

# MATEMÁTICAS II

## 1. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. Distribución temporal.

<b>Bloque 1. Procesos, métodos y actitudes en matemáticas</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p>Planificación del proceso de resolución de problemas.</p> <p>Estrategias y procedimientos puestos en práctica: relación con otros problemas conocidos, modificación de variables, suponer el problema resuelto.</p> <p>Soluciones y/o resultados obtenidos: coherencia de las soluciones con la situación, revisión sistemática del proceso, otras formas de resolución, problemas parecidos, generalizaciones y particularizaciones interesantes.</p> <p>Iniciación a la demostración en matemáticas: métodos, razonamientos, lenguajes, etc.</p> <p>Métodos de demostración: reducción al absurdo, método de inducción, contraejemplos, razonamientos encadenados, etc.</p> <p>Elaboración y presentación oral y/o escrita de informes científicos sobre el proceso seguido en la resolución de un problema o en la demostración de un resultado matemático.</p> <p>Realización de investigaciones matemáticas a partir de contextos de la realidad o contextos del mundo de las matemáticas.</p> <p>Elaboración y presentación de un informe científico sobre el proceso, resultados y conclusiones del proceso de investigación desarrollado.</p> <p>Práctica de los procesos de matematización y modelización, en contextos de la realidad y en contextos</p>	<p><b>1.</b> Expresar, de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema.</p> <p><i>Se trata de identificar, definir y plantear diferentes tipos de problemas matemáticos, adecuados al nivel de que se trate, expresándolos de forma razonada, incorporando al lenguaje habitual componentes del lenguaje matemático, utilizados con precisión y rigor.</i></p> <p>1º) Comunicación lingüística. 2º) Competencia matemática. 4ª) Aprender a aprender.</p> <p><b>2.</b> Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas.</p> <p><i>Se trata de valorar en la resolución de problemas, adecuados al nivel de que se trate, la comprensión de los enunciados, la elección del método de resolución, la aplicación de dicho método y la revisión de la solución encontrada.</i></p> <p>1º) Comunicación lingüística. 2º) Competencia matemática. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p><b>3.</b> Realizar demostraciones sencillas de propiedades o teoremas relativos a contenidos algebraicos, geométricos, funcionales, estadísticos y probabilísticos.</p> <p><i>Este criterio pretende comprobar la adquisición de las destrezas necesarias adecuadas al nivel de que se trate para, a partir del conocimiento de definiciones y propiedades, y de los diferentes procesos de demostración,</i></p>	<p><b>1.1</b> Expresa, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuados.</p> <p>2.1 Analiza y comprende el enunciado a resolver o demostrar (datos, relaciones entre los datos, condiciones, hipótesis, conocimientos matemáticos necesarios, etc.).</p> <p>2.2 Valora la información de un enunciado y la relaciona con el número de soluciones del problema.</p> <p>2.3 Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.</p> <p>2.4 Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.</p> <p>2.5 Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas.</p> <p>3.1 Utiliza diferentes métodos de demostración en función del contexto matemático.</p> <p>3.2 Reflexiona sobre el proceso de demostración (estructura, método, lenguaje y símbolos, pasos clave, etc.).</p>

<p>matemáticos.</p> <p>Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.</p> <p>Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para:</p> <p>a) la recogida ordenada y la organización de datos;</p> <p>b) la elaboración y creación de representaciones gráficas de datos numéricos, funcionales o estadísticos;</p> <p>c) facilitar la comprensión de propiedades geométricas o funcionales y la realización de cálculos de tipo numérico, algebraico o estadístico;</p> <p>d) el diseño de simulaciones y la elaboración de predicciones sobre situaciones matemáticas diversas;</p> <p>e) la elaboración de informes y documentos sobre los procesos llevados a cabo y los resultados y conclusiones obtenidos.</p> <p>f) comunicar y compartir, en entornos apropiados, la información y las ideas matemáticas.</p>	<p><i>analizar críticamente el contexto, y seleccionar y aplicar el más conveniente.</i></p> <p><i>2º) Competencia matemática.</i></p> <p><i>2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>4º) Aprender a aprender.</i></p> <p><b>4. Elaborar un informe científico escrito que sirva para comunicar las ideas matemáticas surgidas en la resolución de un problema o en una demostración, con el rigor y la precisión adecuados.</b></p> <p><i>Se pretende evaluar el uso correcto adecuado al nivel de que se trate del lenguaje matemático, la adecuada argumentación y descripción de los procesos seguidos y la elección y utilización coherente de recursos tecnológicos.</i></p> <p><i>1º) Comunicación lingüística.</i></p> <p><i>2º) Competencia matemática.</i></p> <p><i>4º) Aprender a aprender.</i></p> <p><b>5. Planificar adecuadamente el proceso de investigación, teniendo en cuenta el contexto en que se desarrolla y el problema de investigación planteado.</b></p> <p><i>Con este criterio se trata de comprobar la capacidad para elegir adecuadamente al nivel de que se trate las estrategias de resolución de problemas, la planificación y gestión de tiempo y recursos y la valoración crítica y constructiva del proceso seguido.</i></p> <p><i>2º) Competencia matemática.</i></p> <p><i>4º) Aprender a aprender.</i></p> <p><i>6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p> <p><b>6. Practicar estrategias para la generación de investigaciones matemáticas, a partir de:</b></p> <p>a) la resolución de un problema y la profundización posterior;</p> <p>b) la generalización de propiedades y leyes matemáticas;</p> <p>c) Profundización en algún momento de la historia de las matemáticas; concretando todo ello en contextos numéricos, algebraicos, geométricos, funcionales, estadísticos o</p>	<p>4.1 Usa el lenguaje, la notación y los símbolos matemáticos adecuados al contexto y a la situación.</p> <p>4.2 Utiliza argumentos, justificaciones, explicaciones y razonamientos explícitos y coherentes.</p> <p>4.3 Emplea las herramientas tecnológicas adecuadas al tipo de problema, situación a resolver o propiedad o teorema a demostrar, tanto en la búsqueda de resultados como para la mejora de la eficacia en la comunicación de las ideas matemáticas.</p> <p>5.1 Conoce la estructura del proceso de elaboración de una investigación matemática: problema de investigación, estado de la cuestión, objetivos, hipótesis, metodología, resultados, conclusiones, etc.</p> <p>5.2 Planifica adecuadamente el proceso de investigación, teniendo en cuenta el contexto en que se desarrolla y el problema de investigación planteado.</p> <p>5.3 Profundiza en la resolución de algunos problemas, planteando nuevas preguntas, generalizando la situación o los resultados, etc.</p> <p>6.1 Generaliza y demuestra propiedades de contextos matemáticos numéricos, algebraicos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos.</p> <p>6.2 Busca conexiones entre contextos de la realidad y del mundo de las matemáticas (la historia de la humanidad y la historia de las matemáticas; arte y matemáticas; tecnologías y matemáticas, ciencias experimentales y matemáticas, economía y matemáticas, etc.) y entre contextos matemáticos (numéricos y geométricos, geométricos y funcionales,</p>
--	---	--

	<p>probabilísticos.</p> <p><i>Se pretende comprobar la capacidad de utilizar las estrategias, adecuadas al nivel de que se trate, características de la investigación científica y matemática y de apreciar el desarrollo evolutivo de éstas y su conexión a otras áreas del arte y del saber.</i></p> <p>2º) Competencia matemática. 2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º) Aprender a aprender.</p> <p><b>7. Elaborar un informe científico escrito que recoja el proceso de investigación realizado, con el rigor y la precisión adecuados.</b></p> <p><i>Se trata de comprobar la capacidad de utilizar destrezas propias de la investigación científica, adecuadas al nivel de que se trate, con rigor matemático, y de expresar verbalmente y por escrito, apoyándose en los adecuados medios tecnológicos, el proceso seguido con actitud crítica y reflexiva.</i></p> <p>1ª) Comunicación lingüística. 2ª) Competencia matemática. 4ª) Aprender a aprender.</p> <p><b>8. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones de la realidad.</b></p> <p><i>Con este criterio se pretende comprobar la habilidad para formular hipótesis, diseñar, utilizar y contrastar estrategias diversas para la resolución de problemas, adecuados al nivel de que se trate, que permitan enfrentarse a situaciones</i></p>	<p>geométricos y probabilísticos, discretos y continuos, finitos e infinitos, etc.).</p> <p>7.1 Consulta las fuentes de información adecuadas al problema de investigación.</p> <p>7.2 Usa el lenguaje, la notación y los símbolos matemáticos adecuados al contexto del problema de investigación.</p> <p>7.3 Utiliza argumentos, justificaciones, explicaciones y razonamientos explícitos y coherentes.</p> <p>7.4 Emplea las herramientas tecnológicas adecuadas al tipo de problema de investigación.</p> <p>7.5 Transmite certeza y seguridad en la comunicación de las ideas, así como dominio del tema de investigación.</p> <p>7.6 Reflexiona sobre el proceso de investigación y elabora conclusiones sobre el nivel de: a) resolución del problema de investigación; b) consecución de objetivos. Así mismo, plantea posibles continuaciones de la investigación; analiza los puntos fuertes y débiles del proceso y hace explícitas sus impresiones personales sobre la experiencia.</p> <p>8.1 Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.</p> <p>8.2 Establece conexiones entre el problema del mundo real y el mundo matemático: identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen en él, así como los conocimientos matemáticos necesarios.</p> <p>8.3 Usa, elabora o construye modelos matemáticos adecuados que permitan la resolución del problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.</p> <p>8.4 Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.</p> <p>8.5 Realiza simulaciones y</p>
--	--	--

	<p><i>nuevas, con autonomía, eficacia, confianza en sí mismo y creatividad.</i>  2º) Competencia matemática.  2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología.  6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p><b>9.</b> Valorar la modelización matemática como un recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o construidos.</p> <p><i>Se pretende comprobar la capacidad para analizar y diseñar y evaluar modelos matemáticos, adecuados al nivel de que se trate, como recurso para interpretar y comprender la realidad a través de la resolución de problemas.</i>  2º) Competencia matemática.  4º) Aprender a aprender.  5º) Competencias sociales y cívicas.</p> <p><b>10.</b> Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.</p> <p><i>Se trata de valorar, de acuerdo al nivel de que se trate, la capacidad para desarrollar actitudes adecuadas hacia el quehacer matemático, tales como la perseverancia, la precisión, la necesidad de verificación reflexiva y crítica del desarrollo, la flexibilidad, la curiosidad, etc. en la búsqueda de soluciones.</i>  2º) Competencia matemática.  4º) Aprender a aprender.  6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p><b>11.</b> Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.</p> <p><i>Se procura valorar, de acuerdo al nivel de que se trate, la adquisición de un adecuado nivel de autoestima y confianza en uno mismo ante problemas de índole matemática, aprovechando los aspectos creativos, manipulativos, estéticos y utilitarios de las matemáticas.</i></p>	<p>predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.</p> <p><b>9.1</b> Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre los logros conseguidos, resultados mejorables, impresiones personales del proceso, etc.</p> <p><b>10.1</b> Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad para la aceptación de la crítica razonada, convivencia con la incertidumbre, tolerancia de la frustración, autoanálisis continuo, autocrítica constante, etc.</p> <p><b>10.2</b> Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.</p> <p><b>10.3</b> Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas; revisar de forma crítica los resultados encontrados; etc.</p> <p><b>11.1</b> Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización valorando las consecuencias de las mismas y la conveniencia por su sencillez y utilidad.</p> <p><b>12.1</b> Reflexiona sobre los procesos desarrollados, tomando conciencia de sus estructuras; valorando la</p>
--	--	---

	<p>2º) Competencia matemática. 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p><b>12.</b> Reflexionar sobre las decisiones tomadas, valorando su eficacia y aprendiendo de ellas para situaciones similares futuras.</p> <p><i>Se trata de valorar la capacidad de integrar los conocimientos matemáticos en el conjunto de saberes que se van adquiriendo desde las distintas materias de modo que puedan emplearse de forma creativa, analítica y crítica para situaciones futuras.</i></p> <p>2ª) Competencia matemática. 4ª) Aprender a aprender. 5ª) Competencias sociales y cívicas.</p> <p><b>13.</b> Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas.</p> <p><i>Con este criterio se pretende evaluar el uso adecuado de los diversos recursos, tecnológicos e informáticos, en la búsqueda selectiva y el tratamiento de la información, interpretando con corrección científica y profundidad los resultados obtenidos en el proceso.</i></p> <p>2ª) Competencia matemática. 3ª) Competencia digital. 4ª) Aprender a aprender.</p> <p><b>14.</b> Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.</p> <p><i>Se trata de valorar la elaboración de textos escritos, visuales u</i></p>	<p>potencia, sencillez y belleza de los métodos e ideas utilizados; aprendiendo de ello para situaciones futuras; etc.</p> <p><b>13.1</b> Selecciona herramientas tecnológicas adecuadas y las utiliza para la realización de cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos cuando la dificultad de los mismos impide o no aconseja hacerlos manualmente.</p> <p><b>13.2</b> Utiliza medios tecnológicos para hacer representaciones gráficas de funciones con expresiones algebraicas complejas y extraer información cualitativa y cuantitativa sobre ellas.</p> <p><b>13.3</b> Diseña representaciones gráficas para explicar el proceso seguido en la solución de problemas, mediante la utilización de medios tecnológicos.</p> <p><b>13.4</b> Recrea entornos y objetos geométricos con herramientas tecnológicas interactivas para mostrar, analizar y comprender propiedades geométricas.</p> <p><b>14.1</b> Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido,...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante, con la herramienta tecnológica adecuada y los comparte para su discusión o difusión.</p> <p><b>14.2</b> Utiliza los recursos creados para apoyar la exposición oral de los contenidos trabajados en el aula.</p> <p><b>14.3</b> Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de</p>
--	---	---

	<p><i>orales sobre temas de contenido matemático, así como la expresión en forma oral, visual o escrita sobre temas matemáticos, con diferentes niveles de precisión teórica y técnica. Se valorará el empleo de recursos tecnológicos tanto en la elaboración de textos como en la presentación de los mismos.</i></p> <p><i>1ª) Comunicación lingüística. 2ª) Competencia matemática. 3ª) Competencia digital.</i></p>	<p>las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.</p>
--	--	---

<b>Bloque 2. Números y álgebra</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p>Matrices. Estudio de las matrices como herramienta para manejar y operar con datos estructurados en tablas y grafos.</p> <p>Clasificación de matrices. Operaciones.</p> <p>Aplicación de las operaciones de las matrices y de sus propiedades en la resolución de problemas extraídos de contextos reales.</p> <p>Determinantes. Propiedades elementales.</p> <p>Rango de una matriz.</p> <p>Matriz inversa.</p> <p>Sistemas de ecuaciones lineales.</p> <p>Representación matricial de un sistema.</p> <p>Teorema de Rouché-Fröbenius: discusión y resolución de sistemas de ecuaciones lineales.</p> <p>Método de Gauss. Regla de Cramer.</p> <p>Aplicación a la resolución de problemas.</p>	<p><b>1.</b> Utilizar el lenguaje matricial y las operaciones con matrices para describir e interpretar datos y relaciones en la resolución de problemas diversos.</p> <p><i>Este criterio pretende comprobar la destreza para utilizar adecuadamente el lenguaje matricial como herramienta algebraica, operando de forma correcta con ellas y empleándolas para expresar y resolver problemas diversos relacionados con la organización de datos.</i></p> <p><i>1ª) Comunicación lingüística. 2ª) Competencia matemática. 2ª) Competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><b>2.</b> Transcribir problemas expresados en lenguaje usual al lenguaje algebraico y resolverlos utilizando técnicas algebraicas determinadas (matrices, determinantes y sistemas de ecuaciones) interpretando críticamente el significado de las soluciones.</p> <p><i>Se trata de evaluar la capacidad para llevar a cabo operaciones y transformaciones algebraicas con matrices y determinantes, especialmente para plantear, discutir y resolver con sentido crítico sistemas de ecuaciones que respondan a problemas planteados a partir de situaciones diversas conectadas a la realidad.</i></p> <p><i>1ª) Comunicación lingüística. 2ª) Competencia matemática. 4ª) Aprender a aprender.</i></p>	<p><b>1.1.</b> Utiliza el lenguaje matricial para representar datos facilitados mediante tablas o grafos y para representar sistemas de ecuaciones lineales, tanto de forma manual como con el apoyo de medios tecnológicos adecuados.</p> <p><b>1.2.</b> Realiza operaciones con matrices y aplica las propiedades de estas operaciones adecuadamente, de forma manual o con el apoyo de medios tecnológicos.</p> <p><b>2.1.</b> Determina el rango de una matriz, hasta orden 4, aplicando el método de Gauss o determinantes.</p> <p><b>2.2.</b> Determina las condiciones para que una matriz tenga inversa y la calcula empleando el método más adecuado.</p> <p><b>2.3.</b> Resuelve problemas susceptibles de ser representados matricialmente e interpreta los resultados obtenidos.</p> <p><b>2.4.</b> Formula algebraicamente las restricciones indicadas en una situación de la vida real, estudia y clasifica el sistema de ecuaciones lineales planteado, lo resuelve en los casos que sea posible, y lo aplica para resolver problemas.</p>

<b>Bloque 3. Análisis</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p>Límite de una función en un punto y en el infinito. Continuidad de una función. Tipos de discontinuidad. Teorema de Bolzano y de los valores intermedios (Darboux) y de Weierstras.</p> <p>Función derivada. Teoremas de Rolle y del valor medio. Regla de L'Hôpital. Aplicación al cálculo de límites.</p> <p>Aplicaciones de la derivada: problemas de optimización.</p> <p>Primitiva de una función. La integral indefinida. Técnicas elementales para el cálculo de primitivas: Integrales inmediatas, integración por partes y mediante cambio de variable e integrales racionales con raíces reales múltiples y complejas simples.</p> <p>La integral definida. Propiedades. Regla de Barrow. Teoremas del valor medio y fundamental del cálculo integral. Aplicación al cálculo de áreas de regiones planas.</p>	<p><b>1.</b> Estudiar la continuidad de una función en un punto o en un intervalo, aplicando los resultados que se derivan de ello.</p> <p><i>Se pretende comprobar con este criterio que los alumnos son capaces de utilizar los conceptos básicos del análisis y que han adquirido el conocimiento de la terminología adecuada y los aplican correctamente al estudio de una función concreta.</i> 2º) Competencia matemática. 2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología. 4ª) Aprender a aprender.</p> <p><b>2.</b> Aplicar el concepto de derivada de una función en un punto, su interpretación geométrica y el cálculo de derivadas al estudio de fenómenos naturales, sociales o tecnológicos y a la resolución de problemas geométricos, de cálculo de límites y de optimización.</p> <p><i>Con este criterio se evalúa la capacidad para interpretar y aplicar a situaciones del mundo natural, geométrico y tecnológico, la información suministrada mediante el estudio de las funciones. En concreto, para extraer conclusiones detalladas y precisas sobre su comportamiento local, estático o dinámico, y encontrar valores que optimicen algún criterio establecido.</i> 2º) Competencia matemática. 2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología. 5ª) Competencias sociales y cívicas.</p> <p><b>3.</b> Calcular integrales de funciones sencillas aplicando las técnicas básicas para el cálculo de primitivas.</p> <p><i>Su finalidad es evaluar la habilidad en el conocimiento y uso de las propiedades del cálculo integral y en la correcta selección y aplicación de las diferentes técnicas analíticas básicas de integración</i> 2ª) Competencia matemática.</p> <p><b>4.</b> Aplicar el cálculo de integrales definidas en la medida de áreas de regiones planas limitadas por rectas y curvas sencillas que sean fácilmente representables y, en general, a la resolución de problemas.</p>	<p><b>1.1</b> Conoce las propiedades de las funciones continuas, estudia la continuidad de una función, clasifica sus puntos de discontinuidad y representa la función en un entorno de estos.</p> <p><b>1.2</b> Aplica los conceptos y el cálculo de límite y de derivada, así como los teoremas relacionados, a la resolución de problemas.</p> <p><b>2.1</b> Aplica la regla de L'Hôpital para resolver indeterminaciones en el cálculo de límites.</p> <p><b>2.2</b> Plantea problemas de optimización relacionados con la geometría o con las ciencias experimentales y sociales, los resuelve e interpreta el resultado obtenido dentro del contexto.</p> <p><b>3.1</b> Aplica los métodos básicos para el cálculo de primitivas de funciones.</p> <p><b>4.1</b> Calcula el área de recintos limitados por rectas y curvas sencillas o por dos curvas.</p> <p><b>4.2</b> Utiliza los medios tecnológicos para representar y resolver problemas de áreas de recintos limitados por funciones conocidas.</p>



	<p><i>Este criterio valora la capacidad para medir áreas de regiones planas limitadas por funciones sencillas a través del cálculo integral, utilizando los medios convenientes para representar gráficamente las condiciones establecidas en problemas diversos.</i></p> <p><i>2º) Competencia matemática.</i></p> <p><i>2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>3ª) Competencia digital.</i></p>	
--	--	--

<b>Bloque 4. Geometría</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p>Espacios vectoriales. Sistemas de vectores linealmente independientes y sistema generador. Bases del espacio vectorial. Vectores en el espacio tridimensional.</p> <p>Espacio afín euclídeo. Producto escalar, vectorial y mixto. Significado geométrico.</p> <p>Ecuaciones de la recta y el plano en el espacio.</p> <p>Posiciones relativas (incidencia, paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos).</p> <p>Propiedades métricas (cálculo de ángulos, distancias, áreas y volúmenes).</p>	<p><b>1.</b> Resolver problemas geométricos espaciales, utilizando vectores.</p> <p><i>Se pretende evaluar la capacidad para transcribir situaciones de la geometría espacial a un lenguaje vectorial de tres dimensiones y utilizar las operaciones entre vectores para resolver de forma correcta problemas e interpretando adecuadamente las soluciones.</i></p> <p><i>2º) Competencia matemática.</i></p> <p><i>2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>4ª) Aprender a aprender.</i></p> <p><b>2.</b> Resolver problemas de incidencia, paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos utilizando las distintas ecuaciones de la recta y del plano en el espacio.</p> <p><i>Este criterio pretende valorar especialmente la capacidad para reconocer, analizar y realizar transformaciones sucesivas con los objetos geométricos del espacio de tres dimensiones.</i></p> <p><i>2º) Competencia matemática.</i></p> <p><i>4ª) Aprender a aprender.</i></p> <p><i>6ª) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p> <p><b>3.</b> Utilizar los distintos productos entre vectores para calcular ángulos, distancias, áreas y volúmenes, calculando su valor y teniendo en cuenta su significado geométrico.</p> <p><i>Se trata de comprobar la</i></p>	<p><b>1.1</b> Realiza operaciones elementales con vectores, manejando correctamente los conceptos de base y de dependencia e independencia lineal.</p> <p><b>2.1</b> Expresa la ecuación de la recta de sus distintas formas, pasando de una a otra correctamente, identificando en cada caso sus elementos característicos, y resolviendo los problemas de rectas en el espacio afín.</p> <p><b>2.2</b> Obtiene la ecuación del plano en sus distintas formas, pasando de una a otra correctamente.</p> <p><b>2.3</b> Analiza la posición relativa de planos y rectas en el espacio, aplicando métodos analíticos, matriciales y algebraicos.</p> <p><b>2.4</b> Obtiene las ecuaciones de rectas y planos en diferentes situaciones.</p> <p><b>3.1</b> Maneja el producto escalar y vectorial de dos vectores, su significado geométrico, la expresión analítica y sus propiedades.</p> <p><b>3.2</b> Conoce el producto mixto de tres vectores, su</p>

	<p><i>habilidad para representar un problema geométrico del espacio afín o métrico, mediante lenguaje algebraico y resolverlo aplicando los procedimientos adecuados y eligiendo las herramientas necesarias y las técnicas algebraicas, geométricas y analíticas adquiridas, y combinándolas adecuadamente.</i></p> <p><i>2ª) Competencia matemática.</i>  <i>3ª) Competencia digital.</i>  <i>6ª) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p>	<p>significado geométrico, su expresión analítica y sus propiedades.</p> <p><b>3.3</b> Determina ángulos, distancias, áreas y volúmenes utilizando los productos escalar, vectorial y mixto, aplicándolos en cada caso a la resolución de problemas geométricos.</p> <p><b>3.4</b> Realiza investigaciones utilizando programas informáticos específicos para seleccionar y estudiar situaciones nuevas de la geometría.</p>
--	--	--

## Bloque 5. Estadística y Probabilidad

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Sucesos. Asignación de probabilidades a sucesos mediante la regla de Laplace y a partir de su frecuencia relativa. Definición de probabilidad: Axiomática de Kolmogorov.</p> <p>Aplicación de la combinatoria al cálculo de probabilidades.</p> <p>Experimentos simples y compuestos. Probabilidad condicionada. Dependencia e independencia de sucesos.</p> <p>Teoremas de la probabilidad total y de Bayes. Probabilidades iniciales (a priori) y finales (a posteriori) y verosimilitud de un suceso.</p> <p>Variables aleatorias discretas. Función de probabilidad. Media, varianza y desviación típica.</p> <p>Distribución binomial. Caracterización e identificación del modelo. Cálculo de probabilidades.</p> <p>Variables aleatorias continuas. Función de densidad y de distribución. Distribución normal. Tipificación de la distribución normal. Asignación de probabilidades en una distribución normal.</p> <p>Cálculo de probabilidades mediante la aproximación de la distribución binomial por la normal.</p>	<p><b>1.</b> Asignar probabilidades a sucesos aleatorios en experimentos simples y compuestos (utilizando la regla de Laplace en combinación con diferentes técnicas de recuento y la definición axiomática de la probabilidad), así como a sucesos aleatorios condicionados (Teorema de Bayes), en contextos relacionados con el mundo real.</p> <p><i>Se pretende medir la capacidad para determinar la probabilidad de un suceso, utilizando diferentes técnicas, analizando convenientemente la situación de qué se trate y tomando la opción más apropiada.</i>                  2º) Competencia matemática.                  2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología.                  5º) Competencias sociales y cívicas.</p> <p><b>2.</b> Identificar los fenómenos que pueden modelizarse mediante las distribuciones de probabilidad binomial y normal calculando sus parámetros y determinando la probabilidad de diferentes sucesos asociados.</p> <p><i>Se trata de verificar la correcta adquisición de los conceptos propios relativos a la probabilidad de distribuciones binomiales y normales, aplicándolos correctamente, para calcular y estimar probabilidades de fenómenos asociados a estos tipos de distribuciones, empleando las técnicas y herramientas adecuadas.</i>                  2º) Competencia matemática.                  2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología.                  3º) Competencia digital.</p> <p><b>3.</b> Utilizar el vocabulario adecuado para la descripción de situaciones relacionadas con el azar y la estadística, analizando</p>	<p><b>1.1</b> Calcula la probabilidad de sucesos en experimentos simples y compuestos mediante la regla de Laplace, las fórmulas derivadas de la definición axiomática de Kolmogorov y diferentes técnicas de recuento.</p> <p><b>1.2</b> Calcula probabilidades a partir de los sucesos que constituyen una partición del espacio muestral.</p> <p><b>1.3</b> Calcula la probabilidad final (a posteriori) de un suceso aplicando la fórmula de Bayes.</p> <p><b>2.1</b> Identifica fenómenos que pueden modelizarse mediante la distribución binomial, obtiene sus parámetros y calcula su media y desviación típica.</p> <p><b>2.2</b> Calcula probabilidades asociadas a una distribución binomial a partir de su función de probabilidad, de la tabla de la distribución o mediante calculadora, hoja de cálculo u otra herramienta tecnológica.</p> <p><b>2.3</b> Conoce las características y los parámetros de la distribución normal y valora su importancia en el mundo científico.</p> <p><b>2.4</b> Calcula probabilidades de sucesos asociados a fenómenos que pueden modelizarse mediante la distribución normal a partir de la tabla de la distribución o mediante calculadora, hoja de cálculo u otra herramienta tecnológica.</p> <p><b>2.5</b> Calcula probabilidades de sucesos asociados a fenómenos que pueden modelizarse mediante la distribución binomial a partir de su aproximación por la normal valorando si se dan las condiciones necesarias para que sea válida.</p> <p><b>3.1</b> Utiliza un vocabulario</p>

	<p>un conjunto de datos o interpretando de forma crítica informaciones estadísticas presentes en los medios de comunicación, en especial los relacionados con las ciencias y otros ámbitos, detectando posibles errores y manipulaciones tanto en la presentación de los datos como de las conclusiones.</p> <p><i>La finalidad de este criterio es evaluar la madurez del alumno para enfrentarse a situaciones reales diversas, procediendo a su observación crítica, modelado, reflexión y argumentación adecuada, utilizando conceptos matemáticos relativos a la estadística y la probabilidad, empleando un lenguaje riguroso y coherente con el contexto.</i></p> <p><i>1ª) Comunicación lingüística.</i>  <i>2º) Competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>  <i>6ª) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p>	<p>adecuado para describir situaciones relacionadas con el azar.</p>
--	---	--

## **2.Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación.**

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será continua y se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo, la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno y su madurez y rendimiento académico a lo largo del curso en relación con los estándares de aprendizaje. Asimismo, tendrá un carácter formativo, regulador y orientador del proceso educativo al proporcionar una información constante al profesorado, al alumnado y a su familia, que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

Teniendo en cuenta lo anterior, la evaluación de los alumnos se establecerá a partir de la valoración de la información que se haya podido recoger sobre su progreso mediante los siguientes instrumentos de evaluación:

- 1.- Observación del esfuerzo, trabajo personal y actitud del alumnado en clase:
  - La actitud en clase
  - La realización de las tareas propuestas en clase
  - La realización de las tareas propuestas para casa
  - La calidad de los trabajos que se pidan
  - La calidad, la presentación y lo exhaustivo del contenido del cuaderno de trabajo.
  
- 2.-Las pruebas escritas que permitirán recoger información cuantificable, referida a los estándares de aprendizaje. Se realizarán dos o tres pruebas en cada evaluación. Estas pruebas también tendrán un carácter de autoevaluación del proceso de aprendizaje.

La calificación será la nota obtenida en las pruebas, matizada por la información recogida en el apartado **1**, que se utilizará como indicador en calificaciones dudosas. Este enfoque está pensado para que los alumnos trabajen día a día consiguiéndose así un aprendizaje de mayor calidad. En las notas de las evaluaciones se valorará un 10 % la actitud y el trabajo y un 90 % de las pruebas realizadas.

Aparte de las dos o tres pruebas por evaluación habrá tres exámenes globales que se corresponden con los bloques 2, 3 y 4-5 de la asignatura (el bloque 1 se incluye en los tres). Dicho examen cumplirá la función de prueba de recuperación y de subida de nota para los alumnos que ya estén aprobados por la realización de las pruebas anteriores.

### **Evaluación ordinaria**

Obtendrán calificación positiva los alumnos que al final de curso tengan:

1. Las tres partes aprobadas. La calificación final será la media aritmética.
2. Dos partes aprobadas y la parte suspensa con calificación  $\geq 4$
3. Una parte aprobada y dos suspensas con calificación  $\geq 4$  siempre que:
  - La media aritmética de las tres calificaciones sea  $\geq 5$

Examen final de recuperación:

Los alumnos que tengan una parte de la asignatura por recuperar sólo se examinarán de esa parte.

Los alumnos con dos o tres partes suspensas se examinarán de toda la asignatura.

*Los tres exámenes correspondientes a estas partes se harán por la tarde, así los alumnos disponen de más tiempo para su realización, siguiendo siempre la normativa del Centro para este tipo de pruebas (acuerdo de alumnos y familia, ningún examen al día siguiente...).*

### **Evaluación extraordinaria**

Los alumnos que tengan que presentarse a la evaluación extraordinaria se examinarán de toda la asignatura.