

CRITERIOS EVALUACIÓN MATEMÁTICAS 1º ESO

Competencia específica 1

- 1.1. Comprender el enunciado de problemas del ámbito social, interpretando la situación planteada, organizando los datos y estableciendo relaciones entre ellos.
- 1.2. Estructurar el proceso de resolución de un problema en una o más etapas, desarrollando una estrategia que movilice las herramientas y saberes básicos necesarios para obtener una solución.
- 1.3. Revisar el proceso de resolución para evaluar la corrección de la solución obtenida e interpretarla, considerando si es adecuada para la situación planteada por el problema.
- 1.4. Conectar los problemas resueltos con otros problemas similares, encontrando características que permitan reformular o plantear nuevos problemas.

Competencia específica 2

- 2.1. Reconocer y analizar patrones o regularidades, justificando los pasos para construir o desarrollar conceptos y/o procedimientos matemáticos.
- 2.2. Formular y validar conjeturas sencillas de forma guiada analizando regularidades, propiedades y relaciones.
- 2.3. Comparar conceptos y procedimientos matemáticos explorando variantes y casos, y modificando condiciones.

Competencia específica 3

- 3.1. Analizar, medir y estructurar situaciones o fenómenos reales, identificando los aspectos que pueden ser matematizados para construir modelos matemáticos concretos o algunos modelos generales sencillos con herramientas algebraicas básicas.
- 3.2. Trabajar matemáticamente sobre un modelo concreto, o sobre uno general (manipulando expresiones algebraicas básicas), para obtener soluciones que permitan describir, interpretar y sacar conclusiones sobre una situación real.
- 3.3. Validar la solución obtenida a partir de un modelo matemático, contrastándola con la situación real para detectar posibles errores o identificar cambios en el modelo que puedan mejorar el resultado.
- 3.4. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados y/o empleando procedimientos de experimentación.

Competencia específica 4

- 4.1. Conocer aspectos básicos de programas de geometría dinámica y de cálculo simbólico.
- 4.2. Reproducir y diseñar algoritmos sencillos mediante herramientas tecnológicas básicas y programación por bloques para resolver situaciones problemáticas del ámbito social.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.3. Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples para abordarlo con un algoritmo o proceso computacional.
- 4.4. Analizar e interpretar situaciones problemáticas a través de la modificación de un algoritmo para simular distintas alternativas o posibilidades.

Competencia específica 5

- 5.1. Expresar contenido matemático haciendo uso de representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas.
- 5.2. Identificar semejanzas y diferencias entre representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.3. Seleccionar el simbolismo adecuado para describir contenido matemático sencillo correspondiente a situaciones del ámbito social.

Competencia específica 6

- 6.1. Identificar lenguaje matemático presente en situaciones del ámbito social cercanas al alumnado.
- 6.2. Utilizar vocabulario matemático específico básico para comunicar ideas matemáticas relativas a situaciones problemáticas del ámbito social.
- 6.3. Explicar ideas y procesos matemáticos utilizados en la resolución de un problema, así como de los resultados obtenidos.
- 6.4. Incorporar lenguaje matemático para reforzar la argumentación durante una discusión, debate o intercambio de ideas.

Competencia específica 7

- 7.1. Reconocer contenido matemático elemental de carácter numérico, espacial o geométrico presente en situaciones relevantes para el alumnado.
- 7.2. Valorar la importancia de las matemáticas en su vertiente instrumental como herramienta para favorecer el desarrollo.
- 7.3. Reconocer el potencial de las matemáticas para la resolución de problemas cotidianos del entorno del alumnado.

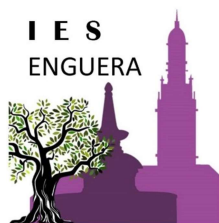
Competencia específica 8

- 8.1. Reconocer las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, expresando una actitud positiva para enfrentarse a ellos.
- 8.2. Valorar la capacidad propia, participando y contribuyendo respetuosamente en el trabajo en equipo para construir conocimiento matemático.
- 8.3. Valorar el error como una oportunidad de aprendizaje, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlo, tanto en el trabajo individual como en el de equipo.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

CRITERIOS EVALUACIÓN TALLER DE REFUERZO DE MATEMÁTICAS 1º ESO

Competencia específica 1

- 1.1. Comprender el enunciado de problemas del ámbito social, interpretando la situación planteada, organizando los datos y estableciendo relaciones entre ellos.
- 1.2. Estructurar el proceso de resolución de un problema en una o más etapas, desarrollando una estrategia que movilice las herramientas y saberes básicos necesarios para obtener una solución.
- 1.3. Revisar el proceso de resolución para evaluar la corrección de la solución obtenida e interpretarla, considerando si es adecuada para la situación planteada por el problema.
- 1.4. Conectar los problemas resueltos con otros problemas similares, encontrando características que permitan reformular o plantear nuevos problemas.

Competencia específica 2

- 2.1. Reconocer y analizar patrones o regularidades, justificando los pasos para construir o desarrollar conceptos y/o procedimientos matemáticos.
- 2.2. Formular y validar conjeturas sencillas de forma guiada analizando regularidades, propiedades y relaciones.
- 2.3. Comparar conceptos y procedimientos matemáticos explorando variantes y casos, y modificando condiciones.

Competencia específica 3

- 3.1. Analizar, medir y estructurar situaciones o fenómenos reales, identificando los aspectos que pueden ser matematizados para construir modelos matemáticos concretos o algunos modelos generales sencillos con herramientas algebraicas básicas.
- 3.2. Trabajar matemáticamente sobre un modelo concreto, o sobre uno general (manipulando expresiones algebraicas básicas), para obtener soluciones que permitan describir, interpretar y sacar conclusiones sobre una situación real.
- 3.3. Validar la solución obtenida a partir de un modelo matemático, contrastándola con la situación real para detectar posibles errores o identificar cambios en el modelo que puedan mejorar el resultado.
- 3.4. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados y/o empleando procedimientos de experimentación.

Competencia específica 4

- 4.1. Conocer aspectos básicos de programas de geometría dinámica y de cálculo simbólico.
- 4.2. Reproducir y diseñar algo sencillo mediante herramientas tecnológicas básicas y programación por bloques para resolver situaciones problemáticas del ámbito social.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur

- 4.3. Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples para abordarlo con un algoritmo o proceso computacional.
- 4.4. Analizar e interpretar situaciones problemáticas a través de la modificación de un algoritmo para simular distintas alternativas o posibilidades.

Competencia específica 5

- 5.1. Expresar contenido matemático haciendo uso de representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas.
- 5.2. Identificar semejanzas y diferencias entre representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.3. Seleccionar el simbolismo adecuado para describir contenido matemático sencillo correspondiente a situaciones del ámbito social.

Competencia específica 6

- 6.1. Identificar lenguaje matemático presente en situaciones del ámbito social cercanas al alumnado.
- 6.2. Utilizar vocabulario matemático específico básico para comunicar ideas matemáticas relativas a situaciones problemáticas del ámbito social.
- 6.3. Explicar ideas y procesos matemáticos utilizados en la resolución de un problema, así como de los resultados obtenidos.
- 6.4. Incorporar lenguaje matemático para reforzar la argumentación durante una discusión, debate o intercambio de ideas.

Competencia específica 7

- 7.1. Reconocer contenido matemático elemental de carácter numérico, espacial o geométrico presente en situaciones relevantes para el alumnado.
- 7.2. Valorar la importancia de las matemáticas en su vertiente instrumental como herramienta para favorecer el desarrollo.
- 7.3. Reconocer el potencial de las matemáticas para la resolución de problemas cotidianos del entorno del alumnado.

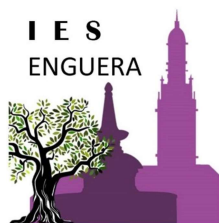
Competencia específica 8

- 8.1. Reconocer las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, expresando una actitud positiva para enfrentarse a ellos.
- 8.2. Valorar la capacidad propia, participando y contribuyendo respetuosamente en el trabajo en equipo para construir conocimiento matemático.
- 8.3. Valorar el error como una oportunidad de aprendizaje, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlo, tanto en el trabajo individual como en el de equipo.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

CRITERIOS EVALUACIÓN MATEMÁTICAS 2º ESO

Competencia específica 1

- 1.1. Comprender el enunciado de problemas del ámbito social, interpretando la situación planteada, organizando los datos y estableciendo relaciones entre ellos.
- 1.2. Estructurar el proceso de resolución de un problema en una o más etapas, desarrollando una estrategia que movilice las herramientas y saberes básicos necesarios para obtener una solución.
- 1.3. Revisar el proceso de resolución para evaluar la corrección de la solución obtenida e interpretarla, considerando si es adecuada para la situación planteada por el problema.
- 1.4. Conectar los problemas resueltos con otros problemas similares, encontrando características que permitan reformular o plantear nuevos problemas.

Competencia específica 2

- 2.1. Reconocer y analizar patrones o regularidades, justificando los pasos para construir o desarrollar conceptos y/o procedimientos matemáticos.
- 2.2. Formular y validar conjeturas sencillas de forma guiada analizando regularidades, propiedades y relaciones.
- 2.3. Comparar conceptos y procedimientos matemáticos explorando variantes y casos, y modificando condiciones.

Competencia específica 3

- 3.1. Analizar, medir y estructurar situaciones o fenómenos reales, identificando los aspectos que pueden ser matematizados para construir modelos matemáticos concretos o algunos modelos generales sencillos con herramientas algebraicas básicas.
- 3.2. Trabajar matemáticamente sobre un modelo concreto, o sobre uno general (manipulando expresiones algebraicas básicas), para obtener soluciones que permitan describir, interpretar y sacar conclusiones sobre una situación real.
- 3.3. Validar la solución obtenida a partir de un modelo matemático, contrastándola con la situación real para detectar posibles errores o identificar cambios en el modelo que puedan mejorar el resultado.
- 3.4. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados y/o empleando procedimientos de experimentación.

Competencia específica 4

- 4.1. Conocer aspectos básicos de programas de geometría dinámica y de cálculo simbólico.
- 4.2. Reproducir y diseñar algo sencillo mediante herramientas tecnológicas básicas y programación por bloques para resolver situaciones problemáticas del ámbito social.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.3. Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples para abordarlo con un algoritmo o proceso computacional.
- 4.4. Analizar e interpretar situaciones problemáticas a través de la modificación de un algoritmo para simular distintas alternativas o posibilidades.

Competencia específica 5

- 5.1. Expresar contenido matemático haciendo uso de representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas.
- 5.2. Identificar semejanzas y diferencias entre representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.3. Seleccionar el simbolismo adecuado para describir contenido matemático sencillo correspondiente a situaciones del ámbito social.

Competencia específica 6

- 6.1. Identificar lenguaje matemático presente en situaciones del ámbito social cercanas al alumnado.
- 6.2. Utilizar vocabulario matemático específico básico para comunicar ideas matemáticas relativas a situaciones problemáticas del ámbito social.
- 6.3. Explicar ideas y procesos matemáticos utilizados en la resolución de un problema, así como de los resultados obtenidos.
- 6.4. Incorporar lenguaje matemático para reforzar la argumentación durante una discusión, debate o intercambio de ideas.

Competencia específica 7

- 7.1. Reconocer contenido matemático elemental de carácter numérico, espacial o geométrico presente en situaciones relevantes para el alumnado.
- 7.2. Valorar la importancia de las matemáticas en su vertiente instrumental como herramienta para favorecer el desarrollo.
- 7.3. Reconocer el potencial de las matemáticas para la resolución de problemas cotidianos del entorno del alumnado.

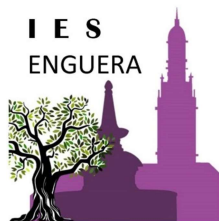
Competencia específica 8

- 8.1. Reconocer las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, expresando una actitud positiva para enfrentarse a ellos.
- 8.2. Valorar la capacidad propia, participando y contribuyendo respetuosamente en el trabajo en equipo para construir conocimiento matemático.
- 8.3. Valorar el error como una oportunidad de aprendizaje, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlo, tanto en el trabajo individual como en el de equipo.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

CRITERIOS EVALUACIÓN TALLER DE REFUERZO DE MATEMÁTICAS 2º ESO

Competencia específica 1

- 1.1. Comprender el enunciado de problemas del ámbito social, interpretando la situación planteada, organizando los datos y estableciendo relaciones entre ellos.
- 1.2. Estructurar el proceso de resolución de un problema en una o más etapas, desarrollando una estrategia que movilice las herramientas y sabe res básicos necesarios para obtener una solución.
- 1.3. Revisar el proceso de resolución para evaluar la corrección de la solución obtenida e interpretarla, considerando si es adecuada para la situación planteada por el problema.
- 1.4. Conectar los problemas re sueltos con otros problemas similares, encontrando características que permitan reformular o plantear nuevos problemas.

Competencia específica 2

- 2.1. Reconocer y analizar patrones o regularidades, justificando los pasos para construir o desarrollar conceptos y/o procedimientos matemáticos.
- 2.2. Formular y validar conjeturas sencillas de forma guiada analizando regularidades, propiedades y relaciones.
- 2.3. Comparar conceptos y procedimientos matemáticos explorando variantes y casos, y modificando condiciones.

Competencia específica 3

- 3.1. Analizar, medir y estructurar situaciones o fenómenos reales, identificando los aspectos que pueden ser matematisados para construir modelos matemáticos concretos o algunos modelos generales sencillos con herramientas algebraicas básicas.
- 3.2. Trabajar matemáticamente sobre un modelo concreto, o sobre uno general (manipulando expresiones algebraicas básicas), para obtener soluciones que permitan describir, interpretar y sacar conclusiones sobre una situación real.
- 3.3. Validar la solución obtenida a partir de un modelo matemático, contrastándola con la situación real para detectar posibles errores o identificar cambios en el modelo que pue dan mejorar el resultado.
- 3.4. Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resol viendo problemas contextualizados y/o empleando procedimientos de experimentación.

Competencia específica 4

- 4.1. Conocer aspectos básicos de programas de geometría dinámica y de cálculo simbólico.
- 4.2. Reproducir y diseñar algoritmos sencillos mediante herramientas tecnológicas básicas y programación por bloques para resolver situaciones problemáticas del ámbito social.



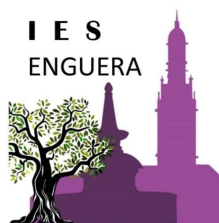
Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.3. Reconocer patrones, organizar datos y descomponer un problema en partes más simples para abordarlo con un algoritmo o proceso computacional.
- 4.4. Analizar e interpretar situaciones problemáticas a través de la modificación de un algoritmo para simular distintas alternativas o posibilidades.

Competencia específica 5

- 5.1. Expresar contenido matemático haciendo uso de representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas.
- 5.2. Identificar semejanzas y diferencias entre representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.3. Seleccionar el simbolismo adecuado para describir contenido matemático sencillo correspondiente a situaciones del ámbito social.

Competencia específica 6

- 6.1. Identificar lenguaje matemático presente en situaciones del ámbito social cercanas al alumnado.
- 6.2. Utilizar vocabulario matemático específico básico para comunicar ideas matemáticas relativas a situaciones problemáticas del ámbito social.
- 6.3. Explicar ideas y procesos matemáticos utilizados en la resolución de un problema, así como de los resultados obtenidos.
- 6.4. Incorporar lenguaje matemático para reforzar la argumentación durante una discusión, debate o intercambio de ideas.

Competencia específica 7

- 7.1. Reconocer contenido matemático elemental de carácter numérico, espacial o geométrico presente en situaciones relevantes para el alumnado.
- 7.2. Valorar la importancia de las matemáticas en su vertiente instrumental como herramienta para favorecer el desarrollo.
- 7.3. Reconocer el potencial de las matemáticas para la resolución de problemas cotidianos del entorno del alumnado.

Competencia específica 8

- 8.1. Reconocer las emociones propias al abordar nuevos retos matemáticos, expresando una actitud positiva para enfrentarse a ellos.
- 8.2. Valorar la capacidad propia, participando y contribuyendo respetuosamente en el trabajo en equipo para construir conocimiento matemático.
- 8.3. Valorar el error como una oportunidad de aprendizaje, aceptando el bloqueo en la resolución de problemas y asumiendo la iniciativa de superarlo, tanto en el trabajo individual como en el de equipo.



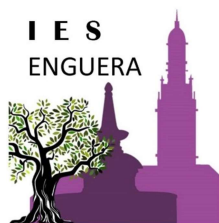
Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

CRITERIOS EVALUACIÓN MATEMÁTICAS 3º ESO

Competencia específica 1

- 1.1. Extraer la información necesaria del enunciado de problemas sencillos del ámbito social o de iniciación al ámbito profesional y científico, y estructurar el proceso de resolución en distintas etapas.
- 1.2. Resolver problemas sencillos del ámbito social o de iniciación a los ámbitos profesional y científico movilizandando de manera adecuada y justificada los conceptos y procedimientos necesarios.
- 1.3. Comparar la solución obtenida con la de sus compañeros y compañeras, valorando si se requiere una revisión o rectificación del proceso de resolución seguido.
- 1.4. Generalizar la resolución de algunos problemas sencillos para solucionar problemas similares o más complejos.

Competencia específica 2

- 2.1. Usar contraejemplos para refutar conjeturas de naturaleza matemática.
- 2.2. Validar informalmente algunas conjeturas sobre propiedades o relaciones matemáticas adecuadas al nivel madurativo, cognitivo y evolutivo del alumnado, a partir de casos particulares.
- 2.3. Conectar diferentes conceptos y procedimientos matemáticos adecuados al nivel madurativo, cognitivo y evolutivo del alumnado, argumentando el razonamiento empleado.

Competencia específica 3

- 3.1. Establecer conexiones entre los saberes propios de las matemáticas y los de otras disciplinas, empleando procedimientos de indagación como la identificación, medición y clasificación.
- 3.2. Seleccionar información relevante, identificar conceptos matemáticos, patrones y regularidades en situaciones o fenómenos reales y, a partir de ellos, construir modelos matemáticos concretos y algunos generales, empleando herramientas algebraicas y funcionales básicas.
- 3.3. Analizar, interpretar y hacer predicciones sobre situaciones o fenómenos reales a partir del desarrollo y tratamiento de un modelo matemático.
- 3.4. Comparar y valorar distintos modelos matemáticos a nivel básico que describan una situación o fenómeno real.

Competencia específica 4

- 4.1. Conocer aspectos básicos de la hoja de cálculo y de programas de cálculo simbólico.
- 4.2. Reproducir y diseñar algoritmos sencillos mediante programación por bloques para resolver situaciones problemáticas del ámbito social o de iniciación a los ámbitos profesional y científico.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.3. Resolver situaciones problemáticas descomponiendo y estructurando sus partes mediante algoritmos.
- 4.4. Analizar situaciones de cierto nivel de complejidad en juegos de lógica o de tablero abstractos, estudiando las alternativas para tomar la decisión más adecuada, o determinar la estrategia ganadora, en caso de existir.

Competencia específica 5

- 5.1. Manejar las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, funcionales, geométricas y gráficas de objetos matemáticos respetando las reglas que las rigen.
- 5.2. Realizar conversiones, en al menos una dirección, entre las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, funcionales, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.3. Seleccionar el simbolismo adecuado para describir matemáticamente situaciones correspondientes al ámbito social.

Competencia específica 6

- 6.1. Interpretar correctamente mensajes orales y escritos relativos al ámbito social que incluyan informaciones con contenido matemático.
- 6.2. Comunicar ideas matemáticas introduciendo aspectos básicos del lenguaje formal.
- 6.3. Explicar y dar significado matemático a resultados provenientes de situaciones problemáticas del ámbito social.
- 6.4. Utilizar el lenguaje matemático para argumentar y defender los razonamientos propios en situaciones de intercambio comunicativo relativas al ámbito social.

Competencia específica 7

- 7.1. Reconocer contenido matemático elemental de carácter numérico, espacial o geométrico presente en manifestaciones artísticas y culturales.
- 7.2. Valorar la importancia del desarrollo de las matemáticas como herramienta para el avance social y cultural de la humanidad.
- 7.3. Valorar las matemáticas como vehículo para la resolución de problemas cotidianos del ámbito social y cultural.
- 7.4. Apreciar el carácter universal de las matemáticas, por su versatilidad, su lenguaje propio y su funcionalidad.

Competencia específica 8

- 8.1. Gestionar las emociones, las actitudes y los procesos cognitivos implicados al enfrentarse a situaciones de aprendizaje complejas relacionadas con las matemáticas.
- 8.2. Desarrollar creencias favorables hacia las matemáticas y hacia las propias capacidades en el quehacer matemático, tanto de carácter individual como en el trabajo colaborativo.
- 8.3. Transformar los errores en oportunidades de aprendizaje y encontrar vías para evitar el bloqueo en situaciones problemáticas y del trabajo matemático, así como en la gestión del trabajo en equipo.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur

CRITERIOS EVALUACIÓN MATEMÁTICAS A 4º ESO

Competencia específica 1

- 1.1. Aplicar diferentes estrategias para resolver problemas del ámbito social o de iniciación al ámbito profesional y científico, seleccionando la más adecuada atendiendo a criterios de eficiencia y/o sencillez.
- 1.2. Analizar críticamente los procedimientos de resolución seguidos y aprender de los errores cometidos, incorporando alternativas planteadas por los compañeros y compañeras y proponiendo mejoras.
- 1.3. Comparar la solución obtenida con la solución esperada de un problema, o con la encontrada en fuentes de información, valorando si se requiere una revisión o rectificación del proceso de resolución seguido.
- 1.4. Generalizar el proceso de resolución de un problema dado y transferirlo a otras situaciones y contextos matemáticamente equivalentes o de mayor complejidad.

Competencia específica 2

- 2.1. Formular conjeturas sobre propiedades o relaciones matemáticas y explorar su validez reconociendo patrones o desarrollando una cadena de procedimientos matemáticos.
- 2.2. Justificar los pasos de una argumentación o procedimiento matemático y generalizar algunos argumentos para hacer demostraciones sencillas.
- 2.3. Comparar y conectar diferentes conceptos y procedimientos matemáticos, argumentando las equivalencias y diferencias en el razonamiento empleado.

Competencia específica 3

- 3.1. Establecer conexiones bidireccionales entre las matemáticas y otras disciplinas, empleando procedimientos de indagación como la identificación, inferencia, medición y clasificación.
- 3.2. Construir modelos matemáticos generales a nivel básico, empleando herramientas algebraicas y funcionales, que representen distintas situaciones y fenómenos reales, para interpretarlos, analizarlos y hacer predicciones.
- 3.3. Comparar y valorar distintos modelos matemáticos que describan una situación o fenómeno real.
- 3.4. Construir nuevos modelos matemáticos para describir fenómenos reales a partir de la transformación de otros modelos conocidos, adaptando su estructura a la situación planteada.

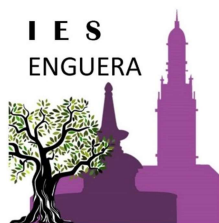
Competencia específica 4

- 4.1. Diseñar e implementar algoritmos utilizando la hoja de cálculo y programas de cálculo simbólico.
- 4.2. Reproducir y diseñar algoritmos mediante programación por bloques para resolver situaciones problemáticas.
- 4.3. Resolver situaciones problemáticas de cierta complejidad descomponiendo y estructurando sus partes mediante algoritmos y analizando las diferentes opciones que se plantean.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.4. Analizar situaciones complejas en juegos de lógica o de tablero abstractos, desarrollando un método sistemático y creativo para tomar la decisión más adecuada, o determinar la estrategia ganadora, en caso de existir.
- 4.5. Tomar decisiones adecuadas en situaciones de reto, adecuadas al nivel madurativo, cognitivo y evolutivo del alumnado, mediante el análisis lógico y la implementación de estrategias algorítmicas

Competencia específica 5

- 5.1. Manejar con precisión las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, funcionales, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.2. Realizar conversiones bidireccionales entre las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, funcionales, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.3. Seleccionar el simbolismo matemático adecuado para describir matemáticamente situaciones correspondientes al ámbito social y de iniciación a los ámbitos profesional y científico.

Competencia específica 6

- 6.1. Comunicar ideas matemáticas empleando el nivel de lenguaje formal adecuado a la situación madurativa, cognitiva y evolutiva del alumnado.
- 6.2. Explicar y dar significado matemático a informaciones relativas a situaciones problemáticas del ámbito social o de iniciación a ámbitos profesional y científico.
- 6.3. Argumentar y debatir sobre situaciones relevantes con claridad y solidez apoyándose en el lenguaje matemático.

Competencia específica 7

- 7.1. Reconocer el contenido matemático de carácter numérico, espacial, geométrico, algebraico o funcional presente en el arte, la ingeniería y la organización económica y social.
- 7.2. Valorar la importancia del desarrollo de las matemáticas como motor del avance científico y tecnológico, y como medio para afrontar los principales desafíos del siglo XXI.
- 7.3. Valorar los aspectos históricos de las matemáticas más relevantes y su relación con la historia de la humanidad.
- 7.4. Reconocer el carácter universal de las matemáticas y su importancia clave en la comprensión del universo.

Competencia específica 8

- 8.1. Identificar los factores relevantes en la comprensión y aprendizaje de los procesos matemáticos, y tomar la actitud adecuada para la superación y la mejora personal.
- 8.2. Desarrollar el pensamiento crítico y creativo en una variedad de situaciones a partir del trabajo matemático, tanto individual como en equipo.
- 8.3. Reforzar la autoestima y mejorar el autoconcepto a través de la resolución de situaciones problemáticas y de aprendizaje que involucren destrezas y procedimientos matemáticos.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur

CRITERIOS EVALUACIÓN MATEMÁTICAS B 4º ESO

Competencia específica 1

- 1.1. Aplicar diferentes estrategias para resolver problemas del ámbito social o de iniciación al ámbito profesional y científico, seleccionando la más adecuada atendiendo a criterios de eficiencia y/o sencillez.
- 1.2. Analizar críticamente los procedimientos de resolución seguidos y aprender de los errores cometidos, incorporando alternativas planteadas por los compañeros y compañeras y proponiendo mejoras.
- 1.3. Comparar la solución obtenida con la solución esperada de un problema, o con la encontrada en fuentes de información, valorando si se requiere una revisión o rectificación del proceso de resolución seguido.
- 1.4. Generalizar el proceso de resolución de un problema dado y transferirlo a otras situaciones y contextos matemáticamente equivalentes o de mayor complejidad.

Competencia específica 2

- 2.1. Formular conjeturas sobre propiedades o relaciones matemáticas y explorar su validez reconociendo patrones o desarrollando una cadena de procedimientos matemáticos.
- 2.2. Justificar los pasos de una argumentación o procedimiento matemático y generalizar algunos argumentos para hacer demostraciones sencillas.
- 2.3. Comparar y conectar diferentes conceptos y procedimientos matemáticos, argumentando las equivalencias y diferencias en el razonamiento empleado.

Competencia específica 3

- 3.1. Establecer conexiones bidireccionales entre las matemáticas y otras disciplinas, empleando procedimientos de indagación como la identificación, inferencia, medición y clasificación.
- 3.2. Construir modelos matemáticos generales a nivel básico, empleando herramientas algebraicas y funcionales, que representen distintas situaciones y fenómenos reales, para interpretarlos, analizarlos y hacer predicciones.
- 3.3. Comparar y valorar distintos modelos matemáticos que describan una situación o fenómeno real.
- 3.4. Construir nuevos modelos matemáticos para describir fenómenos reales a partir de la transformación de otros modelos conocidos, adaptando su estructura a la situación planteada.

Competencia específica 4

- 4.1. Diseñar e implementar algoritmos utilizando la hoja de cálculo y programas de cálculo simbólico.
- 4.2. Reproducir y diseñar algoritmos mediante programación por bloques para resolver situaciones problemáticas.
- 4.3. Resolver situaciones problemáticas de cierta complejidad descomponiendo y estructurando sus partes mediante algoritmos y analizando las diferentes opciones que se plantean.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.4. Analizar situaciones complejas en juegos de lógica o de tablero abstractos, desarrollando un método sistemático y creativo para tomar la decisión más adecuada, o determinar la estrategia ganadora, en caso de existir.
- 4.5. Tomar decisiones adecuadas en situaciones de reto, adecuadas al nivel madurativo, cognitivo y evolutivo del alumnado, mediante el análisis lógico y la implementación de estrategias algorítmicas

Competencia específica 5

- 5.1. Manejar con precisión las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, funcionales, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.2. Realizar conversiones bidireccionales entre las representaciones icónico-manipulativas, numéricas, simbólico-algebraicas, tabulares, funcionales, geométricas y gráficas de objetos matemáticos.
- 5.3. Seleccionar el simbolismo matemático adecuado para describir matemáticamente situaciones correspondientes al ámbito social y de iniciación a los ámbitos profesional y científico.

Competencia específica 6

- 6.1. Comunicar ideas matemáticas empleando el nivel de lenguaje formal adecuado a la situación madurativa, cognitiva y evolutiva del alumnado.
- 6.2. Explicar y dar significado matemático a informaciones relativas a situaciones problemáticas del ámbito social o de iniciación a ámbitos profesional y científico.
- 6.3. Argumentar y debatir sobre situaciones relevantes con claridad y solidez apoyándose en el lenguaje matemático.

Competencia específica 7

- 7.1. Reconocer el contenido matemático de carácter numérico, espacial, geométrico, algebraico o funcional presente en el arte, la ingeniería y la organización económica y social.
- 7.2. Valorar la importancia del desarrollo de las matemáticas como motor del avance científico y tecnológico, y como medio para afrontar los principales desafíos del siglo XXI.
- 7.3. Valorar los aspectos históricos de las matemáticas más relevantes y su relación con la historia de la humanidad.
- 7.4. Reconocer el carácter universal de las matemáticas y su importancia clave en la comprensión del universo.

Competencia específica 8

- 8.1. Identificar los factores relevantes en la comprensión y aprendizaje de los procesos matemáticos, y tomar la actitud adecuada para la superación y la mejora personal.
- 8.2. Desarrollar el pensamiento crítico y creativo en una variedad de situaciones a partir del trabajo matemático, tanto individual como en equipo.
- 8.3. Reforzar la autoestima y mejorar el autoconcepto a través de la resolución de situaciones problemáticas y de aprendizaje que involucren destrezas y procedimientos matemáticos.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur

CRITERIS AVALUACIÓ MATEMÀTIQUES 1r ESO

Competència específica 1

- 1.1. Comprendre l'enunciat de problemes de l'àmbit social, interpretant la situació plantejada, organitzant els dades i establint relacions entre ells.
- 1.2. Estructurar el procés de resolució d'un problema en una o més etapes, desenrotllant una estratègia que mobilitze les ferramentes i sap cap de bàsics necessaris per a obtenir una solució.
- 1.3. Revisar el procés de resolució per a avaluar la correcció de la solució obtinguda i interpretar-la, considerant si és adequada per a la situació plantejada pel problema.
- 1.4. Connectar els problemes resolts amb altres problemes similars, trobant característiques que permeten reformular o plantejar nous problemes.

Competència específica 2

- 2.1. Reconèixer i analitzar patrons o regularitats, justificant els passos per a construir o desenrotllar conceptes i/o procediments matemàtics.
- 2.2. Formular i validar conjectures senzilles de forma guiada analitzant regularitats, propietats i relacions.
- 2.3. Comparar conceptes i procediments matemàtics explorant variants i casos, i modificant condicions.

Competència específica 3

- 3.1. Analitzar, mesurar i estructurar situacions o fenòmens reals, identificant els aspectes que poden ser matematitzats per a construir models matemàtics concrets o alguns models generals senzills amb ferramentes algebraiques bàsiques.
- 3.2. Treballar matemàticament sobre un model concret, o sobre un general (manipulant expressions algebraiques bàsiques), per a obtenir solucions que permeten descriure, interpretar i traure conclusions sobre una situació real.
- 3.3. Validar la solució obtinguda a partir d'un model matemàtic, contrastant-la amb la situació real per a detectar possibles errors o identificar canvis en el model que puguin millorar el resultat.
- 3.4. Identificar connexions coherents entre les matemàtiques i altres matèries resolvent problemes contextualitzats i/o emprant procediments d'experimentació.

Competència específica 4

- 4.1. Conèixer aspectes bàsics de programes de geometria dinàmica i de càlcul simbòlic.
- 4.2. Reproduir i dissenyar alguna cosa mitjançant eines senzilles mitjançant ferramentes tecnològiques bàsiques i programació per blocs per a resoldre situacions problemàtiques de l'àmbit social.

- 4.3. Reconéixer patrons, organitzar dades i descompondre un problema en parts més simples per a abordar-lo amb un algorisme o procés computacional.
- 4.4. Analitzar i interpretar situacions problemàtiques a través de la modificació d'un algorisme per a simular diferents alternatives o possibilitats.

Competència específica 5

- 5.1. Expressar contingut matemàtic fent ús de representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques.
- 5.2. Identificar semblances i diferències entre representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.3. Seleccionar el simbolisme adequat per a descriure contingut matemàtic senzill corresponent a situacions de l'àmbit social.

Competència específica 6

- 6.1. Identificar llenguatge matemàtic present en situacions de l'àmbit social pròximes a l'alumnat.
- 6.2. Utilitzar vocabulari matemàtic específic bàsic per a comunicar idees matemàtiques relatives a situacions problemàtiques de l'àmbit social.
- 6.3. Explicar idees i processos matemàtics utilitzats en la resolució d'un problema, així com dels resultats obtinguts.
- 6.4. Incorporar llenguatge matemàtic per a reforçar l'argumentació durant una discussió, debat o intercanvi d'idees.

Competència específica 7

- 7.1. Reconéixer contingut matemàtic elemental de caràcter numèric, espacial o geomètric present en situacions rellevants per a l'alumnat.
- 7.2. Valorar la importància de les matemàtiques en el seu vessant instrumental com a eina per a afavorir el desenrotllament.
- 7.3. Reconéixer el potencial de les matemàtiques per a la resolució de problemes quotidians de l'entorn de l'alumnat.

Competència específica 8

- 8.1. Reconéixer les emocions pròpies en abordar nous reptes matemàtics, expressant una actitud positiva per a enfrontar-se a ells.
- 8.2. Valorar la capacitat pròpia, participant i contribuint respectuosament en el treball en equip per a construir coneixement matemàtic.
- 8.3. Valorar l'error com una oportunitat d'aprenentatge, acceptant el bloqueig en la resolució de problemes i assumint la iniciativa de superar-ho, tant en el treball individual com en el d'equip.



CRITERIS AVALUACIÓ

***TALLER DE REFORÇ DE MATEMÀTIQUES**

1r ESO

Competència específica 1

- 1.1. Comprendre l'enunciat de problemes de l'àmbit social, interpretant la situació plantejada, organitzant els dades i establint relacions entre ells.
- 1.2. Estructurar el procés de resolució d'un problema en una o més etapes, desenrotllant una estratègia que mobilitze les ferramentes i sap cap de bàsics necessaris per a obtenir una solució.
- 1.3. Revisar el procés de resolució per a avaluar la correcció de la solució obtinguda i interpretar-la, considerant si és adequada per a la situació plantejada pel problema.
- 1.4. Connectar els problemes resolts amb altres problemes similars, trobant característiques que permeten reformular o plantejar nous problemes.

Competència específica 2

- 2.1. Reconèixer i analitzar patrons o regularitats, justificant els passos per a construir o desenrotllar conceptes i/o procediments matemàtics.
- 2.2. Formular i validar conjectures senzilles de forma guiada analitzant regularitats, propietats i relacions.
- 2.3. Comparar conceptes i procediments matemàtics explorant variants i casos, i modificant condicions.

Competència específica 3

- 3.1. Analitzar, mesurar i estructurar situacions o fenòmens reals, identificant els aspectes que poden ser matematitzats per a construir models matemàtics concrets o alguns models generals senzills amb ferramentes algebraiques bàsiques.
- 3.2. Treballar matemàticament sobre un model concret, o sobre un general (manipulant expressions algebraiques bàsiques), per a obtenir solucions que permeten descriure, interpretar i traure conclusions sobre una situació real.
- 3.3. Validar la solució obtinguda a partir d'un model matemàtic, contrastant-la amb la situació real per a detectar possibles errors o identificar canvis en el model que puguin millorar el resultat.
- 3.4. Identificar connexions coherents entre les matemàtiques i altres matèries resolvent problemes contextualitzats i/o emprant procediments d'experimentació.

Competència específica 4

- 4.1. Conèixer aspectes bàsics de programes de geometria dinàmica i de càlcul simbòlic.
- 4.2. Reproduir i dissenyar alguna cosa mitjançant eines senzilles mitjançant ferramentes tecnològiques bàsiques i programació per blocs per a resoldre situacions problemàtiques de l'àmbit social.

- 4.3. Reconéixer patrons, organitzar dades i descompondre un problema en parts més simples per a abordar-lo amb un algorisme o procés computacional.
- 4.4. Analitzar i interpretar situacions problemàtiques a través de la modificació d'un algorisme per a simular diferents alternatives o possibilitats.

Competència específica 5

- 5.1. Expressar contingut matemàtic fent ús de representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques.
- 5.2. Identificar semblances i diferències entre representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.3. Seleccionar el simbolisme adequat per a descriure contingut matemàtic senzill corresponent a situacions de l'àmbit social.

Competència específica 6

- 6.1. Identificar llenguatge matemàtic present en situacions de l'àmbit social pròximes a l'alumnat.
- 6.2. Utilitzar vocabulari matemàtic específic bàsic per a comunicar idees matemàtiques relatives a situacions problemàtiques de l'àmbit social.
- 6.3. Explicar idees i processos matemàtics utilitzats en la resolució d'un problema, així com dels resultats obtinguts.
- 6.4. Incorporar llenguatge matemàtic per a reforçar l'argumentació durant una discussió, debat o intercanvi d'idees.

Competència específica 7

- 7.1. Reconéixer contingut matemàtic elemental de caràcter numèric, espacial o geomètric present en situacions rellevants per a l'alumnat.
- 7.2. Valorar la importància de les matemàtiques en el seu vessant instrumental com a eina per a afavorir el desenrotllament.
- 7.3. Reconéixer el potencial de les matemàtiques per a la resolució de problemes quotidians de l'entorn de l'alumnat.

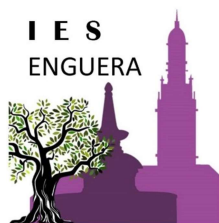
Competència específica 8

- 8.1. Reconéixer les emocions pròpies en abordar nous reptes matemàtics, expressant una actitud positiva per a enfrontar-se a ells.
- 8.2. Valorar la capacitat pròpia, participant i contribuint respectuosament en el treball en equip per a construir coneixement matemàtic.
- 8.3. Valorar l'error com una oportunitat d'aprenentatge, acceptant el bloqueig en la resolució de problemes i assumint la iniciativa de superar-ho, tant en el treball individual com en el d'equip.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

CRITERIS AVALUACIÓ MATEMÀTIQUES 2n ESO

Competència específica 1

- 1.1. Comprendre l'enunciat de problemes de l'àmbit social, interpretant la situació plantejada, organitzant els dades i establint relacions entre ells.
- 1.2. Estructurar el procés de resolució d'un problema en una o més etapes, desenrotllant una estratègia que mobilitze les ferramentes i sap cap de bàsics necessaris per a obtenir una solució.
- 1.3. Revisar el procés de resolució per a avaluar la correcció de la solució obtinguda i interpretar-la, considerant si és adequada per a la situació plantejada pel problema.
- 1.4. Connectar els problemes resolts amb altres problemes similars, trobant característiques que permeten reformular o plantejar nous problemes.

Competència específica 2

- 2.1. Reconèixer i analitzar patrons o regularitats, justificant els passos per a construir o desenrotllar conceptes i/o procediments matemàtics.
- 2.2. Formular i validar conjectures senzilles de forma guiada analitzant regularitats, propietats i relacions.
- 2.3. Comparar conceptes i procediments matemàtics explorant variants i casos, i modificant condicions.

Competència específica 3

- 3.1. Analitzar, mesurar i estructurar situacions o fenòmens reals, identificant els aspectes que poden ser matematitzats per a construir models matemàtics concrets o alguns models generals senzills amb ferramentes algebraiques bàsiques.
- 3.2. Treballar matemàticament sobre un model concret, o sobre un general (manipulant expressions algebraiques bàsiques), per a obtenir solucions que permeten descriure, interpretar i traure conclusions sobre una situació real.
- 3.3. Validar la solució obtinguda a partir d'un model matemàtic, contrastant-la amb la situació real per a detectar possibles errors o identificar canvis en el model que puguin millorar el resultat.
- 3.4. Identificar connexions coherents entre les matemàtiques i altres matèries resolvent problemes contextualitzats i/o emprant procediments d'experimentació.

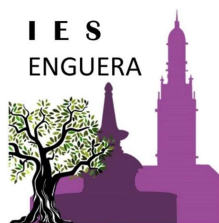
Competència específica 4

- 4.1. Conèixer aspectes bàsics de programes de geometria dinàmica i de càlcul simbòlic.
- 4.2. Reproduir i dissenyar alguna cosa mitjançant eines senzilles mitjançant ferramentes tecnològiques bàsiques i programació per blocs per a resoldre situacions problemàtiques de l'àmbit social.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



- 4.3. Reconéixer patrons, organitzar dades i descompondre un problema en parts més simples per a abordar-lo amb un algorisme o procés computacional.
- 4.4. Analitzar i interpretar situacions problemàtiques a través de la modificació d'un algorisme per a simular diferents alternatives o possibilitats.

Competència específica 5

- 5.1. Expressar contingut matemàtic fent ús de representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques.
- 5.2. Identificar semblances i diferències entre representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.3. Seleccionar el simbolisme adequat per a descriure contingut matemàtic senzill corresponent a situacions de l'àmbit social.

Competència específica 6

- 6.1. Identificar llenguatge matemàtic present en situacions de l'àmbit social pròximes a l'alumnat.
- 6.2. Utilitzar vocabulari matemàtic específic bàsic per a comunicar idees matemàtiques relatives a situacions problemàtiques de l'àmbit social.
- 6.3. Explicar idees i processos matemàtics utilitzats en la resolució d'un problema, així com dels resultats obtinguts.
- 6.4. Incorporar llenguatge matemàtic per a reforçar l'argumentació durant una discussió, debat o intercanvi d'idees.

Competència específica 7

- 7.1. Reconéixer contingut matemàtic elemental de caràcter numèric, espacial o geomètric present en situacions rellevants per a l'alumnat.
- 7.2. Valorar la importància de les matemàtiques en el seu vessant instrumental com a eina per a afavorir el desenrotllament.
- 7.3. Reconéixer el potencial de les matemàtiques per a la resolució de problemes quotidians de l'entorn de l'alumnat.

Competència específica 8

- 8.1. Reconéixer les emocions pròpies en abordar nous reptes matemàtics, expressant una actitud positiva per a enfrontar-se a ells.
- 8.2. Valorar la capacitat pròpia, participant i contribuint respectuosament en el treball en equip per a construir coneixement matemàtic.
- 8.3. Valorar l'error com una oportunitat d'aprenentatge, acceptant el bloqueig en la resolució de problemes i assumint la iniciativa de superar-ho, tant en el treball individual com en el d'equip.

CRITERIS AVALUACIÓ TALLER DE REFORÇ DE MATEMÀTIQUES 2n ESO

Competència específica 1

- 1.1. Comprendre l'enunciat de problemes de l'àmbit social, interpretant la situació plantejada, organitzant els dóna tos i establint relacions entre ells.
- 1.2. Estructurar el procés de resolució d'un problema en una o més etapes, desenrotllant una estratègia que mobilitze les ferramentes i sap cap de bestiar bàsics necessaris per a obtenir una solució.
- 1.3. Revisar el procés de resolució per a avaluar la correcció de la solució obtinguda i interpretar-la, considerant si és adequada per a la situació plantejada pel problema.
- 1.4. Connectar els problemes re solts amb altres problemes similars, trobant característiques que permeten reformular o plantejar nous problemes.

Competència específica 2

- 2.1. Reconèixer i analitzar patrons o regularitats, justificant els passos per a construir o desenrotllar conceptes i/o procediments matemàtics.
- 2.2. Formular i validar conjectures senzilles de forma guiada analitzant regularitats, propietats i relacions.
- 2.3. Comparar conceptes i procediments matemàtics explorant variants i casos, i modificant condicions.

Competència específica 3

- 3.1. Analitzar, mesurar i estructurar situacions o fenòmens reals, identificant els aspectes que poden ser matematitzats per a construir models matemàtics concrets o alguns models generals senzills amb ferramentes algebraiques bàsiques.
- 3.2. Treballar matemàticament sobre un model concret, o sobre un general (manipulant expressions algebraiques bàsiques), per a obtenir solucions que permeten descriure, interpretar i traure conclusions sobre una situació real.
- 3.3. Validar la solució obtinguda a partir d'un model matemàtic, contrastant-la amb la situació real per a detectar possibles errors o identificar canvis en el model que puguin millorar el resultat.
- 3.4. Identificar connexions coherents entre les matemàtiques i altres matèries ressol veient problemes contextualitzats i/o emprant procediments d'experimentació.

Competència específica 4

- 4.1. Conèixer aspectes bàsics de programes de geometria dinàmica i de càlcul simbòlic.
- 4.2. Reproduir i dissenyar alguna cosa ritmes senzills mitjançant ferramentes tecnològiques bàsiques i programació per blocs per a resoldre situacions problemàtiques de l'àmbit social.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.3. Reconéixer patrons, organitzar dades i descompondre un problema en parts més simples per a abordar-lo amb un algorisme o procés computacional.
- 4.4. Analitzar i interpretar situacions problemàtiques a través de la modificació d'un algorisme per a simular diferents alternatives o possibilitats.

Competència específica 5

- 5.1. Expressar contingut matemàtic fent ús de representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques.
- 5.2. Identificar semblances i diferències entre representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.3. Seleccionar el simbolisme adequat per a descriure contingut matemàtic senzill corresponent a situacions de l'àmbit social.

Competència específica 6

- 6.1. Identificar llenguatge matemàtic present en situacions de l'àmbit social pròximes a l'alumnat.
- 6.2. Utilitzar vocabulari matemàtic típic específic bàsic per a comunicar idees matemàtiques relatives a situacions problemàtiques de l'àmbit social.
- 6.3. Explicar idees i processos matemàtics utilitzats en la resolució d'un problema, així com dels resultats obtinguts.
- 6.4. Incorporar llenguatge matemàtic per a reforçar l'argumentació durant una discussió, debat o intercanvi d'idees.

Competència específica 7

- 7.1. Reconéixer contingut matemàtic elemental de caràcter numèric, espacial o geomètric present en situacions rellevants per a l'alumnat.
- 7.2. Valorar la importància de les matemàtiques en el seu vessant instrumental com a eina per a afavorir el desenrotllament.
- 7.3. Reconéixer el potencial de les matemàtiques per a la resolució de problemes quotidians de l'entorn de l'alumnat.

Competència específica 8

- 8.1. Reconéixer les emocions pròpies en abordar nous reptes matemàtics, expressant una actitud positiva per a enfrontar-se a ells.
- 8.2. Valorar la capacitat pròpia, participant i contribuint respectuosament en el treball en equip per a construir coneixement matemàtic.
- 8.3. Valorar l'error com una oportunitat d'aprenentatge, acceptant el bloqueig en la resolució de problemes i assumint la iniciativa de superar-ho, tant en el treball individual com en el d'equip.

CRITERIS AVALUACIÓ MATEMÀTIQUES 3r ESO

Competència específica 1

- 1.1. Extraure la informació necessària de l'enunciat de problemes senzills de l'àmbit social o d'iniciació a l'àmbit professional i científic, i estructurar el procés de resolució en diferents etapes.
- 1.2. Resoldre problemes senzills de l'àmbit social o d'iniciació als àmbits professional i científic mobilitzant de manera adequada i justificada els conceptes i procediments necessaris.
- 1.3. Comparar la solució obtinguda amb la dels seus companys i companyes, valorant si es requereix una revisió o rectificació del procés de resolució seguit.
- 1.4. Generalitzar la resolució d'alguns problemes senzills per a solucionar problemes similars o més complexos.

Competència específica 2

- 2.1. Usar contraexemples per a refutar conjectures de naturalesa matemàtica.
- 2.2. Validar informalment algunes conjectures sobre propietats o relacions matemàtiques adequades al nivell maduratiu, cognitiu i evolutiu de l'alumnat, a partir de casos particulars.
- 2.3. Connectar diferents conceptes i procediments matemàtics adequats al nivell maduratiu, cognitiu i evolutiu de l'alumnat, argumentant el raonament emprat.

Competència específica 3

- 3.1. Establir connexions entre els sabers propis de les matemàtiques i els d'altres disciplines, *empleando procediments d'indagació com la identificació, mesurament i classificació.
- 3.2. Seleccionar informació rellevant, identificar conceptes matemàtics, patrons i regularitats en situacions o fenòmens reals i, a partir d'ells, construir models matemàtics concrets i alguns generals, emprant ferramentes algebraiques i funcionals bàsiques.
- 3.3. Analitzar, interpretar i fer prediccions sobre situacions o fenòmens reals a partir del desenrotllament i tractament d'un model matemàtic.
- 3.4. Comparar i valorar diferents models matemàtics a nivell bàsic que descriuen una situació o fenomen real.

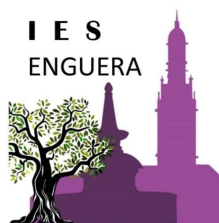
Competència específica 4

- 4.1. Conèixer aspectes bàsics del full de càlcul i de programes de càlcul simbòlic.
- 4.2. Reproduir i dissenyar algorismes senzills mitjançant programació per blocs per a resoldre situacions problemàtiques de l'àmbit social o d'iniciació als àmbits professional i científic.
- 4.3. Resoldre situacions problemàtiques descomponent i estructurant les seues parts mitjançant algorismes.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

- 4.4. Analitzar situacions d'un cert nivell de complexitat en jocs de lògica o de tauler abstractes, estudiant les alternatives per a prendre la decisió més adequada, o determinar l'estratègia guanyadora, en cas d'existir.

Competència específica 5

- 5.1. Manejar les representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, funcionals, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics respectant les regles que les regixen.
- 5.2. Realitzar conversions, en almenys una direcció, entre les representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, funcionals, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.3. Seleccionar el simbolisme adequat per a descriure matemàticament situacions corresponents a l'àmbit social.

Competència específica 6

- 6.1. Interpretar correctament missatges orals i escrits relatius a l'àmbit social que incloquen informacions amb contingut matemàtic.
- 6.2. Comunicar idees matemàtiques introduint aspectes bàsics del llenguatge formal.
- 6.3. Explicar i donar significat matemàtic a resultats provinents de situacions problemàtiques de l'àmbit social.
- 6.4. Utilitzar el llenguatge matemàtic per a argumentar i defensar els raonaments propis en situacions d'intercanvi comunicatiu relatives a l'àmbit social.

Competència específica 7

- 7.1. Reconèixer contingut matemàtic elemental de caràcter numèric, espacial o geomètric present en manifestacions artístiques i culturals.
- 7.2. Valorar la importància del desenrotllament de les matemàtiques com a eina per a l'avanç social i cultural de la humanitat.
- 7.3. Valorar les matemàtiques com a vehicle per a la resolució de problemes quotidians de l'àmbit social i cultural.
- 7.4. Apreciar el caràcter universal de les matemàtiques, per la seua versatilitat, el seu llenguatge propi i la seua funcionalitat.

Competència específica 8

- 8.1. Gestionar les emocions, les actituds i els processos cognitius implicats en enfrontar-se a situacions d'aprenentatge complexes relacionades amb les matemàtiques.
- 8.2. Desenrotllar creences favorables cap a les matemàtiques i cap a les pròpies capacitats en el quefer matemàtic, tant de caràcter individual com en el treball col·laboratiu.
- 8.3. Transformar els errors en oportunitats d'aprenentatge i trobar vies per a evitar el bloqueig en situacions problemàtiques i del treball matemàtic, així com en la gestió del treball en equip.



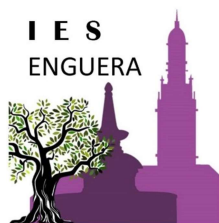
Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Investigació, Cultura i Esport



**I E S
ENGUERA**

Plaza Manuel Tolsá, S/N
46810-Enguera (Valencia)
Tel.: 962249085
Fax.: 962249086
46020297@gva.es
iesenguera.edu.gva.es

CRITERIS AVALUACIÓ MATEMÀTIQUES A 4t ESO

Competència específica 1

- 1.1. Aplicar diferents estratègies per a resoldre problemes de l'àmbit social o d'iniciació a l'àmbit professional i científic, seleccionant la més adequada atenent criteris d'eficiència i/o senzillesa.
- 1.2. Analitzar críticament els procediments de resolució seguits i aprendre dels errors comesos, incorporant alternatives plantejades pels companys i companyes i proposant millores.
- 1.3. Comparar la solució obtinguda amb la solució esperada d'un problema, o amb la trobada en fonts d'informació, valorant si es requereix una revisió o rectificació del procés de resolució seguit.
- 1.4. Generalitzar el procés de resolució d'un problema donat i transferir-lo a altres situacions i contextos matemàticament equivalents o de major complexitat.

Competència específica 2

- 2.1. Formular conjetures sobre propietats o relacions matemàtiques i explorar la seua validesa reconeixent patrons o desenrotllant una cadena de procediments matemàtics.
- 2.2. Justificar els passos d'una argumentació o procediment matemàtic i generalitzar alguns arguments per a fer demostracions senzilles.
- 2.3. Comparar i connectar diferents conceptes i procediments matemàtics, argumentant les equivalències i diferències en el raonament empleat.

Competència específica 3

- 3.1. Establir connexions bidireccionals entre les matemàtiques i altres disciplines, emprant procediments d'indagació com la identificació, inferència, mesurament i classificació.
- 3.2. Construir models matemàtics generals a nivell bàsic, emprant ferramentes algebraiques i funcionals, que representen diferents situacions i fenòmens reals, per a interpretar-los, analitzar-los i fer prediccions.
- 3.3. Comparar i valorar diferents models matemàtics que descriuen una situació o fenomen real.
- 3.4. Construir nous models matemàtics per a descriure fenòmens reals a partir de la transformació d'altres models coneguts, adaptant la seua estructura a la situació plantejada.

Competència específica 4

- 4.1. Dissenyar i implementar algorismes utilitzant el full de càlcul i programes de càlcul simbòlic.
- 4.2. Reproduir i dissenyar algorismes mitjançant programació per blocs per a resoldre situacions problemàtiques.
- 4.3. Resoldre situacions problemàtiques d'una certa complexitat descomponent i estructurant les seues parts mitjançant algorismes i analitzant les diferents opcions que es plantegen.
- 4.4. Analitzar situacions complexes en jocs de lògica o de tauler abstractes, desenrotllant un mètode sistemàtic i creatiu per a prendre la decisió més adequada, o determinar l'estratègia guanyadora, en cas d'existir.



Unió Europea

Fons Social Europeu
El FSE inverteix en el teu futur

- 4.5. Prendre decisions adequades en situacions de repte, adequades al nivell maduratiu, cognitiu i evolutiu de l'alumnat, mitjançant l'anàlisi lògica i la implementació d'estratègies algorítmiques

Competència específica 5

- 5.1. Manejar amb precisió les representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, funcionals, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.2. Realitzar conversions bidireccionals entre les representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, funcionals, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.3. Seleccionar el simbolisme matemàtic adequat per a descriure matemàticament situacions corresponents a l'àmbit social i d'iniciació als àmbits professional i científic.

Competència específica 6

- 6.1. Comunicar idees matemàtiques emprant el nivell de llenguatge formal adequat a la situació madurativa, cognitiva i evolutiva de l'alumnat.
- 6.2. Explicar i donar significat matemàtic a informacions relatives a situacions problemàtiques de l'àmbit social o d'iniciació a àmbits professional i científic.
- 6.3. Argumentar i debatre sobre situacions rellevants amb claredat i solidesa secundant-se en el llenguatge matemàtic.

Competència específica 7

- 7.1. Reconèixer el contingut matemàtic de caràcter numèric, espacial, geomètric, algebraic o funcional present en l'art, l'enginyeria i l'organització econòmica i social.
- 7.2. Valorar la importància del desenrotllament de les matemàtiques com a motor de l'avanç científic i tecnològic, i com a medi per a afrontar els principals desafiaments del segle XXI.
- 7.3. Valorar els aspectes històrics de les matemàtiques més rellevants i la seua relació amb la història de la humanitat.
- 7.4. Reconèixer el caràcter universal de les matemàtiques i la seua importància clau en la comprensió de l'univers.

Competència específica 8

- 8.1. Identificar els factors rellevants en la comprensió i aprenentatge dels processos matemàtics, i prendre l'actitud adequada per a la superació i la millora personal.
- 8.2. Desenrotllar el pensament crític i creatiu en una varietat de situacions a partir del treball matemàtic, tant individual com en equip.
- 8.3. Reforçar l'autoestima i millorar l'autoconcepte a través de la resolució de situacions problemàtiques i d'aprenentatge que involucren destreses i procediments matemàtics.

CRITERIS AVALUACIÓ MATEMÀTIQUES B 4t ESO

Competència específica 1

- 1.1. Aplicar diferents estratègies per a resoldre problemes de l'àmbit social o d'iniciació a l'àmbit professional i científic, seleccionant la més adequada atenent criteris d'eficiència i/o senzillesa.
- 1.2. Analitzar críticament els procediments de resolució seguits i aprendre dels errors comesos, incorporant alternatives plantejades pels companys i companyes i proposant millores.
- 1.3. Comparar la solució obtinguda amb la solució esperada d'un problema, o amb la trobada en fonts d'informació, valorant si es requereix una revisió o rectificació del procés de resolució seguit.
- 1.4. Generalitzar el procés de resolució d'un problema donat i transferir-lo a altres situacions i contextos matemàticament equivalents o de major complexitat.

Competència específica 2

- 2.1. Formular conjetures sobre propietats o relacions matemàtiques i explorar la seua validesa reconeixent patrons o desenrotllant una cadena de procediments matemàtics.
- 2.2. Justificar els passos d'una argumentació o procediment matemàtic i generalitzar alguns arguments per a fer demostracions senzilles.
- 2.3. Comparar i connectar diferents conceptes i procediments matemàtics, argumentant les equivalències i diferències en el raonament emprat.

Competència específica 3

- 3.1. Establir connexions bidireccionals entre les matemàtiques i altres disciplines, emprant procediments d'indagació com la identificació, inferència, mesurament i classificació.
- 3.2. Construir models matemàtics generals a nivell bàsic, emprant ferramentes algebraiques i funcionals, que representen diferents situacions i fenòmens reals, per a interpretar-los, analitzar-los i fer prediccions.
- 3.3. Comparar i valorar diferents models matemàtics que descriuen una situació o fenomen real.
- 3.4. Construir nous models matemàtics per a descriure fenòmens reals a partir de la transformació d'altres models coneguts, adaptant la seua estructura a la situació plantejada.

Competència específica 4

- 4.1. Dissenyar i implementar algorismes utilitzant el full de càlcul i programes de càlcul simbòlic.
- 4.2. Reproduir i dissenyar algorismes mitjançant programació per blocs per a resoldre situacions problemàtiques.
- 4.3. Resoldre situacions problemàtiques d'una certa complexitat descomponent i estructurant les seues parts mitjançant algorismes i analitzant les diferents opcions que es plantegen.
- 4.4. Analitzar situacions complexes en jocs de lògica o de tauler abstractes, desenrotllant un mètode sistemàtic i creatiu per a prendre la decisió més adequada, o determinar l'estratègia guanyadora, en cas d'existir.

- 4.5. Prendre decisions adequades en situacions de repte, adequades al nivell maduratiu, cognitiu i evolutiu de l'alumnat, mitjançant l'anàlisi lògica i la implementació d'estratègies algorítmiques

Competència específica 5

- 5.1. Manejar amb precisió les representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, funcionals, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.2. Realitzar conversions bidireccionals entre les representacions icònic-manipulatives, numèriques, simbòlic-algebraiques, tabulars, funcionals, geomètriques i gràfiques d'objectes matemàtics.
- 5.3. Seleccionar el simbolisme matemàtic adequat per a descriure matemàticament situacions corresponents a l'àmbit social i d'iniciació als àmbits professional i científic.

Competència específica 6

- 6.1. Comunicar idees matemàtiques emprant el nivell de llenguatge formal adequat a la situació madurativa, cognitiva i evolutiva de l'alumnat.
- 6.2. Explicar i donar significat matemàtic a informacions relatives a situacions problemàtiques de l'àmbit social o d'iniciació a àmbits professional i científic.
- 6.3. Argumentar i debatre sobre situacions rellevants amb claredat i solidesa secundant-se en el llenguatge matemàtic.

Competència específica 7

- 7.1. Reconèixer el contingut matemàtic de caràcter numèric, espacial, geomètric, algebraic o funcional present en l'art, l'enginyeria i l'organització econòmica i social.
- 7.2. Valorar la importància del desenrotllament de les matemàtiques com a motor de l'avanç científic i tecnològic, i com a mitjà per a afrontar els principals desafiaments del segle XXI.
- 7.3. Valorar els aspectes històrics de les matemàtiques més rellevants i la seua relació amb la història de la humanitat.
- 7.4. Reconèixer el caràcter universal de les matemàtiques i la seua importància clau en la comprensió de l'univers.

Competència específica 8

- 8.1. Identificar els factors rellevants en la comprensió i aprenentatge dels processos matemàtics, i prendre l'actitud adequada per a la superació i la millora personal.
- 8.2. Desenrotllar el pensament crític i creatiu en una varietat de situacions a partir del treball matemàtic, tant individual com en equip.
- 8.3. Reforçar l'autoestima i millorar l'autoconcepte a través de la resolució de situacions problemàtiques i d'aprenentatge que involucren destreses i procediments matemàtics.