



## Estándares

Código	Estándares	Valor Máximo
1.1.1.	Expresa verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuados.	0,010
1.2.1.	Analiza y comprende el enunciado a resolver o demostrar (datos, relaciones entre los datos, condiciones, hipótesis, conocimientos matemáticos necesarios, etc.).	0,010
1.2.2.	Valora la información de un enunciado y la relaciona con el número de soluciones del problema.	0,010
1.2.3.	Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia.	0,010
1.2.4.	Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.	0,010
1.2.5.	Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas.	0,010
1.3.1.	Utiliza diferentes métodos de demostración en función del contexto matemático.	0,010
1.3.2.	Reflexiona sobre el proceso de demostración (estructura, método, lenguaje y símbolos, pasos clave, etc.).	0,010
1.4.1.	Usa el lenguaje, la notación y los símbolos matemáticos adecuados al contexto y a la situación.	0,010
1.4.2.	Utiliza argumentos, justificaciones, explicaciones y razonamientos explícitos y coherentes.	0,010
1.4.3.	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.	0,010
1.5.1.	Conoce la estructura del proceso de elaboración de una investigación matemática: problema de investigación, estado de la cuestión, objetivos, hipótesis, metodología, resultados, conclusiones, etc.	0,010
1.5.2.	Planifica adecuadamente el proceso de investigación, teniendo en cuenta el contexto en que se desarrolla y el problema de investigación planteado.	0,010
1.5.3.	Profundiza en la resolución de algunos problemas, planteando nuevas preguntas, generalizando la situación o los resultados, etc.	0,010
1.6.1.	Generaliza y demuestra propiedades de contextos matemáticos numéricos, algebraicos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos.	0,010
1.6.2.	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, geométricos y probabilísticos, discretos y continuos, finitos e infinitos, etc.).	0,010
1.7.1.	Consulta las fuentes de información adecuadas al problema de investigación.	0,010
1.7.2.	Usa el lenguaje, la notación y los símbolos matemáticos adecuados al contexto del problema de investigación.	0,010
1.7.3.	Utiliza argumentos, justificaciones, explicaciones y razonamientos explícitos y coherentes.	0,010
1.7.4.	Emplea las herramientas tecnológicas adecuadas al tipo de problema de investigación.	0,010
1.7.5.	Transmite certeza y seguridad en la comunicación de las ideas, así como dominio del tema de investigación.	0,010
1.7.6.	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.	0,010
1.8.1.	Identifica situaciones problemáticas de la realidad, susceptibles de contener problemas de interés.	0,010
1.8.2.	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.	0,010
1.8.3.	Usa, elabora o construye modelos matemáticos adecuados que permitan la resolución del problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	0,010
1.8.4.	Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad.	0,010
1.8.5.	Realiza simulaciones y predicciones, en el contexto real, para valorar la adecuación y las limitaciones de los modelos, proponiendo mejoras que aumenten su eficacia.	0,010
1.9.1.	Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre los logros conseguidos, resultados mejorables, impresiones personales del proceso, etc.	0,010

Código	Estándares	Valor Máximo
1.10.1.	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.	0,010
1.10.2.	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.	0,010
1.10.3.	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.	0,010
1.11.1.	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.	0,010
1.12.1.	Reflexiona sobre los procesos desarrollados, tomando conciencia de sus estructuras; valorando la potencia, sencillez y belleza de los métodos e ideas utilizados; aprendiendo de ello para situaciones futuras; etc.	0,010
1.13.1.	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.	0,010
1.13.2.	Utiliza medios tecnológicos para hacer representaciones gráficas de funciones con expresiones algebraicas complejas y extraer información cualitativa y cuantitativa sobre ellas.	0,010
1.13.3.	Diseña representaciones gráficas para explicar el proceso seguido en la solución de problemas, mediante la utilización de medios tecnológicos.	0,010
1.13.4.	Recrea entornos y objetos geométricos con herramientas tecnológicas interactivas para mostrar, analizar y comprender propiedades geométricas.	0,010
1.14.1.	Elabora documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, vídeo, 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.	0,010
1.14.2.	Utiliza los recursos creados para apoyar la exposición oral de los contenidos trabajados en el aula.	0,010
1.14.3.	Usa adecuadamente los medios tecnológicos para estructurar y mejorar su proceso de aprendizaje recogiendo la información de las actividades, analizando puntos fuertes y débiles de su proceso académico y estableciendo pautas de mejora.	0,010
2.1.1.	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.	0,010
2.1.2.	Realiza operaciones con matrices y aplica las propiedades de estas operaciones adecuadamente, de forma manual o con el apoyo de medios tecnológicos.	0,590
2.2.1.	Determina el rango de una matriz, hasta orden 4, aplicando el método de Gauss o determinantes.	0,590
2.2.2.	Determina las condiciones para que una matriz tenga inversa y la calcula empleando el método más adecuado.	0,600
2.2.3.	Resuelve problemas susceptibles de ser representados matricialmente e interpreta los resultados obtenidos.	0,010
2.2.4.	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.	0,600
3.1.1.	Conoce las propiedades de las funciones continuas, y representa la función en un entorno de los puntos de discontinuidad.	0,450
3.1.2.	Aplica los conceptos de límite y de derivada, así como los teoremas relacionados, a la resolución de problemas.	0,450
3.2.1.	Aplica la regla de L'Hôpital para resolver indeterminaciones en el cálculo de límites.	0,400
3.2.2.	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.	0,400
3.3.1.	Aplica los métodos básicos para el cálculo de primitivas de funciones.	0,890
3.4.1.	Calcula el área de recintos limitados por rectas y curvas sencillas o por dos curvas.	0,800
3.4.2.	Utiliza los medios tecnológicos para representar y resolver problemas de áreas de recintos limitados por funciones conocidas.	0,010
4.1.1.	Realiza operaciones elementales con vectores, manejando correctamente los conceptos de base y de dependencia e independencia lineal.	0,150
4.2.1.	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 afines entre rectas.	0,370
4.2.2.	Obtiene la ecuación del plano en sus distintas formas, pasando de una a otra correctamente.	0,370
4.2.3.	Analiza la posición relativa de planos y rectas en el espacio, aplicando métodos matriciales y algebraicos.	0,400
4.2.4.	Obtiene las ecuaciones de rectas y planos en diferentes situaciones.	0,400
4.3.1.	Maneja el producto escalar y vectorial de dos vectores, significado geométrico, expresión analítica y propiedades.	0,150
4.3.2.	Conoce el producto mixto de tres vectores, su significado geométrico, su expresión analítica y propiedades.	0,150

<b>Código</b>	<b>Estándares</b>	<b>Valor Máximo</b>
4.3.3.	Determina ángulos, distancias, áreas y volúmenes utilizando los productos escalar, vectorial y mixto, aplicándolos en cada caso a la resolución de problemas geométricos.	0,400
4.3.4.	Realiza investigaciones utilizando programas informáticos específicos para seleccionar y estudiar situaciones nuevas de la geometría relativas a objetos como la esfera.	0,010
5.1.1.	Calcula la probabilidad de sucesos en experimentos simples y compuestos mediante la regla de Laplace, las fórmulas derivadas de la axiomática de Kolmogorov y diferentes técnicas de recuento.	0,220
5.1.2.	Calcula probabilidades a partir de los sucesos que constituyen una partición del espacio muestral.	0,210
5.1.3.	Calcula la probabilidad final de un suceso aplicando la fórmula de Bayes.	0,220
5.2.1.	Identifica fenómenos que pueden modelizarse mediante la distribución binomial, obtiene sus parámetros y calcula su media y desviación típica.	0,130
5.2.2.	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.	0,130
5.2.3.	Conoce las características y los parámetros de la distribución normal y valora su importancia en el mundo científico.	0,130
5.2.4.	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.	0,130
5.2.5.	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.	0,130
5.3.1	Utiliza un vocabulario adecuado para describir situaciones relacionadas con el azar.	0,100
<b>Total coeficientes</b>		<b>10,000</b>