

PROGRAMACIÓN REFUERZO DE MATEMÁTICAS DE 1º Y COMPETENCIA MATEMÁTICA DE 2º Y 3º

Las materias de refuerzo de matemáticas, o bien como Libre Disposición en 1º ESO, o bien como libre configuración en 2º y 3º, se conciben como un mecanismo de **apoyo y recuperación** para aquellos/as alumnos/as que tienen dificultades de aprendizaje y/o no han conseguido alcanzar los objetivos, para la materia de Matemáticas, de niveles educativos anteriores. Constituye, pues, una de las vías o medidas que el centro ofrece en **atención a la diversidad** del alumnado. Una ayuda que no puede olvidar que, ante todo, debe integrar al alumnado en el ritmo de trabajo de dicha materia, con el fin de que, al terminar el cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria, se hayan adquirido las competencias básicas y los objetivos que para esta etapa se proponen.

Mediante el currículo de estas materias no se pretende el trabajo de un número amplio de contenidos sino la **adquisición de competencias básicas** que puedan tener una mayor incidencia en el acceso al currículo de la materia de Matemáticas.

La Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía y las orientaciones de la Unión Europea inciden en la necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que las personas puedan alcanzar su pleno desarrollo personal, social y profesional. El aprendizaje basado en competencias incluye, además del “saber”, el “saber hacer” y el “saber ser y estar”.

El alumnado de hoy es el que en el futuro necesitará desarrollar capacidades de crear, innovar, imaginar, pensar, etc. Por lo que es necesario desarrollar competencias tanto cognitivas como no cognitivas y habilidades esenciales que se complementan con las competencias clave.

Normativa:

- Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Instrucción 9/2020, de 15 de junio, de la Dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria.

Los programas de refuerzo tendrán las siguientes **características**:

- estarán destinados a reforzar aprendizajes imprescindibles de las diferentes materias troncales, utilizando para ello actividades basadas en la experimentación y orientadas al análisis de resultados, la búsqueda y tratamiento de la información obtenida desde diversas fuentes, el trabajo de síntesis, entre otras.
- deben tener un carácter práctico, son materias evaluables, pero no calificables, deberán contener actividades de producciones educativas tangibles, se utilizarán metodologías de trabajo individual, de pequeño grupo y de gran grupo de manera equilibrada.
- las actividades que se realicen deben conectar de alguna forma con el mundo real, para que el alumnado tenga oportunidad de aplicar e integrar conocimientos diversos y pueda simular situaciones reales.

1. OBJETIVOS GENERALES

Estos objetivos son una concreción de lo prescrito para la materia de matemáticas. Esta concreción tiene como finalidad la adquisición por parte del alumnado de los objetivos siguientes:

- *Comprender e interpretar distintas formas de expresión matemática y utilizarlas correctamente en diferentes situaciones y contextos.*
- *Desarrollar estrategias de resolución de problemas y consolidarlas como método de trabajo individual y colectivo.*
- *Desarrollar y utilizar el razonamiento en planteamientos matemáticos, científicos y en situaciones de la realidad cotidiana.*
- *Resolver situaciones y problemas de su medio realizando operaciones aritméticas, utilizando fórmulas sencillas y aplicando algoritmos.*
- *Valorar sus propias capacidades y desarrollar actitudes positivas hacia el trabajo y la superación de las dificultades personales.*

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Mediante esta materia de Libre Disposición y libre configuración se pretende permitir al alumnado el desarrollo de sus capacidades básicas. Por ello, a la hora de establecer y desarrollar estos contenidos se ha tenido muy en cuenta que la aproximación del alumnado a los conceptos en los que se sustentan debe ser inicialmente intuitiva, para ir conociendo y comprendiéndolos más profundamente de manera progresiva.

Se aconseja la organización de la clase en grupos, pues no es necesario que todos los alumnos realicen las mismas acciones en el mismo tiempo. Pero sin caer en una rigidez excesiva, siendo oportuno en determinados momentos y dependiendo del fin de las actividades propuestas, la distribución en grupos diferentes así como acciones individuales y de gran grupo. Con esto se pretende que cada alumno o alumna aprenda a valorar su trabajo y aportación en diferentes contextos, que sepa desenvolverse individualmente o en grupos de diferente tamaño y heterogeneidad, reconociendo de manera crítica la validez de diversos puntos de vista.

Por último, pensamos que es necesario cumplir con los criterios de variedad y originalidad, propiciando el acercamiento del alumnado a un aprendizaje propio a través de la posibilidad de desenvolverse con soltura en diferentes situaciones reales.

Se propondrán tareas globales y proyectos que permitan la adquisición de la competencia matemática durante el desarrollo de un producto final (juegos de mesa, murales, exposiciones, presupuestos ...).

3. MATERIAL A UTILIZAR

Se utilizará el material escolar de uso habitual del alumnado.

Se utilizarán fotocopias de actividades o guías de tareas seleccionadas o creadas por el profesorado. Preferiblemente en formato digital.

Se podrá utilizar también los libros de Matemáticas y Refuerzo de Matemáticas de los que dispone el departamento.

Se podrán utilizar dispositivos móviles u ordenadores así como las plataformas educativas recomendadas.

4. EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación utilizados deben ser flexibles, para así valorar adecuadamente la consecución de los objetivos y competencias básicas, por parte de cada uno de los alumnos o alumnas.

En la obtención numérica de la evaluación del proceso de aprendizaje de las materias el profesorado tendrá en cuenta los siguientes elementos:

I. Observación de clase:

Bajo este título nos referiremos a la actitud y comportamiento que presenta el alumnado durante las horas lectivas a desarrollar en el centro.

Se considerará:

- Progreso del alumno.
- Realización de ejercicios, cuaderno.
- Creatividad y autonomía en el aprendizaje.
- Calidad de la participación: espontánea y/o estimulada por el profesorado.
- Aportación y uso del material propio.
- Actitud participativa y colaboradora ante el trabajo en grupo.
- Asistencia a clase y puntualidad en las entradas.
- Cuidado del aula y del material de trabajo común.
- Atención a las intervenciones ajenas, respeto del turno de palabra, manifestación de discrepancias,...
- Actitud general positiva ante el aprendizaje propio y de los compañeros.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.

II. Pruebas:

Si el profesor o profesora de la materia lo considera oportuno, se efectuarán pruebas para observar la aplicación de los conocimientos a diversas situaciones conocidas o a situaciones nuevas.

Tipos de pruebas:

- Exámenes (adecuados a los aspectos trabajados en el aula).
- Tareas.
- Ejercicios de análisis, síntesis,...

5. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN.

Los aprendizajes mínimos e imprescindibles del anexo serán la base para las materias de esta programación los cuales se concretarán en la realización de tareas eminentemente aplicadas a contextos reales en las que el alumno desarrolle, entre otras, como mínimo las siguientes competencias:

- 1.- Realiza operaciones básicas de cálculo mental.
- 2.- Distingue entre gastos e ingresos.
- 3.- Lee, interpreta y ordena cantidades.
- 4.- Cuenta dinero y da cambios con corrección.
- 5.- Comprende y realiza gráficas con datos numéricos.
- 6.- Domina el cálculo básico y uso de sencillas fórmulas y lo aplica a la resolución de problemas.
- 7.- Entiende y calcula porcentajes.
- 8.- Comprende y usa el concepto de fracciones sencillas.
- 9.- Usa medidas básicas de longitud, peso, tiempo y capacidad.
- 10.- Conoce figuras geométricas básicas y las aplica a la resolución de problemas reales.

6. ATENCIÓN AL ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE Y ALUMNADO REPETIDOR.

Dado que estas materias se centran en los aprendizajes imprescindibles de matemáticas, las clases serán un apoyo para el alumno repetidor o con la materia pendiente. Servirá para hacer un seguimiento de su aprendizaje a través de informes de seguimiento individualizados y para reforzar aquellos aprendizajes en los que haya mayor carencia. La realización de tareas en estas materias servirán para la recuperación de la materia pendiente.

ANEXO: CRITERIOS Y CONTENIDOS MÍNIMOS

MATEMÁTICAS 1º ESO		
CONTENIDOS BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Bloque 1. Procesos, métodos y actitudes en matemáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto) - Localiza y ordena información numérica a partir de un texto, vídeo, web, tabla... - Expresa verbalmente y/o con lenguaje matemático o gráfico el proceso seguido. - Representa gráficamente la situación problemática. - Discrimina en la calculadora el punto decimal y el signo de los millares. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas de los distintos bloques en los que se le da información que debe comprender, ordenar y relacionar. El proceso de resolución y la solución deben mostrarse de forma clara por escrito.
<p>Bloque 2. Números y Álgebra</p> <ul style="list-style-type: none"> - Números naturales. Divisibilidad (relaciones de divisibilidad, MCD, mcm) - Números enteros. Operaciones. - Fracciones. Usos, representación y operaciones. - Números decimales. Representación y operaciones. - Sistema métrico decimal y sexagesimal. - Proporcionalidad directa. Porcentajes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee y escribe con letra números naturales. - Distingue entre números positivos y negativos en un contexto (gastos e ingresos, temperaturas, alturas...). - Realiza cálculos con monedas y billetes. Expresa cantidades con monedas y billetes (base 10). - Representa gráficamente números enteros, decimales, y fracciones. - Suma y resta fracciones del mismo denominador gráfica o numéricamente. - Comprende el significado de las operaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee y escribe con letra números enteros y fracciones. - Ejercicios de cálculo con distintos tipos de números y operaciones. - Representación gráfica de fracciones - Suma gráfica de fracciones de igual denominador y distinto en casos sencillos. - Representación en la recta real de números enteros y decimales positivos sencillos. - Traducción de medidas de masa y longitud (paso de kg a g, mg) - Calcula y transforma medidas de tiempo en un

	<p>básicas y las utiliza en la resolución de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza vocabulario básico de divisibilidad, agrupamientos y paridad. - Distingue relaciones de proporcionalidad directa entre magnitudes. Resuelve problemas por reducción a la unidad. - Maneja porcentajes sencillos como 50%, 25%, relacionándolos con la mitad y el cuarto. 	<p>contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Problemas que requieran operaciones con números de distinto tipo. - Problemas de proporcionalidad por regla de tres o reducción a la unidad. - Problemas en los que calcula el porcentaje de una cantidad.
<p>Bloque 3. Geometría y medida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos para la descripción de figuras geométricas en el plano. Análisis de propiedades y relaciones de figuras en el plano: paralelismos, perpendicularidad. - Figuras planas elementales: triángulo, cuadrado, figuras poligonales. - Medida y cálculo de áreas por descomposición en figuras simples. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce y describe figuras planas. - Describe el contexto físico utilizando vocabulario apropiado. - Reconoce simetrías. - Clasifica cuadriláteros atendiendo al paralelismo entre sus lados opuestos. - Mide con regla y cinta métrica. - Conoce la relación entre metro, centímetro y milímetro. Y entre metro y kilómetro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica formas en un contexto. Descripción de un dibujo u objeto utilizando vocabulario apropiado: vértices, aristas, lados, paralelismo, simetría. - Utilización de la regla y cinta métrica para medir objetos y calcular áreas y perímetros. - Expresa medidas correctamente.
<p>Bloque 4. Funciones</p>	<p>Representa puntos en el plano cartesiano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura y representación de puntos en el plano cartesiano.

MATEMÁTICAS 2º ESO		
CONTENIDOS BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Bloque 1. Procesos, métodos y actitudes en matemáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto) - Localiza y ordena información numérica a partir de un texto, vídeo, web, tabla... - Expresa verbalmente y con lenguaje matemático el proceso seguido. - Representa gráficamente la situación problemática. - Usa la calculadora para operaciones básicas. Potencias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas de los distintos bloques en los que se le da información que debe comprender, ordenar y relacionar. El proceso de resolución y la solución deben mostrarse de forma clara por escrito.
<p>Bloque 2. Números y Álgebra</p> <ul style="list-style-type: none"> - Números naturales. Divisibilidad (relaciones de divisibilidad, MCD, mcm) - Números enteros. Operaciones. - Fracciones. Usos, representación y operaciones. - Números decimales. Representación y operaciones. - Proporcionalidad directa e inversa. Porcentajes. - Lenguaje algebraico. Ecuaciones primer grado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suma, resta, multiplica y divide números naturales, enteros, decimales y fracciones numéricamente . - Utiliza la prioridad de las operaciones básicas para calcular el valor de operaciones combinadas. - Aplica los criterios de divisibilidad del 2, 3, 5 y 10. - Descompone un número como producto de factores primos. - Calcula el MCD y el mcm de dos números. - Realiza cálculos en los que intervienen potencias de exponente natural. - Redondea números a un orden de magnitud dado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Suma y producto de fracciones. Gráfica y numéricamente. - Operaciones combinadas. - Ejercicios de cálculo con distintos tipos de números y operaciones. <ul style="list-style-type: none"> - Problemas que requieran operaciones con números de distinto tipo. - Operaciones Representación gráfica de fracciones - Representación en la recta real de números enteros y decimales. - Descomposición de un número como producto de números primos. - Problemas de MCD y mcm - Problemas de proporcionalidad por regla de

	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue relaciones de proporcionalidad directa e inversa entre magnitudes. - Traduce de lenguaje ordinario a algebraico y viceversa expresiones simples. - Resuelve ecuaciones de primer grado sencillas - Realiza actividades y resuelve problemas sencillos de proporcionalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> tres o reducción a la unidad. - Ecuaciones de primer grado sencillos. - Traducción de expresiones a lenguaje algebraico. - Problemas de porcentajes: porcentaje de un total, aumentos y disminuciones porcentuales. - Redondeo con cantidades de dinero, longitudes... en un contexto.
<p>Bloque 3. Geometría</p> <ul style="list-style-type: none"> - La semejanza 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce figuras semejantes. - Utiliza escalas. - Identifica cuerpos geométricos. - Calcula áreas de figuras planas y volúmenes de cuerpos geométricos sencillos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas contextualizados de escalas. - Identificación y descripción de cuerpos geométricos. - Cálculo del volumen de recipientes (paralelepípedos) y otros cuerpos geométricos de forma dirigida.
<p>Bloque 4. Funciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de función. Crecimiento. Continuidad. Corte con los ejes. Máximos y mínimos. - Función lineal. Pendiente. - Representación de la recta a partir de la ecuación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta una gráfica y la analiza, reconociendo las propiedades más características. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estudia una situación contextualizada a partir de la gráfica que la describe. Por ejemplo, un climograma. - Representa una función a partir de una tabla de valores.
<p>Bloque 5. Estadística y Probabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Variables estadísticas. - Media, moda, mediana 	<ul style="list-style-type: none"> - Calcula la media aritmética, la mediana, la moda y el rango - Interpreta gráficos estadísticos sencillos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee e interpreta gráficos extraídos de la prensa. Extrae información. - Calcula la media, la moda y la mediana de una serie de datos.

MATEMÁTICAS 3º ESO		
CONTENIDOS BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Bloque 1. Procesos, métodos y actitudes en matemáticas. - Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none">- Ordena información- Expresa verbalmente y con lenguaje matemático el proceso seguido.- Representa gráficamente la situación problemática.- Utiliza la calculadora para operar con notación científica.- Crea y comparte documentos digitales propios (texto, hoja de cálculo, vídeo...).	<ul style="list-style-type: none">- Problemas de los distintos bloques.

<p>Bloque 2. Números y Álgebra</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operaciones con fracciones y decimales (jerarquía de operaciones). - Porcentajes. Resolución de problemas. Aumentos, disminuciones, porcentajes encadenados. - Utilización de aproximaciones y redondeos en la resolución de problemas de la vida cotidiana con la precisión requerida por la situación planteada. - Significado y uso de las potencias de exponente natural. - Potencias de base 10. Aplicación para la expresión de números muy grandes y muy pequeños. - Traducción de situaciones al lenguaje algebraico. - Operaciones elementales con polinomios. - Resolución de ecuaciones de primer y segundo grado con una incógnita. - Resolución de problemas utilizando las ecuaciones. - Sistemas de ecuaciones lineales. Resolución. - Resolución de problemas mediante la utilización de sistemas de ecuaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Calcula el valor de de expresiones numéricas que contengan números enteros, fracciones, decimales, potencias. - Emplea números racionales y los porcentajes para resolver problemas de la vida cotidiana y analiza la coherencia de la solución. - Expresa números en notación científica y opera con ellos, aplicándolo a problemas contextualizados. - Realiza operaciones con polinomios: suma, resta y multiplicación. - Formula algebraicamente una situación de la vida cotidiana mediante ecuaciones y sistemas de ecuaciones, las resuelve e interpreta el resultado obtenido analítica y gráficamente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Operaciones combinadas con números fraccionarios. - Redondeo de números decimales, error absoluto y relativo. - Escribe números en notación científica. - Resolución de problemas de porcentajes y de fracciones. - Reconoce los distintos tipos de números reales. - Realiza operaciones con polinomios y los utiliza en ejemplos de la vida cotidiana. - Conoce y desarrolla las identidades notables correspondientes al cuadrado de un binomio y una suma por diferencia, y las aplica en un contexto adecuado. - Resolución de problemas con ecuaciones o de sistemas de ecuaciones lineales con dos incógnitas
<p>Bloque 3. Geometría</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geometría del plano. Teorema de Pitágoras. Perímetro y áreas. - Teorema de Tales. Aplicación a la resolución de problemas. - Traslaciones, giros y simetrías en el plano. 	<ul style="list-style-type: none"> - Calcula el perímetro y área de polígonos y de figuras circulares en problemas contextualizados. - Aplica el teorema de Tales para identificar situaciones geométricas y lo aplica en su resolución de problemas cotidianos en un 	<ul style="list-style-type: none"> - Calcula el perímetro y el área de polígonos y de figuras circulares en problemas contextualizados aplicando fórmulas y técnicas adecuadas. - Reconoce triángulos semejantes y, en situaciones de semejanza, utiliza el teorema de Tales para el

<p>Frisos y mosaicos en la arquitectura andaluza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geometría del espacio. Poliedros y cuerpos de revolución. Áreas y volúmenes. - Reconocimiento de los poliedros en la naturaleza, en el arte y en otras construcciones humanas. 	<p>contexto real.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica los elementos más característicos de los movimientos en el plano presentes en nuestro entorno natural y arquitectónico. - Realiza sus propias creaciones mediante la composición de movimientos utilizando herramientas tecnológicas o manipulativas. - Identifica los principales poliedros y cuerpos en revolución, calcula el área y volumen de conos cilindros y esferas en problemas contextualizados. 	<p>cálculo indirecto de longitudes en contextos diversos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica los elementos más característicos de los movimientos en el plano presentes en la naturaleza, en diseños cotidianos u obras de arte. - Calcula áreas y volúmenes de poliedros, cilindros, conos y esferas, y los aplica para resolver problemas contextualizados.
<p>Bloque 4. Funciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis y descripción cualitativa de gráficas que representan fenómenos del entorno cotidiano y de otras materias. - Análisis de una situación a partir del estudio de las características locales y globales de la gráfica correspondiente: dominio, recorrido, puntos de corte, continuidad, monotonía y extremos (absolutos y relativos). - Utilización de modelos lineales para estudiar situaciones provenientes de los diferentes ámbitos de conocimiento y de la vida cotidiana, mediante la confección de la tabla, la representación gráfica y la obtención de la expresión algebraica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta el comportamiento de una función, identificando sus características principales, a partir de su gráfica: dominio, imagen, extremos y monotonía. - Construye una gráfica a partir de un enunciado contextualizado destacando sus principales características. - Calcula e interpreta los puntos de corte y la pendiente de una función a partir de su expresión analítica y su gráfica. - Representa gráficamente una recta conociendo su expresión o a partir de un enunciado contextualizado. - Calcula los principales elementos de una función 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta el comportamiento de una función dada gráficamente. - Identifica las características más relevantes de una gráfica interpretándolas dentro de su contexto. - Construye una gráfica a partir de un enunciado contextualizado describiendo el fenómeno expuesto. - Asocia razonadamente expresiones analíticas a funciones dadas gráficamente. - Obtiene la expresión analítica de la función lineal asociada a un enunciado y la representa. - Formula conjeturas sobre el comportamiento del

	cuadrática: vértice, puntos de corte y la representa.	fenómeno que representa una gráfica y su expresión algebraica. - Calcula los elementos característicos de una función polinómica de grado dos y la representa gráficamente.
<p>Bloque 5. Estadística y Probabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases y tareas de un estudio estadístico. Población y muestra. - Variables estadísticas: cualitativas y cuantitativas (discretas y continuas). - Frecuencias absolutas, relativas y acumuladas. - Construcción de gráficos estadísticos: diagrama de barras, histogramas. Parámetros de centralización, posición. Significado, cálculo y aplicaciones. - Utilización de la calculadora y la hoja de cálculo para organizar los datos, realizar cálculos y generar las gráficas más adecuadas. - Experiencias aleatorias. Sucesos y espacio muestral. Cálculo de probabilidades mediante la regla de Laplace. - Utilización de la probabilidad para tomar decisiones fundamentadas en diferentes contextos. Reconocimiento y valoración de las matemáticas para interpretar, describir y predecir situaciones inciertas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue entre población y muestra, y entre variables cualitativas y cuantitativas. - Elabora tablas de frecuencias y obtiene información de la tabla. - Realiza gráficos estadísticos asociados a variables estadísticas definidas en un problema contextualizado del ámbito cotidiano. - Calcula e interpreta las medidas de posición de una variable estadística: media, mediana, moda. - Analiza información estadística en los medios de información. - Diferencia entre experimentos aleatorios y deterministas. - Utiliza el vocabulario adecuado para describir y cuantificar situaciones relacionadas con el azar. - Asigna probabilidades a sucesos en experimentos aleatorios sencillos cuyos resultados son equiprobables, mediante la regla de Laplace, 	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue población y muestra justificando las diferencias en problemas contextualizados. Distingue entre variable cualitativa, cuantitativa discreta y cuantitativa continua y pone ejemplos. - Elabora tablas de frecuencias, relaciona los distintos tipos de frecuencias y obtiene información de la tabla elaborada. - Construye, con la ayuda de herramientas tecnológicas si fuese necesario, gráficos estadísticos adecuados a distintas situaciones relacionadas con variables asociadas a problemas sociales, económicos y de la vida cotidiana. - Calcula e interpreta las medidas de posición de una variable estadística. - Utiliza un vocabulario adecuado para describir, analizar e interpretar información estadística de los medios de comunicación. - Identifica los experimentos aleatorios y los distingue de los deterministas. Utiliza el vocabulario adecuado para describir y cuantificar

	<p>enumerando los sucesos elementales.</p> <p>- Es capaz de tomar decisiones teniendo en cuenta las probabilidades de un suceso aleatorio.</p>	<p>situaciones relacionadas con el azar.</p> <p>- Asigna probabilidades a sucesos en experimentos aleatorios sencillos cuyos resultados son equiprobables, mediante la regla de Laplace, enumerando los sucesos elementales.</p> <p>- Toma la decisión correcta teniendo en cuenta las probabilidades de las distintas opciones en situaciones de incertidumbre.</p>
--	--	--