

## Evaluación y calificación en 2º Bachillerato Matemáticas II

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos	Situación aprendizaje	Instrumento principal
2. . Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	2.1	MATE.2.B.1.3 MATE.2.B.1.4	Análisis	Prueba objetiva
3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento y la argumentación, con apoyo de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.	3.1	MATE.2.B.1.2 MATE.2.B.2.1		
	3.2	MATE.2.D.4.1		
5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.1.	MATE.2.D.4.2 MATE.2.B.2.2 MATE.2.D.2.1		
	5.2	MATE.2.B.2.3		
1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1	MATE.2.D.2.2	Álgebra	
2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad	2.1	MATE.2.A.1.1 MATE.2.A.1.2		
5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.1	MATE.2.D.2.1 MATE.2.D.2.3 MATE.2.D.3.2		
4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de la ciencia y la tecnología	4.1	MATE.2.D.1 MATE.2.D.5.1 MATE.2.D.5.2		

1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.	1.1	MATE.2.B.1.1 MATE.2.C.3.2. MATE.2.C.3.4.	Geometría	Prueba objetiva
	1.2	MATE.2.A.2 MATE.2.C.1.2		
3. Formular o investigar conjeturas o problemas, utilizando el razonamiento y la argumentación, con apoyo de herramientas tecnológicas, para generar nuevo conocimiento matemático.	3.1	MATE.2.C.3.3.		
	3.2	MATE.2.C.3.1		
5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.	5.2	MATE.2.C.1.2. MATE.2.C.3.4.		
7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos, seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos	7.1	MATE.2.C.1.1. MATE.2.C.2.1.		
	7.2	MATE.2.C.3.1		
6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.	6.1	MATE.2.E.1.1. MATE.2.E.1.2. MATE.2.E.2.1	Estadística	
	6.2	MATE.2.E.2.2.		
8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.	8.1	MATE.2.B.1.5		
	8.2	MATE.2.E.1.1. MATE.2.E.1.2. MATE.2.E.2.1. MATE.2.E.2.2.		
9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas	9.1	MATE.2.F.1.1. MATE.2.F.1.2.	Actitud y Trabajo diario	Observación directa
	9.2	MATE.2.F.2. MATE.2.F.3.1.		
	9.3	MATE.2.F.1.2. MATE.2.F.3.1.		

## TEMPORALIZACIÓN

UD	BLOQUE 1: Análisis	TRIMESTRE
1	Límites y continuidad	1º
2	Derivadas y sus aplicaciones	1º
3	Integrales y sus aplicaciones	1º
	BLOQUE 2: Álgebra	
4	Sistemas de ecuaciones lineales	2º
5	Matrices	2º
6	Determinantes y sus aplicaciones	2º
	BLOQUE 3: Geometría	
7	Vectores en el espacio	2º
8	Geometría afín	3º
9	Geometría analítica	3º
BLOQUE 5: Probabilidad.		
10	Probabilidad	3º
11	Distribuciones de probabilidad	3º