de poder resumir su información mediante una función y su gráfica.

#### **2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

-Conocer los elementos básicos que intervienen en el estudio de las funciones y su representación gráfica.

#### **3.º Competencia digital. CD**

-Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.

-Saber acceder a aulas virtuales.

-Fomentar el interés para aprender a utilizar softwares sencillos como GeoGebra para representar puntos del plano y funciones.

#### **4.º Aprender a aprender. CAA**

-Ser consciente de que se necesitan conocimientos acumulados para representar funciones.

#### **5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

-Dominar el concepto de función para comprender y valorar con espíritu crítico la información de los medios de comunicación.

#### **6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

-Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas con diferentes estrategias.

#### **7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

-Reconocer la presencia de gráficas de funciones en expresiones artísticas.

### **Unidad 10. Estadística y probabilidad**

La primera parte de esta unidad está dedicada al aprendizaje de los conceptos básicos de estadística: población, muestra, variable estadística

cualitativa, variable estadística cuantitativa, frecuencia absoluta, frecuencia relativa y porcentajes. Se muestra cómo calcular los parámetros de centralización: media aritmética, moda y mediana, y se describen los principales gráficos estadísticos: diagrama de barras, polígono de frecuencias y diagrama de sectores.

En la segunda parte se da una introducción al cálculo de probabilidades. Se explica qué es un experimento aleatorio y se asignan probabilidades a sucesos de experimentos aleatorios sencillos mediante la fórmula de probabilidad de Laplace.

Estos conocimientos sirven para:

- Interpretar correctamente las informaciones de tipo estadístico que aparecen en los medios de comunicación.
- Tomar decisiones de forma razonada en situaciones en las cuales interviene un suceso del cual se conoce su probabilidad.
- Desarrollar las habilidades comunicativas con la asimilación de los conceptos: *seguro, imposible, posible y probable*.
- Adquirir conocimientos previos para continuar estudios de formación profesional puesto que la estadística y la probabilidad son comunes a todas las áreas de conocimiento.

- *Competencias que se trabajan*

### **1.º Comunicación lingüística. CCLI**

- Expresar concisa y claramente un análisis estadístico basado en un conjunto de datos dados.
- Entender enunciados de problemas en los cuales interviene la probabilidad.

### **2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT**

- Interpretar y presentar la información estadística a partir de mesas, gráficos y medidas estadísticas, y calcular las medidas estadísticas básicas.
- Asignar probabilidades a sucesos de experimentos sencillos.

**3.º Competencia digital. CD**

- Utilizar la calculadora científica para comprobar las soluciones.
- Saber acceder a aulas virtuales.
- Fomentar el interés para aprender a utilizar softwares sencillos para organizar datos.

**4.º Aprender a aprender. CAA**

- Saber contextualizar los resultados obtenidos.

**5.º Competencias sociales y cívicas. CSC**

- Conocer, valorar y utilizar sistemáticamente conductas asociadas a la actividad matemática, como por ejemplo el orden, contraste, precisión y revisión sistemática, y crítica de los resultados.
- Valorar las técnicas de estadística y probabilidad como medio para resolver problemas de índole social.

**6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE**

- Utilizar los conocimientos adquiridos para plantear y resolver problemas con diferentes estrategias.

**7.º Conciencia y expresiones culturales. CEC**

- Mostrar interés para conocer textos históricos y literarios en los cuales aparecen teorías de juegos de azar.
- Desarrollar una conciencia crítica en relación con las noticias, datos, gráficos, etc. obtenidos de los medios de comunicación.

**Contenidos****Unidad 1. Modelización matemática. Números naturales**

- Modelización matemática
- Números naturales. Operaciones
- Números primos y compuestos
- Máximo común divisor y mínimo común múltiplo

**Unidad 2. Números enteros**

- Definiciones
- Representación gráfica

- Operaciones con números enteros
- Jerarquía de las operaciones

### **Unidad 3. Fracciones y números decimales**

- Definición de fracción
- Operaciones con fracciones
- La fracción como operador
- Fracciones y decimales
- Operaciones con decimales

### **Unidad 4. Unidades de medida**

- Unidades de Longitud
- Unidades de Superficie
- Unidades de Volumen y Capacidad
- Unidades de Massa
- Unidades de Tiempos
- Unidades Monetarias

### **Unidad 5. Figuras planas. Longitudes y áreas**

- Teorema de Pitágoras.
- Perímetros y áreas de polígonos
- Perímetros y áreas de figuras circulares
- Medida de ángulos

### **Unidad 6. Cuerpos geométricos**

- El espacio
- Prismas y pirámides
- Cilindro, cono y esfera
- Resolución de problemas

### **Unidad 7. Magnitudes proporcionales. Porcentajes. Escalas**

- Conceptos de razón y proporción
- Regla de tres simple directa
- Regla de tres simple inversa
- Porcentajes. Aumentos y disminuciones
- Escalas

### **Unidad 8. Iniciación al álgebra. Ecuaciones de primer grado**

- Expresión algebraica. Monomio y polinomio
- Traducción al lenguaje algebraico
- Ecuaciones de primer grado
- Resolución de problemas mediante ecuaciones

### **Unidad 9. Tablas y gráficas**

- Coordenadas en el plano cartesiano
- Tablas de valores y representación gráfica
- Funciones

### **Unidad 10. Estadística y probabilidad**

- Conceptos básicos de estadística
- Parámetros de centralización: media aritmética, moda y mediana
- Gráficos estadísticos
- Experimento aleatorio. Espacio muestral y sucesos
- Fórmula de la probabilidad de Laplace.

## **Descripción de las actividades de cada unidad didáctica**

### **Actividad inicial**

Cada unidad didáctica empieza con el planteamiento de un problema con el cual se pretende aumentar la motivación y fundamentar la necesidad de los contenidos a desarrollar y también puede aportar información al profesor y a los alumnos sobre el nivel de conocimientos relacionados con la unidad.

### **Actividades resueltas**

Después de la explicación de un concepto o procedimiento en el desarrollo de la unidad didáctica se enuncian actividades y se incluye su resolución.

### **Actividades propuestas**

Son análogas a las actividades resueltas y se proponen a continuación de estas. El objetivo es que el alumno lea detenidamente las actividades resueltas y aprenda las estrategias utilizadas.

### **Actividades finales**

En esta sección se plantean cuestiones, ejercicios y problemas para reforzar, consolidar los conocimientos adquiridos y repasar la unidad.

### **Resumen de la unidad**

El resumen tiene tres columnas: la primera contiene el nombre del concepto o propiedad, la segunda la definición y la tercera un ejemplo.

### **Sabías que...**

En este apartado se ilustra brevemente una curiosidad matemática relacionada con la unidad que implica una reflexión. Se incluye con la intención de incrementar el interés por la materia y la motivación para el estudio.

### **Autoevaluación**

Consta de 12 preguntas tipo test con cuatro opciones. Una es la correcta.

### **Solucionario**

Incluye la solución de las actividades propuestas, finales y de la autoevaluación.

### **Anexos**

- Tablas de multiplicar
- Tabla de números primos
- Calculadora científica

Este anexo recoge las instrucciones de uso de la calculadora científica relacionadas con los contenidos de las unidades. También incluye una Webgrafía de recursos.