

“LA DIANA”

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO. 2011.

4º DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

UNIDAD DE EVALUACIÓN: 7. COMPRENDER E INTERPRETAR LA REALIDAD SOCIAL.

OFICINA DE EVALUACIÓN.

VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA.

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y CULTURA.

ÍNDICE.

1	PRESENTACIÓN. UNIDADES DE EVALUACIÓN.....	2
2	DEFINICIÓN.	5
3	INDICADORES.....	5
4	CONTEXTO O CONDICIONES DE APLICACIÓN.	6
5	CUADERNO DEL ALUMNO.	6
5.1	Instrucciones.	6
5.2	Escenario: La diana.....	7
5.3	Cuestionario de tareas.	8
6	CRITERIOS.	10
6.1	Corrección.	10
6.2	Plantilla de corrección.	13
6.3	Calificación.	14
7	AUTOEVALUACIÓN.	14
7.1	Instrucciones.	14
7.2	Plantilla.	14
8	ESPECIFICACIONES.....	17
8.1	Esquema-síntesis de la Unidad de Evaluación.	17
8.2	Objetivos.	18
8.3	Contenidos.	19
8.4	Capacidades y procesos.	21

1 PRESENTACIÓN. Unidades de Evaluación¹.

La evaluación continua de los conocimientos se realiza, junto a otros procedimientos menos definidos², mediante exámenes, pruebas y controles con preguntas abiertas y “objetivas”. El profesorado selecciona unos contenidos específicos relevantes, cuantos más mejor, y los convierte en preguntas para poder, a partir de la respuesta, juzgar el rendimiento alcanzado por el alumno. La finalidad es conocer cuánto “sabe o recuerda” de todo lo enseñado. Saber y recordar son sinónimos en el momento de la evaluación.

La incorporación de las competencias básicas al currículo en todas las etapas y enseñanzas exige “reescribir la metodología de la evaluación” porque “evaluar competencias no es evaluar conocimientos”.

Pero “ser competente” es utilizar lo aprendido para resolver situaciones reales y exige: saber, hacer y querer. **“Evaluar competencias consiste en valorar el uso que las personas hacen de los aprendizajes realizados en una situación de vida”**. Para hacer posible esta evaluación se requiere:

Seleccionar escenarios tomados de situaciones reales o, en su caso, supuestos que guarden una extrema fidelidad con ellas.

Establecer los indicadores de aprendizaje para evaluar las Competencias Básicas.

Formular las tareas para conocer el nivel de dominio o logro de cada persona.

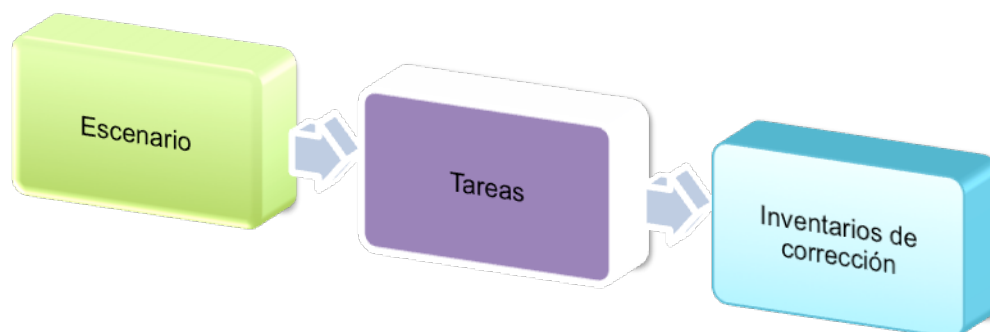
Utilizar la autoevaluación como herramienta clave para aprender del error.

Las Unidades de Evaluación (UdE) se presentan como alternativa a las pruebas de rendimiento o exámenes.

¹ Ver: Evaluación de diagnóstico de las Competencias básicas en Castilla-La Mancha, 2009-2011. Marco teórico (2009) pp 112-120.

² En las Programaciones didácticas se hace referencia al uso de procedimientos variados: análisis de documentos (revisión de los cuadernos de trabajo y otras producciones del alumnado), observación directa, entrevistas, etc.

Una Unidad de Evaluación tiene tres partes: el escenario, las tareas y los inventarios de corrección.



El “**escenario**” es el estímulo, la situación significativa del contexto que utilizamos para movilizar los conocimientos. En ningún caso puede convertirse en el objeto de la evaluación. El escenario se describe utilizando un formato verbal (texto escrito) y otro no verbal (imágenes, tablas, cuadros, gráficos, etc.) que se extraen de cualquier fuente documental.

Las “**tareas**” nos permiten conocer, mediante la movilización de los conocimientos, cual es la competencia alcanzada en el uso de los procesos cognitivos, afectivos, sociales y funcionales, y el nivel de logro de los aprendizajes. Para que la información obtenida sea completa (saber, hacer y querer) la Unidad de Evaluación debe incluir tareas que valoren aprendizajes receptivos, productivos y valorativos.

El proceso de evaluación en las UdE concluye con la **corrección de las tareas**. La corrección, realizada por el propio alumno o por el profesorado, exige la definición previa de los criterios de corrección.

Con carácter general, las tareas utilizadas en las Unidades de Evaluación se definen con distintos formatos de respuesta y criterios de corrección.

- La respuesta abierta a las cuestiones planteadas puede ser corta o amplia.

En ambos casos, la corrección incluye contemplar una respuesta correcta, una o dos respuestas aproximadas y las respuestas incorrectas. La puntuación es de 2, 1 y 0 para las respuestas cortas y de 3, 2, 1 y 0 para las respuestas amplias.

Los criterios de corrección de las preguntas abiertas anticipan y puntúan posibles respuestas para garantizar la homologación de las puntuaciones pero, en ningún caso, cierran todas las posibilidades de respuestas correctas. En la corrección se valoran esas posibles respuestas sin que por ello se interprete lo que el alumnado quiso decir.

- La elección de la respuesta verdadera entre cuatro posibles.

En este caso el procedimiento de respuesta consiste en marcar la letra que va delante de la respuesta que se considera correcta. La puntuación es de 1, 0 o N.

La puntuación definitiva en el conjunto de estas respuestas se obtiene restando al número de aciertos (A), el número de errores (E) dividido por número de opciones (N=4) menos uno. No se tiene en cuenta la ausencia de respuesta.

$$R = A - \frac{E}{N - 1}$$

- La elección de varias respuestas posibles de entre un listado de opciones. La puntuación es equivalente a las respuestas cortas, 2, 1 y 0.

La puntuación total es la suma de las puntuaciones obtenidas en cada una de las tareas y se transforma en “nota” utilizando los Criterios de Calificación.

Nota: Esta Unidad de Evaluación se presenta como un modelo posible de evaluación competencial, en ningún caso pretende ser algo más que una ejemplificación que estimule la creación de materiales para la evaluación de las competencias básicas de los propios docentes.

2 DEFINICIÓN.

TÍTULO. “LA DIANA”³.

REFERENTE: DECRETO 68/2007, DE 29 DE MAYO, POR EL QUE SE ESTABLECE EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

ÁREAS Y BLOQUES DE CONTENIDO:

MATEMÁTICAS. 1. COMPRENSIÓN, REPRESENTACIÓN Y USO DE NÚMEROS. 2. INTERPRETACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LAS FORMAS Y SITUACIONES EN EL ESPACIO. 3. RECOGIDA DE INFORMACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA VIDA COTIDIANA.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL. 3. LA VIDA Y CONVIVENCIA EN SOCIEDAD.

LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA. 2. COMUNICACIÓN ESCRITA.

TEMPORALIZACIÓN: SEGÚN PROGRAMACIÓN.

3 INDICADORES.

Se definen como indicadores para la evaluación:

Recogida y representación de la información.

1. Elaborar una ficha de contenido.
2. Formular y resolver problemas.
3. Usar estrategias de estimación y medida.
4. Utilizar el vocabulario científico.

Resolución e interpretación.

5. Interpretar relaciones temporales.
6. Calcular la probabilidad de un suceso.
7. Establecer relaciones causales.

Revisión y generalización.

8. Utilizar Internet como fuente de información.
9. Identificar el estilo de aprendizaje.
10. Autoevaluar el resultado.

³ Esta UdE fue elaborada por la Oficina de Evaluación para su aplicación en la primera fase de la Evaluación de Diagnóstico de 4º de Educación Primaria (2011).

4 CONTEXTO O CONDICIONES DE APLICACIÓN.

La Unidad de Evaluación “**La diana**” tiene un carácter intercompetencial e incluye indicadores de carácter receptivo, productivo y valorativo.

El escenario plantea el estudio, para su construcción, de una diana de colores para simular un juego con ella y hacer un pequeño estudio sobre el azar a la hora de clavar los dardos en el mismo color, así como establecer las consecuencias que puede tener ese conocimiento previo del resultado. Y, a través de las distintas tareas, se valora el uso de las destrezas relacionadas con las Competencias básicas Matemática, Tratamiento de la información y competencia digital, Comunicación lingüística y Aprender a Aprender.

Como material complementario, el alumno puede utilizar el diccionario y la calculadora.

En esta Unidad de Evaluación, las tareas tienen dos formatos de respuesta:

- La respuesta abierta a las cuestiones planteadas.
- La elección de la respuesta verdadera entre cuatro posibles.

La duración total de la Unidad de Evaluación es de 60 minutos, 30 minutos para la lectura de las Instrucciones y la respuesta a las tareas y 30 minutos para la autoevaluación.

Durante la realización de las pruebas, el aplicador puede responder a preguntas relacionadas con el procedimiento de respuesta pero, en ningún caso, a las que tengan que ver con su contenido.

5 CUADERNO DEL ALUMNO.

5.1 Instrucciones.

Vamos a leer las Instrucciones, para conocer qué tienes que hacer y poder responder correctamente a las tareas.

Encontrarás preguntas a las que has de responder de forma abierta. La respuesta se valora con 3, 2, 1 ó 0 puntos en función de la información que incluyas.

En otros casos tienes que elegir una respuesta entre cuatro posibles. Escribe en el cuadro de respuesta la opción que seleccionas. Ej.

Respuesta	A
-----------	---

Si cambias de opinión, tacha la respuesta errónea y escribe de nuevo, al lado, la respuesta correcta.

Respuesta	A B
-----------	----------------

En este tipo de preguntas, para eliminar el margen de azar, se tiene en cuenta el error en la respuesta.

No escribas nada en la pequeña tabla que aparece al final de cada actividad.

Lee con atención las preguntas antes de responder.

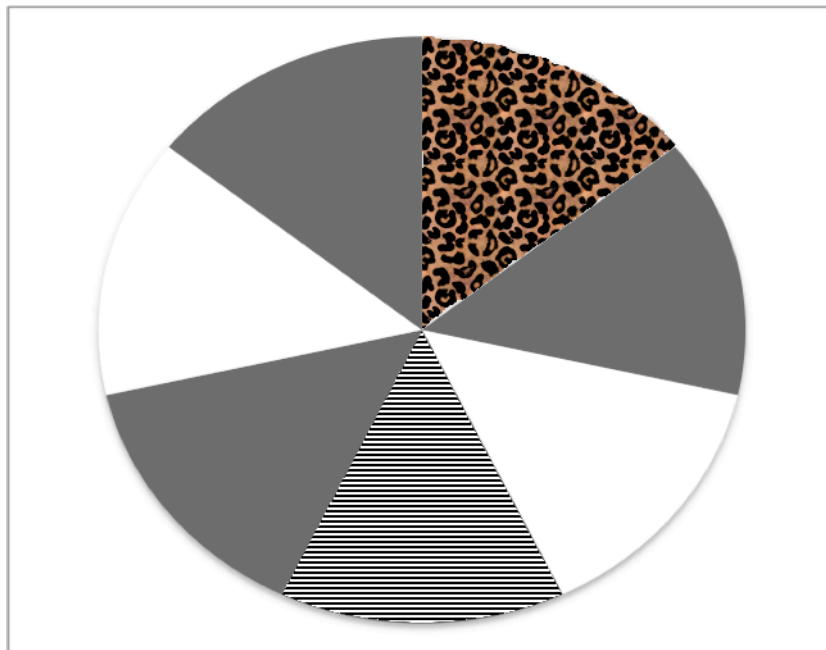
Utiliza el diccionario y la calculadora cuando sea necesario.

El tiempo máximo para responder a las tareas de la Unidad de Evaluación es de 30 minutos. Después dedicaremos otros 30 minutos a comprobar los resultados.

COMIENZA.

5.2 Escenario: La diana.

Jugar a la diana con tus amigos es muy emocionante y divertido.



El juego consiste en lanzar tres **dardos** a una diana. Si juegas en equipo, cada uno de sus componentes lanza alternativamente. La puntuación varía según el sector que se alcanza de acuerdo con las reglas establecidas. En este caso no se trata de demostrar la puntería, suponemos un juego de azar. Puedes repetir cuantas veces quieras y obtener trofeos.

Por ejemplo, en un juego, cada jugador elige un color (moteado, gris oscuro, blanco y rayado) y debe hacer diana 20 veces. Gana el que necesita menos lanzamientos para hacer blanco en su color .

En la siguiente tabla, hemos recogido los resultados obtenidos por distintos jugadores (cada uno elige un color) en los tres lanzamientos o jugadas:

Nº lanzamientos Jugador	Jugada 1 (hasta 20)	Jugada 2 (hasta 20)	Jugada 3 (hasta 20)
Moteado	38	30	36
Gris oscuro	24	25	24
Blanco	31	29	33
Rayado	40	32-38	44

5.3 Cuestionario de tareas.

Tarea 1. Completa la siguiente “Ficha” con el contenido del texto.

Juego	
Número de jugadas	
Instrumento	

2 1 0

Tarea 2. ¿Cómo puedes dibujar una diana de 7 sectores exactamente iguales?

- A. Trazar 7 líneas en forma de aspa y rodearlas.
- B. Trazar líneas entre el centro y los vértices de un heptágono
- C. Trazar una circunferencia y dibujar 7 radios.
- D. Trazar un heptágono regular dentro de una circunferencia y unir los vertices.

Respuesta

1 0 N

Tarea 3. ¿Qué jugador necesita más lanzamientos para dar en la diana?

- A. “Rayado”.
- B. “Gris claro”.
- C. “Gris oscuro”.
- D. “Moteado”.

Respuesta

1 0 N

Tarea 4. Sustituye “puntería” por otra palabra sin que cambie el significado.

- A. Precisión.
- B. Anticipación.
- C. Rapidez.
- D. Suerte.

Respuesta	
-----------	--

1	0	N
---	---	---

Tarea 5. Numera las jugadas por orden e indica los lanzamientos realizados en cada una de ellas. ¿En que jugada se realizan más lanzamientos?

___ Jugada	→	___ Jugada	→	___ Jugada
• Lanzamientos: _____.		• Lanzamientos: _____.		• Lanzamientos: _____.

2	1	0
---	---	---

Tarea 6. ¿Qué jugador tiene mayor probabilidad de ganar el juego?

- A. El “rayado” porque sus sectores son más pequeños.
- B. El “gris oscuro” porque tiene más sectores para acertar.
- C. El “blanco” porque sus sectores se confunden con los del gris claro.
- D. El “moteado” porque tiene menos sectores para acertar.

Respuesta	
-----------	--

1	0	N
---	---	---

Tarea 7. ¿Por qué unos jugadores ganen más que otros?

2	1	0
---	---	---

Tarea 8. Busca en Internet otros juegos de puntería. La única condición es que en ellos no se utilicen armas. Elige uno, copia la imagen e indica sus características

2	1	0
---	---	---

Tarea 9. En esta Unidad de Evaluación y en las tareas escolares, hay tareas que te gustan más que otras. De las siguientes opciones, selecciona aquella que responde mejor a tus preferencias.

- A. Me gusta copiar los textos y actividades.
- B. Me gusta hacer tareas nuevas, buscar soluciones.
- C. Prefiero realizar tareas ya conocidas.
- D. Prefiero imitar ejemplos y modelos.

Respuesta	
-----------	--

1	0	N
---	---	---

Tarea 10. ¿Qué resultado piensas obtener?

- A. Muy bueno.
- B. Bueno.
- C. Regular.
- D. Malo.

Respuesta	
-----------	--

1	0	N
---	---	---

6 CRITERIOS.

6.1 Corrección.

Tarea 1. Completa la siguiente “Ficha” con el contenido del texto.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para elaborar una ficha de contenido (I1).

2 puntos, cuando completa cada uno de los campos de la ficha.

<i>Juego</i>	<i>La diana</i>
<i>Número de jugadas</i>	<i>Tres</i>
<i>Instrumento</i>	<i>Los dardos.</i>

1 punto, completa uno o dos.

0 puntos, cuando completa todos o alguno sin responder a las preguntas o cuando no responde.

Tarea 2. ¿Cómo puedes dibujar una diana de 7 sectores exactamente iguales?

- A. Trazar 7 líneas en forma de aspa y rodearlas.
- B. Trazar líneas entre el centro y los vértices de un heptágono
- C. Trazar una circunferencia y dibujar 7 radios.

D. Trazar un heptágono regular dentro de una circunferencia y unir los vertices.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para formular y resolver problemas (I2).

1 punto, la opción D.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contesta.

Tarea 3. ¿Qué jugador necesita más lanzamientos para dar en la diana?

A. "Rayado".

B. "Gris claro".

C. "Gris oscuro".

D. "Moteado".

Criterio de corrección.

Se valora el uso de estrategias de estimación y medida (I3)

1 punto, la opción A.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contesta.

Tarea 4. Sustituye "puntería" por otra palabra sin que se cambie el significado.

A. Precisión.

B. Anticipación.

C. Rapidez.

D. Suerte.

Criterio de corrección.

Se valora si es competente para utilizar el vocabulario científico. (I4).

1 punto, elige A.

0 puntos, da otras respuestas.

N, no responde.

Tarea 5. Numera las jugadas por orden e indica los lanzamientos realizados en cada una de ellas. ¿En que jugada se realizan más lanzamientos?

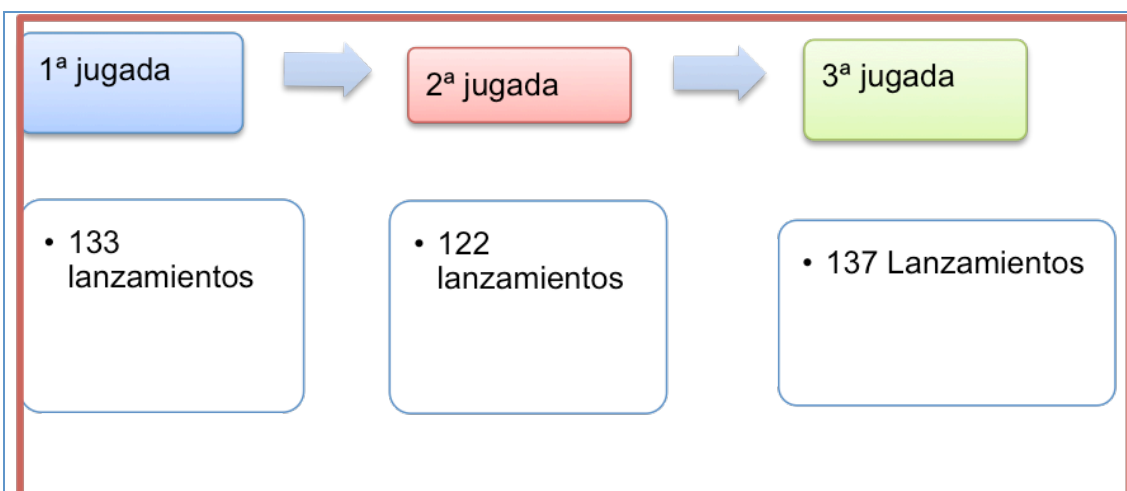
Criterio de corrección.

Se valora la competencia para interpretar relaciones temporales (I5).

2 puntos, cuando:

a) Incluye las tres jugadas y las ordena de forma correcta.

b) Interpreta de forma correcta el resultado. La 3ª jugada es en la que se realizan más lanzamientos.



1 punto, Incluye las tres jugadas aunque cometa algún error en el cálculo que no influya en la valoración del resultado final.

0 puntos, omite fases y resultados, estos últimos inducen a error o no responde.

Tarea 6. ¿Qué jugador tiene mayor probabilidad de ganar el juego?

- A. El “rayado” porque sus sectores son más pequeños.
- B. El “gris oscuro” porque tiene más sectores para acertar.
- C. El “blanco” porque sus sectores se confunden con los del gris claro.
- D. El “moteado” porque tiene menos sectores para acertar.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para calcular la probabilidad de un suceso (16).

1 punto, la opción B.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contesta.

Tarea 7. ¿Por qué unos jugadores ganan más que otros?

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para establecer relaciones causales (18).

2 puntos, cuando realiza un análisis multicausal e incluye, al menos, dos :

a) El número de sectores que tiene el color elegido.

b) La suerte

c) Otras: la postura de lanzamiento....

1 punto: incluye una.

0 puntos: las respuestas no son pertinentes o no responde.

Tarea 8. Busca en Internet otros juegos de puntería. La única condición es que en ellos no se utilicen armas. Elige uno, copia la imagen e indica sus características.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para utilizar Internet como fuente de información (19).

2 puntos, si cumplen los siguientes criterios:

a) Copia y pega la imagen.

b) Copia sus características.

1 punto, cumple a) o b).

0 puntos, no utiliza Internet o no responde.

Tarea 9. En esta Unidad de Evaluación y en las tareas escolares, hay tareas que te gustan más que otras. De las siguientes opciones, selecciona aquella que responde mejor a tus preferencias.

A. Me gusta copiar los textos y actividades.

B. Me gusta hacer tareas nuevas, buscar soluciones.

C. Prefiero realizar tareas ya conocidas.

D. Prefiero imitar ejemplos y modelos.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia del alumno para identificar el estilo de aprendizaje (I10).

La valoración del estilo de aprendizaje se centra en el uso preferente del pensamiento divergente frente al convergente (Kolb, Argyris, Mangham, Despins (1984)

1 punto, B.

0 puntos, el resto o varias opciones.

N, no responde.

Tarea 10. ¿Qué resultado piensas obtener?

A. Muy bueno.

B. Bueno.

C. Regular.

D. Malo.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para autoevaluación del proceso seguido y resultados (I11).

1 punto cuando la respuesta es coherente con la puntuación obtenida⁴:

De 12-13 puntos cuando elige A.

De 10 a 11 puntos, si elige B.

De 4 a 9 puntos, si elige C.

De 0 a 3 puntos, si elige D.

0 puntos, en los demás casos.

N, cuando no responden.

6.2 Plantilla de corrección.

Registro	Alumno						
Tarea	Indicadores:	F	N	0	1	2	3
1	Elaborar una ficha de contenido.	RC					
2	Formular y resolver problemas.	EM					

⁴ En el criterio de corrección no se incluye la puntuación de la propia tarea.

3	Usar estrategias de estimación y medida.	EM						
4	Utilizar el vocabulario científico	EM						
5	Interpretar relaciones temporales.	RC						
6	Calcular la probabilidad de un suceso.	EM						
7	Establecer relaciones causales.	RC						
8	Utilizar Internet como fuente de información.	RC						
9	Identificar el estilo de aprendizaje.	EM						
10	Autoevaluar el resultado.	EM						

6.3 Calificación.

Niveles de desarrollo	1	2	3	4	5	6
	0-1	2-3	4-6	7-9	10-11	12-13
Puntuación máxima total					14 puntos	

7 AUTOEVALUACIÓN.

7.1 Instrucciones.

Ahora vas a corregir el “**Cuaderno de Respuestas**” para conocer los aciertos y los errores. La corrección la revisará después el maestro/a.

Para corregir adecuadamente sigue las siguientes reglas:

Usa un bolígrafo (o lápiz) de color diferente al que has empleado para diferenciar la respuesta de la corrección.

Compara tu respuesta con la que viene en la plantilla.

Puntúa el resultado obtenido en la tabla que aparece en el cuaderno. Rodea con un círculo la respuesta correcta.

No puedes rectificar el resultado o completar la respuesta, en el caso de no haber contestado.

¡Del error se aprende, no hagas trampas!

7.2 Plantilla.

Tarea 1. Completa la siguiente “Ficha” con el contenido del texto.

2 puntos, cuando completes cada uno de los campos de la ficha.

Juego	La diana
Número de jugadas	Tres
Instrumento	Los dardos.

1 punto, completes uno o dos.

0 puntos, cuando completes todos o alguno sin responder a las preguntas o cuando no respondes.

Tarea 2. ¿Cómo puedes dibujar una diana de 7 sectores exactamente iguales?

1 punto, la opción D. Trazar un heptágono regular dentro de una circunferencia y unir los vértices.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contesta.

Tarea 3. ¿Qué jugador necesita más lanzamientos para dar en la diana?

1 punto, la opción A. "Rayado".

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contestas.

Tarea 4. Sustituye "puntería" por otra palabra sin que cambie el significado.

1 punto, elige A. Precisión.

0 puntos, das otras respuestas.

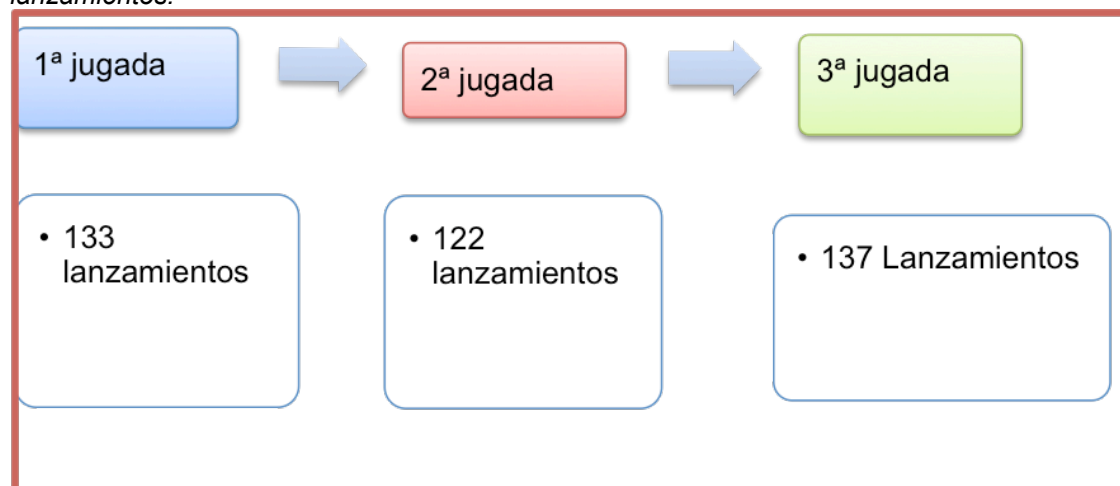
N, no respondes.

Tarea 5. Numera las jugadas por orden e indica los lanzamientos realizados en cada una de ellas. ¿En que jugada se realizan más lanzamientos?

2 puntos, cuando:

a) Incluyes las tres jugadas y las ordena de forma correcta.

b) Interpretas de forma correcta el resultado. La 3ª jugada es en la que se realizan más lanzamientos.



1 punto, Incluyes las tres jugadas aunque cometas algún error al hacer el cálculo siempre que indiques que es en la tercera jugada en la que se realizan más lanzamientos.

0 puntos, omites fases y resultados, estos últimos inducen a error o no respondes.

Tarea 6. ¿Qué jugador tiene mayor probabilidad de ganar el juego?

1 punto, la opción B. El "gris oscuro" porque tiene más sectores para acertar.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contesta.

Tarea 7. ¿Por qué unos jugadores ganan más que otros?

2 puntos, cuando realizas un análisis multicausal e incluyes, al menos, dos :

- a) El número de sectores que tiene el color elegido.*
- b) Las habilidades personales.*
- c) El entrenamiento previo.*
- d) Otras: la suerte....*

1 punto: incluyes una.

0 puntos: las respuestas no son pertinentes o no respondes.

Tarea 9. Busca en Internet otros juegos de puntería. La única condición es que en ellos no se utilicen armas. Elige uno, copia la imagen e indica sus características

2 puntos, si cumples con los siguientes criterios:

- a) Copias y pegas la imagen.*
- b) Copias sus características.*

1 punto, cumples a) o b).

0 puntos, no utilizas Internet o no respondes.

Tarea 10. En esta Unidad de Evaluación y en las tareas escolares, hay tareas que te gustan más que otras. De las siguientes opciones, selecciona aquella que responde mejor a tus preferencias.

1 punto, B. Me gusta hacer tareas nuevas, buscar soluciones.

0 puntos, el resto o varias opciones.

N, no respondes.

Tarea 11. ¿Qué resultado piensas obtener?

1 punto cuando la respuesta es coherente con la puntuación obtenida⁵:

De 12-13 puntos cuando eliges A.

De 10 a 11 puntos, si eliges B.

De 4 a 9 puntos, si eliges C.

De 0 a 3 puntos, si eliges D.

0 puntos, en los demás casos.

N, cuando no respondes.

⁵ En el criterio de corrección no se incluye la puntuación de la propia tarea.

8 ESPECIFICACIONES.

8.1 Esquema-síntesis de la Unidad de Evaluación.

Tabla 1: Relaciones entre tareas, indicadores, formatos y puntuación con las competencias básicas, capacidades y objetivos que evalúa.

Tarea	Indicador	Formato	Puntuación	Competencias Básicas	Procesos	Objetivo
Recogida y representación de la información.						
1	Elaborar una ficha de contenido.	RC	2,1,0	1, 7	1	ñ
2	Formular y resolver problemas.	EM	1,0,N	2	4	g
3	Usar estrategias de estimación y medida.	EM	1,0,N	2	1	g
4	Utilizar el vocabulario científico	EM	1,0, N	2	1	g
Resolución e interpretación.						
5	Interpretar relaciones temporales.	RC	2,1,0	2	4	g
6	Calcular la probabilidad de un suceso.	EM	1,0,N	2	4	g
7	Establecer relaciones causales.			2	1	g
Revisión y generalización.						
8	Utilizar Internet como fuente de información.	RC	2,1,0	5	4	i
9	Identificar el estilo de aprendizaje.	EM	1,0,N	7	1	b
10	Autoevaluar el resultado.	EM	1,0,N	7	1	b

8.2 Objetivos.

Tabla 2: Relaciones entre indicadores de evaluación y objetivos generales de la etapa.

Tarea	Indicador	Objetivos generales de Etapa	
1	Elaborar una ficha de contenido.	ñ	Plantear soluciones a problemas y necesidades de la vida diaria mediante su identificación, planificación y búsqueda de alternativas constructivas y creativas, utilizando fuentes de información, conocimientos adquiridos, recursos materiales y la colaboración de otras personas
2	Formular y resolver problemas.	g	Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
3	Usar estrategias de estimación y medida.		
4	Utilizar el vocabulario científico		
5	Interpretar relaciones temporales.		
6	Calcular la probabilidad de un suceso.		
7	Establecer relaciones causales.		
8	Utilizar Internet como fuente de información.	i	i. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje y la comunicación interpersonal, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
9	Identificar el estilo de aprendizaje.	b	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad
10	Autoevaluar el resultado.		

8.3 Contenidos.

Tabla 3: Áreas: Objetivos generales, criterios de evaluación y contenidos.

Objetivos generales de Etapa:

b. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.

g. Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

i. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje y la comunicación interpersonal, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

ñ. Plantear soluciones a problemas y necesidades de la vida diaria mediante su identificación, planificación y búsqueda de alternativas constructivas y creativas, utilizando fuentes de información, conocimientos adquiridos, recursos materiales y la colaboración de otras personas.

Objetivos generales / Criterios de evaluación	Contenidos	
	Bloque	Descripción
Área: Conocimiento del medio natural, social y cultural.		
6. Identificar, plantear y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del medio social, formulación de conjeturas, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información [...] y realizar, desde la reflexión, la valoración del propio proceso de aprendizaje (CE 8).	3. La vida y convivencia en sociedad	Descripción y acercamiento de las manifestaciones culturales propias.
7. Utilizar la lectura y las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información [...] (CE 9).		Uso de técnicas de registro y representación. Seguimiento de una secuencia dada para encontrar una información en Internet.
Áreas: Lenguas castellana y literatura.		
5. Usar la lengua como vehículo eficaz de comunicación y aprendizaje en el resto de las áreas (CE 7).	2. Composición escrita.	Comprensión de información general sobre hechos y acontecimientos próximos en los medios de comunicación social, con especial incidencia en la noticia.

		Identificación, clasificación, comparación e integración de informaciones de fuentes con soportes convencionales y con las tecnologías de la información y la comunicación.
Área: Matemáticas.		
1. Elaborar y utilizar instrumentos y estrategias personales para cálculo mental, medida y orientación espacial y temporal (CE 3 y 4). 3. Utilizar técnicas elementales de recogida de datos para obtener información sobre fenómenos y situaciones de su entorno; representarla de forma gráfica y numérica y formarse un juicio sobre la misma. (CE 7)	1. Comprensión, representación y uso de los números: operaciones y medida.	Números naturales y fracciones. Operaciones Construcción de la relación entre las distintas operaciones. Disposición para desarrollar aprendizajes autónomos en relación con los números, sus relaciones, operaciones y medidas; por expresar los resultados explicando oralmente y por escrito el proceso seguido y las estrategias utilizadas; y por la presentación limpia y ordenada del proceso y la expresión de medidas. Uso de la calculadora para revisar la estimación y el cálculo mental.
2. Identificar formas geométricas del entorno natural y cultural, utilizando el conocimiento de sus elementos y propiedades para describir la realidad y desarrollar nuevas posibilidades de acción (CE 6).	2. Interpretación y representación de las formas y la situación en el espacio.	Formas planas: la circunferencia y el círculo. Comparación y clasificación de figuras.
4. Expresar mediante fórmulas matemáticas situaciones reales y resolverlas con operaciones matemáticas (CE 8).	3. Recogida de información y resolución de problemas de la vida cotidiana.	Registro y representación: Recogida y registro de datos sobre objetos, fenómenos y situaciones familiares utilizando técnicas elementales de medición Tablas de datos. Interpretación y descripción verbal de elementos significativos de gráficos sencillos relativos a fenómenos familiares. Resolución de problemas que impliquen la realización de cálculos, medidas y análisis de formas geométricas. Comprensión de enunciados de problemas. búsqueda de alternativas y descripción del proceso a seguir. Uso de estrategias: Representación. Ensayo y error; Utilización de modelos físicos y gráficos. Desarrollo de las operaciones, cálculo y revisión de resultados. Uso de la calculadora. Explicación oral del significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas. Confianza en las propias posibilidades; curiosidad, interés y constancia en la búsqueda de soluciones.
Unidad de Evaluación 7. "La diana".20		

8.4 Capacidades y procesos.

Tabla 4: Relaciones entre indicadores de evaluación, procesos y capacidades

Tarea	Indicador	Procesos y capacidades.			
1	Elaborar una ficha de contenido.	1	Cognitivos	5	Sintetizar
2	Formular y resolver problemas.	4	Funcionales	23	Plantear y resolver problemas.
3	Usar estrategias de estimación y medida.	1	Cognitivo	2	Estimar
4	Utilizar el vocabulario científico	1	Cognitivo	24	Registrar, representar
5	Interpretar relaciones temporales.	4	Funcionales	24	Registrar, representar
6	Calcular la probabilidad de un suceso.	4	Funcionales	22	Reproducir automatismos.
7	Establecer relaciones causales.	1	Cognitivos	7	Interpretar.
8	Utilizar Internet como fuente de información.	4	Funcionales	27	Usar herramientas de apoyo
9	Identificar el estilo de aprendizaje.	1	Cognitivos	11	Revisar: metaevaluar, ser riguroso...
10	Autoevaluar el resultado.	1	Cognitivos	11	Revisar: metaevaluar, ser riguroso...