

MATEMÁTICAS GENERALES

El desarrollo vertiginoso del mundo actual hace necesario que el alumnado analice e interprete la realidad para poder adaptarse a unas condiciones llenas de incertidumbre, además de disponer de las competencias necesarias para aprender por sí mismo. Las matemáticas desempeñan un papel fundamental para modelizar, analizar y comprender los fenómenos de múltiples campos de conocimiento: sociales, educativos, científicos, económicos, etc. Las competencias matemáticas comprenden, además de las ideas y elementos matemáticos, destrezas de resolución de problemas, de razonamiento matemático y de comunicación extrapolables a contextos no matemáticos.

Matemáticas Generales es una materia obligatoria de la modalidad general del Bachillerato que contribuye a la consecución de los objetivos generales de la etapa, prestando una especial atención al desarrollo y a la adquisición de las competencias clave conceptualizadas en los descriptores operativos de Bachillerato que el alumnado debe conseguir al finalizar la etapa. En esta modalidad, el objetivo del conocimiento matemático debe ser la aplicación de las matemáticas a la interpretación y análisis de situaciones problemáticas en diversos contextos reales, que faciliten al alumnado afrontar los desafíos del s. XXI como ciudadanos informados y comprometidos. Debe resaltarse el carácter instrumental de las matemáticas como herramienta fundamental para materias científicas, sociales, tecnológicas, humanísticas y artísticas.

Los ejes fundamentales que articulan las competencias específicas de la materia son, en continuidad con el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, la resolución de problemas y el análisis e interpretación de la información. Además, se aborda el razonamiento matemático; el establecimiento de conexiones, prestando especial atención en esta materia a diversos contextos no matemáticos, a su relación con otras materias y con la realidad, y a la comunicación matemática. Con el fin de asegurar que todo el alumnado pueda hacer uso de los conceptos y de las relaciones matemáticas fundamentales, y que también llegue a experimentar la belleza y la utilidad de las matemáticas, desterrando ideas preconcebidas y estereotipos fuertemente arraigados en la sociedad, se ha incluido una competencia específica relacionada con el aspecto emocional, social y personal del alumnado con respecto al aprendizaje de esta materia.

Las Matemáticas Generales contribuyen al desarrollo de la competencia STEM a través del razonamiento y la argumentación, la modelización y el pensamiento computacional. Además, favorecen la búsqueda de la belleza o la armonía, así como en la descripción de múltiples manifestaciones artísticas como la pintura, la arquitectura o la música, contribuyendo así a la competencia en conciencia y expresión culturales. Estimulan la búsqueda de soluciones emprendedoras y creativas a los problemas, aportando valor a la competencia emprendedora. Contribuyen a la formación intelectual del alumnado y al análisis de situaciones sociales, lo que permite desarrollar el sentido crítico y la competencia ciudadana. El uso de herramientas digitales en el tratamiento de la información y en la resolución de problemas entronca directamente con la competencia digital en cuyo desarrollo las matemáticas han jugado un papel fundamental. La comunicación desempeña un papel central en el razonamiento matemático, en tanto que es necesaria para la interpretación de enunciados y la transmisión de resultados. Por último, cabe destacar el valor formativo de esta materia en la competencia personal, social y de aprender a aprender, puesto que dota de herramientas instrumentales que permiten construir nuevos conocimientos.

A partir de la resolución de problemas, se deben proporcionar estrategias de razonamiento y representación matemática que sean aplicables a diversos contextos. Materias como la economía, la sociología, el equilibrio medioambiental, la ciencia, la salud o la tecnología deben servir para el enriquecimiento de los contextos de los problemas formulados. Pero también estos deben basarse en contextos de materias que aparentemente están más alejadas de las matemáticas: la lingüística, la geografía o la investigación histórica también deben ser fuente de enriquecimiento de los mismos. Por otro lado, no deben olvidarse los contextos personales y profesionales, como problemas relacionados con las finanzas personales o la interpretación de información numérica compleja en facturas o folletos publicitarios. Es importante que se exploren y analicen los vínculos de esta materia con otras disciplinas con el fin de dar sentido a los conceptos y al pensamiento matemático.

Los criterios de evaluación formulados se destinan a conocer el grado de adquisición de las competencias específicas, lo que debe guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de forma que este se oriente a la puesta en acción de las competencias frente a la memorización de conceptos o la reproducción rutinaria de procedimientos, para que el aprendizaje tenga sentido y sea verdaderamente significativo.

La adquisición de las competencias específicas se podrá evaluar a partir de la movilización de diversos saberes básicos, que han sido distribuidos en los bloques que se han definido para el currículo de las materias de matemáticas en las etapas anteriores, denominados «sentidos», proporcionando así coherencia al conjunto del currículo: en el sentido numérico se afianza el manejo y comprensión del número, incluyendo técnicas de recuento más complejas, a la vez que se profundiza en la comprensión de información numérica presente en diversos contextos sociales y científicos. En el sentido de la medida se profundiza en el análisis del cambio en diferentes contextos, así como en la medida de la incertidumbre. En el sentido espacial se presenta la teoría de grafos como una herramienta con importantes aplicaciones en la visualización y modelización de problemas en diversos contextos. En el sentido algebraico se recogen situaciones y fenómenos que pueden modelizarse mediante ecuaciones y funciones con el apoyo de herramientas tecnológicas. El pensamiento computacional y la modelización se han incorporado en este bloque, pero no deben interpretarse como exclusivos del mismo, sino que deben desarrollarse también en el resto de los bloques de saberes. En el sentido estocástico se afianzan destrezas de análisis e interpretación de datos, el manejo de la incertidumbre y la modelización de fenómenos aleatorios. Por último, los saberes correspondientes al sentido socioafectivo deben tratarse de forma integrada con los correspondientes a los otros sentidos, cuestión de especial interés para el alumnado que curse la modalidad general de bachillerato. Debe potenciarse el trabajo en equipo, aceptando la diversidad y fomentando actitudes que respeten la inclusión y la no discriminación. Aprender de los errores y desarrollar la tolerancia a la frustración cobran especial importancia en esta etapa educativa. Es importante destacar que el orden de aparición de los sentidos y, dentro de ellos, de los saberes no supone ninguna secuenciación.

La adquisición de las competencias específicas y el desarrollo de los saberes básicos deben tener en cuenta las nuevas formas de hacer y pensar matemáticas. El papel que en la actualidad desempeñan las herramientas tecnológicas y la facilidad de acceso a dispositivos cada vez más potentes están cambiando los procedimientos en matemáticas. Procesos y operaciones que requerían métodos sofisticados de solución manual, pueden abordarse en la actualidad de forma sencilla mediante el uso de calculadoras, hojas de cálculo, programas de geometría dinámica y otras herramientas digitales. Esta posibilidad hace que la enseñanza pueda centrarse en el afianzamiento de los conceptos y actitudes básicas de la materia, y en la profundización en el uso de las matemáticas para interpretar y analizar situaciones, resolver problemas en diferentes contextos y utilizar instrumentos sencillos de cálculo y medida, prestando menor atención a los procedimientos manuales y repetitivos. En este sentido, el aprendizaje debe orientarse preferentemente hacia la interpretación y el análisis de fenómenos y la adquisición del razonamiento matemático, huyendo de prácticas que conlleven aprendizajes memorísticos y rutinarios.

I. Competencias específicas

Competencia específica de la materia matemáticas generales 1:

CE.MG.1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones.

Descripción

La modelización y la resolución de problemas constituyen un eje fundamental en el aprendizaje de las matemáticas, ya que son procesos centrales en la construcción del conocimiento matemático. La comprensión de una situación o problema es siempre el primer paso hacia su exploración o resolución. Una buena representación o visualización del problema ayuda a su interpretación, así como a la identificación de los datos y las relaciones más relevantes.

El desarrollo de esta competencia conlleva los procesos de formulación del problema; la sistematización en la búsqueda de datos u objetos relevantes y sus relaciones; su codificación al lenguaje matemático o a un lenguaje fácil de interpretar por un sistema informático; la creación de modelos abstractos de situaciones reales, y el uso de estrategias de resolución, como la analogía con otros problemas, estimación, ensayo y error, resolverlo de manera inversa (ir hacia atrás), la descomposición en problemas más sencillos o la utilización de técnicas heurísticas, entre otras.

Estos procesos aplicados en contextos diversos y con la utilización de herramientas tecnológicas pueden motivar el aprendizaje y establecer unos cimientos cognitivos sólidos que permitan construir conceptos y experimentar las matemáticas como herramienta para describir, analizar y ampliar la comprensión de situaciones de la vida cotidiana

o de diversos contextos. Asimismo, la resolución de un problema con distintas estrategias permite comparar las ventajas relativas a cada una de ellas. A través de la discusión de los estudiantes en la tarea de resolución de problemas se favorece la construcción de significados compartidos y la mejora del aprendizaje. Los contextos, en la resolución de problemas, proporcionan un amplio abanico de posibilidades para la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado, así como de las diferentes competencias con una perspectiva global, fomentando el respeto mutuo y la cooperación entre iguales, con especial atención a la igualdad de género, la inclusión y la diversidad personal y cultural. Ofrecen una oportunidad para integrar las ocho competencias clave e incluir el planteamiento de los grandes problemas medioambientales y sociales de nuestro mundo o problemas de consumo responsable en su realidad cercana, fomentando que el alumnado se haga partícipe de los mismos y desarrolle la actitud necesaria para implicarse activamente en su futuro.

Vinculación con otras competencias

Las competencias específicas CE.MG.1, CE.MG.2, CE.MG.3 y CE.MG.4 están directamente relacionadas con la resolución de problemas y la modelización matemática en contextos diversos, por lo tanto, su desarrollo se vincula de forma natural. El desarrollo de esta competencia también tiene, por tanto, una íntima relación con las competencias específicas CE.MG.5, CE.MG.6 y CE.MG.7, que lleva a relacionar los saberes de la materia de Matemáticas entre sí y con los de las otras materias, desde un enfoque globalizador. Asimismo, esta competencia está vinculada con el CE.MG.8 porque el desarrollo de ésta conlleva procesos de formulación del problema y de verbalización acerca del proceso de resolución realizado y de la validez de las soluciones encontradas. Por último, está relacionada con la competencia específica CE.MG.9 en la gestión de las emociones que surgen cuando nos enfrentamos a un problema.

Es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.1 y CE.MCS.1 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Sin ánimo de exhaustividad, se identifican vínculos con competencias de asignaturas de Economía como la CE.E.6 (analizar los problemas económicos actuales mediante el estudio de casos, la investigación y la experimentación, utilizando herramientas del análisis económico...) y de Ciencias Generales, como la CE.CG.4 (aplicar el pensamiento científico y los razonamientos lógico-matemáticos, mediante la búsqueda y selección de estrategias y herramientas apropiadas, para resolver problemas relacionados con las ciencias experimentales).

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 2:

CE.MG.2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.

Descripción

Tras la resolución de un problema, el alumnado tiende a dar por finalizada la actividad omitiendo una parte importante y que resulta muy constructiva. El análisis de las soluciones obtenidas en la resolución de un problema potencia la reflexión crítica, el razonamiento y la argumentación. La interpretación de las soluciones y conclusiones obtenidas, considerando además de la validez matemática diferentes perspectivas como la sostenibilidad, el consumo responsable, la equidad, la no discriminación o la igualdad de género, entre otras, ayuda a tomar decisiones razonadas y a evaluar las estrategias. Además, el análisis de la solución o soluciones, así como el camino realizado para resolver un problema, ayuda a consolidar los conocimientos y desarrollar aptitudes para la resolución de problemas (Polya, 1965, Schoenfeld, 1985, Mason et al., 2010). Los razonamientos científico y matemático serán las herramientas principales para realizar esa validación, pero también lo son la lectura atenta, la realización de preguntas adecuadas, la elección de estrategias para verificar la pertinencia de las soluciones obtenidas según la situación planteada, la conciencia sobre los propios progresos y la autoevaluación.

El desarrollo de esta competencia conlleva procesos reflexivos propios de la metacognición como la autoevaluación y la coevaluación, el uso eficaz de herramientas digitales, la verbalización o la descripción del proceso y la selección

entre diferentes modos de comprobación de soluciones o de estrategias para validar las soluciones y evaluar su alcance.

Vinculación con otras competencias

Las competencias específicas CE.MG.1, CE.MG.2, CE.MG.3 y CE.MG.4 están directamente relacionadas con la resolución de problemas y la modelización matemática en contextos diversos, por lo tanto, su desarrollo se vincula de forma natural. El desarrollo de esta competencia también tiene, por tanto, una íntima relación con las competencias específicas CE.MG.5 y CE.MG.6, que lleva a relacionar los saberes de la materia de Matemáticas entre sí y con los de las otras materias, desde un enfoque globalizador. Asimismo, esta competencia está vinculada con el CE.MG.8 porque el desarrollo de ésta conlleva procesos de formulación del problema y de verbalización acerca del proceso de resolución realizado y de la validez de las soluciones encontradas. Por último, está relacionada con la competencia específica CE.MG.9 en la gestión de las emociones que surgen cuando nos enfrentamos a un problema.

Finalmente, es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.2 y CE.MCS.2 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA3.1, CC3, CE3.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 3:

CE.MG.3. Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana.

Descripción

La generación de preguntas de contenido matemático es otro componente importante y significativo del currículo de Matemáticas Generales y está considerada una parte esencial del quehacer matemático. Generar preguntas con contenido matemático sobre una situación problematizada, sobre un conjunto de datos o sobre un problema ya resuelto implica la creación de nuevos problemas con el objetivo de explorar una situación determinada, así como la reformulación del mismo durante el proceso de resolución.

Cuando el alumnado genera preguntas, mejora el razonamiento y la reflexión al tiempo que construye su propio conocimiento. Esto se traduce en un alto nivel de compromiso y curiosidad, así como de progresivo entusiasmo hacia el proceso de aprendizaje de las matemáticas.

El desarrollo de esta competencia puede fomentar un pensamiento más diverso y flexible, mejorar la destreza para resolver problemas en distintos contextos, establecer puentes entre situaciones concretas y los modelos matemáticos y enriquecer y consolidar los conceptos.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia se relaciona con todas las competencias específicas de la materia de Matemáticas. En especial, tiene una conexión muy cercana con las competencias de resolución de problemas, CE.MG.1 y CE.MG.2, con CE.MG.4, que incide en otro tipo de razonamiento, y con CE.MG.8. que aborda aspectos de comunicación matemática. También es obvio que tiene especial vinculación con todas las competencias específicas de las materias de Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato, en particular con CE.M3 y CE.MCS.3.

Por otro lado, el desarrollo de esta competencia matemática en la generación de preguntas, el razonamiento y la argumentación debería tener como objetivo adicional que el alumnado la ponga en juego en el ámbito de su vida cotidiana y en otras materias. Los vínculos que establezcan con competencias de otras materias deberían facilitar la transferencia a otros contextos y modos de razonamiento. Sin ánimo de ser exhaustivo, la formulación de preguntas y el razonamiento lógico-matemático son elementos básicos para el desarrollo del pensamiento científico, por lo que destacamos la relación de esta competencia con CE.CG.4. de la materia Ciencias Generales. En cuanto al desarrollo de la argumentación al afrontar la resolución de las preguntas formuladas, esta competencia permite identificar

elementos de las prácticas argumentativas por lo que se relaciona con competencias de materias comunes como CE.FI.3., CE.HF.2., CE.LCL.3., CE.LCL.5., CE.LEI.2. y CE.LEF.2.

Vinculación con el perfil de etapa

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD5, CE3.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 4:

CE.MG.4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos.

Descripción

El pensamiento computacional entronca directamente con la resolución de problemas y el planteamiento de procedimientos algorítmicos. Con el objetivo de llegar a una solución del problema que pueda ser ejecutada por un sistema informático será necesario utilizar la abstracción para identificar los aspectos más relevantes y descomponer el problema en tareas más simples que se puedan codificar en un lenguaje apropiado. Llevar el pensamiento computacional a la vida diaria supone relacionar las necesidades de modelado y simulación con las posibilidades de su tratamiento informatizado.

El desarrollo de esta competencia conlleva la creación de modelos abstractos de situaciones cotidianas y de diversos ámbitos, su automatización y la codificación en un lenguaje fácil de interpretar de forma automática.

Vinculación con otras competencias

Por su naturaleza el pensamiento computacional está vinculado con el resto de las competencias específicas, si bien más estrechamente con la CE.MG.1, CE.MG.2, CE.MG.3 y CE.MG.5 ya que permite modelar de forma dinámica situaciones tanto de conceptos y relaciones matemáticas como situaciones contextualizadas de diferentes ámbitos en las que haya que manejar grandes cantidades de datos. Otra característica importante del pensamiento computacional es también la simulación y que permite investigar, conjeturar, hacerse preguntas y buscar diferentes estrategias y soluciones, verificando la validez de las mismas. Por ello colabora a elaborar argumentos para justificar la respuesta con un cierto rigor matemático y poderla comunicar de forma individual y colectiva vinculándose así con la CE.MG.8.

Se identifican vínculos con competencias de la materia de Ciencias Generales como la CE.CG.4 (Aplicar el pensamiento científico y los razonamientos lógico-matemáticos, mediante la búsqueda y selección de estrategias y herramientas apropiadas, para resolver problemas relacionados con las ciencias experimentales); con la materia de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial como las CE.EEAE.5 y CE.EEAE.6 (Comprender diferentes estrategias y modelos empresariales, y analizar la transformación económica y social y sus consecuencias, reconociendo la importancia que tienen la innovación y la revolución digital en la actividad empresarial, para comprender las respuestas que las empresas ofrecen a los desafíos actuales y proponer alternativas y nuevas soluciones a dichos desafíos) y también en cultura audiovisual con CE.CA.2 (Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos: guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc. para realizar creaciones audiovisuales ...)

Es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.4 y CE.MCS.4 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Vinculación con el perfil de etapa

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CE3.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 5:

CE.MG.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.

Descripción

Establecer conexiones entre las diferentes ideas matemáticas proporciona una comprensión más profunda de cómo varios enfoques de un mismo problema pueden producir resultados equivalentes. El alumnado puede utilizar ideas procedentes de un contexto para probar o refutar conjeturas generadas en otro y, al conectar las ideas matemáticas, puede desarrollar una mayor comprensión de los problemas. Percibir las Matemáticas como un todo implica estudiar sus conexiones internas y reflexionar sobre ellas, tanto las existentes entre los bloques de saberes del propio curso como de diferentes etapas educativas.

El desarrollo de esta competencia conlleva enlazar las nuevas ideas matemáticas con ideas previas, reconocer y utilizar las conexiones entre ellas en la resolución de problemas y comprender cómo unas ideas se construyen sobre otras para formar un todo integrado.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia trata de evitar una excesiva compartimentación en temas, lecciones o bloques, para buscar que el estudiante interiorice ya en esta etapa de acercamiento a una matemática más avanzada una cohesión entre todos los diversos sentidos matemáticos, dando margen al alumnado para reflexionar sobre las situaciones presentadas y aportar soluciones que no necesariamente tienen que estar completamente ligadas al contenido que se esté trabajando en ese momento. Las competencias más vinculadas con ésta son las CE.M.1 (Interpretar, modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas...) y CE.M.2 (Analizar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas...) y la CE.M.6 (Descubrir los vínculos con otras materias del conocimiento y profundizar en sus conexiones...).

Adquirir esta competencia implica tener una visión global de las matemáticas lo que hace que estas tengan una aplicación mucho más potente en otras materias, particularmente en las de tipo científico como CE.FQ.1 (Explicar los fenómenos fisicoquímicos en términos de las leyes científicas adecuadas) o CE.BG.1 (Interpretar y transmitir información y datos científicos, argumentando sobre ellos...) y CE.CG.4 (Aplicar el pensamiento científico y los razonamientos lógico-matemáticos, mediante la búsqueda y selección de estrategias y herramientas apropiadas, para resolver problemas relacionados con las ciencias experimentales).

Es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.5 y CE.MCS.5 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Vinculación con el perfil de etapa

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM3, CD2, CD3, CCEC1.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 6:

CE.MG.6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras materias y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.

Descripción

Observar relaciones y establecer conexiones matemáticas es un aspecto clave del quehacer matemático. El aumento de los conocimientos matemáticos y de la destreza para utilizar un amplio conjunto de representaciones, así como el establecimiento de conexiones entre las Matemáticas y otras materias, confieren al alumnado un gran potencial para resolver problemas en situaciones diversas.

Estas conexiones también deberían ampliarse a las actitudes propias del quehacer matemático de forma que éstas puedan ser transferidas a otras materias y contextos. En esta competencia juega un papel relevante la aplicación de las herramientas tecnológicas en el descubrimiento de nuevas conexiones.

El desarrollo de esta competencia conlleva el establecimiento de conexiones entre ideas, conceptos y procedimientos matemáticos y otras materias y con la vida real, el uso de herramientas tecnológicas, así como su aplicación en la resolución de problemas en situaciones diversas.

Vinculación con otras competencias

Para identificar las matemáticas en otras materias es necesario ser consciente de lo que las matemáticas aportan al conjunto de saberes que se adquieren en la etapa. En esta materia se pone el foco especialmente en el carácter instrumental como herramienta en ramas del conocimiento científico-tecnológico, social, humanístico y artístico. Por ello, aun teniendo conexión con todas las demás, las conexiones fundamentales se dan con CE.MG.1 (modelizar problemas de la vida cotidiana), CE.MG.2 (analizar las soluciones de un problema), CE.MG.3 (conjeturar), CE.MG.4 (pensamiento computacional) y CE.MG.8 (comunicar) ya que para desarrollarla es necesario trabajar con herramientas tecnológicas de diferentes tipos que faciliten el trabajo con grandes cantidades de datos, que faciliten la visualización de ideas y que permitan invertir el tiempo de trabajo en generar preguntas e investigar estrategias para darles respuesta estando atentos a las relaciones y vínculos con otras áreas diversas de conocimiento y finalmente ser capaces de comunicar los resultados obtenidos .

Asignaturas diversas que más vinculación pueden tener con esta competencia matemática en este curso y con el foco puesto en el reconocimiento de la existencia de las matemáticas en diversos campos, pueden considerarse: en el campo científico la materia Física y Química, la CE.FQ.1 (explicar los fenómenos fisicoquímicos en términos de las leyes científicas adecuadas), y Biología y Geología, la CE.BG.1 (Interpretar y transmitir información y datos científicos, argumentando sobre ellos...). En otros campos como la Economía, la CE.E.4 (analizar elementos que intervienen en decisiones financieras) y la CE.EEAE.1 (analizar de forma crítica y reflexiva las aportaciones de la ciencia económica valorando su interrelación con otras disciplinas...), o en Dibujo la CE.DTAPD.1 (Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno, el arte...).

Es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.6 y CE.MCS.6 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Vinculación con el perfil de etapa

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, CD3, CD5, CC4, CE2, CE3, CCEC1.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 7:

CE.MG.7. Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos.

Descripción

Las representaciones de conceptos, procedimientos e información matemáticos facilitan el razonamiento y la demostración, se utilizan para visualizar ideas matemáticas, examinar relaciones y contrastar la validez de las respuestas y se encuentran en el centro de la comunicación matemática.

El desarrollo de esta competencia conlleva el aprendizaje de nuevas formas de representación matemática y la mejora del conocimiento sobre su utilización de forma eficaz, recalando las maneras en que representaciones distintas de los mismos objetos pueden transmitir diferentes informaciones y mostrando la importancia de seleccionar representaciones adecuadas a cada tarea.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia se vincula con la CE.MG.5 que conlleva el establecimiento de conexiones entre ideas conceptos y procedimientos matemáticos, que representados de diversas formas usando variadas herramientas tecnológicas, (CE.MG.4) permite fomentar un pensamiento más flexible y diverso, mejorando el razonamiento (CM.CG.1) y la argumentación (CE.MG.2).

Dominar esta competencia implica saber seleccionar aquella información que es adecuada y coherente de entre todas aquellas de las que están a disposición. Aunque en esta asignatura tiene un carácter evidentemente matemático, no deja de ser una competencia que conecta con las de otras materias en las que se requiere analizar fuentes de información que incluyen elementos matemáticos para tomar decisiones o valorar estrategias, como por ejemplo CE.F.5 (Aplicar técnicas de trabajo e indagación propias de la física, así como la experimentación, el razonamiento lógico-matemático y la cooperación, en la resolución de problemas y la interpretación de situaciones

relacionadas...) y CE.Q.5 (Aplicar técnicas de trabajo propias de las ciencias experimentales y el razonamiento lógico-matemático en la resolución de problemas de química y en la interpretación de situaciones relacionadas, valorando la importancia de la cooperación, para poner en valor el papel de la química en una sociedad basada en valores éticos y sostenibles. También CE.TI.3 (Utilizar las herramientas digitales adecuadas, analizando sus posibilidades, configurándolas de acuerdo a sus necesidades y aplicando conocimientos interdisciplinarios, para resolver tareas, así como para realizar la presentación de los resultados de una manera óptima.)

Es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.7 y CE.MCS.7 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Vinculación con el perfil de etapa

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD1, CD2, CD5, CE3, CCEC5, CCEC6.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 8:

CE.MG.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.

Descripción

En la sociedad de la información se hace cada día más patente la necesidad de una comunicación clara y veraz, tanto oralmente como por escrito. Interactuar con otros ofrece la posibilidad de intercambiar ideas y reflexionar sobre ellas, colaborar, cooperar, generar y afianzar nuevos conocimientos convirtiendo la comunicación en un elemento indispensable en el aprendizaje de las matemáticas.

El desarrollo de esta competencia conlleva expresar públicamente hechos, ideas, conceptos y procedimientos complejos de forma oral y escrita, analítica y gráficamente, con veracidad y precisión, utilizando la terminología matemática adecuada, con el fin de dar significado y permanencia a los aprendizajes.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia conecta con las siguientes: CE.MG.1 y CE.MG.2 porque el desarrollo de éstas conlleva procesos de formulación del problema y de verbalización acerca del proceso de resolución realizado y de la validez de las soluciones encontradas. Por otro lado, el comunicar utiliza en matemáticas tanto el lenguaje verbal, como gráfico, y simbólico, y es necesario saber comunicar la relación entre estos diferentes sistemas de representación de un concepto o idea, el uso de herramientas tecnológicas es muy útil para desarrollar esta habilidad, por lo que también está conectada con las competencias CE.MG.4, CE.MG.6 y CE.MG.7. Por último, también conecta con CE.MG.9 que conlleva identificar y gestionar las propias emociones en el proceso de aprendizaje, respetando opiniones, teniendo una escucha activa y siendo asertivos y colaborativos en el trabajo en equipo.

En otras materias se busca también intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales siendo uno de los objetivos el comunicar y difundir información y/o estrategias de forma efectiva, respetuosa tanto de manera individual como de equipo, por lo que conecta con las competencias CE.TD.4 (Tecnología y Digitalización), CE.EE.5 (Economía y Emprendimiento) y CE.FQ.5 (Física y Química).

Es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.8 y CE.MCS.8 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Vinculación con el perfil de etapa

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1., CCL3, CP1, STEM2, STEM4, CD2, CCEC3.2.

Competencia específica de la materia matemáticas generales 9:

CE.MG.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.

Descripción

La resolución de problemas o de retos más globales en los que intervienen las matemáticas representa a menudo un desafío que involucra multitud de emociones que conviene gestionar correctamente. Las destrezas socioafectivas dentro del aprendizaje de las matemáticas fomentan el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por su estudio.

Por otro lado, trabajar los valores de respeto, igualdad o resolución pacífica de conflictos, al tiempo que se superan retos matemáticos de forma individual o en equipo, permite mejorar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad, creando relaciones y entornos de trabajo saludables. Asimismo, fomenta la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales, como por ejemplo las relacionadas con el género o con la existencia de una aptitud innata para las matemáticas.

El desarrollo de esta competencia conlleva identificar y gestionar las propias emociones en el proceso de aprendizaje de las matemáticas, reconocer las fuentes de estrés, ser perseverante en la consecución de los objetivos, pensar de forma crítica y creativa, crear resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos. Asimismo, implica mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitar la escucha activa y la comunicación asertiva en el trabajo en equipo y tomar decisiones responsables.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia se vincula con todas las competencias de la materia a través de los procesos de resolución de problemas. Es obvio que también tiene vinculación con las competencias específicas CE.M.9 y CE.MCS.9 de las asignaturas Matemáticas y Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales de otras modalidades de Bachillerato.

Sin ánimo de exhaustividad, se relaciona también con otras competencias específicas de materias comunes como CE.EF.2., CE.EF.3., CE.FI.5., CE.LCL.10., CE.LE.3 o CE.HE.7. También está relacionada con las competencias de otras materias del Bachillerato General como CE.CG.6.

Vinculación con el perfil de etapa

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP3, STEM5, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC2, CC3, CE2.

II. Criterios de evaluación

La evaluación del alumnado será formativa, continua y diferenciada y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. La evaluación debe cumplir, en primer lugar, una función de comunicación. Se trata de que el profesorado recoja evidencias del aprendizaje del alumnado y actúe en consecuencia con las estrategias didácticas y pedagógicas adecuadas, informando al alumnado de su progreso y cómo mejorar, así como a las familias y tutores legales. Los procesos de evaluación deben ser coherentes y estar alineados con la búsqueda de una cultura de aula inclusiva en la que el conocimiento se construye entre todos a través de la negociación de significados en un ambiente de resolución de problemas. Por lo tanto, otra función de la evaluación es la de empoderar esa cultura de aula y facilitar su conformación. Es decir, la evaluación no debe plantearse como algo ajeno a los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino como un elemento integrado. En el apartado IV.2. Evaluación de los aprendizajes, se desarrollará más estas ideas.

La observación y análisis de las producciones del alumnado, a partir de los instrumentos pertinentes, proporciona múltiples oportunidades para evaluar el desarrollo de cada competencia en relación con los diferentes saberes matemáticos. En cuanto a los instrumentos de evaluación, se recomienda emplear instrumentos variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación son el referente para evaluar el desarrollo de las competencias específicas. Se trata de criterios amplios que deben interpretarse en conjunción con las situaciones de aprendizaje que se planteen y en torno a los saberes de cada uno de los sentidos matemáticos.

CE.MG.1

Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones.

Todas las competencias específicas de matemáticas están relacionadas en mayor o menor grado. Sin embargo, es tal la importancia del proceso de resolución de problemas, que puede decirse que la CE.MG.1 junto con la CE.MG.2 son el punto de encuentro de todas ellas. Estas competencias están vinculadas con todas las dimensiones de la competencia matemática: el razonamiento y la prueba, las conexiones, la comunicación, la argumentación y representación y las destrezas socioafectivas.

Para la evaluación de esta primera competencia, se deben establecer criterios que pongan el foco en el afianzamiento de los conceptos y actitudes básicas de la materia, así como en la profundización en el uso de las matemáticas para interpretar y analizar situaciones, resolver problemas en diferentes contextos y utilizar instrumentos sencillos de cálculo y medida, prestando menor atención a los procedimientos manuales y repetitivos. El uso de las tecnologías es un elemento clave en este proceso. Para ello, se han combinados criterios muy vinculados entre sí. Los podemos resumir en el manejo y reconocimiento de las estrategias para resolver problemas y la obtención de las soluciones con especial hincapié en el proceso y su explicación.

El criterio 1.1 se debe aplicar analizando la coherencia del razonamiento matemático del alumnado combinada con el uso de las herramientas tecnológicas. En este razonamiento, se debe huir de prácticas que conlleven aprendizajes memorísticos y rutinarios. Para evaluar adecuadamente este criterio, es indispensable que las situaciones y problemas sean variados, contextualizados y que permitan una discusión de las posibles soluciones.

El criterio de evaluación 1.2, hace referencia a la obtención de las soluciones y está íntimamente ligado al criterio anterior. Implica que las soluciones obtenidas den respuesta a los problemas planteados, que enriquezcan su conocimiento y que estén bien argumentadas.

1.1. Emplear diferentes estrategias y herramientas digitales que resuelvan problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, seleccionando la más adecuada en cada caso.

1.2. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos, describiendo el procedimiento realizado.

CE.MG.2

Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.

La resolución de problemas, es el proceso sobre el que se construye el conocimiento matemático y se desarrollan las competencias. Al igual que ocurre con la CE.MG.1, la evaluación de la adquisición de esta segunda competencia, es clave para una buena evaluación formativa. Para ello, es imprescindible dejar tiempo al alumnado para dar por terminada una tarea. Este criterio, no debe referirse solamente a la solución o conclusión, sino al proceso seguido. Con el fin de evaluar este proceso, será imperativo facilitar espacios para la comunicación. En ocasiones, puede resultar relevante realizar una estimación de cuál o cuáles podrían ser las soluciones (o conclusiones o resultados de la exploración de una situación) antes de empezar el proceso de resolución.

Para evaluar la CE.MG.2, se plantean dos criterios. En primer lugar, el lenguaje científico, los diferentes tipos de representaciones y el uso de las herramientas digitales, deben ser los adecuados. Por otra parte, la reflexión sobre la idoneidad de la solución o, en el caso de ser un problema abierto, la pertinencia, relevancia y alcance de las conclusiones. Esto incluye una profunda reflexión, dependiendo del contexto del problema, sobre cuestiones importantes como la igualdad de oportunidades o el consumo eficiente y responsable. Estos argumentos deben ser suficientemente maduros y estar respaldados por resultados matemáticos.

2.1. Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema utilizando el razonamiento, la argumentación y las herramientas digitales.

2.2. Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto (sostenibilidad, consumo responsable, equidad...) usando el razonamiento y la argumentación.

CE.MG.3

Generar preguntas de tipo matemático aplicando saberes y estrategias conocidas para dar respuesta a situaciones problemáticas de la vida cotidiana.

Para la evaluación del progreso de esta competencia se plantean dos criterios. El criterio 3.1 está enfocado a identificar el progreso del alumnado en la formulación de preguntas y en la aplicación del razonamiento y argumentación para adquirir nuevo conocimiento en su resolución; y el criterio 3.2, el empleo de herramientas como materiales manipulativos, calculadoras, hojas de cálculo y software de geometría dinámica para la argumentación y justificación de conjeturas.

Se recomienda que la evaluación de los dos criterios se realice en un contexto de evaluación formativa aplicando estos criterios a partir de las situaciones de aprendizaje alrededor de los diferentes sentidos matemáticos en un ambiente de resolución de problemas. Es necesario que el alumnado se sienta en un ambiente propicio, de confianza, que facilite la espontaneidad e inspire seguridad. Una técnica de evaluación eficaz puede ser la observación de las actividades de los estudiantes durante el proceso de resolución de problemas y su participación en las puestas en común de las actividades y el análisis de sus producciones.

La aplicación del criterio 3.1 aparece de manera natural en un ambiente de resolución de problemas. El docente debe plantear situaciones que permitan la formulación de preguntas y conjeturas y así como la comprobación de las mismas, bien mostrando una situación que obligue a reflexionar sobre la misma y a descubrir relaciones y patrones o bien tratando de generalizar un problema ya resuelto. El proceso debe ser planificado por el docente que puede ejercer de guía puntual. No obstante, es cuestión de identificar el progreso del alumnado en este aspecto, dejando tiempo para que las conjeturas sean formuladas por él y no por el profesorado, ganando poco a poco una mayor autonomía. Cuando se evalúa la argumentación, dependiendo de la situación, será importante tener en cuenta no sólo la expresión verbal, sino la coherencia de esta, la progresiva identificación de las relaciones lógicas entre enunciados y el uso de materiales manipulativos, dibujos concretos, gráficos con mayor o menor grado de abstracción.

La aplicación del criterio 3.2. incide en que algunas conjeturas se pueden examinar fácilmente mediante el uso de herramientas tecnológicas. La disponibilidad de tecnología permite al alumnado lidiar con problemas complejos puesto que nos permite recopilar y

analizar datos que, en el pasado, podrían haber sido considerados demasiado difíciles. Las calculadoras gráficas o determinados programas de software permiten a los estudiantes moverse entre diferentes representaciones de datos y calcular y utilizar números grandes o pequeños con relativa facilidad, en contextos de los sentidos numéricos, de medida, algebraicos y estocásticos. En el caso del sentido espacial, un software de geometría interactivo, como el Geogebra, permite establecer conjeturas en un contexto geométrico e indagar sobre su validez analizando casos de manera sistemática

3.1 Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación de preguntas de naturaleza matemática de forma autónoma.

3.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la formulación o investigación de preguntas o problemas.

CE.MG.4

Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos.

El pensamiento computacional es una forma de razonar en matemáticas que va siempre acompañada de otra competencia y proceso imprescindible para el aprendizaje de matemáticas como es la resolución de problemas. Ambos comparten que hay que trabajar con datos y que a veces hay que descomponer la situación a resolver en partes más simples, buscar relaciones entre ellas, conjeturar, modelizar y generalizar. Además, el alumnado vive inmerso hoy en un mundo tecnológico y es deseable que aprendan a razonar haciendo uso de la tecnología que les rodea. Para evaluar el desarrollo de esta competencia el criterio 4.1 que tendrá en cuenta si el alumnado interpreta en el contexto del problema la solución obtenida mediante algoritmos o programas específicos (por ejemplo : una interpretación razonada de un problema de correlación de variables en base a los resultados gráficos , o extraer conclusiones sobre una gráfica que modela una situación concreta en el campo de las ciencias como puede ser el crecimiento de una población, o la interpretación de la tangente en un punto de una curva, situaciones relacionadas con la economía...)

4.1. Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de ámbitos diversos, utilizando el pensamiento computacional, modificando o creando algoritmos.

CE.MG.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.

Las matemáticas son un cuerpo interconectado de sentidos y saberes. Conectar los diferentes objetos matemáticos entre sí es imprescindible para avanzar en el desarrollo del pensamiento y razonamiento matemático. Es necesario, por tanto, planificar tareas específicas para hacer explícitas estas conexiones, es decir, tareas ricas que no estén exclusivamente dedicadas al desarrollo de un único concepto y/o procedimiento. En su trabajo en el aula, se recomienda incidir en las conexiones entre los conceptos y procedimientos que surgen en la resolución de estas tareas. Para evaluar el desarrollo de esta competencia se plantean esencialmente dos criterios de evaluación.

El primero de ellos (criterio 5.1) está enfocado a que el alumnado reconozca las relaciones entre los saberes matemáticos del curso actual y los saberes de cursos anteriores acabando así de cohesionar los saberes matemáticos afianzándose como base para seguir aprendiendo. El segundo criterio (5.2) tiene como objetivo evaluar si el alumnado, además de ser conocedor de esas conexiones, es capaz de emplearlas como un conocimiento para la acción, esto es, es capaz de realizar conexiones entre diferentes procesos matemáticos y usarlas aplicando conocimientos y experiencias para llegar a la solución de un problema. También se valora si el alumnado es capaz de explicitar estas conexiones que realiza, bien con lenguaje verbal, gráfico o simbólico.

5.1. Manifestar una visión matemática integrada, investigando y conectando las diferentes ideas matemáticas.

5.2. Resolver problemas estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas

CE.MG.6

Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras materias y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.

Para evaluar el desarrollo de esta competencia se plantean esencialmente dos criterios de evaluación con el mismo propósito en los dos cursos siendo la diferencia entre ambos los contenidos y saberes propios de cada nivel.

Al tratarse de descubrir vínculos matemáticos con otras materias es necesario trabajar con situaciones contextualizadas en entornos que le sean cercanos al estudiante para poder evaluar las conexiones que establecemos entre el contexto establecido y la necesidad de objetos y elementos matemáticos para la búsqueda de la solución; por lo que el primer criterio (6.1) que responde más al propio proceso matemático de resolución del ejercicio y el segundo criterio (6.2) que pretende evaluar si el alumnado es consciente de la aportación matemática como herramienta indispensable para avanzar en el desarrollo de la ciencia, están estrechamente vinculados. Por ejemplo, en la resolución de un problema contextualizado de programación lineal se puede valorar el uso de las herramientas matemáticas para su resolución frente a la búsqueda sólo de regiones factibles descontextualizadas, o bien en el campo de los medios informáticos se pueden estudiar la conveniencia o no de los gráficos que aparecen en estos medios acudiendo a los conceptos que trabaja el sentido estocástico, frente a la realización de gráficos a partir de datos sin contexto.

6.1. Resolver problemas en situaciones diversas utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras materias y las matemáticas.

6.2. Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos que se plantean en la sociedad.

CE.MG.7

Representar conceptos, procedimientos e información matemáticos seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos.

Esta competencia se evalúa mediante dos criterios. El criterio 7.2 se centra en el cómo el estudiante comunica sus resultados, es decir, qué gráfico, lenguaje simbólico, tabla, elemento informático, infografía... elige para expresar sus conclusiones ante la resolución de una situación

matemática, mientras que el criterio 7.1. se centra más en el proceso de resolución mismo y en cómo distintas representaciones se articulan para mostrar distintas propiedades de un mismo objeto.

Se trata de evaluar que el alumnado no solo utilice diversas estrategias para resolver una situación e investigue diversos caminos, articulando distintas representaciones del mismo objeto matemático (criterio 7.1), sino también que comunique de forma coherente la conclusión del trabajo realizado usando la representación más adecuada en cada caso: diagrama de árbol, función, matriz, intervalo, gráfico, ecuación, expresión simbólica... o una combinación de los mismos (criterio 7.2).

Por ejemplo, en un problema de probabilidad además de que se hagan las operaciones adecuadas, se evaluará que estén acompañadas de algún tipo de representación como pueden ser diagramas de árbol, diagramas de Venn, tablas de contingencia y lenguaje simbólico propio del álgebra de sucesos. O en una situación de trabajo con patrones, valorar no sólo las diversas estrategias utilizadas para llegar a la generalización, sino también cómo se comunica el resultado final: lenguaje verbal, simbólico, gráfico o una combinación de ellos.

7.1. Representar ideas matemáticas estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas para la resolución de problemas.

7.2. Seleccionar y utilizar diversas formas de representación valorando su utilidad para compartir información.

CE.MG.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.

El hecho de comunicar las ideas matemáticas que surgen durante el proceso de resolución en una situación matemática es un aspecto que requiere de una gestión muy dinámica del aula por parte del docente, haciendo preguntas abiertas que favorezcan que el alumnado reflexione (¿por qué has elegido hacer esto? ¿qué pasaría si...? ¿te recuerda a algo que hayas visto anteriormente? ¿en qué se parece o diferencia con...?) y favoreciendo también que entre los propios alumnos o alumnas se convenzan unos a otros de la validez o no de sus respuestas. Todo ello revierte en que el docente puede extraer de ese diálogo de aula los posibles errores cognitivos que tienen los alumnos y las alumnas para poder reconducirlos, y por otro lado el alumnado ha de esforzarse en conectar su lenguaje verbal con su razonamiento matemático conectando las diferentes representaciones que haya usado para su razonamiento (numéricas, gráficas o simbólicas, herramientas informáticas...) para conseguir ser comprendido por el resto de estudiantes y por el docente.

Para evaluar esta competencia se distinguen dos criterios: el criterio 8.1 cuyo foco está centrado en cómo el alumnado transmite, emite, argumenta y convence de forma ordenada y con el rigor apropiado un concepto, de forma que se aprecie en dicha comunicación la imagen y representación interna que tiene del mismo, y el criterio 8.2 que se focaliza en el reconocimiento que hace el alumnado de diferentes representaciones, modelos y caminos matemáticos para investigar y resolver una situación, así como en los argumentos que utiliza para decidirse por el más adecuado o para rechazar aquel que no conviene.

Por ejemplo, en problemas que pueden resolverse mediante el planteamiento de ecuaciones o/y sistemas de ecuaciones (entre otros) ,el criterio 8.2 valorará si el alumnado reconoce que necesita letras como objetos matemáticos que usará como incógnitas, unas reglas procedimentales de cálculo para resolver una ecuación, un sistema (u otras herramientas si ha usado otro tipo de procedimiento para resolver el problema como una tabla o un gráfico...), y trabajar con números reales,(es decir, valorar si el alumnado es capaz de entender y expresar con lenguaje matemático adecuado las reglas de cálculo para resolver una ecuación). Mientras que el 8.1 se centrará en si el alumnado, por ejemplo, argumenta de forma organizada y ordenada la elección de las variables que usa, de sus relaciones y el objeto matemático que va a utilizar, señalando una vez calculado el valor (o valores) la validez o no de la solución y del modelo utilizado, y si ello lo transmite con rigor científico y el uso de un vocabulario y notaciones matemáticas adecuadas

8.1. Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.

8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.

CE.MG.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.

La competencia CE.MG.9 se enfoca en la dimensión socioafectiva de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas de manera combinada ya que el dominio afectivo del alumnado se desarrolla en un contexto social. Para la evaluación de esta competencia se plantean tres criterios. La aplicación del criterio 9.1 trata de evaluar el progreso del alumnado en la identificación y regulación de sus emociones, especialmente, ante el proceso de resolución de problemas, pero en cualquier otra situación relacionada con las matemáticas. Esta regulación contribuirá a desarrollar los sistemas de creencias sobre las matemáticas, su enseñanza y aprendizaje y sobre el autoconcepto matemático del propio estudiante, esto es, las creencias acerca de sí mismo como aprendiz de matemáticas. El criterio 9.2 se centra en el progreso en las actitudes del alumnado hacia las matemáticas y hacia el aprendizaje de estas. En cuanto al desarrollo de actitudes, conviene tener en cuenta que se trata de un proceso complejo y que se extiende en el tiempo. Así como las emociones son afectos inestables e inmediatos (que se ven favorecidas por la actitud y las creencias), la formación de las actitudes y las creencias implica un trabajo continuo en lo emocional. Por ejemplo, si el alumnado experimenta sensaciones positivas en la resolución de problemas de forma continuada y aprende a asumir los bloqueos y a tomar la iniciativa en su superación, las actitudes que termina desarrollando son la de perseverancia, indagación, etc. El criterio 9.3. atiende a las interacciones en el plano social donde la formación de los pequeños grupos de trabajo en el aula es un aspecto clave a tener en cuenta para generar una cultura de aula inclusiva. Así, se debe tratar que, en la formación de los grupos, éstos sean heterogéneos, puesto que, cuando se divide al alumnado en grupos homogéneos, se constata que esto frena el aprendizaje de aquellos con un ritmo más lento y, en cambio, no supone mejora para los que tienen un ritmo mayor. Por otro lado, cuando la formación de pequeños grupos de trabajo se deja al arbitrio del alumnado, lo único que se consigue es reproducir el statu quo de las agrupaciones que tienen lugar fuera del aula. Por estas razones, la formación de grupos visiblemente aleatorios de trabajo, con una alta movilidad, una vez se vence la resistencia inicial del alumnado, desemboca en un clima de trabajo participativo e inclusivo. La relación de lo socioafectivo con lo cognitivo es clara, y un adecuado tratamiento exige la creación de un clima afectivo de seguridad en el aula y que fomente la interacción tanto en pequeño como gran grupo donde la resolución de problemas en matemáticas forme parte activa de la construcción de

conocimiento.

Estos criterios ponen de manifiesto, más que nunca, el carácter formativo de la evaluación. Se trata de que la evaluación del dominio socioafectivo permita que el alumnado reciba información sobre cómo desarrollar afectos positivos hacia las matemáticas y apreciar que los bloqueos y desesperaciones forman parte natural de la resolución de problemas, así como a mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos que proporcione indicaciones con el propósito que desarrolle la competencia en relación con los diferentes saberes que se ponen en juego en las situaciones de aprendizaje. También esta evaluación formativa brindará información al profesorado, con el objetivo de adaptar las secuencias didácticas y alinear los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para la aplicación del criterio 9.1 se pueden emplear instrumentos específicos, como el mapa de humor de los problemas (Gómez-Chacón, 2000a, 2000b), de manera que el alumnado exprese con un pictograma su estado emocional. Esto permite que el alumnado tome conciencia de sí mismo como resolutor de problemas, al mismo tiempo que se recogen evidencias de aprendizaje que pueden resultar de utilidad para organizar charlas de aula y adaptar las secuencias de enseñanza y aprendizaje. En un ambiente de resolución de problemas, donde prima la interacción, se pueden emplear listas de observación para evaluar el criterio 9.2, que resulten manejables en el entorno de aula, donde se recojan, entre otros aspectos, la perseverancia en la resolución de problemas, la aceptación del error, la capacidad de comunicar los procesos seguidos, la confianza en sus capacidades, etc. Para la aplicación del criterio 9.3., será conveniente la utilización de listas de observación en las que se recoja, entre otros aspectos, la aceptación de puntos de vista ajenos, el grado y forma de participación e iniciativa del alumnado o el nivel de comprensión de los conceptos y la comunicación de estos en relación con las tareas.

9.1 Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones identificando y gestionando emociones y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las matemáticas.

9.2 Mostrar una actitud positiva y perseverante, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.

9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las demás personas, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.

III. Saberes básicos

III.1. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos

A. Sentido numérico

El sentido numérico, según Sowder (1992, p.381) es “una red conceptual bien organizada que permite relacionar los números y las operaciones y sus propiedades, y resolver los problemas numéricos de una forma creativa y flexible”. Por tanto, el sentido numérico no se reduce a aprender a reproducir los algoritmos tradicionales de cálculo, sino que debe orientarse al desarrollo de habilidades y modos de pensar basados en la comprensión, la representación y el uso flexible de los números y las operaciones.

Así, las principales capacidades que caracterizan el sentido numérico son variadas. En primer lugar, está la capacidad de reconocer cómo y cuándo usar los números, para la cual es necesario comprender cómo están organizados los distintos sistemas de numeración y las relaciones entre los distintos conjuntos numéricos, así como su representación. Seguidamente, es importante reconocer o estimar el tamaño absoluto de un número, cantidad o medida y su tamaño relativo respecto a otro para poder realizar comparaciones. De este modo, se utilizan puntos de referencia para poder realizar estimaciones, comparaciones y cálculos. Este sentido también conlleva la habilidad para componer y descomponer los números con el objetivo de efectuar operaciones con fluidez y el uso de diferentes representaciones (gráficas, manipulativas o pictóricas) para resolver problemas de forma eficaz. Para ello, es necesario comprender el significado de las operaciones y su efecto en el resultado obtenido. Por último, en este sentido también encontramos la capacidad para desarrollar estrategias adecuadas en función de la tarea a realizar y de evaluar si los datos numéricos presentes en el problema o su resultado son razonables (Arce, Conejo y Muñoz, 2019).

El objetivo de esta etapa es afianzar la utilización y comprensión del número, incluyendo técnicas de recuento más complejas, a la vez que se profundiza en la comprensión de información numérica presente en diversos contextos sociales y científicos. La resolución de problemas y la práctica de la técnica formal, deben desarrollarse en paralelo. En lo referente a los problemas, se trata de situaciones que el alumnado tiene que resolver de manera autónoma, buscando sus propias estrategias. Por otro lado, es importante que el alumnado sea capaz de decidir qué herramientas utilizar para realizar cálculos con fluidez utilizando la tecnología cuando sea necesario.

La construcción del significado va ligada siempre a la vía de la resolución de problemas. La definición de lo que es un problema en matemáticas es compleja y admite matices, pero siempre es algo mucho más que un ejercicio con

contexto. Siguiendo a Blanco y Pino (en Blanco, et al., 2015), se pueden destacar los siguientes aspectos para que una actividad pueda ser considerada como problema: la necesidad de tener un objetivo al que no podemos llegar fácilmente con un proceso inmediato; las dudas y/o bloqueos generados por la situación planteada o por el desconocimiento de ese método claro que nos lleve a la solución; el aceptar el reto consciente para llegar a él lo que puede ser considerado por el resolutor como un desafío personal y uso de conceptos y procesos matemáticos. El alumnado debe ser consciente, al resolver problemas, de que suele haber diferentes maneras de resolverlo, de que se puede llegar al mismo resultado por caminos diferentes, de que puede haber diferentes soluciones a un problema, no existir solución, o que esta no sea numérica.

B. Sentido de la medida

El sentido de la medida nos permite comprender y comparar atributos o cualidades del mundo que nos rodea, por lo que forma parte de nuestra vida social, profesional y personal. Este sentido se caracteriza por la capacidad de contabilizar y estimar una cantidad de magnitud.

En la etapa de educación secundaria obligatoria se ampliaron las experiencias de medición directa de áreas y volúmenes para profundizar su comprensión del área de figuras bidimensionales y del área y el volumen de objetos tridimensionales. Los instrumentos de medida y las fórmulas de medición indirecta constituyeron la piedra angular sobre la que se apoyó el desarrollo del sentido de la medida en esa etapa.

En este Bachillerato, se profundiza en el camino iniciado en ese último curso dentro de una matemática ya más avanzada, focalizándose en saberes agrupados en torno al cambio de medidas de magnitudes. Así, se profundiza en la tasa de variación absoluta y media y se introduce la derivada para analizar el cambio en diferentes contextos.

Por tanto, el sentido de la medida se puede desarrollar en relación con otros saberes matemáticos en vez de hacerlo de forma aislada puesto que muchos contenidos están relacionados con los que los estudiantes aprenden en geometría, en análisis o en probabilidad. También el sentido de la medida ofrece la oportunidad de aprender y aplicar otros saberes matemáticos: operaciones numéricas, ideas geométricas, relaciones, conceptos estadísticos y funciones.

Las conexiones del sentido de la medida con otras áreas son múltiples y variadas. Se vincula naturalmente con muchas otras partes del currículo a través de estudios sociales, científicos, artísticos o de educación física. Hemos de tener en cuenta que el papel de la medida en matemáticas presenta matices que hay que considerar y que son extensibles a cualquier proceso de modelización. Por último, no podemos perder de vista que la medida juega un papel fundamental en el progreso científico-tecnológico actual y en la evolución de la humanidad.

C. Sentido espacial

El sentido espacial es necesario para comprender y apreciar los aspectos geométricos de nuestro entorno. Implica representar y registrar formas y figuras, reconocer propiedades, identificar las relaciones entre ellas, ubicarlas y describir sus movimientos, sus transformaciones composiciones y descomposiciones.

La teoría de grafos permite matematizar situaciones reales de forma sencilla. Además de las evidentes aplicaciones que esta teoría tiene en diversos ámbitos de la ciencia, la tecnología o las ciencias sociales entre otras, comprender y aplicar la teoría de grafos, también nos enseña a pensar matemáticamente y a representar y tratar la información de un problema o una situación.

Tradicionalmente, la teoría de grafos ha tenido poco protagonismo en los currículos oficiales, hasta ahora, solo aparecían como aplicación del álgebra de matrices en 2º de Bachillerato e implícitamente en los árboles que se utilizan para modelizar los experimentos compuestos. La potente funcionalidad de este elemento matemático y sus múltiples aplicaciones a diversas ramas del conocimiento, hacen que sea difícil entender el porqué de esta carencia de contenidos relacionados con los grafos. Los grafos son una potente herramienta de resolución de problemas, lo que permite el diseño de actividades en contextos cercanos para el alumnado, favoreciendo su desarrollo personal y social, su capacidad de reflexionar y su formación integral.

Por otra parte, son una estupenda oportunidad de aprendizaje ya que se trata de una teoría muy intuitiva, que apenas precisa de conocimientos previos y utiliza elementos muy sencillos -puntos y rectas- los algoritmos que se aplican, son sencillos también. Por otra parte, modelizar situaciones reales y cotidianas utilizando grafos, suele ser

una tarea bastante atractiva para el alumnado lo que conecta directamente con el plano socio afectivo del aprendizaje de las matemáticas.

D. Sentido algebraico

Desarrollar el sentido algebraico en bachillerato tiene valor en sí mismo ya que proporciona el lenguaje en el que se comunican las matemáticas. Este lenguaje no es solo la resolución de ecuaciones y la manipulación aséptica de expresiones algebraicas, es mucho más. Aunque la descripción acerca de qué se considera pensamiento algebraico es compleja, hay dos características importantes que lo definen, como son: ver lo general en lo particular y también ver lo particular desde lo general a través de reconocimiento de patrones y relaciones de dependencia de entre variables por medio de diferentes representaciones y modelizar situaciones matemáticas del mundo real con expresiones simbólicas.

La etapa de bachillerato es el inicio hacia el desarrollo de una matemática más avanzada que la trabajada en la etapa de Educación Secundaria, en la que el aspecto de la modelización va a cobrar una relevancia especial, así como adquirir habilidades para definir con lenguaje simbólico, demostrar –entendiendo la demostración como aquel argumento que nos convence sobre la validez acerca de algún resultado o propiedad y que es también capaz de convencer a otros- y formalizar diferentes aspectos en el desarrollo de las tareas. El pensamiento algebraico va estrechamente acompañado así del pensamiento relacional definido como una disposición del individuo para usar, explicar y conectar distintas propiedades en su pensamiento matemático, y del pensamiento funcional puesto que va a construir, describir y razonar con funciones en muchos momentos.

Por lo tanto, desarrollar el sentido algebraico debe suponer seguir contribuyendo a desarrollar un cambio en el pensamiento del alumnado que le permita a través de esas diferentes conexiones entre diversos sistemas de representación y de ese lenguaje propio del álgebra disponer de una herramienta potente para poder entender, comprender y modelar situaciones que se presentan en el mundo y extraer conclusiones razonables.

Es importante atender en esta etapa al concepto de variable, de relación entre variables, de relación de cambio entre variables, y al uso de diferentes sistemas de representación para poder elegir el más adecuado a un contexto, y que éste sea lo más cercano y real posible. El concepto de variable (ya complejo en sí mismo) no resulta siempre fácil al alumnado; para facilitar esa comprensión hemos de aprovechar la facilidad que nos proporcionan las herramientas informáticas que hoy en día debido al gran avance de las mismas son muchas, variadas y en mayor o menor medida de fácil acceso al alumnado y al profesor y proporcionan métodos más accesibles para la resolución de problemas, y manipulaciones simbólicas complejas de forma rápida y fiable contribuyendo también a desarrollar el sentido computacional del alumnado.

El álgebra ha de ser tratado como un saber y un sentido en continua relación con el resto de los sentidos y saberes matemáticos y no como algo independiente, sino como un componente transversal que facilita un sustento para el abordaje de cualquier tipo de tarea en la materia de Matemáticas.

E. Sentido estocástico

El desarrollo del sentido estocástico está asociado a la alfabetización estadística y probabilística. La primera alude a la capacidad para interpretar datos, evaluarlos críticamente, realizar juicios y valoraciones para expresar opiniones respecto a información estadística, argumentos relacionados con los datos o fenómenos estocásticos. La segunda se relaciona con la capacidad para acceder, utilizar, interpretar y comunicar información e ideas relacionadas con la probabilidad, con el fin de participar y gestionar eficazmente diversas situaciones de incertidumbre y riesgo del mundo real, ya sea en la vida cotidiana, política o en contextos científico tecnológicos.

El sentido estocástico, tanto desde la estadística como desde la probabilidad, tiene como elemento importante y distinto de otros ámbitos de la matemática el trabajar con la variabilidad de las situaciones frente al determinismo, por lo que cobra especial importancia y es un sentido clave para crear ciudadanos informados con suficientes conocimientos y competencias para que ante fenómenos aleatorios y tratamiento e interpretación de datos e informaciones sean personas difícilmente manipulables y sean capaces de tomar decisiones y formarse opiniones de forma crítica y razonable. Varios autores señalan la importancia de desarrollar los siguientes aspectos para crear ciudadanos con un sentido estocástico que les permita tomar decisiones en situaciones de incertidumbre: reconocer la necesidad de los datos para analizarlos y para evitar realizar juicios sin argumentación que pueden llevar a la

confusión de ideas, el poder manejar esos datos utilizando diferentes representaciones (tablas, gráficos, estadísticos), percibir la idea de variable aleatoria como algo intrínseco a la estadística y reconocer los elementos que pueden influir en esa variación y aceptar que a veces esas variaciones no quedan explicadas, buscar, estudiar e investigar modelos que se ajusten a las distribuciones de datos y que permitan realizar inferencias y predicciones y controlar el error al realizarlas. Muchas de las ramas asociadas a las Ciencias y relacionadas con la medicina, la tecnología, la economía, la pedagogía, la psicología... trabajan a partir de colecciones grandes de datos para hacer predicciones y explicar situaciones, por lo que desarrollar el sentido estocástico en esta opción de las matemáticas es altamente recomendable. La separación entre estadística y probabilidad es artificial, puesto que en cualquier estudio estadístico hay una componente aleatoria. Por ello hemos de tratar de relacionar estos dos campos cuando sea posible, y en particular, en los proyectos del estilo de los que se referencian en las orientaciones para la enseñanza que también nos pueden permitir conectar las matemáticas con otras materias. De los diferentes enfoques de la probabilidad (intuitivo, laplaciano, frecuencial, subjetivo y axiomático), se pretende en esta etapa completar los abordados en Educación Primaria, trabajando de forma más intensa con el laplaciano y el frecuencial y llegar a introducir el subjetivo y el axiomático, desarrollando entonces de forma simultánea el sentido de la medida junto con el estocástico. Se propone evitar la referencia constante a juegos de azar reales salvo para trabajar específicamente su peligrosidad, dada la creciente ludopatía entre los adolescentes como alertan en el informe INJUVE de 2020 (Instituto de la juventud de España, Ministerio de derechos sociales y agenda 2030) en el que se cifra en más de un 16% la proporción de jóvenes que declara jugar habitualmente a juegos de apuestas, especialmente en entornos económicos vulnerables.

Las actividades conviene que sean abiertas, que requieran de una búsqueda de datos, de hacerse preguntas sobre los resultados, de conectar los resultados recogidos con los modelos teóricos que los pueden explicar, cambiando tamaños de las muestras, dialogando sobre los cambios producidos e interpretando los parámetros de la distribución. En este sentido, las actividades deben diseñarse primero en torno a la experimentación física, después a la simulación con ordenador y tercero a la formalización matemática. Tanto para los aspectos estadísticos como probabilísticos, las tecnologías de la información y la comunicación resultan fundamentales, tanto mediante la utilización de programas específicos (hoja de cálculo) como con applets que pueden encontrarse en internet, de forma que podamos centrar más el esfuerzo en la comprensión que en cálculo repetitivo de probabilidades o coeficientes de correlación. El acceso que nos proporciona internet a páginas web estadísticas que proporcionan datos y gráficos actualizados, de temas de actualidad y de interés para el alumnado es también un buen repositorio al que acudir para realizar actividades en aula que favorezcan el sentido estocástico.

F. Sentido socioafectivo

La influencia del dominio socioafectivo en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas ha dado lugar a una intensa línea de investigación en educación matemática. Gomez-Chacon (2000b) recoge que esto es debido al fuerte impacto que tiene en cómo el alumnado aprende y emplea las matemáticas; a la influencia de los afectos en el autoconcepto como estudiante de matemáticas; a las interacciones entre dominio afectivo y cognición; a la influencia en cómo se estructura la realidad social de la clase; y a que puede constituir un obstáculo para el aprendizaje significativo.

Es clásica la categorización del dominio afectivo en creencias, actitudes y emociones (McLeod, 1992), tres componentes interrelacionados que se diferencian principalmente en términos de intensidad y estabilidad. Las creencias pueden definirse como las ideas que un individuo va conformando acerca de las matemáticas y de su enseñanza y aprendizaje a partir de las experiencias vividas (Blanco, 2012; Gil, Blanco y Guerrero, 2005). Son bastante estables y difíciles de cambiar, ya que se forman a lo largo de los años. En secundaria, las investigaciones señalan que son comunes entre los estudiantes algunas creencias hacia las matemáticas como disciplina (por ejemplo, las matemáticas son algo exacto y estático y tienen un carácter procedimental y algorítmico), algunas creencias sobre sí mismos como aprendices (por ejemplo, un bajo autoconcepto como aprendiz de matemáticas genera inseguridad y ansiedad ante una tarea, así como la atribución de fracasos a una supuesta baja capacidad y los éxitos a causas externas, como la suerte o la facilidad de la tarea), ciertas creencias acerca de la enseñanza y el aprendizaje (por ejemplo, el profesor debe presentar los hechos, reglas y procedimientos para aplicar en las actividades y el aprendizaje se basa en la memorización de estos hechos y procedimientos y la repetición rutinaria de actividades prototípicas) y creencias suscitadas por el entorno social y familiar hacia las matemáticas (por ejemplo,

que el desarrollo de la habilidad matemática está ligado a tener un talento innato o capacidades especiales que no tiene todo el mundo, lo que genera cierta disculpa ante la falta de competencia matemática).

Las actitudes son predisposiciones positivas o negativas que condicionan a un sujeto a percibir y reaccionar de un modo determinado ante los objetos y las situaciones con las que se relacionan (Hidalgo, Maroto y Palacios, 2004). Se distinguen entre actitudes matemáticas, ligadas al modo en que se utilizan las capacidades cognitivas en la resolución de tareas matemáticas, como la flexibilidad de pensamiento o el espíritu crítico, y actitudes hacia las matemáticas y su enseñanza y aprendizaje, bien a través del gusto, la satisfacción, el interés o la curiosidad hacia estas o bien, el rechazo, la frustración o su evitación en el itinerario escolar.

Las actitudes y creencias del alumnado hacia las matemáticas se relacionan con los estados emocionales que afloran en la resolución de problemas y les predispone a actuar de cierta manera. Las emociones son estados afectivos de alta intensidad, como las situaciones de bloqueo y desbloqueo durante la resolución de un problema o los sentimientos de satisfacción, disfrute, miedo o pánico durante ese proceso. Así, si un alumno o alumna poseen una creencia negativa sobre las matemáticas o sobre su enseñanza, tenderá a mostrar sentimientos adversos hacia las tareas relacionadas con dicha materia, lo que le llevará a conductas de evitación o de rechazo de las mismas (Blanco, 2012). La ansiedad matemática es entendida como un sentimiento de tensión, miedo o aprehensión que surge al enfrentarse a las matemáticas y al trabajo matemático y varía su consideración entre una actitud y una emoción.

Además, otros autores (DeBellis y Goldin, 2006; Beltrán-Pellicer y Godino, 2020) incluyen también los valores para referirse a compromisos profundos por parte de los individuos, que pueden organizarse en sistemas muy estructurados, y que ayudan a establecer prioridades a corto plazo y tomar decisiones. Finalmente, otros autores se centran en aspectos como el interés y la motivación (Attard, 2014). Sin embargo, estos últimos pueden explicarse en función de los componentes anteriormente mencionados y no constituyen la esencia del dominio afectivo.

Numerosas investigaciones han constatado que no hay diferencia en el desempeño de alumnos y alumnas en matemáticas. Cuando las hay, son mínimas y restringidas prácticamente al ámbito de la visualización y orientación espacial. Estas, además, pueden explicarse en términos de condicionantes sociales, como los juegos y los deportes que desarrollan en su tiempo de ocio. Sin embargo, sí que hay diferencias importantes en torno al autoconcepto y la confianza en uno mismo entre alumnas y alumnos, que se traducen en la creación y mantenimiento de estereotipos de género (como el mito de que a los alumnos se les dan mejor las matemáticas que a las alumnas). El profesorado debe ser consciente de que muchas veces se produce una diferenciación por género de manera implícita, sin apenas ser consciente de ello (p. ej, la forma de plantear las clases). Es importante considerar la perspectiva de género, ya que los estereotipos se traducen más adelante en una menor participación de la mujer en ámbitos relacionados con las matemáticas y las disciplinas STEM, en general (Kaiser, et al., en Forgasz y Rivera, 2012; Macho Stadler, et al., 2020).

Por lo tanto, es fundamental que el profesorado despliegue estrategias para reforzar el autoconcepto de todo el alumnado, atendiendo no solo a la perspectiva de género sino a cualesquiera otras perspectivas de ámbito étnico y sociocultural. Es importante reforzar creencias positivas en el alumnado acerca de sus propias capacidades, evitando, por ejemplo, relacionar sus éxitos con la suerte.

La principal propuesta de actuación es desde el enfoque didáctico (Boaler y Sengupta-Irving, 2012; Macho Stadler, et al., 2020). Una concepción expositiva de las clases en la que el profesorado explica y el alumnado se limita a memorizar y a poner en práctica lo dicho por el docente promueve un ambiente competitivo e individualista. Especialmente, si, como suele pasar en esos casos, la evaluación es básicamente sumativa. Este ambiente, entre otras cosas, ocasiona desigualdades por género y por contexto social, haciendo que muchos estudiantes rindan y se impliquen menos en su aprendizaje. Por el contrario, un enfoque abierto en el que se fomente la participación de todos los estudiantes en la resolución y puesta en común de las tareas, se trabaje en grupo, se discutan las ideas libremente y no se penalice el error, sino que se utilice como oportunidad de aprendizaje, donde la evaluación sea esencialmente formativa, etc. mejora el aprendizaje de todo el alumnado. Igualmente, hay que considerar que la elección de contextos para las situaciones de aprendizaje sea inclusiva y variada.

En esta etapa, el alumnado ha desarrollado ya ciertas actitudes y sistemas de creencias hacia las matemáticas y hacia lo que es aprender matemáticas. De esta manera, cuando el alumnado está acostumbrado a un enfoque expositivo y se pretende seguir un enfoque didáctico abierto a través de la resolución de problemas se produce un cambio en la

cultura de aula que puede generar cierta resistencia. Esta resistencia está recogida en la literatura (Brown y Coles, 2013; Sullivan, et al., en Watson y Ohtani, 2015) y ante ella se trata de actuar de forma coherente e insistente con el enfoque didáctico objetivo.

Las secuencias didácticas deben considerar momentos en los que se puedan identificar las emociones que siente el alumnado al resolver problemas. Por ejemplo, es habitual sentirse bloqueado cuando estamos ante un problema de verdad y no un ejercicio. Sin embargo, no todas las personas reaccionan de la misma manera ante dichos bloqueos. Las charlas de aula y las interacciones en pequeño grupo, convenientemente orquestadas, permiten al alumnado poner en común lo que ha pasado durante el proceso de resolución de un problema. También existen herramientas específicas para ello, como el «mapa de humor de los problemas» (Gómez-Chacón, 2000a, 2000b), que proporcionan información tanto al propio alumno o alumna como al docente o la docente de sus reacciones emocionales.

Por último, no hay que olvidar el papel de los referentes en el desarrollo cognitivo, afectivo y cultural. Los principales referentes del alumnado son personas de su entorno cotidiano (familia, compañeros y profesorado), es conveniente dar a conocer las matemáticas como una construcción humana y, en especial, la contribución de la mujer y diversas minorías, históricamente envuelta en dificultades. Una forma de hacer esto es abordar en clase la biografía de matemáticas y matemáticos de diferentes culturas, procurando que su campo de estudio resulte cercano al alumnado. Aunque esto último puede resultar complicado, cabe mencionar el legado de la aragonesa AndresaCasamayor, cuyo «Tyrocinioarithmetic» es el primer libro de ciencia escrito por una mujer en español que se conserva y que versa sobre operaciones básicas... Además de la biografía y logros de estos hombres y mujeres matemáticos, las programaciones didácticas pueden contemplar la realización de charlas y conferencias de hombres y mujeres matemáticos que relaten su experiencia.

III.2. Concreción de los saberes básicos

A. Sentido numérico

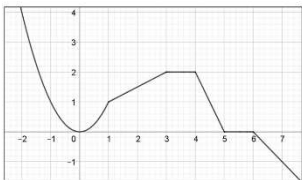
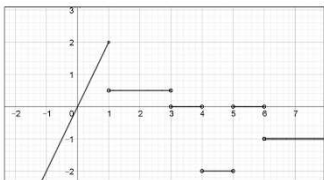
El sentido numérico debe orientarse al desarrollo de habilidades y modos de pensar basados en la comprensión, la representación y el uso flexible de los números, de objetos matemáticos formados por números y de las operaciones. El objetivo de esta etapa es afianzar la utilización y comprensión del número, incluyendo técnicas de recuento más complejas, a la vez que se profundiza en la comprensión de información numérica presente en diversos contextos sociales y científicos. La resolución de problemas y la práctica de la técnica formal, deben desarrollarse en paralelo. En lo referente a los problemas, se trata de situaciones que el alumnado tiene que resolver de manera autónoma, buscando sus propias estrategias. Por otro lado, es importante que el alumnado sea capaz de decidir qué herramientas utilizar para realizar cálculos con fluidez utilizando la tecnología cuando sea necesario.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>A.1. Conteo: Reglas y estrategias para determinar el cardinal de conjuntos finitos en problemas de la vida cotidiana: principios de comparación, adición, multiplicación y división, del palomar y de inclusión-exclusión.</p>	<p>En este curso se continúa con el trabajo desarrollado en la etapa de educación secundaria obligatoria donde el alumnado ha adquirido las principales técnicas de recuento: El principio multiplicativo, el principio aditivo, las combinaciones y las permutaciones y variaciones sencillas. A lo largo de este curso se debe desarrollar la comprensión de las permutaciones, las combinaciones y las variaciones, así como los principios que sustentan como técnicas de recuento: comparación, adición, multiplicación, del palomar y de inclusión-exclusión. El tipo de tareas planteadas en este bloque puede relacionarse con otros sentidos matemáticos puesto que los problemas de conteo pueden presentarse en contextos diversos. Debe vincularse especialmente al sentido estocástico, en particular, en el bloque E.2. del sentido estocástico encontramos referencias a este bloque. Para trabajar la combinatoria como herramienta de conteo para el cálculo de probabilidades, es interesante para el profesorado conocer las distintas estrategias de resolución (Gea et al., 2019), así como analizar los modelos de combinatoria diferentes y los errores más habituales cometidos por el alumnado (Navarro et al., 1996). En este último trabajo, se analizan una serie de situaciones concretas que pueden llevarse al aula.</p>
<p>A.2. Sentido de las operaciones: Interpretación de la información numérica en documentos de la vida cotidiana: documentos financieros, facturas, nóminas, noticias, etc. Herramientas tecnológicas y digitales en la resolución de problemas numéricos. Logaritmos: comprensión y utilización de sus relaciones para simplificar y resolver problemas.</p>	<p>Con este bloque se pretende que el alumnado sea capaz de valorar efectos de operaciones como la multiplicación, la división y el cálculo de potencias y raíces sobre una cantidad de magnitud, así como desarrollar destrezas para operar con números reales utilizando el cálculo mental o escrito y las herramientas tecnológicas oportunas. El tipo de situaciones que se proponen deben ser cercanas al alumnado y presentes en su vida cotidiana o en un futuro próximo. Asimismo, en este bloque se trabajará el desarrollo de la fluidez en las operaciones con números reales, utilizando el cálculo mental o escrito y las herramientas tecnológicas adecuadas. El uso de la tecnología permite abordar problemas reales donde los cálculos que están involucrados son más complicados. Una mayor comprensión de los números implica que el alumnado aprenda a considerar las operaciones de manera general y no sólo en cálculos particulares incidiendo en las propiedades de los números involucrados. Asimismo, el razonamiento es importante para juzgar la razonabilidad de los resultados obtenidos. El alumnado debe decidir si un problema requiere una estimación aproximada o</p>

	<p>una respuesta exacta, así como la forma en la cual realizar los cálculos con fluidez. Se debe animar al alumnado a extraer sus propias conclusiones y justificarlas pensando en las propiedades de los números.</p> <p>Se debe afianzar la comprensión de los logaritmos y relacionar este contenido con las funciones logarítmicas que están presentes en el sentido algebraico.</p>
<p>A.3. Relaciones: Razones, proporciones, porcentajes y tasas: comprensión, relación y aplicación en problemas en contextos diversos.</p>	<p>Las relaciones de proporcionalidad se deben trabajar a través de situaciones reales y cercanas. El bloque siguiente (educación financiera) se nutre de este tipo de situaciones. Además de los contextos económicos, encontrarán otros escenarios en los que tendrán que utilizar destrezas relacionadas con este saber. Por ejemplo, en relación con el sentido estocástico, la probabilidad puede darse mediante un porcentaje o una proporción.</p>
<p>A.4. Educación financiera: Razonamiento proporcional en la resolución de problemas financieros: medios de pago con cobro de intereses y comisiones, cambios de divisas.</p>	<p>Las operaciones con capitales financieros donde intervienen aumentos y disminuciones porcentuales, tasas e intereses bancarios, así como la capitalización y amortización simple y compuesta puede realizarse mediante la utilización de recursos tecnológicos. El desarrollo del sentido numérico nos debe servir para enjuiciar lo razonable de los cálculos numéricos que se realizan y los resultados obtenidos. Las situaciones donde se requiere el cambio de divisas nos permiten profundizar en el modelo proporcional. Los problemas que se plantean en este bloque deben ser situaciones cercanas al alumnado.</p>

B. Sentido de la medida

Los saberes correspondientes a este sentido durante este curso se organizan en torno a un bloque o idea relacionada con el sentido de la medida: el cambio. En este bloque, se profundiza en los conceptos de las asignaturas de 4º de ESO (tasa de variación media y pendiente de una recta) para el estudio de la variación absoluta y la variación media y surge el concepto de derivada de una función en un punto, para estudiar cómo es la covariación entre dos magnitudes que surge del estudio de la tasa de variación media en intervalos cada vez más pequeños.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>B.1. Cambio: - Estudio de la variación absoluta y de la variación media. - Concepto de derivada: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos. Análisis e interpretación con medios tecnológicos.</p>	<p>Las simulaciones a través de programas como Geogebra o Derive o la propia realidad cotidiana proporcionan una base intuitiva para este concepto. Por tanto, el uso de herramientas tecnológicas amplía las posibles representaciones del concepto de tasa de variación: simbólica y numérica, visual y formal. La tasa media de variación entre las abscisas a y b puede abordarse desde el modelo geométrico y cinemático, este último modelo nos permite hablar de la velocidad media entre dos instantes.</p> <p>En el modelo geométrico, la tasa media de variación corresponde a la pendiente de la secante a la curva en dos puntos dados $(a, f(a))$ y $(b, f(b))$. Mediante la representación gráfica de este concepto a través del modelo geométrico se introducirá, en la formación posterior, el concepto de pendiente de la tangente a una curva en un punto con el paso al límite y el concepto de función derivable.</p> <p>Algunas situaciones cercanas donde podemos trabajar la tasa de variación son: magnitudes en función del tiempo (consumo, producción, temperatura, precio, ocupación, etc.), relación entre dos magnitudes donde no interviene el tiempo (por ejemplo: coste-beneficio en función de la cantidad fabricada).</p> <p>Se sugiere que la definición de la derivada a partir del estudio del cambio se realice a través del contexto físico de velocidad. En ese contexto, un concepto ya conocido como velocidad media es fácilmente identificable con su significado geométrico, pendiente de la secante a una curva entre dos puntos, y su significado general, tasa de variación media. Así, al calcular velocidades medias en intervalos (gráficamente, pendientes de rectas secantes) cada vez más pequeños en un proceso infinito, surge la noción de velocidad instantánea (Azcárate et al., 1996) de la cual los estudiantes puede que también posean una noción intuitiva.</p> <p>La recta tangente es un concepto ligado a la introducción de la derivada, hay que ser conscientes que las concepciones previas del alumnado sobre recta tangente suelen estar ligadas a la geometría sintética como recta que solo toca a la curva en un punto, mientras que la aproximación que se realiza ahora mediante la derivada la recta tangente aparece como límite de las rectas secantes a una curva. El empleo de software de representación de funciones como GeoGebra o Derive, mediante zooms, puede permitir articular las dos concepciones anteriores. Este tipo de software también puede permitir que el alumnado pueda visualizar la construcción de la función derivada de una función elemental dada, distinguiendo, de esta manera, la derivada en un punto y la función derivada (https://www.geogebra.org/m/BDYnGhbt).</p> <p>Además de tareas donde se proporcione la expresión analítica de la función y se pide calcular su derivada o representarla gráficamente tras estudiar sus propiedades (como monotonía o extremos), se recomienda para desarrollar una comprensión más completa de este saber, incluir en las secuencias de enseñanza tareas con representaciones numéricas o gráficas (sin expresiones analíticas), o tareas en las que se necesite coordinar informaciones proporcionadas en diferentes contextos o representaciones. Por ejemplo, dadas gráficamente dos funciones, f y g, preguntarse si existe alguna relación entre ambas o si una es derivada de la otra, explicando el por qué.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

C. Sentido espacial

La teoría de grafos está resultando ser una excelente oportunidad para conectar las clases de matemáticas con la realidad cotidiana del alumnado. A través de la representación de situaciones diversas, se introduce la modelización usando grafos y las soluciones que esta representación aporta a problemas diversos. Sin entrar en muchas cuestiones teóricas y formales, se definen los tipos de grafos más utilizados y los resultados teóricos más relevantes. Estos resultados han sido también fuente de inspiración matemática a lo largo de la historia, lo que da, si cabe, más valor a este saber.

Conocimientos, destrezas y actitudes

Orientaciones para la enseñanza

C.1. Visualización, razonamiento y modelización geométrica:

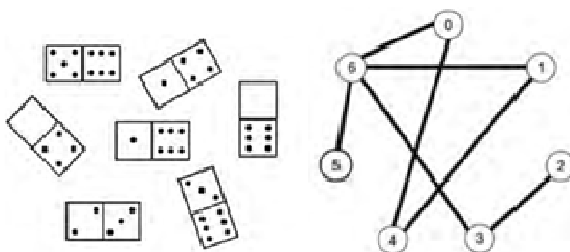
Grafos: representación de situaciones de la vida cotidiana mediante diferentes tipos de grafos (dirigidos, planos, ponderados, árboles, etc.). Fórmula de Euler.

Grafos eulerianos y hamiltonianos: resolución de problemas de caminos y circuitos. Coloración de grafos.

Resolución del problema del camino mínimo en diferentes contextos.

Para definir grafo no será necesario recurrir a formalismos, se puede introducir como un conjunto de puntos (vértices) que pueden estar unidos por segmentos (aristas). A través de modelos podemos presentar distintos tipos de grafos. Por ejemplo, un grafo que representa las carreteras españolas, para el grafo ponderado y en el grafo dirigido podemos recurrir al algoritmo de google maps, es dirigido si vamos en coche y no dirigido si vamos andando (calles de uno o dos sentidos). A partir de estos ejemplos, se entienden bien otros tipos de grafos sin necesidad de definición formal, como los planos (sin cruces) y los árboles (dos vértices están conectados por un único camino). Utilizando los grafos correspondientes a los cinco poliedros regulares, se puede comprobar la fórmula de Euler.

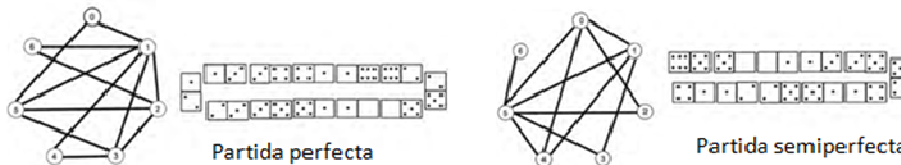
Cuando ya se conocen los principales tipos de grafos y algunas de sus utilidades, se empiezan a crear grafos en el aula. Como hilo conductor se puede tomar parte de una actividad diseñada por Martín, Muñoz y Oller (2009). Se construyen grafos a partir de subconjuntos de piezas del dominó.



Una vez sabemos representar mediante un grafo cualquier subconjunto, se pueden describir dos tipos de partidas:

-Partida perfecta: cuando colocamos todas las fichas de forma que la puntuación de la primera y la última coinciden.

- Partida semiperfecta: cuando colocamos todas las fichas, pero la primera y la última no coinciden (ver imágenes)



El trabajo con esta secuencia tiene como objetivo que se infiera la condición para que un grafo sea euleriano, tienen que estar todas las fichas conectadas y aparecer cada cifra un número par de veces, lo que en teoría de grafos se traduce como: “el grafo es conexo y en cada vértice incide un número par de aristas” (grafo euleriano). Para que una partida sea semiperfecta, además de estar conectadas, únicamente dos cifras pueden aparecer un número impar de veces, lo que en términos matemáticos se traduce en: “grafo conexo en el que dos vértices tienen un número impar de aristas y el resto un número par” (grafo semi euleriano).

En el mismo artículo se encuentran más ejemplos de cómo estudiar la colorabilidad de un grafo utilizando los sudokus como ejemplo.

Para describir los grafos hamiltonianos se puede utilizar el juego del icosaedro diseñado por Hamilton en 1857, aquí hay una simulación on line: <https://ludii.games/details.php?keyword=lcosian>

Respecto al problema del camino mínimo, al tratarse de una cuestión con solución múltiple, permite trabajar en equipo, el reto es buscar la trayectoria óptima. <https://nrich.maths.org/923>

D. Sentido algebraico

El álgebra es una forma de comunicar las matemáticas y su dominio sirve de puerta de entrada al inicio de unas matemáticas más avanzadas en Bachillerato. Uno de los propósitos de la enseñanza del álgebra está relacionado con el significado de las letras, ya que según sea su interpretación estamos trabajando con diferentes concepciones de álgebra y según que acepción sirve más como lenguaje en un marco u otro de trabajo. En este curso se busca que el alumnado comience a interiorizar y utilizar las concepciones del álgebra desde el uso de “las letras” como generalizador de patrones, como incógnita y como variable, contextualizando en la medida de lo posible en problemas del mundo real.

Conocimientos, destrezas y actitudes

Orientaciones para la enseñanza

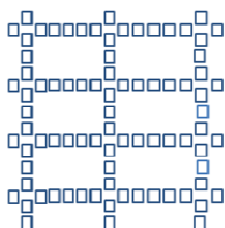
D.1. Patrones:

- Generalización de patrones en situaciones sencillas.

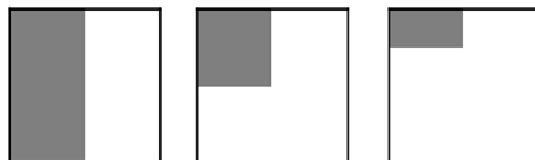
El trabajo con patrones tanto desde el punto de vista numérico como geométrico, nos permite trabajar desde la resolución de problemas potenciando el buscar diferentes caminos y estrategias para llegar a la generalización. En Secundaria ya se han propuesto diversas situaciones didácticas en el trabajo con

patrones desde 1º ESO, por lo que se cuenta con que el alumnado de Bachillerato ya tenga cierta experiencia y disposición hacia esa forma de trabajar, y por lo tanto en esta etapa se puedan plantear situaciones ya más complejas de buscar la generalización tanto en situaciones numéricas como geométricas de forma que puedan trabajarse con patrones de series aritméticas y geométricas de términos generales sencillos, evitando la complicación excesiva introduciendo fórmulas sólo cuando se considere ya necesario y favoreciendo sin embargo en todo momento del proceso orientar al alumnado a utilizar diferentes recursos y representaciones para que valoren la necesidad de las fórmulas y la utilidad de modelizar una situación con su uso. El trabajo con patrones también permitirá en según qué contextos el trabajar la relación entre variables que nos puede servir de enlace para el trabajo con funciones. Pueden ser situaciones interesantes como búsqueda de generalización de patrones además de las propuestas en la etapa anterior en las que se puede profundizar, otras como las siguientes:

(a) (En este ejemplo no se parte del elemento primero de la serie) En un diseño de jardín se quieren poner maceteros siguiendo esta distribución, pide investigar cuantos maceteros son necesarios según los cuadrantes de jardín que queramos tener:

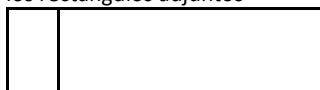


(b) Observa la serie de cuadrados todos de lado una unidad de longitud y continúa dos elementos más; ¿qué parte sombreada tendrá un elemento cualquiera? ¿Si sumo todas las partes sombreadas, qué área obtendría?



(c) Investigar cómo se generalizan patrones numéricos que coinciden en los primeros términos pero que pueden comportarse de formas diferentes, por ejemplo la serie numérica 2,4,6... puede continuar como los números pares y el siguiente es 8, pero también podría continuar como 10 si se considera que el 6 es la suma de los dos anteriores...

Otro tipo de tareas que pueden considerarse aquí son tareas de generalización pero en cuanto a leyes numéricas o estructuras aritméticas, como por ejemplo: "Utiliza la siguiente representación para demostrar la propiedad distributiva" $a(b+c)=ab+ac$ siendo a la altura del rectángulo y b , c las bases de los rectángulos adjuntos



(O similares para expresiones de los productos notables)

O "Explica de formas diferentes por qué la suma de dos números impares es un número par"
Una situación para ello sería dar la tabla

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Y pedirles que piensen sobre la propiedad que comparten todos los números de una diagonal, ver si se puede generalizar la propiedad y buscar otro tipo de curiosidades o relaciones para ver si son generalizables (González y Ruiz-López, 2003). Por ejemplo, ver que las esquinas opuestas del 45 suman lo mismo, que es el doble del cuadrado que queda en el centro. Si se desplaza el cuadrado ¿pasa lo mismo? Y si aumentamos el tamaño del cuadrado, ¿por qué pasa esto?

D.2. Modelo matemático:
- Funciones lineales, cuadráticas, racionales sencillas,

El foco del sentido algebraico aquí es fundamentalmente el cambio y la co-dependencia de variables, así como los diferentes modelos que pueden explicar esta covariación. Este apartado se complementa con los apartados D.4 y D.5 y pueden ser trabajados de forma conjunta.

<p>exponenciales, logarítmicas, a trozos y periódicas: modelización de situaciones del mundo real con herramientas digitales</p> <p>- Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante herramientas digitales.</p>	<p>En un primer momento puede ser conveniente recordar los conceptos que tiene interiorizados el alumnado de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Para ello se pueden presentar situaciones realistas relacionadas con ámbitos sociales, económicos y científicos y trabajar con los datos que generan con representaciones tabulares, gráficas y expresiones analíticas que los representen. Será importante apoyarse para la realización de las tareas en software informáticos como Geogebra y Desmos, priorizando la interpretación y existencia de diferentes modelos con las características que se observen, y la evaluación de datos a través de las funciones frente a cálculos numéricos excesivos para los que se puede utilizar calculadoras y/o una hoja de cálculo. Se sugiere que representen los valores obtenidos mediante experimentación o medición en el plano y que intenten encontrar la gráfica que mejor ajusta los puntos representados haciendo uso para ello de los medios informáticos, reconociendo así la variedad de situaciones que se pueden presentar y valorando por tanto la necesidad de las funciones como modelo matemático.</p> <p>Una situación en este apartado podría ser: “¿Qué le ocurre al lado de un cuadrado cuando la medida de su lado se multiplica por un número?” En esta situación ponemos el foco en la relación de covariación de dos magnitudes, buscamos una relación entre ellas que puede ser usando una tabla numérica en un primer momento, pero que también podemos visualizar mediante un programa como Geogebra que nos permite fácilmente representar cuadrados y ver cómo cambia el área cuando cambiamos la longitud y a su vez representar la función que nos modeliza ese cambio, por lo que trabajamos con un solo problema el intercambio y relación entre diversos sistemas de representación que ayudan a entender el modelo de la situación.</p> <p>Enlace de interés: https://www.geogebra.org/m/ha5rnam9#material/kj7xk27s</p> <p>Conviene también presentar dentro de las situaciones alguna que se resuelva mediante programación lineal, teniendo en cuenta que va a ser la primera aproximación del alumnado a este tema y apoyados en herramientas digitales, buscando más la discusión y comprensión de los elementos que entran en juego en la búsqueda de la solución, que la parte procedimental en un primer momento. Para esta primera aproximación pueden plantearse situaciones abiertas al alumnado para trabajar en equipo y luego comentar resultados, aprovechando así tanto para formalizar conceptos como para trabajar obstáculos y errores que hayan podido surgir y acabar trabajando después la situación con un programa que permita visualizar las respuestas que se hayan dado en el aula.</p> <p>Un ejemplo de situación a trabajar podría ser: “En una confitería se hacen dos tipos de tartas, una de trufa y otra de crema y nata, que se venden a 10€ y 15 € respectivamente.</p> <p>(a) Explica cómo pueden calcular el beneficio de la venta.</p> <p>(b) Haz una tabla con las posibilidades de venta en un día.</p> <p>(c) Si cada tarta de trufa necesita 500 gr de chocolate y en el almacén solo tienen 10 kilos ¿Cambiaría tu respuesta del apartado b? ¿Cómo y en qué?</p> <p>(d) Suponed que además la tarta de nata y crema necesita 1 litro de leche, la de trufa necesita medio litro y en el almacén para ese día solo tienen 20 litros disponibles, ¿cambiarías de nuevo tu respuesta del apartado b? ¿Cómo y por qué?”</p> <p>O bien introducir un enunciado de problema de transporte que sea muy sencillo, para que pueda el alumnado establecer parte de las soluciones con las herramientas algebraicas y numéricas de las que ya disponen. A partir de aquí y de preguntas similares que obligan a cambiar las respuestas dadas al inicio se puede comenzar a hablar de cómo afectan las restricciones que conllevan algunas situaciones, su relación con regiones del plano (trabajando así ya la relación con parte del apartado D3), hablar de regiones acotadas y no acotadas y tipos de situaciones con o sin soluciones, de la función objetivo e introducir el método del simplex. https://www.geogebra.org/search/programacion%20lineal</p>
<p>D.3. Igualdad y desigualdad:</p> <p>- Resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos mediante herramientas digitales.</p>	<p>Se orienta en este apartado el uso de las letras como incógnitas, es decir, como números desconocidos fijos de los que hay que encontrar su valor y está enfocado sobre todo a la resolución de problemas de contexto que pueden ser susceptibles de formularse mediante lenguaje algebraico.</p> <p>Se recomienda trabajar por lo tanto con problemas de enunciado que refuercen la utilidad de las ecuaciones e inecuaciones para su resolución, reforzando las ecuaciones de una variable lineales, cuadráticas (incidir en métodos de resolución como el completar cuadrados o en descomposición por factores), polinómicas sencillas de grado 3 por descomposición de factores, racionales sencillas (Convertibles en polinómicas de grado dos o tres máximo) y si el contexto lo requiere, las exponenciales (resolución mediante las propiedades de las potencias, de aplicación directa). En cuanto a inecuaciones con una variable, trabajar de primer y segundo grado. Con dos variables: ecuaciones e inecuaciones lineales.</p> <p>Relacionar también este apartado con lo trabajado con el apartado D2; ya que se pueden seguir apoyando las argumentaciones de las resoluciones de los problemas en base al aporte visual y dinámico del uso de applets de Geogebra o de hojas de cálculo. Por ejemplo, se pueden trabajar situaciones de comparación en contextos de ofertas o de alquileres o de producción, de manera que la intención se ponga en el razonamiento y argumentación de la respuesta más que en el procedimiento, ya que el modelo gráfico nos lo proporciona un programa, y a partir de ahí también se pueden establecer diferentes situaciones para cambiar parámetros y ver como varían las respuestas.</p>
<p>D.4. Relaciones y funciones:</p> <p>- Propiedades de las clases de funciones, incluyendo lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales y logarítmicas.</p>	<p>Ya en el apartado D2 se ha sugerido trabajar con diferentes sistemas de representación (tabular, gráfica y algebraica) y el manejo de programas como Geogebra y Desmos. El uso de estas herramientas permite acercar al alumnado a la observación de las propiedades de cada clase de funciones de manera interactiva y visual estableciendo la relación que existe entre los parámetros propios de la expresión algebraica y su representación gráfica y deduciendo así sus propiedades (dominio, continuidad, crecimiento, decrecimiento, máximos, mínimos, puntos de corte, y comportamiento en</p>

	<p>los extremos). Las funciones lineales y cuadráticas ya han sido trabajadas en la etapa de secundaria, por lo que en este curso se puede incidir más en las racionales sencillas, exponenciales y logarítmicas. Prestar especial atención en ellas al concepto de “tendencia” mediante el uso de diferentes representaciones (tabular y gráfica) para trabajar el concepto de asíntota. Puede resultar interesante trabajar la relación entre una función exponencial de base “a” y la logarítmica de la misma base, reforzando así el sentido del logaritmo como número. Relacionar con estas funciones lo trabajado en el sentido de la medida de la variación absoluta, tasa de variación media y pendiente de una recta, llegando a relacionar en funciones sencillas una función con su derivada tanto de forma gráfica como algebraica (una cuadrática con su derivada, una lineal con la función constante) y siempre que sea posible en situaciones de contexto que se presten para hablar de variación y cambio y se le pueda dar un sentido a los resultados obtenidos como situaciones en las que se relacionen tiempo-velocidad, tiempo-consumo, cantidad de líquido-volumen que ocupa, cantidad fabricada de producto-coste total de la producción.</p> <p>Algunos enlaces de interés: https://www.geogebra.org/m/ha5rnam9#chapter/486791</p>
<p>D.5. Pensamiento computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulación, resolución, análisis, representación e interpretación de relaciones y problemas de la vida cotidiana y de distintos ámbitos utilizando algoritmos, programas y herramientas tecnológicas adecuados. 	<p>El Pensamiento computacional lleva asociado la práctica con datos, la abstracción, los algoritmos, la descomposición, la generalización, la selección de estrategias para resolver un problema, seleccionar los pasos para ello, por lo que va de la mano con el razonamiento matemático y la resolución de problemas. Implica la práctica con datos, con la modelización y la simulación y permite que el alumnado investigue fenómenos o bien con modelos computacionales ya creados, y también les permite la creación de modelos que involucran procesos algorítmicos y sistemáticos que se pueden desarrollar o bien con lápiz y papel, o con medios tecnológicos, pero que no dejan de ser componentes del pensamiento computacional.</p> <p>El trabajar los apartados D1 (patrones), D2 (modelos), D3 y D4 con lápiz y papel pero también y dando peso al apoyo de hojas de cálculo, calculadoras científicas, programas como Derive, Geogebra, Desmos y otros similares proporciona a los alumnos potenciar su razonamiento matemático, sus estrategias en la resolución de problemas y mejorar el uso y manipulación de herramientas computacionales en el mundo tecnológico en el que ya viven inmersos, ya que al manejar modelos creados por ellos también van a poder evaluar las ventajas y desventajas de ese modelo y eso también es razonamiento matemático. Por lo tanto este apartado D5 es importante verlo incluido en el trabajo y desarrollo de los cuatro anteriores incidiendo en el razonamiento y argumentación de las respuestas, ya que es una forma de pensar matemáticamente que no tiene sentido tratar de forma aislada.</p>
E. Sentido estocástico	
<p>El desarrollo del sentido estocástico está asociado a la alfabetización estadística y probabilística. La primera alude a la capacidad para interpretar datos, evaluarlos críticamente, realizar juicios y valoraciones para expresar opiniones respecto a información estadística, argumentos relacionados con los datos o fenómenos estocásticos. La segunda se relaciona con la capacidad para acceder, utilizar, interpretar y comunicar información e ideas relacionadas con la probabilidad, con el fin de participar y gestionar eficazmente diversas situaciones de incertidumbre y riesgo del mundo real, ya sea en la vida cotidiana, política o en contextos científico tecnológicos.</p>	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>E.1. Organización y análisis de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretación y análisis de información estadística en diversos contextos. - Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta, distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística. - Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica de la pertinencia del ajuste. Diferencia entre correlación y causalidad. - Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos científicos, económicos, sociales, etc. - Calculadora, hoja de cálculo o software específico en el análisis de datos estadísticos. 	<p>Es importante trabajar este apartado desde la perspectiva de un ciclo de investigación en el que el alumnado sea un elemento activo de su aprendizaje. Trabajar con datos de contextos reales que sean significativos para el alumnado porque su implicación en la tarea va a ser mayor, provocar que se hagan preguntas y que tengan que buscar un razonamiento para argumentar su respuesta. Para introducir esta parte hay ideas provechosas en https://nrich.maths.org/statistics. Analizar estos datos en la perspectiva unidimensional utilizando para ello hojas de cálculo y programas informáticos que nos permitan pasar de una representación gráfica a una tabular y que den resultados de los estadísticos que nos interesen para enfocar los ejercicios más desde el análisis y el debate que desde el cálculo mecánico. Incidiendo en la interpretación de media y desviación típica conjuntas a través de los gráficos de la distribución, así como la variabilidad de las mismas en el cambio de tamaño de la muestra.</p> <p>El análisis de la dependencia entre variables aleatorias es uno de los aspectos fundamentales para desarrollar el sentido estadístico. Gracias a la tecnología es fácil tener acceso a grandes cantidades de datos por parte de instituciones y oficinas de información. Para razonar si hay una relación más o menos intensa entre variables es necesario ver los datos con ojos críticos, hacerse preguntas y ver si el modelo de regresión asociado resulta útil para realizar predicciones. Una de las dificultades del análisis bidimensional es que al calcular la recta de regresión el alumnado confunde la relación entre las variables con un modelo lineal o cuadrático y olvida que trabaja en una situación aleatoria, por lo que puede no darse cuenta de la existencia de otras variables que influyen en cómo salen los resultados (paradoja de Simpson) y dejarse llevar por creencias equivocadas incluso a la luz de los datos. Establecer la diferencia entre correlación y causalidad no es sencillo en situaciones aleatorias: un estudio de correlación es útil para intuir e identificar la tendencia de dos variables a “moverse juntas”, pero esto no siempre va acompañado de que una variable sea la causa absoluta de la variación de la otra, ya que la relación entre las variables puede ser efecto del azar o puede existir una tercera variable que esté influyendo de alguna manera en fortalecer o debilitar esa relación observada. Un ejemplo sencillo de comprender es cuando tras una vacunación masiva para una enfermedad “A” aparecen varios casos de algún tipo de otra enfermedad “B” y se da por hecho que la causa del aumento de esa enfermedad B es debida a la vacuna A. Es probable que en un diagrama de puntos pueda verse cierta correlación (que es un proceso matemático) entre ambas, pero la conclusión final sobre si en esta relación que se observa hay además una relación causa efecto, hay que trabajarlo con</p>

	<p>otros métodos que según el campo en el que nos movamos podrán ser unos u otros, en el caso de las vacunas sería el campo de la investigación médica que puede crear grupos de control para establecer comparativas, por ejemplo para llegar a una conclusión fiable. Deben conocer en este apartado: los datos y su distribución, su representación tabular y gráfica (nube de puntos entre otras como por ejemplo el gráfico de burbujas), la variabilidad de los datos a través de la representación, distinción entre dependencia funcional, aleatoria e independencia; la covarianza y el coeficiente de correlación como medida de la covarianza.</p> <p>Conviene presentar diferentes modelos de regresión, para que vean que según los datos unos modelos se ajustan mejor que otros, diferenciar la variable dependiente de la independiente, reconocer la existencia o posible existencia de datos atípicos y su influencia en el modelo de ajuste, y desde ahí iniciarlos en la estimación y la bondad del ajuste en función de la fiabilidad que proporciona el modelo. Puede ser útil https://www.geogebra.org/search/interpolacion. O también https://teacher.desmos.com/activitybuilder/custom/5ec7595782e85414e816d97c?lang=es.</p> <p>Dado que al analizar los datos se estimula el debate, se favorece también el sentido socio afectivo ya que el alumnado ha de escuchar, interpretar, aprender de los compañeros y compartir sus opiniones con los demás siempre desde el respeto y la buena convivencia. Con todo ello se pretende que el alumnado sepa establecer razones argumentadas en cuanto a la covarianza entre dos variables estudiadas. Este sub-apartado va en estrecha relación de trabajo con el sub-apartado E.4.</p>
<p>E.2. Incertidumbre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cálculo de probabilidades en experimentos simples y compuestos en problemas de la vida cotidiana. Probabilidad condicionada e independencia de sucesos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia. Teorema de la probabilidad total. 	<p>Las orientaciones dadas para secundaria a lo largo de los cuatro cursos para, trabajando con situaciones abiertas y desde la resolución de problemas, acercar al alumnado los enfoques de probabilidad intuitiva, laplaciana, frecuencial y subjetiva debe ser afianzada en este primer curso de bachillerato, y formalizar el álgebra y operaciones con sucesos, introduciendo el enfoque axiomático de la probabilidad y sus propiedades y sus aplicaciones a problemas sencillos. Este saber tiene una estrecha relación con los saberes del sentido de la medida ya que la probabilidad permite medir la incertidumbre de ciertos fenómenos aleatorios.</p> <p>Para trabajar el álgebra de sucesos pueden resultar útiles las representaciones gráficas mediante diagramas de Venn como apoyo visual a otras interpretaciones de las operaciones con sucesos.</p> <p>En este nivel, en el cálculo de probabilidades en experimentos simples y compuestos se puede continuar en la línea de trabajo de 4º de ESO, trabajando de forma más profunda las tablas de contingencia y los diagramas de árbol ya que fomentan la comprensión de los cálculos de probabilidad en situaciones en las que tener una información sobre la ocurrencia de sucesos relacionados con otro que nos interesa estudiar nos condiciona o no la probabilidad del que es de nuestro interés, trabajando por lo tanto la probabilidad condicional. A veces no conocemos la probabilidad de lo que va a pasar en cuanto a un suceso, pero sí la probabilidad de que eso ocurra bajo determinadas condiciones y ello es lo que permitirá comprender mejor el resultado del teorema de la probabilidad total. Puede ser conveniente un apoyo gráfico (diagramas de Venn o similares) para visualizar el teorema. La representación de la información en un diagrama de árbol es una herramienta fundamental para introducir y justificar teoremas importantes de probabilidad (Total y Bayes) y que el alumnado pueda resolver este tipo de situaciones de proporcionalidad condicionada (de Hierro, Batanero y Beltrán-Pellicer, 2018). Esto, junto con el trabajo de álgebra de sucesos permitirá acercar al alumnado al teorema de la probabilidad total.</p> <p>Algunas situaciones didácticas que pueden trabajarse en este apartado pueden ser ejercicios de canales y laberintos y aparato de Galton, ensayos de Bernoulli, así como problemas en los que se trabaje la fiabilidad de una muestra o de una afirmación en función de los datos empíricos registrados. En Godino, Batanero y Cañizares (1987) se pueden encontrar otros tipos de situaciones didácticas para el desarrollo de estos saberes.</p> <p>En situaciones de juego es interesante trabajar el concepto esperanza matemática y de “juego equitativo” en situaciones sencillas y razonar de forma crítica a través de ello sobre creencias populares sobre el juego y las consecuencias que pueden derivar de ello.</p>
<p>E.3. Distribuciones de probabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distribuciones de probabilidad uniforme (discreta y continua), binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante herramientas tecnológicas: aplicación a la resolución de problemas. 	<p>Conectar las distribuciones empíricas con las de probabilidad como modelo teórico no es un concepto sencillo. En Secundaria ya se propone trabajar con actividades que permitan el acercamiento a distribuciones discretas de probabilidad como por ejemplo, el lanzamiento de dos dados y observar la suma de sus caras, o bien el lanzamiento de monedas y contar el número de caras que ofrece un modelo binomial de probabilidad (https://www.geogebra.org/m/pmxXRa55). Para aclarar el concepto de si una situación responde a un modelo Binomial, o no, pueden trabajarse actividades de razonamiento como la que aparece en https://nrich.maths.org/13892 Para acercarnos a la variable continua se pueden recoger datos de pesos o alturas del INE, (o cualquier otra variable continua de otras bases de datos que sean accesibles, o incluso medidas tomadas por el alumnado en un contexto cercano) y, mediante tratamiento informático, estudiar la forma de su distribución para aproximarnos al modelo de la Normal y desde ahí trabajar el cálculo de probabilidades con ella. El uso de herramientas informáticas permite dar más espacio a la interpretación razonada de las distribuciones y sus parámetros y no conviene por lo tanto priorizar la inversión de tiempo en la realización mecánica de operaciones únicamente. Del mismo modo, es conveniente usar simulaciones y herramientas como https://www.geogebra.org/m/ueaxe2dy en la que se muestra de forma muy visual el porqué una distribución Binomial (discreta) en determinadas condiciones puede tratarse como una distribución Normal (continua).</p>
<p>E.4. Inferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selección de muestras representativas. Técnicas sencillas 	<p>Este sub-apartado requiere trabajar simultáneamente con el E.1 aprovechando también lo que el alumnado ya ha trabajado sobre incertidumbre y probabilidad que les ayuda también a emitir juicios y tomar decisiones. Para mostrar diferentes gráficos y tomar datos para realizar inferencias se puede</p>

<p>de muestreo. Discusión de la validez de una estimación en función de la representatividad de la muestra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de estudios estadísticos relacionados con diversos contextos utilizando herramientas digitales. Representatividad de una muestra. 	<p>acudir a páginas web de institutos estadísticos locales, nacionales o internacionales así como páginas web que proporcionan mucho material para realizar estos análisis de variables como por ejemplo https://www.gapminder.org/resources/ página sueca que proporciona mucha información con diferentes gráficos analizando temas de interés global, se puede usar para extraer datos, o para proyectar y establecer dinámicas de interpretación de datos e inferencias en el aula usando los efectos dinámicos que proporciona la página. También se pueden extraer colecciones interesantes de datos en https://www.ine.es/ (Instituto Nacional de Estadística), o también http://www.gobiernodecanarias.org/istac/datos-abiertos/, el instituto canario de Estadística proporciona colecciones de datos abiertos para realizar este tipo de trabajos.</p> <p>Otra fuente de recursos puede ser: https://censusatschool-ie.translate.goog/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=sc que permite a profesorado y alumnado recopilar y manejar datos sobre temas que pueden resultar de interés para el alumnado.</p>
--	---

F. Sentido socioafectivo

El desarrollo de esta competencia conlleva identificar y gestionar las propias emociones en el proceso de aprendizaje de las matemáticas, reconocer las fuentes de estrés, ser perseverante en la consecución de los objetivos, pensar de forma crítica y creativa, crear resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos. Asimismo, implica mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitar la escucha activa y la comunicación asertiva en el trabajo en equipo y tomar decisiones responsables. Para propiciar el trabajo efectivo en estos aspectos es necesario establecer un clima en el aula en el que se favorezcan el diálogo y la reflexión, se fomente la colaboración y el trabajo en equipo, y se valoren los errores y experiencias propias y de los demás como fuente de aprendizaje.

Se debe también fomentar la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre las matemáticas asociadas a cuestiones individuales como, por ejemplo, las relacionadas con el género o con la existencia de una aptitud innata para las matemáticas. Con este objetivo se propone, por ejemplo, el uso de actividades que den lugar a un aprendizaje inclusivo (por ejemplo, tareas ricas o actividades de “suelo bajo y techo alto”). Por otra parte, hay que incluir oportunidades para que el alumnado conozca las contribuciones de las mujeres, así como de distintas culturas y minorías, a las matemáticas, a lo largo de la historia y en la actualidad.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>F.1. Creencias, actitudes y emociones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas. - Tratamiento del error, individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas. 	<p>La resolución de un problema significa comprometerse con la solución de una tarea para la que no se conoce previamente el método de solución. Al abordar los problemas, los estudiantes tienen que razonar matemáticamente, emplear sus conocimientos matemáticos y en ocasiones, adquirir nociones matemáticas nuevas.</p> <p>A través de la resolución de problemas se desarrollan actitudes básicas para el trabajo matemático: perseverancia, flexibilidad, estrategias personales de autocorrección y de superación de bloqueos, confianza en las propias posibilidades, iniciativa personal, curiosidad y disposición positiva a la reflexión sobre las decisiones tomadas y a la crítica razonada, planteamiento de preguntas y búsqueda de la mejor respuesta, aplicando lo aprendido en otras situaciones y en distintos contextos, interés por la participación activa y responsable en el trabajo en pequeño y gran grupo.</p> <p>Observamos que para el desarrollo de estas destrezas no se trata, por tanto, de que los estudiantes reciban instrucción directa sobre educación emocional, ni sobre los componentes de la dimensión afectiva en matemáticas (valores, creencias, actitudes y emociones) y sus diferencias, sino que en la práctica diaria de clase diseñada por el profesorado ponga en juego distintas estrategias facilitadoras del sentido socioafectivo. Por ejemplo: favorecer la construcción de los saberes, en lugar de presentarlos elaborados; permitir y favorecer el uso de estrategias personales en la resolución de problemas para conectar con conocimientos previos e intuiciones; plantear retos y problemas cuya resolución no es evidente en un primer momento y que su solución requiere perseverar; permitir la comunicación de los razonamientos matemáticos, sean correctas o no; favorecer representaciones propias en la resolución de problemas; revisar los pasos seguidos en la resolución de una tarea para plantearse si hay errores o si lo obtenido puede emplearse en otras situaciones; revisar las distintas resoluciones obtenidas, enfatizando en que no hay una única manera de resolver un problema; identificar en las tareas cuáles son los aspectos clave para su resolución y prever qué tipo de andamiaje ofrecer a los estudiantes en caso de bloqueo, etc.</p>
<p>F.2. Trabajo en equipo, toma de decisiones, inclusión, respeto y diversidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas. - Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en grupos heterogéneos. - Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario. - Valoración de la contribución de 	<p>El trabajo en pequeños grupos heterogéneos, de tres o cuatro alumnos o alumnas, a ser posible conformados de manera aleatoria, hace que el alumnado no tenga que afrontar solo al problema que se plantea y se sienta más seguro al expresar sus ideas en condiciones de igualdad. El objetivo aquí es fomentar la interacción y la conversación entre iguales para discutir diversas formas de abordar un problema y llegar a acuerdos.</p> <p>Cuando la cultura de aula incorpora de forma natural y cotidiana estas interacciones, las estrategias personales que puedan tener cada alumno o alumna de forma espontánea se ven ampliadas y enriquecidas, al mismo tiempo que obliga a utilizar un lenguaje matemático (en sentido amplio, atendiendo a sus diversos registros, desde el lenguaje oral hasta el simbólico-numérico, pasando por diagramas y esquemas) que comprendan los compañeros. En definitiva, hablar de matemáticas ayuda a la propia comprensión.</p> <p>El profesorado debe plantear preguntas abiertas al alumnado, preguntas ricas, que les ayuden a razonar, a cuestionar sus propias ideas y las de los demás y a buscar recursos en el aula que necesiten para resolver el problema.</p> <p>También es vital dejar tiempo para pensar y poder contestar sin anticiparse a la respuesta del alumnado. No es suficiente con lanzar la pregunta y acto seguido, a los pocos segundos, desvelar la respuesta.</p>

<p>las Matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.</p>	<p>Las matemáticas son una actividad característica de la especie humana, al igual que la literatura, el arte, la física o la música. Las matemáticas tienen un pasado, un presente y un futuro, y es importante que el alumnado sea consciente de la naturaleza viva de las matemáticas. Las matemáticas no son algo acabado, sino que, a lo largo de la historia, con la contribución de matemáticos y matemáticas del mundo se han ido construyendo las ideas matemáticas que hoy conocemos y que se encuentran en la base de todas las ciencias. Conocer la Historia de la Matemática conlleva, por una parte, entender mejor el desarrollo y motivación de conceptos e ideas en matemáticas, que en ocasiones aparecen desconectados entre sí dentro del currículo. Por otra parte, puede contribuir a cambiar la percepción del alumnado hacia la asignatura, haciéndola más cercana y coherente. Conocer su historia implica también comprender mejor el papel de las matemáticas en el desarrollo de la ciencia y la tecnología, y les da un contexto. Por último, una perspectiva histórica nos permite abordar cuestiones como las dificultades de acceso a las matemáticas por parte de la mujer y otras minorías a lo largo de los siglos. Se puede hacer un primer acercamiento a la historia de las matemáticas procurando que su campo de estudio resulte cercano al alumnado. En este sentido se pueden encontrar recursos como el monográfico de Barbin et al. (2018), en la página web Convergence de la MAA (https://www.maa.org/press/periodicals/convergence) o en la web de nrich (https://nrich.maths.org/9443). También es posible encontrar otros materiales como lecturas o audiovisuales de contenido matemático, tanto de ficción como no ficción (podcasts, documentales, entrevistas, etc).</p>
--	--

IV. Orientaciones didácticas y metodológicas

IV.1. Sugerencias didácticas y metodológicas

Las Matemáticas Generales pretenden continuar con el trabajo realizado en esta materia en Ed. Secundaria. Por tanto, se promueve la resolución de problemas como enfoque metodológico, puesto que permite la creación de un escenario adecuado para el quehacer matemático. Dicho enfoque favorece el razonamiento y la investigación especialmente enfocados a la interpretación y análisis de cuestiones tanto de la Ciencia y la Tecnología como de las Ciencias Sociales. Adicionalmente, el enfoque basado en la resolución de problemas debe favorecer la investigación. Este tipo de tareas exigen comprensión y autorregulación del propio proceso cognitivo, puesto que el alumnado debe analizar las diferentes estrategias o caminos de resolución, lo que implica la toma de decisión y, por tanto, se favorece la autonomía del alumnado. Un enfoque próximo a la resolución de problemas centra el interés en el proceso y no en el resultado. Este hecho exige una reflexión sobre la visión acerca del error, donde se concibe como parte fundamental del proceso de aprendizaje. En dicho proceso, el alumnado deberá poner en juego capacidades matemáticas como modelizar, interpretar resultados, formular conjeturas, argumentar y razonar inductiva y deductivamente, utilizar de diferentes representaciones, comunicar los resultados, y establecer conexiones entre diferentes saberes matemáticos y con saberes de otras disciplinas.

Además, la resolución de problemas proporciona oportunidades al docente para dar respuesta a la dimensión afectiva. El objetivo en el aula de matemática no es la inhibición de las emociones, tales como la frustración, sino dar oportunidades a través de la resolución de problemas de, en primer lugar, identificarlas y, en segundo lugar, de proporcionar herramientas para su gestión. Por tanto, la resolución de problemas resulta un escenario idóneo para dar respuesta a la competencia socioafectiva. En relación con el papel del docente, este enfoque se desliga de las orientaciones tradicionales en las que el docente actúa como mero transmisor de conocimientos, adquiriendo un rol de guía en el proceso de aprendizaje del alumnado.

Un aspecto importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas son los recursos. En cuanto a la enseñanza de las matemáticas, Arce et al. (2019) distinguen entre recursos físicos (libros de texto, cuaderno del alumnado, pizarra, materiales manipulativos, lecturas de contenido matemático y prensa), recursos digitales (pizarra digital interactiva, software informático matemático específico, apps educativas, blogs, recursos audiovisuales como cine, películas, series, vídeos...) y recursos transversales (juegos matemáticos, historia de la matemática como recurso didáctico, el propio entorno y los paseos matemáticos...).

La programación didáctica surge atendiendo al currículo y sus orientaciones y debería ser susceptible de adaptación según el progreso del alumnado. El libro de texto es un recurso empleado por muchos docentes y estudiantes en la práctica educativa. La utilización de este recurso puede ser diversa: como manual de consulta para el alumnado, como repositorio de ejercicios y problemas, como guion para el profesorado en sus clases, etc. No obstante, un empleo excesivo de este recurso puede conllevar la no consideración de las directrices curriculares. Por un lado,

seguir linealmente una estructura habitual de los textos donde se presentan en primer lugar los saberes matemáticos (conceptuales y/o procedimentales) seguidos de ejemplos resueltos y una serie de ejercicios para complementar el trabajo de la técnica presentada justo anteriormente está lejos de situar la resolución de problemas como eje vertebrador de las matemáticas escolares y detonante de la construcción de los objetos matemáticos. Por otro, el formato escrito de los textos puede presentar carencias en cuanto al uso de otros materiales manipulativos o recursos anteriormente citados. El cuaderno del estudiante es un recurso relevante y natural en el aula de matemáticas del que no se suele aprovechar todo su potencial (Arce, 2018). Puede tener utilidad para llevar a cabo una evaluación formativa ya que en él se pueden recoger evidencias de aprendizaje del alumnado y observar cómo éste refleja los procesos de pensamiento y su evolución a lo largo del tiempo. Además, también se sugieren emplear lecturas con contenidos matemáticos, que pueden comprender desde fragmentos de libros de divulgación matemática, novelas de contenido matemático o artículos de prensa que ponen en relieve la cantidad de información expresada en lenguaje matemático que el ciudadano y, por tanto, el alumnado, tiene que interpretar y mostrar una actitud crítica hacia la misma.

Adicionalmente, los recursos digitales tienen que promover la posibilidad de analizar, experimentar y comprobar la información, o ser usados como instrumentos de cálculo. Existen recursos en los que nos podemos apoyar como la pizarra digital, la calculadora o el software específico (como GeoGebra, Derive, hojas de cálculo, BlocksCAD, Scratch...). También resulta interesante identificar páginas web, como las citadas a lo largo de las orientaciones para la enseñanza, que poseen diferentes actividades para llevar al aula (<https://nrich.maths.org/>, <https://illuminations.nctm.org/>, <https://nzmaths.co.nz/>, <https://www.geogebra.org/materials>, http://digitalfirst.bfwpub.com/stats_applet/stats_applet_5_correg.html, entre muchas otras...). En la actualidad existen redes sociales, como Youtube o Instagram, en las que hay múltiples canales de videos de corta duración en los que se presentan ciertos saberes de matemática escolar o propios de divulgación matemática. Estos recursos, especialmente los de canales con finalidad divulgativa y de calidad contrastada, pueden proporcionar una manera atractiva e interesante de introducir y contextualizar en la sociedad y en la ciencia los contenidos matemáticos que se abordan en clase, complementando el trabajo realizado en el aula y facilitando realizar conexiones con otras materias o con otros saberes matemáticos. No obstante, el profesorado debe ser muy cuidadoso en la elección de los mismos, ya que muchos videos de matemáticas escolares poseen argumentos poco precisos o presentan procedimientos incorrectos (Beltrán-Pellicer et al., 2018) o no añaden valor más allá de cambiar la tiza por una pizarra digital. En cualquier caso, el uso de los recursos digitales tiene que integrarse de forma natural en el aula, suponiendo su inclusión una oportunidad de mejora para el proceso de instrucción.

Otro aspecto al que debe responder el enfoque metodológico es la atención a la diversidad desde un punto de vista inclusivo. En este sentido, el trabajo en equipo permite enriquecer y dar respuesta a las dificultades personales a través de la puesta en común y reflexión sobre las diferentes estrategias. Siguiendo a Liljedahl (2021), la generación de grupos de manera aleatoria no solamente derriba las barreras sociales, sino que también aumenta la movilidad del conocimiento. En relación con la dimensión afectiva, se identifican consecuencias positivas al reducir el estrés y aumentar el entusiasmo por las matemáticas. El trabajo en grupo debe garantizar la puesta en común de ideas donde se compartan los significados personales construidos y estrategias diseñadas. Por tanto, el interés recae en la interacción como medio para construir conocimiento matemático situando el foco en el proceso y no en el producto final. Por otro lado, se puede dar respuesta a la atención del alumnado a través del uso de diferentes representaciones de conceptos, procedimientos e información matemática que facilitan a visualizar las ideas matemáticas y contrastar la validez de las repuestas. Para ello, los diferentes recursos citados pueden resultar de ayuda al alumnado a superar las posibles dificultades u obstáculos personales.

Desde la administración educativa y otras instituciones u organizaciones, se promueven actividades que alimentan la curiosidad del alumnado, tanto del que participa en ella como el que vive en el entorno de aula, donde se pueden dar a conocer estas propuestas y pueden formar parte de las secuencias didácticas. En Aragón, cabe mencionar el programa educativo Conexión Matemática organizado a raíz del convenio de colaboración entre el Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón y la Sociedad Aragonesa «Pedro Sánchez Ciruelo» de Profesores de Matemáticas (SAPM). Otras actividades de popularización y divulgación de las matemáticas con una finalidad educativa y en las que pueden participar los estudiantes de Secundaria de manera activa, se organizan en torno a días señalados como el “Día escolar de las matemáticas” (12 de mayo) o el “Día internacional de las matemáticas” (14 de marzo). Estas actividades deben ser propuestas para todo el alumnado. No obstante, también

pueden suponer un estímulo valioso en el caso de alumnado con altas capacidades. En este sentido, también existen concursos matemáticos, como las Olimpiadas de Matemáticas, o actividades, como el Taller de Talento Matemático, organizado por un grupo de profesores tanto de enseñanza secundaria como de la Universidad de Zaragoza. Otras actividades como concursos de microrrelatos o de fotografía matemáticos ofrecen oportunidades de conexión con otras materias. Finalmente, para apreciar las matemáticas desde un punto de vista cultural, se sugiere la realización de “paseos matemáticos” y también es interesante mencionar las exposiciones del Museo de Matemáticas en Aragón.

IV.2. Evaluación de aprendizajes

En primer lugar, las orientaciones metodológicas descritas promueven como actividad principal la resolución de problemas, acompañado de un clima participativo y abierto que permita al alumnado poner en común y valorar las estrategias de sus compañeros. Bajo este prisma, la evaluación formativa da respuesta al enfoque metodológico sugerido, puesto que persigue apoyar el aprendizaje del alumnado proporcionando al docente evidencias para diseñar, implementar y adaptar secuencias didácticas. Si reducimos la evaluación a la obtención de una calificación donde el interés queda reducido a emitir un valor numérico exclusivamente a través de pruebas individuales cerradas, entonces se puede caer en la penalización del propio proceso.

En segundo lugar, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa y diferenciada. Arce et al. (2019) señalan que la evaluación formativa adquiere un carácter interactivo y está integrada en el proceso de instrucción. Este enfoque supera consideraciones previas de este tipo de evaluación supeditadas a la realización de cuestionarios o exámenes parciales a lo largo de un curso y en momentos puntuales de evaluación. Esta evaluación formativa denominada “evaluar para aprender” tiene como finalidad que el estudiante participe activamente en el proceso de aprendizaje y se responsabilice del mismo. Este tipo de evaluación conlleva cambios significativos en los resultados obtenidos por el alumnado. Como este tipo de evaluación se sitúa perfectamente alineada con la metodología considerada, no es de extrañar que una actividad sea establecer un diálogo efectivo en el que profesorado se sitúe como guía de aprendizaje. El enriquecimiento de los procesos a través de las intervenciones de los compañeros tanto en pequeños grupos como con el grupo completo, conlleva que este rol también se vea adoptado por el propio alumnado. Otro aspecto relevante de este enfoque es la comunicación efectiva y clara sobre los objetivos y los criterios de evaluación, así como de la situación del alumnado a lo largo del proceso de aprendizaje en relación con éstos. Al concebir el aprendizaje como un proceso y no como un resultado, el docente tiene que dar respuesta a las diferentes dificultades en el aprendizaje con la finalidad de superarlas.

Bajo este enfoque de evaluación, tiene una mención especial tanto la autoevaluación como la evaluación por pares, pues resultan actividades fundamentales de la evaluación formativa (Arce et al., 2019). Estas actividades fomentan la reflexión del alumnado sobre su propio aprendizaje. Para alcanzarlo, un aspecto fundamental es que los objetivos de aprendizaje sean conocidos por el alumnado. En el caso de la evaluación por pares, Giménez (1996) indica que es recomendable utilizar plantillas donde se incluyan los objetivos y criterio de evaluación y se asigne a cada uno de ellos una valoración codificada como acierto (B), error (E), identificación parcial (P) o sin respuesta y dejar un espacio para que el alumnado incluya observaciones o comentarios sobre sus valoraciones. Por su parte, la autoevaluación tiene que ayudar al alumnado a ser consciente de su proceso de aprendizaje dando lugar a la posibilidad de que emerjan las dificultades de una manera consciente y exista la posibilidad de dar respuesta a las mismas. De esta manera, se favorece la autorregulación del alumnado, así como su autonomía. Como posibles ideas, Boaler (2016) presenta algunos ejemplos de tareas de autoevaluación que facilitan dicha regulación de los aprendizajes: (a) tareas abiertas que invitan a la reflexión sobre las ideas que han aprendido y nombrar los aspectos más difíciles, (b) actividades más cerradas en las que se presentan en una tabla la lista de objetivos para que se identifiquen los que han sido alcanzados. En definitiva, se trata de planificar la recogida de evidencias de aprendizaje que permita al docente tener información sobre el estado en el que se sitúa cada alumno o alumna en lugar de un cuaderno de puntuaciones.

Finalmente, se debe dar la importancia requerida a la evaluación inicial y de diagnóstico, que permite al docente ajustar la planificación de las tareas a la diversidad del aula e identificar posibles dificultades que podrían surgir durante el proceso de enseñanza. En este sentido, puede ser interesante la formulación de preguntas en el aula o tareas concretas que aporten información al docente de una manera sencilla y aproximada sobre el conocimiento previo que necesita para abordar el proceso de enseñanza planificado.

IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje

Un punto de partida interesante para reflexionar sobre el diseño de situaciones de aprendizaje es describir un proceso que ayude o guíe al docente a tomar decisiones durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por tanto, se definen una serie de fases que pueden ser susceptibles de ser adaptadas a las necesidades identificadas, pero que sirven para caracterizar una fotografía general del desarrollo del proceso. En el siguiente apartado, junto con la descripción de situaciones en las orientaciones de enseñanza, se muestran de manera más concreta ejemplos de situaciones que son susceptibles de ser incluidas en las fases descritas.

Primera fase. El docente observa el conocimiento previo del alumnado acerca del contenido a aprender, identificando aspectos esenciales como el lenguaje que moviliza, el razonamiento capaz de articular, etc. Esta información es fundamental para adaptar las siguientes fases, de modo que se evite destinar tiempo hacia los saberes ya aprendidos.

Segunda fase. Tras la selección previa de los materiales y diseño de tareas, el docente pone en práctica las mismas. Estas tareas generalmente son breves y suelen ser cuestiones que supongan el punto de partida para que el alumnado comience a investigar. Los conceptos, propiedades, representaciones, etc. emergen y configuran la red de relaciones del nuevo nivel de razonamiento.

Tercera fase. Una vez que el alumnado ha tenido la oportunidad de explorar la situación planteada, se invita a que exprese los descubrimientos sus indagaciones. No solo es importante que el alumnado comunique sus ideas de manera escrita sino también oral, dando la oportunidad al alumnado de intercambiar sus resultados a través de la interacción. Estas puestas en común permiten al docente o a la docente revisar el lenguaje que el alumnado está utilizando. Las interacciones permiten al alumnado organizar sus ideas, articulando los conceptos o propiedades que van emergiendo. El intercambio de ideas favorece el enriquecimiento personal ya que se da la oportunidad de que aprendan unos de otros. Esta fase tiene carácter transversal, pudiendo organizar charlas de aula a modo de puestas en común en cualquier momento de la actividad. Es importante remarcar que en esta fase no se realizan explicaciones de carácter formal, sino que se trata de ayudar a progresar en el uso de un lenguaje cuidadoso y preciso.

Cuarta fase. Las tareas de esta fase son más complejas que en la segunda fase. No se trata de la repetición de tareas realizadas en fases anteriores ni de meros ejercicios, sino que se trate de tareas que combinen lo que se ha ido aprendiendo para explorar nuevos caminos. Las tareas de esta fase van a completar la red de conexiones entre conceptos y propiedades que se empezó a crear en la resolución de las tareas de fases anteriores. En esta fase se atiende de manera directa a la inclusión, al estar constituida por tareas que permiten diferentes caminos para su resolución, ya que exigen reflexiones más profundas y dan la oportunidad de construir el andamiaje necesario para llegar al techo alto. Por tanto, tanto en la segunda como en la tercera fase las tareas que se presentan se corresponden con tareas de suelo bajo en su mayoría.

Quinta fase. Esta última fase está reservada para que el docente recoja todo lo que ha ido apareciendo e institucionalice el conocimiento. Por tanto, el docente sintetiza lo aprendido y lo conecta con otros contenidos ya conocidos por el alumnado. En esta fase también se puede contemplar intervenciones por parte del alumnado, aunque el mayor peso queda sujeto a la intervención y actuación del docente.

IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje

Ejemplo de situación didáctica [1]: Matemática financiera y de consumo

Para el estudio de la matemática financiera en 1º de Bachillerato, se propone una metodología no expositiva en la que el alumnado estudia diferentes productos financieros a través de la indagación.

Se plantea la exploración de varias situaciones de consumo que tendrán que analizar y sobre las que deberán tomar decisiones. Las matemáticas, aportarán las herramientas necesarias para el análisis de los productos financieros. Para ello, necesitarán aplicar sus conocimientos y destrezas, así como sus intereses particulares y sus ideas concebidas a través de experiencias propias o cercanas. Es importante en el contexto que nos encontramos, plantear preguntas de respuesta abierta y subjetiva. Como parte de su formación integral, tendrán que aprender que para tomar una decisión hay que sopesar más de un factor y que las circunstancias personales pueden ser determinantes

en las elecciones. La única condición que se les va a poner, es que todo esté bien justificado y con razonamientos fundados.

Como futuros consumidores, necesitan desarrollar el espíritu crítico, además de conocer los derechos que a todo consumidor amparan.

Introducción y contextualización:

Se trata de una situación didáctica dirigida a 1º de bachillerato de la modalidad General.

Como conocimientos previos, necesitarán algunos saberes relacionados con el sentido numérico como el cálculo de porcentajes y el aumento porcentual (cálculo de intereses). También es importante que estén familiarizados con el uso de hojas de cálculo.

El trabajo que se va a proponer, sugiere organizar a la clase en grupos de unas cuatro personas para trabajar en pequeño grupo y por parejas para las actividades con ordenador. También se proponen reflexiones individuales y debates en gran grupo.

Objetivos didácticos:

Resolución de problemas y/o situaciones relacionados con las finanzas personales y la interpretación de información sobre productos financieros.

Elementos curriculares involucrados:

Los conocimientos, destrezas y actitudes que se describen en los sub-bloques del saber numérico al que van dirigidos:

A.3. Relaciones: Razones, proporciones, porcentajes y tasas: comprensión, relación y aplicación en problemas en contextos diversos.

A.4. Educación financiera: Razonamiento proporcional en la resolución de problemas financieros: medios de pago con cobro de intereses y comisiones, cambios de divisas...

Respecto a las competencias específicas, esta situación moviliza las nueve competencias específicas de Matemáticas Generales, sin excepción. Sin embargo, cabe destacar su especial contribución a las que hacen referencia a la resolución de problemas (CE.MG.1, CE.MG.2) a la representación y comunicación de las ideas (CE.MG.7, CE.MG.8) y las que atienden al plano socio afectivo (CE.MG.9)

Conexiones con otras materias:

Es clara la conexión que este bloque de saberes tiene con la economía y el emprendimiento. También tiene relación con la tecnología y a su vez requiere destreza comunicativa.

Descripción de la actividad:

La situación didáctica general se ha organizado en tres partes(o sub-situaciones) distintas: capitalización del interés, plan de pensiones y amortización de un préstamo. Cada una de ellas requeriría un mínimo de dos sesiones lectivas. Por tanto, el diseño de la situación generales amplio, abarcando distintas competencias y saberes que aparecen relacionados en cada una de las sesiones. Es por eso que se combinan a lo largo de estas tres partes que presentamos a continuación, las diferentes fases mencionadas en el anterior apartado IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje.

Primera parte. Capitalización del interés.

Se presentan dos tablas. Ambas describen la evolución de 10000€ depositados en un banco a un tipo de interés del 4% anual, pero las condiciones de ambos depósitos son diferentes porque no arrojan el mismo saldo final. Evidentemente es más beneficiosa la segunda oferta, pero ¿cuál es el motivo?

En este primer momento, el docente puede comprobar el dominio del alumnado respecto a los conocimientos previos necesarios para desarrollar esta primera parte y realizar las adaptaciones pertinentes a las posteriores tareas

de toda la situación. El material debe ser en formato papel para que puedan hacer anotaciones, lo cual contribuye a la evaluación formativa. Pueden utilizar la calculadora para realizar las comprobaciones que consideren oportunas.

Cada vez que se reparta material para su análisis, es recomendable hacer primero un estudio individual de unos 5 minutos para posteriormente poner en común en pequeños grupos de unas cuatro personas. También puede haber una puesta en común de todo el grupo.

Oferta 1.1:

fecha	capital	interés %	Capital final
01/01/2022	10.000,00		€ 10.000,00
01/02/2022	10.000,00		€ 10.000,00
01/03/2022	10.000,00		€ 10.000,00
01/04/2022	10.000,00	4	€ 10.100,00
01/05/2022	10.100,00		€ 10.100,00
01/06/2022	10.100,00		€ 10.100,00
01/07/2022	10.100,00	4	€ 10.201,00
01/08/2022	10.201,00		€ 10.201,00
01/09/2022	10.201,00		€ 10.201,00
01/10/2022	10.201,00	4	€ 10.303,01
01/11/2022	10.303,01		€ 10.303,01
01/12/2022	10.303,01		€ 10.303,01
01/01/2023	10.303,01	4	€ 10.406,04

Oferta 2.1:

fecha	capital	interés %	capital final
01/01/2022	10.000,00		€ 10.000,00
01/02/2022	10.000,00	4	€ 10.033,33
01/03/2022	10.033,33	4	€ 10.066,78
01/04/2022	10.066,78	4	€ 10.100,33
01/05/2022	10.100,33	4	€ 10.134,00
01/06/2022	10.134,00	4	€ 10.167,78
01/07/2022	10.167,78	4	€ 10.201,67
01/08/2022	10.201,67	4	€ 10.235,68
01/09/2022	10.235,68	4	€ 10.269,80
01/10/2022	10.269,80	4	€ 10.304,03
01/11/2022	10.304,03	4	€ 10.338,38
01/12/2022	10.338,38	4	€ 10.372,84
01/01/2023	10.372,84	4	€ 10.407,42

Tras las reflexiones individuales y en pequeño grupo, se pueden sacar las conclusiones acerca de por qué ambos depósitos a un mismo tipo de interés fijo arrojan saldos finales levemente diferentes. El debate puede enriquecerse (o no) dependiendo de las aportaciones de la clase, a través de preguntas: ¿Cuál sería la mejor oferta? ¿Cuánto es el 4% de 10000? ¿En qué momentos del año se aplican los intereses? Si el Interés nos lo hubieran aplicado solo al finalizar el año, el resultado sería... ¿mejor o peor? ¿Y si el interés se aplicara de forma bimestral? ¿Qué interés se ha aplicado el 01/04/22 en la primera oferta? ¿Y el 01/02/22 en la segunda?

Son solo ejemplos de preguntas, se pueden hacer muchas más para reconducir su investigación si lo necesitan. Por ejemplo, una buena secuencia en sus razonamientos podría ser:

- El interés es anual, pero depende de la cantidad de veces que se aplica. No es lo mismo un interés anual del 4% arrojado trimestralmente que el mismo interés arrojado mensualmente.
- Para calcular el interés en cada periodo, tienen que dividir el interés anual entre el nº de periodos en un año (4 en la oferta 1.1 y 12 en la oferta 2.1).
- Encontrar una estrategia para el cálculo de la última columna.

Tras esta primera puesta en común de resultados, se introduce la definición de la TAE. Para ello, se invita a calcular el interés final (si no lo han obtenido ya en su indagación). Es habitual que no encuentren forma de obtener el diferencial utilizando los resultados 10000 y 10406,04. Pero hay que indicarles la obviedad del resultado siendo el dato inicial una potencia de 10. ¿Y si no lo fuera? ¿Sabrían calcularlo? Se dan las indicaciones pertinentes.

Estamos ahora en este punto:

Oferta 1.1: TAE 4'0604%

Oferta 2.1: TAE 4'0742%

Se presentan dos nuevas tablas en las que se simulan las dos situaciones anteriores, pero con comisiones de apertura:

Oferta 1.2

fecha	capital	interés %	comisión	Capital final
01/01/2022	10.000,00		2,00 €	€ 9.998,00
01/02/2022	9.998,00			€ 9.998,00
01/03/2022	9.998,00			€ 9.998,00
01/04/2022	9.998,00	4		€ 10.097,98
01/05/2022	10.097,98			€ 10.097,98
01/06/2022	10.097,98			€ 10.097,98
01/07/2022	10.097,98	4		€ 10.198,96
01/08/2022	10.198,96			€ 10.198,96
01/09/2022	10.198,96			€ 10.198,96
01/10/2022	10.198,96	4		€ 10.300,95
01/11/2022	10.300,95			€ 10.300,95
01/12/2022	10.300,95			€ 10.300,95
01/01/2023	10.300,95	4		€ 10.403,96

Oferta 2.2

fecha	capital	interés %	comisión	capital final
01/01/2022	10.000,00		10,00 €	€ 9.990,00
01/02/2022	9.990,00	4		€ 10.023,30
01/03/2022	10.023,30	4		€ 10.056,71
01/04/2022	10.056,71	4		€ 10.090,23
01/05/2022	10.090,23	4		€ 10.123,87
01/06/2022	10.123,87	4		€ 10.157,61
01/07/2022	10.157,61	4		€ 10.191,47
01/08/2022	10.191,47	4		€ 10.225,44
01/09/2022	10.225,44	4		€ 10.259,53
01/10/2022	10.259,53	4		€ 10.293,73
01/11/2022	10.293,73	4		€ 10.328,04
01/12/2022	10.328,04	4		€ 10.362,47
01/01/2023	10.362,47	4		€ 10.397,01

Observarán que, dependiendo de la comisión de apertura, la TAE cambia entre una y otra oferta, haciendo ahora más beneficiosa la primera de ellas.

- Oferta 1.2: TAE 4'0396%

- Oferta 2.2: TAE 3'9701%

Por norma, es obligatorio especificar la TAE de cualquier producto bancario. Con esta actividad se pretendía que el alumnado, como potencial consumidor, sea consciente de sus derechos y de la importancia que tiene estudiar bien los productos que nos ofrecen. Cuando contratamos un producto financiero es muy importante entender las condiciones, se debe invitar a reflexionar sobre esto. En el debate pueden discutirse las ventajas de inmovilizar un dinero a cambio de un beneficio, así como los riesgos que supondría una inversión en fondos complejos en los que la rentabilidad depende de factores externos.

En una segunda sesión, podrán utilizar las anotaciones que tengan para elaborar su propia hoja de cálculo. Se puede pedir realizar una simulación similar a la del día anterior. Por ejemplo, invertimos 20000 € durante un año al 3% anual con interés mensual. Calcular la TAE con y sin comisión de apertura.

No es objetivo que apliquen la fórmula del interés compuesto, es preferible que calculen dichos intereses "estirando" las fórmulas en su hoja de cálculo. Como seguramente necesitarán ayuda, se recomienda organizar el grupo en parejas para poder atender a todo el alumnado.

Identificamos en esta primera parte las cinco fases del modelo de diseño de situaciones de aprendizaje (apartado IV.3.). En la segunda fase porque la situación planteada se corresponde con una tarea que invita al alumnado a comenzar con la investigación. En la tercera fase porque el alumnado comparte los resultados obtenidos al resolver la tarea propuesta. En la cuarta fase porque en la siguiente sesión los grupos de estudiantes tratan de encontrar una estrategia de cálculo que les permita obtener el valor dado en la última columna de la tabla presentada. En la quinta fase porque, por un lado, tras la indagación realizada por el alumnado de la primera cuestión, el docente se reserva un espacio para especificar la TAE. Por otro, el debate organizado en torno a la resolución del enunciado planteado le permite no solo revisar e institucionalizar los conceptos trabajados, sino reflexionar sobre la necesidad de desarrollar una actitud crítica ante los productos financieros tan presentes en la vida cotidiana.

Segunda parte. Plan de pensiones.

Se describe una situación en la que se aporta una cantidad fija cada año. "El 1 de enero de 2021 contratamos un plan de pensiones al 4% de interés anual para el que tenemos que aportar 4000€ al año. Si los intereses se aplican cada año, ¿Cuánto dinero habrá en mi plan de pensiones el 1 de enero de 2027?"

De nuevo se presenta la simulación en formato papel para que estudien cómo se ha calculado. Tendrán que analizar por parejas las operaciones entre celdas y las fórmulas que se han aplicado. Por su analogía con el caso anterior, es de esperar que obtengan conclusiones más rápidas.

FECHA	ANUALIDAD	ACUMULADO	INTERÉS%	CAPITAL
01/01/2022	4.000,00 €		4	4.160,00 €
01/01/2023	4.000,00 €	8.160,00 €	4	8.486,40 €
01/01/2024	4.000,00 €	12.486,40 €	4	12.985,86 €
01/01/2025	4.000,00 €	16.985,86 €	4	17.665,29 €
01/01/2026	4.000,00 €	21.665,29 €	4	22.531,90 €
01/01/2027	4.000,00 €	26.531,90 €	4	27.593,18 €
	24.000,00 €			

A partir del estudio de esta simulación, se puede hacer una hoja de cálculo similar suponiendo un plan de pensiones en el que se aporten 5 anualidades de 3000 € al 3'5% de interés.

Tras hacer su propia hoja de cálculo, tienen que ser capaces de explorar diferentes situaciones cambiando los datos (aportación anual e interés).

Ejemplo:

5 anualidades de 3000 € cada una

De aquí tendrán que explorar cuál de estos dos planes de pensiones es más beneficioso:

5 anualidades en el que me ofrecen 5% de interés el primer año y un 2% los restantes.

5 anualidades con un 3% de interés cada año.

En esta segunda situación es posible que se necesiten dos sesiones. Si sobra tiempo, se pueden explorar muchos tipos de planes de pensiones y que el alumnado proponga nuevos escenarios.

Cuando realizan cada simulación pueden hacer una captura de pantalla y seguir utilizando la misma plantilla, guardando las imágenes para un estudio posterior.

Situamos esta segunda parte, en la segunda y tercera fase del modelo presentado en el apartado IV.3, puesto que no se trata de una tarea más compleja, sino que busca dar al alumnado la oportunidad de autorregular su proceso aprendizaje. Aunque se corresponda con una situación distinta a la presentada en la sesión inicial, se corresponde con el conjunto de tareas breves que animan a que el alumnado investigue, las cuales constituyen la segunda fase del modelo de diseño de situaciones. Además, la temporalidad de ésta favorece que ayude al alumnado a progresar en su aprendizaje, situándose en la tercera fase de dicho modelo que será continuada en la tercera parte de la situación que presentamos a continuación.

Tercera parte. Amortización de un préstamo.

Para el estudio y el análisis de la amortización de un préstamo se presenta una simulación con seis cuotas. Además de la tabla de amortización, se incluye otra pequeña tabla con el cálculo de la cuota. Tendrán que averiguar cómo se calculan todas las celdas de ambas tablas a excepción de la cuota, de la que se hablará más adelante.

La simulación es de un préstamo personal con un interés anual del 10%. Dicho préstamo se paga mensualmente y se debe amortizar en 6 cuotas.

Capital prestado	interés anual	nº de cuotas	periodos anuales	Interés/periodo	cuota/periodo*
6000	10%	6	12	0,8333%	1.029,37 €

nº cuota	Fecha	préstamo	tipo de interés	cuota	Interés amortizado	pendiente
1	01/01/2022	6.000,00 €	10%	1.029,37 €	50,00	979,37 €
2	01/02/2022	5.020,63 €	10%	1.029,37 €	41,84	987,53 €
3	01/03/2022	4.033,10 €	10%	1.029,37 €	33,61	995,76 €
4	01/04/2022	3.037,34 €	10%	1.029,37 €	25,31	1.004,06 €
5	01/05/2022	2.033,29 €	10%	1.029,37 €	16,94	1.012,42 €
6	01/06/2022	1.020,86 €	10%	1.029,37 €	8,51	1.020,86 €
				6.173,22 €		

Para estudiar este tipo de tablas, es posible que de nuevo haya que guiar las conclusiones a través de preguntas, por ejemplo: ¿Cómo ha calculado el Interés/periodo? ¿Qué diferencia hay entre nº de cuotas y periodos anuales? ¿Qué consecuencias tendría si el interés en lugar de ser anual fuese semestral? ¿Qué datos tendrías que cambiar en la primera tabla?

Para la última sesión, se analizarán dos préstamos diferentes utilizando una hoja de cálculo. A través de un estudio, se decide la más ventajosa para el consumo. Por ejemplo:

“Necesitamos financiación para la compra de un coche que cuesta 20000€. Tenemos dos ofertas:

Concesionario: Nos hace una rebaja de 1500 € en el precio del coche y ofrece una financiación a cuatro años del 12% anual pagada con mensualidades.

Financiera externa: Nos presta el total del precio con un interés del 7% anual con liquidación mensual, también a cuatro años.

¿Cuál de las dos eliges?”

En las dos hojas de cálculo se puede incluir el estudio de la cuota mensual.

Capital prestado	interés anual	nº de cuotas	periodos anuales	Interés/periodo	cuota/periodo
18500	12%	48	12	1,0000%	487,18 €
Capital prestado	interés anual	nº de cuotas	periodos anuales	Interés/periodo	cuota/periodo
20000	7%	48	12	0,5833%	478,92 €

Es más ventajoso el segundo préstamo, pero ¿qué pasa si nos obligan a contratar un seguro de protección de pagos de 10 € al mes? ¿Sigue siendo igual de ventajosa? ¿Cuál contratarían?

Con disyuntivas como esta podemos simular situaciones a través de las cuales tendrán que analizar las ventajas y los inconvenientes de diferentes ofertas.

*En ningún caso el objetivo de la situación será aprender fórmulas sino interpretarlas, saber dónde buscar y organizar los datos. La primera tabla en la que se calcula la cuota mensual se puede dar ya configurada, o no, a elección del docente y en base a los intereses y actitudes que observemos en nuestro alumnado. En este caso, el cálculo de la cuota/periodo se ha hecho con la fórmula del sistema de amortización francés (cuota fija):

$$Cuota = C \cdot \frac{(1+r)^n \cdot r}{(1+r)^n - 1}$$

<p>C = Capital prestado r = Interés/periodo n = Número de cuotas</p>

Se puede profundizar todo lo que se quiera acerca del sistema de amortización francés, que establece la misma cuota a lo largo de toda la vida del préstamo (con interés fijo) frente al sistema alemán, en el que lo que permanece fijo es el capital amortizado por lo que la cuota disminuye sensiblemente a lo largo de la vida del préstamo. Todo dependerá de tiempo que se disponga y de las características del alumnado (ver apartado de atención a las diferencias individuales).

En esta ocasión, esta tercera situación se sitúa en la cuarta y quinta fase del modelo de diseño de situaciones de aprendizaje. En la cuarta porque se presenta una tarea más compleja que exige que el alumnado explore apoyándose en el andamiaje ya construido. En la quinta fase porque la presentación de las fórmulas puede ser un momento en el que el docente recoja todo lo que ha surgido durante la resolución, enfatizando la necesidad de interpretar la fórmula, es decir, relacionándola con las acciones realizadas durante el proceso de resolución.

Metodología y estrategias didácticas:

La metodología no expositiva encaja perfectamente en el planteamiento de esta situación didáctica. Un primer objetivo es la comprensión de diversas tablas ya confeccionadas, pero sin cuestiones teóricas previas, este primer enfoque es lo que más se parece a lo que se encontrarían en un contexto real. Por ejemplo, cuando vamos a pedir un crédito, nos suelen mostrar una simulación mediante una tabla de amortización. Por otra parte, también deberán

elaborar sus propias tablas en base a lo que han aprendido con su análisis. Para ello, la mayoría de las sesiones prevén el uso de hojas de cálculo.

La propuesta contempla un total de seis sesiones, en cuatro de ellas necesitarán disponer de medios informáticos con acceso a hojas de cálculo.

Atención a las diferencias individuales:

Esta situación didáctica tiene techo alto, es decir, permite profundizar y avanzar en el tema todo lo que se quiera casi sin límite. Es importante tener esto en cuenta debido a las modalidades de bachillerato a las que va dirigida y en las que el alumnado puede estar cursado, o no, la asignatura de Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial en la modalidad de Bachillerato General.

Como ejemplo, se ha incluido el estudio más profundo de los sistemas de amortización francés o alemán. También se puede proponer el análisis de situaciones más complejas como un préstamo hipotecario.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

El desarrollo de las clases debe invitar a la participación, el pensamiento del alumnado tiene que hacerse visible a través de sus intervenciones espontáneas o a través de preguntas para conocer el estado del proceso. Las evidencias que se recogen a lo largo del desarrollo deben servir para diseñar, adaptar e implementar las sucesivas secuencias didácticas.

Para recoger las evidencias de los aprendizajes se debe llevar un registro en el que se indique en qué punto está cada estudiante. La recogida de estos datos tiene que ser un proceso ágil y cómodo, por ejemplo, codificándolo en tablas. Pueden marcarse hitos para ir evaluando la adquisición de conocimientos y destrezas, por ejemplo “describir la TAE con los datos de una tabla” o “elaborar una tabla de forma eficiente utilizando fórmulas” estos hitos no se adquieren ni se evalúan de forma cronológica y pueden ser flexibles, por ejemplo, el cálculo del interés mensual conocido el interés anual puede ser algo que adquieran en la tercera situación, aunque aparece ya en la primera. Además de las evidencias que se recojan en clase, es conveniente que realicen un documento con las capturas de las tablas que han elaborado, a estas capturas habrá que añadir las conclusiones de cada estudio realizado. Este documento será un soporte fácilmente evaluable.

Ejemplo de situación didáctica [2]: ¿Es lo que pienso o es lo que es?

Introducción y contextualización:

Se plantea una situación didáctica orientada para primero de bachillerato en cualquiera de sus modalidades. Es una actividad que se enmarca en el saber sentido estocástico basándose en datos reales de cómo funciona el mundo en torno a cuestiones muy generales de las que todos opinamos y de las que a menudo recibimos mucha información a través de redes sociales y medios diversos de comunicación. Se trata primero de provocar situaciones en las que contrastar las creencias populares sobre ciertos temas de actualidad con los datos reales de fuentes fiables, despertando así tanto un espíritu crítico hacia la información recibida como el hacer patente la necesidad de las matemáticas para comprender y entender de forma más crítica la realidad y en un segundo momento de trabajar con datos reales e interpretarlos mediante técnicas estadísticas. Esta actividad se apoya en la información, sugerencias y actividades de la página web Gapminder (<https://www.gapminder.org/>), en páginas de aportación de datos reales y actualizados (<https://www.ine.es/>) y en las herramientas Excel y Geogebra.

Objetivos didácticos:

- Concienciar de la importancia del tratamiento correcto de grupos grandes de datos
- Mejorar la visión del mundo del alumnado haciéndola más realista
- Potenciar la idea de que las opiniones deben basarse en hechos
- Recoger datos y evaluar gráficos estadísticos diversos
- Confrontar la relación entre variables (correlación y causalidad)

Elementos curriculares involucrados:

- Sentido estocástico: bloque de organización y análisis de datos, inferencia
- Sentido algebraico y pensamiento computacional: bloques de modelo matemático, variable, relaciones y funciones y pensamiento computacional
- Sentido socioafectivo: tratamiento del error, individual y colectivo, como elemento movilizador de saberes adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje y trabajo en equipo y toma de decisiones.

Dentro de las competencias específicas, en esta situación didáctica se trabajan especialmente, sin dejar de lado a las demás, las siguientes: CE.MG.6 al descubrir la aportación que las matemáticas nos ofrecen en variados campos de la vida para poder establecer y estudiar conexiones en diferentes materias a través de objetos estadísticos unidimensionales y bidimensionales; así como CE.MG.4 ya que a través del pensamiento computacional se van a usar modelos diversos de regresión que explican relaciones entre variables, y también CE.MG.8 y CE.MG.9 dado que al ser parte de la actividad en grupo han de saber escucharse unos a otros, reconsiderar sus posturas que a veces pueden no ser coincidentes desde el respeto y la aceptación del propio error, y ser capaces de comunicar las conclusiones obtenidas de forma individual y grupal usando el rigor y lenguaje matemático propio de los objetos matemáticos del sentido estocástico en el estudio de la relación entre dos variables estudiadas en una población y su intensidad.

Conexiones con otras materias:

La estadística es una herramienta destinada al servicio de interpretación y comprensión de variables de cualquier ámbito, por ello es una actividad que va conectada a la materia que pueda ser de mayor interés para el grupo: economía (si trabajamos con elementos económicos de la sociedad), geografía (demografía), biología (relación del uso de energías renovables en un país con el PIB de ese país...) y es por eso que se propone para cualquier modalidad de bachillerato.

Descripción de la actividad:

Es una actividad a desarrollar en un mínimo de 4 sesiones: una primera de acercamiento al mundo de los datos en el mundo en que vivimos, una segunda a establecer qué tipo de relaciones existen entre diferentes aspectos estudiados en una población e introducción al concepto de correlación y su posible confusión con causalidad, y las otras dos para trabajar el modelo de ajuste a la correlación.

Metodología y estrategias didácticas:

Esta secuencia requiere momentos de trabajo en parejas o grupos pequeños (hasta 4 estudiantes) y momentos de debate grupal y de explicación por parte del docente. Necesita como mínimo un aula con ordenador y cañón de proyección, y a ser posible aula con ordenadores (uno por grupo).

1ª sesión: La primera parte de la actividad puede realizarse en grupos pequeños, y consiste en analizar y responder a las preguntas y frases que acompañan a diferentes gráficos (los gráficos pueden ser tomados de noticias distintos medios de comunicación y redes sociales); el que sigue ilustra un ejemplo de lo que podría ser:

¿Qué mapa describe mejor los aproximadamente 8 mil millones de personas que hay en el mundo?

Comenta este gráfico ¿qué información transmite? ¿Es correcta?

¿Qué información puedes leer en este gráfico sobre la población mundial?

Este gráfico habla de la expectativa de vida y de la renta per cápita de diferentes países. ¿Qué información nos transmite? ¿Echas algo de menos en el gráfico? ¿O qué?

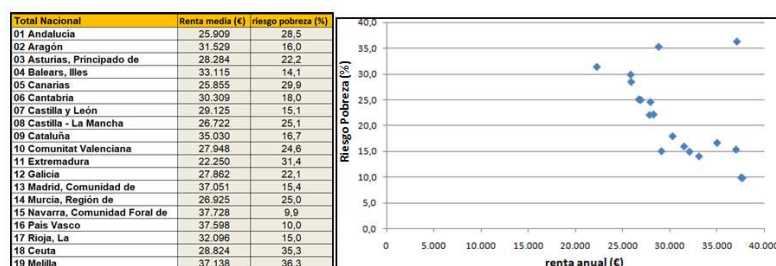
(Respecto a la gráfica de la expectativa de vida, se puede enlazar aquí <https://www.gapminder.org/fw/world-health-chart/> en la que se explica que significan los colores y se muestra una evolución dinámica de cómo ha ido evolucionando en este último siglo que es interesante).

En un segundo momento se propone realizar el test propuesto en <https://upgrader.gapminder.org/> acerca de la visión que tiene el alumnado sobre los temas que van saliendo. Son 18 preguntas con tres posibles respuestas. Cada pareja o grupo puede anotar la respuesta que cree correcta y luego se van comentando los resultados.

Objetivo de la sesión: concienciar de que el mundo en que nos movemos genera muchos datos en muy diversos temas, que el cómo los conocemos y conocerlos bien nos permite comprender el mundo de una u otra forma y que son necesarias herramientas matemáticas para ello.

Situamos esta sesión en la primera fase del modelo de diseño de situaciones de aprendizaje porque las actividades tareas propuestas permiten al docente observar los conocimientos previos del alumnado y, por otra parte, que los estudiantes tomen conciencia de cómo interpretan datos reales obtenidos de fuentes fiables.

2ª sesión: con ayuda de una hoja Excel, se trabaja la correlación entre diferentes tipos de variables. Tomando datos del <https://www.ine.es/index.htm> se puede facilitar al alumnado tablas y/o gráficos para interpretar, como por ejemplo el que se muestra a continuación en el que se trabajan conjuntamente la renta anual por familias en las comunidades autónomas españolas y el riesgo de pobreza con los datos del 2020.

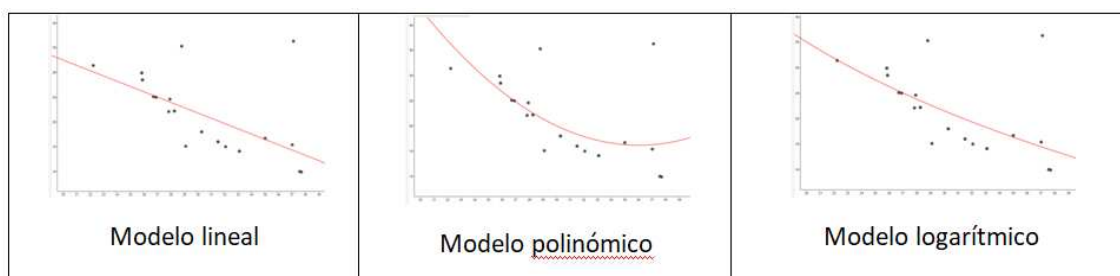


En función de la disponibilidad, se puede proporcionar al alumnado, fichas con diferentes gráficos para interpretar y ajustar “a mano” con una función lineal (u otro modelo que puedan considerar más adecuado); o bien si disponen de ordenador, que generen ellos los diagramas mediante la búsqueda previa de los datos, de manera que cada grupo mantenga la renta anual como variable fija de estudio, pero la segunda la pueden elegir libremente con la condición de que no se repita en otros grupos. De esta forma dispondremos de mayor cantidad de material e información para las siguientes sesiones y el debate, y el aprendizaje será más rico. Cabe esperar que la realización del test de la primera sesión les pueda dar ideas a la hora de elegir variables de estudio.

El objetivo de esta sesión es trabajar con datos reales, alejados de los ejercicios preparados de muchos libros de texto para que por ejemplo el coeficiente de correlación salga 0,99. Trabajando con datos reales y calculando coeficientes de correlación se facilita la comprensión de la covariación y da juego al debate sobre si correlación y causalidad es lo mismo, que es un fallo muy común en la población confundir ambos conceptos. Tras esta sesión se formalizan algunos conceptos como covariación, correlación y medición de la correlación (nube de puntos como primer acercamiento y medición numérica con el coeficiente de correlación y relación entre ambos).

Situamos esta sesión en la segunda y tercera fase del modelo de diseño de situaciones de aprendizaje. En la segunda fase porque se les propone a los alumnos y alumnas trabajar la correlación entre diferentes tipos de variables con ayuda de una hoja Excel. Y en la tercera fase porque, tras la tarea de búsqueda, por parte de los grupos de estudiantes, de las variables a relacionar y del estudio de la correlación y causalidad, el docente propone una puesta en común de los resultados.

Las sesiones 3 y 4 se dedican a los modelos de ajuste entre dos variables. Se utilizarán las diferentes producciones realizadas en los diferentes grupos. Usando las tablas de la sesión anterior o generando otras nuevas, es muy dinámico y visual llevar los datos a Geogebra ya que permite ajustar los puntos con diferentes modelos funcionales. Por ejemplo, con los datos anteriores podemos observar si la función que se ajusta mejor a la nube de puntos es líneas, polinómica o logarítmica:



Este tipo de actividad y el programa Geogebra, que permite trabajar a la vez con funciones y con tablas de datos, facilita al alumnado ir ajustando puntos, ir trabajando la relación de los parámetros de la recta de regresión con los datos recogidos y visualizar la bondad de ajuste, y errores cometidos en predicciones que se realicen con el modelo elegido. Cada grupo puede exponer al resto sus conclusiones y llegar entre todos al final del trabajo a elaborar un pequeño informe que recoja todas las observaciones en torno a cómo varían de manera conjunta diferentes aspectos poblacionales con la renta anual de las familias españolas.

En estas sesiones el docente puede ir formalizando los objetos y conceptos matemáticos del bloque de análisis y tratamiento de datos e inferencia del sentido estocástico a medida que el debate lo vaya requiriendo.

Situamos la tercera y cuarta sesión en la tercera, cuarta y quinta fase del modelo de diseño de situaciones de aprendizaje. En la tercera fase porque los grupos de estudiantes exponen a los otros grupos los resultados obtenidos al resolver tareas más abiertas que las planteadas en la segunda sesión. En la cuarta fase porque los grupos de estudiantes tratan de encontrar modelos de ajuste entre dos variables estudiadas. Y en la quinta fase porque el docente formaliza los objetos y conceptos matemáticos que ha puesto en juego el alumnado al enfrentarse a las situaciones problemáticas.

Atención a las diferencias individuales:

Al ser una actividad abierta, permite trabajar con un alumnado muy diverso, por lo que, a nivel de objetos matemáticos, el ajuste de situaciones puede quedarse en el lineal según sea el grupo de trabajo, pero se pueden proponer tareas donde haya tipos de ajuste con modelos más complejos para aquellos grupos en los que haya o bien mayores expectativas o mayor curiosidad o dominen mejor los modelos funcionales. Por otro lado, al plantearse el trabajo generalmente en parejas o grupos pequeños también se proporciona posibilidad de mayor atención a las diferencias, pudiendo establecer grupos más homogéneos en el aprendizaje o lo contrario según sean las características del alumnado de la clase.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

La actividad está pensada para crear debate, participación y que el alumnado vaya construyendo el conocimiento con el profesor como guía, por lo que se tendrán en cuenta para la evaluación por un lado la actitud activa del alumnado en las sesiones de trabajo buscando información y realizando las actividades, por otro lado la calidad del trabajo presentado al grupo (han buscado los datos, han sabido manejar la tabla, el programa, han interpretado bien el tipo de correlación, utilizan diferentes representaciones para comunicar sus conclusiones...); por otro lado se puede presentar una prueba escrita de forma individual en la que aparezcan situaciones similares y pedir que las interpreten en los términos trabajados en clase.

Ejemplo de situación didáctica [3]: De los grafos eulerianos al problema del cartero chino

Introducción y contextualización:

Se plantea una situación didáctica para trabajar el concepto de grafo euleriano dirigida al alumnado de 1º de Bachillerato que curse la asignatura Matemáticas Generales. El objetivo es que el alumnado descubra, trabajando en equipo y bajo la guía del profesor, las características de los grafos eulerianos, con la posibilidad de extender el proyecto a una introducción a un problema clásico de la teoría de grafos. Se necesitan entre 2 y 3 sesiones lectivas para su desarrollo.

Objetivos didácticos:

Los objetivos principales son:

- introducir, utilizando la representación gráfica, los conceptos de grafos eulerianos, grafos semi-eulerianos y grafos no eulerianos;
- distinguir entre grafos eulerianos, grafos semi-eulerianos y grafos no eulerianos teniendo en cuenta el orden de los vértices del grafo;
- encontrar estrategias para resolver el problema del cartero chino.

Elementos curriculares involucrados:

Sentido espacial, bloque C.1. Visualización, razonamiento y modelización geométrica:

- Grafos: representación de situaciones de la vida cotidiana mediante diferentes tipos de grafos (dirigidos, planos, ponderados, árboles, etc.).
- Grafos eulerianos: resolución de problemas de caminos y circuitos.
- Resolución del problema del camino mínimo en diferentes contextos.

Sentido algebraico, bloque D.1. Patrones:

- Generalización de patrones en situaciones sencillas.

En esta actividad se trabajan la resolución de problemas (CE.MG.1, CE.MG.2), la representación y comunicación de las ideas (CE.MG.7, CE.MG.8) y aspectos socioafectivos (CE.MG.9).

Descripción de la actividad:

La actividad tiene tres partes, en la primera se introduce el problema a través de una situación clásica (el problema de los puentes de Königsberg), en la segunda se introducen los conceptos de grafos eulerianos, semi-eulerianos y no eulerianos, y en la tercera se propone el desarrollo de un algoritmo de resolución para el problema del cartero chino. La realización de la actividad requiere entre 2 y 3 sesiones, y el material necesario será papel tamaño DinA3 y quizás fotocopias (como alternativa se pueden dibujar o presentar los grafos a estudiar en cada parte en la pizarra).

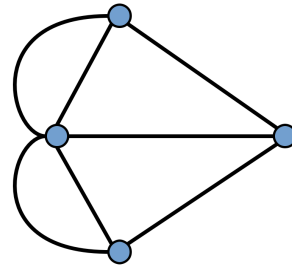
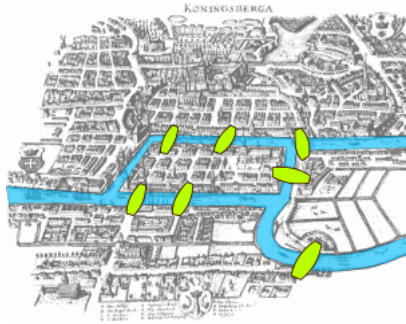
Primera parte: Introducción

Se propone al alumnado la resolución del clásico problema de los puentes de Königsberg.

Tras la presentación del problema y haber dado la oportunidad al alumnado de explorar la situación, se reserva un momento para comunicar las ideas escritas de manera oral. El papel del docente sería guiar dichas interacciones para focalizar el interés en la representación elaborada por el alumnado. El objetivo es valorar de manera conjunta la

conveniencia de identificar una representación adecuada por su sencillez, conduciendo al alumnado a la representación de la situación en forma de grafo: los vértices (nodos) representando cada parte de tierra y los arcos (aristas) representando los 7 puentes.

Dos islas en el río Pregel, en Königsberg (actualmente Kaliningrado) se unen entre ellas y con la tierra firme mediante siete puentes. ¿Es posible dar un paseo empezando por una cualquiera de las cuatro partes de tierra firme, cruzando cada puente una sola vez y volviendo al punto de partida?



Mapa y puentes de Königsberg
Fuente: BogdanGiuşcă / CC-BY-SA-3.

El alumnado realizará distintas pruebas y llegado un momento, puede que conjeture que resulta imposible encontrar una ruta que cumpla las condiciones. Siguiendo las sugerencias de la tarea “The bridges of Koningsberg” (<https://nrich.maths.org/2327>) se pueden plantear las siguientes dos preguntas con la intención de trabajar con más profundidad este problema:

- Si eliminas un puente, ¿es posible encontrar una ruta que cumpla las condiciones?
- ¿Y si añades un puente?

El papel de Leonhard Euler en la resolución del problema puede comentarse en el aula, o se puede pedir al alumnado que realice una pequeña investigación biográfica.

Situamos la primera parte en la primera, segunda y tercera fase del modelo de situaciones de aprendizaje (apartado IV.3). En la primera fase porque la tarea planteada permite al docente valorar las diferentes estrategias de representación diseñadas por el alumnado durante el proceso de su resolución. En la segunda fase porque la tarea es acompañada de una serie de cuestiones que suponen el punto de partida para que comience la investigación. En la tercera fase porque la caracterización de la representación del grafo se apoya en la comunicación de los resultados obtenidos. En este momento, el docente, como guía del aprendizaje, conduce a la reflexión sobre las diferentes representaciones para valorar de manera conjunta y justificada la representación más adecuada, siendo el alumnado protagonista de esta reflexión.

Segunda parte: caracterización de grafos eulerianos y semi-eulerianos

Se propone al alumnado que considere algunos grafos sencillos y decida cuáles pueden dibujarse sin levantar el lápiz del papel y sin repetir ninguna arista. Por ejemplo, pueden utilizarse los grafos de la actividad “Can youtraverseit?” (<https://nrich.maths.org/11826>).

A continuación, podemos pedir al alumnado que identifique posibles diferencias de los grafos propuestos para guiarlos hacia la elaboración de una clasificación de los grafos mismos en tres categorías:

- aquellos en los que podemos dibujarlos sin levantar el lápiz del papel y además comenzamos y terminamos en el mismo vértice,
- aquellos en los que podemos dibujarlos sin levantar el lápiz del papel, pero comenzamos y terminamos en vértices distintos,
- aquellos en los que resulta imposible dibujarlos sin levantar el lápiz del papel.

Una vez realizada esta clasificación puede ser un buen momento para introducir las definiciones de grafo euleriano, grafo semi-euleriano y grafo no euleriano, además de la definición de grado o valencia de un vértice (el número de

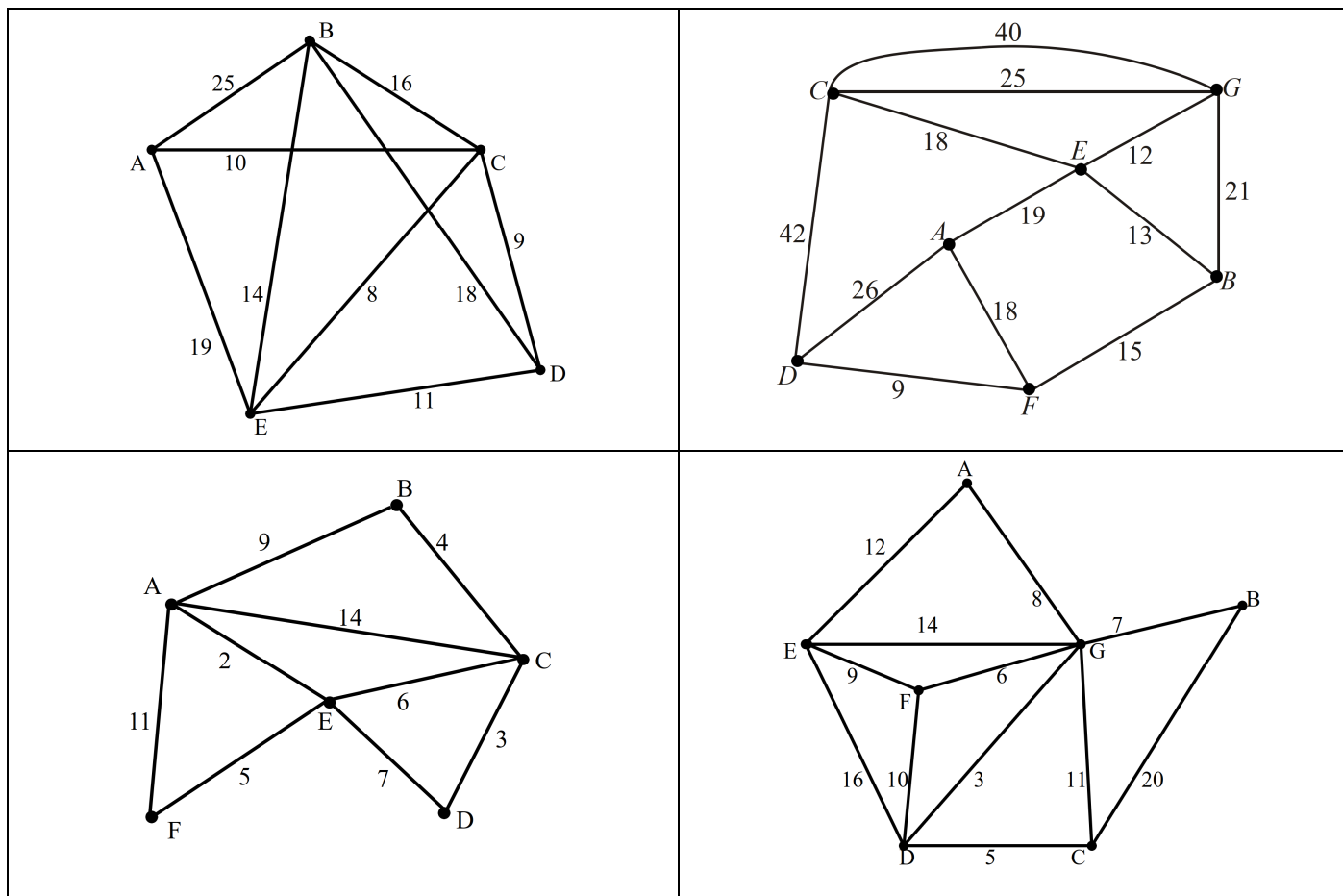
aristas que inciden en él) en el caso de que el alumnado no conozca este concepto. Equipados con estas definiciones, se pide al alumnado que investigue qué propiedades tienen los vértices en cada una de las categorías anteriores. En una discusión final en gran grupo debemos asegurarnos que se ha llegado a las conclusiones correctas y que el alumnado es capaz de razonar su validez: en un grafo euleriano todos los vértices tienen grado par y en un grafo semi-euleriano exactamente dos vértices tienen grado impar.

Por su parte, situamos la segunda parte en la cuarta fase del modelo de situaciones de aprendizaje, puesto que la finalidad es que se investigue el objeto matemático. Las tareas en esta parte son más complejas que en la primera y se trata de, una vez presentada y consensuada la representación de un grafo en la tarea anterior, se busca que el alumnado identifique características y propiedades clave del mismo que satisfacen una cierta propiedad que también fue presentada en la anterior parte, analizando e investigando distintos ejemplos particulares y elaborando conjeturas al respecto y argumentando las mismas. Por otro lado, el momento de institucionalización de las definiciones caracterizadas en la descripción de la actividad se aproxima a la quinta fase del modelo de situaciones. De hecho, en esta segunda parte se reserva un momento de la sesión para que el docente recoja aquellos aspectos que han ido apareciendo, como por ejemplo las definiciones de los conceptos matemáticos descritos en la caracterización de esta segunda parte.

Tercera parte: el problema del cartero chino

El problema del cartero chino consiste en encontrar el camino más corto que visite cada arista de un grafo (conectado) no dirigido volviendo al punto o vértice de salida. En la resolución del problema se permite repetir aristas en el caso de que el grafo no sea euleriano. El docente puede introducir la cuestión de cómo dibujarían la repetición de una arista, con la finalidad de que el alumnado establezca un convenio que puede corresponderse con el dibujo de una arista extra entre los vértices correspondientes.

Se propone ahora que el alumnado descubra o desarrolle algoritmos de resolución del problema, en lugar de ser presentado por el docente. Con este propósito, se plantea la siguiente estructura de trabajo basada en una propuesta de Swan (2005). Se distribuye al alumnado en parejas, que reciben una hoja de papel DinA3 y una copia de cuatro grafos (uno euleriano, dos semi-eulerianos y uno no-euleriano), por ejemplo:



A continuación, pedimos al alumnado que divida su hoja DinA3 en 4 partes, y que pegue (o dibuje) cada uno de los grafos propuestos en una de las partes de la hoja. Antes de comenzar el proceso de resolución del problema, junto a cada grafo deben registrar la siguiente información:

- Tipo de grafo: (euleriano, semi-euleriano o no euleriano)
- Lista de los vértices de orden impar.

Puede ser un momento adecuado para recordar al alumnado que conviene dibujar una arista extra en el caso de que vaya a repetirse, y se les sugiere que para registrar su solución final (camino más corto) anoten la siguiente información:

- Aristas añadidas
- Posible ruta
- Longitud total de la ruta

Al final de la actividad conviene tener una discusión en gran grupo para compartir las estrategias desarrolladas por el alumnado, llegando así al algoritmo de resolución del problema, que se puede resumir en los siguientes pasos (por ejemplo):

1. Calcular el orden de los vértices y localizar los impares.
2. Considerar los posibles emparejamientos de los vértices impares.
3. Para cada emparejamiento, calcular la ruta más corta entre cada pareja y calcular el total de la distancia añadida por cada pareja.
4. Escoger el emparejamiento con el menor total.
5. Dibujar las aristas que deben añadirse para el emparejamiento seleccionado y calcular la longitud de la ruta (que será la suma de los pesos de todas las aristas, incluidas las añadidas).

Si se desea extender la actividad se puede proponer investigar el número de emparejamientos posibles dados 6, 8 o n vértices impares, o investigar si es posible que haya un número impar de vértices con orden impar (lema del apretón de manos).

Finalmente, esta tercera parte se corresponde con las fases cuarta y quinta del modelo de diseño de situaciones de aprendizaje. Se sitúa en estas fases porque el alumnado reflexiona sobre el algoritmo de resolución de la situación planteada, poniendo en relieve la red de conceptos y propiedades trabajadas en las partes anteriores y, el debate final, el docente recoge todo lo que ha ido apareciendo y sintetiza lo aprendido.

Metodología y estrategias didácticas:

Esta actividad se plantea desde una perspectiva de resolución de problemas y trabajo colaborativo. La primera y segunda parte de la actividad pueden comenzarse de forma individual, agrupando al alumnado a la hora de clasificar los grafos y elaborar sus conclusiones. Para la última parte se sugiere distribuir al alumnado en parejas directamente para comenzar el trabajo. La discusión y argumentación de los diferentes hallazgos y conclusiones obtenidos por el alumnado es una parte esencial de la actividad. En un primer lugar este diálogo tendrá lugar dentro de los grupos de trabajo, para posteriormente extenderse a una discusión entre todo el grupo-clase, mediada por el docente, donde puedan contrastarse los resultados obtenidos y decidir cuáles son las mejores estrategias.

Atención a las diferencias individuales:

Esta actividad no requiere conocimientos previos por lo que puede ser abordada por todo el alumnado. En el desarrollo de la misma pueden alcanzarse conclusiones más o menos sofisticadas, dando cabida a las diferentes habilidades y fortalezas del alumnado. El docente debe estar atento a la discusión en los grupos y parejas, para plantear preguntas que dirijan la atención del alumnado hacia aspectos básicos de la tarea (por ejemplo: ¿cuántas veces pasas por un vértice al recorrer el grafo? ¿cuántas aristas debes añadir para que el grafo sea euleriano?, etc.), o preguntas que extiendan su actividad (por ejemplo: ¿cuántos emparejamientos son posibles para 6 u 8 vértices impares? ¿se te ocurre alguna forma sistemática de ordenar estos emparejamientos? ¿puedes encontrar una fórmula general?, etc.).

Recomendaciones para la evaluación formativa:

Es conveniente que el alumnado disponga de papel en sucio para ir probando distintas estrategias, y que el docente vaya circulando por el aula observando sus avances en una primera instancia, y escuchando la discusión en grupos, interviniendo si es necesario con alguna pregunta para dirigir la atención a los aspectos clave de la tarea o extender el pensamiento del alumnado. La evaluación de los objetivos alcanzados puede realizarse a partir de la entrega del póster realizado a partir de los cuatro grafos propuestos, y del análisis de sus argumentos y razonamientos en las discusiones de todo el grupo clase. Alternativamente también se puede proponer al terminar la actividad que el alumnado invente un problema semejante y lo resuelva, para después intercambiar sus propuestas y comprobar la corrección del problema y resolución recibidos, recogiendo posteriormente el docente las propuestas corregidas por el alumnado.

V. Referencias

- Arce, M. (2018). El cuaderno de matemáticas: Un instrumento relevante en las aulas que suele pasar desapercibido. *La Gaceta de la RSME*, 21(2), 367-387.
- Arce, M., Conejo, L. y Muñoz, J.M. (2019). *Aprendizaje y enseñanza de las matemáticas*. Síntesis.
- Attard, C. (2014). I don't like it, I don't love it, but I do it and I don't mind: Introducing a framework for engagement with mathematics. *Curriculum Perspectives*, 34(3), 1-14.
- Azcárate, C., Casadevall, M., Casellas, E., y Bosch, D. (1996) *Cálculo diferencial e integral*. Síntesis.
- Barbin, É., Guichard, J. P., Moyon, M., Guyot, P., Morice-Singh, C., Métin, F., ... y Hamon, G. (2018). *Let history into the mathematics classroom*. Springer.
- Beltrán-Pellicer, P., Giacomone, B., y Burgos, M. (2018). Los vídeos educativos en línea desde las didácticas específicas: el caso de las matemáticas. *Cultura y Educación*, 30(4), 633-662.
- Beltrán-Pellicer, P. y Godino, J. D. (2020). An onto-semiotic approach to the analysis of the affective domain in mathematics education. *Cambridge Journal of Education*, 50 (1), 1-20.
- Blanco, L. (2012). Influencias del dominio afectivo en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. En N. Planas (Ed.), *Teoría, crítica y práctica de la educación matemática* (pp. 171-185). Ed. Graó.
- Blanco, L. J., Cárdenas, J. A. y Caballero, A. (2015). *La resolución de problemas de matemáticas en la formación de matemáticas inicial de profesores de primaria*. Universidad de Extremadura.
- Boaler, J. y Sengupta-Irving, T. (2012). Gender Equity and Mathematics Education. En J. Banks (Ed.), *Encyclopedia of Diversity in Education*. SAGE Publications, Inc.
- Boaler, J. (2016). *Mathematical mindsets*. Jossey-Bass.
- Brown, L. y Coles, A. (2013). On doing the same problem – first lessons and relentless consistency. En C. Margolinas (Ed.), *Task design in mathematics education* (Proceedings of the International Commission on Mathematical Instruction Study 22) (pp. 617-626). Oxford, UK.
- De Bellis, V. A. y Goldin, G. A. (2006). Affect and meta-affect in mathematical problem solving: a representational perspective. *Educational Studies in Mathematics*, 63, 131-147.
- Forgasz, H. y Rivera, F. (Eds.) (2012). *Towards equity in mathematics: Gender, culture, and diversity*. Springer.
- Gil, N., Blanco, L., y Guerrero, E. (2005). El dominio afectivo en el aprendizaje de las Matemáticas. Una revisión de sus descriptores básicos. *Unión: Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 2, 15-32.
- Giménez, J. (1996). Apuntes sobre la diversidad de conocimientos en educación secundaria. *Números*, 28, 65-78.
- Gea, M.M., Batanero, C., y Venegas, A. (2019). Lenguaje y estrategias utilizados por futuros profesores de educación primaria en la resolución de problemas combinatorios. *Praxis Educativa*, 15(33), 208-232.
- Gómez-Chacón, I. M. (2000a). *Matemática emocional: los afectos en el aprendizaje matemático*. Narcea.

- Gómez-Chacón, I. M. (2000b). Affective influences in the knowledge of mathematics. *Educational Studies in Mathematics*, 43(2), 149–168.
- Hidalgo, S., Maroto, A. y Palacios, A. (2004). ¿Por qué se rechazan las matemáticas? Análisis evolutivo y multivariante de actitudes relevantes hacia las matemáticas. *Revista de Educación*, 334, 75-95.
- Liljedahl, P. (2021). *Building Thinking Classrooms*. Corwin.
- Macho Stadler, M., Padrón Fernández, E., Calaza Díaz, L., Casanellas Rius, M., Conde Amboage, M., Lorenzo García, E., y Vázquez Abal, M. E. (2020). Igualdad de género en el ámbito de las Matemáticas. En *Libro Blanco de Las Matemáticas* (pp. 375–420). Fundación Ramón Areces, Real Sociedad Matemática Española.
- Martín, J., Muñoz, J.M., y Oller, A.M. (2009). Empleo didáctico de juegos que se matematizan. Una experiencia. *Contextos educativos*, 12, 137-164
- Mason, J., Barton, L. y Stacey, K. (2010). *Thinking mathematically* (2ª ed.). Pearson Education Limited.
- McLeod, D. B. (1992). Research on affect in mathematics education: A reconceptualization. En D. A. Grouws (Ed.), *Handbook of Research on Mathematics Teaching and Learning* (pp. 575-598). Macmillan.
- Navarro, V., Batanero, C., y Godino, J. D. (1996). Razonamiento combinatorio en alumnos de secundaria. *Educación matemática*, 8(01), 26-39.
- Pólya, G. (1965). *Cómo plantear y resolver problemas*. Trillas.
- Schoenfeld, A. (1985). *Mathematical Problem Solving*. Academic Press.
- Shell Centre for Mathematical Education (1990). *El lenguaje de las funciones y de las gráficas*. Ministerio de Educación y Ciencia.
- Sowder, J. T. (1992). Making Sense of Numbers in School Mathematics. En G. Leinhardt, R. Putman y Hattrup, R. A., *Analysis of Arithmetic for Mathematics Teaching* (pp. 1–51). Lawrence Erlbaum Associates.
- Swan, M. (2005). *Standards Unit. Improving learning in Mathematics*. Department for Education and Skills (United Kingdom).
- Watson, A. y Ohtani, M. (Eds.) (2015) *Task Design in Mathematics Education*. Springer.