

“TIRA EL DADO Y GANA”

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: Tira el dado y gana.....	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.

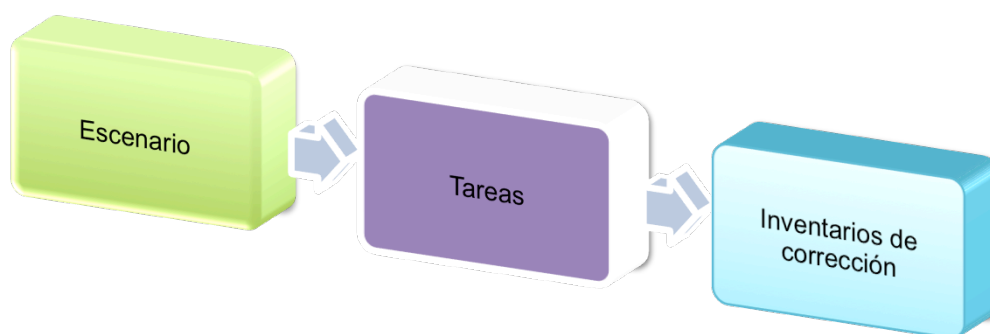
Utilizar la autoevaluación como herramienta clave para aprender del error.

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.



- 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. “TIRA EL DADO Y GANA”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 **“Tira el dado y gana”** tiene un carácter intercompetencial e incluye indicadores de carácter receptivo, productivo y valorativo.

El escenario presenta un concurso de parchís 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.

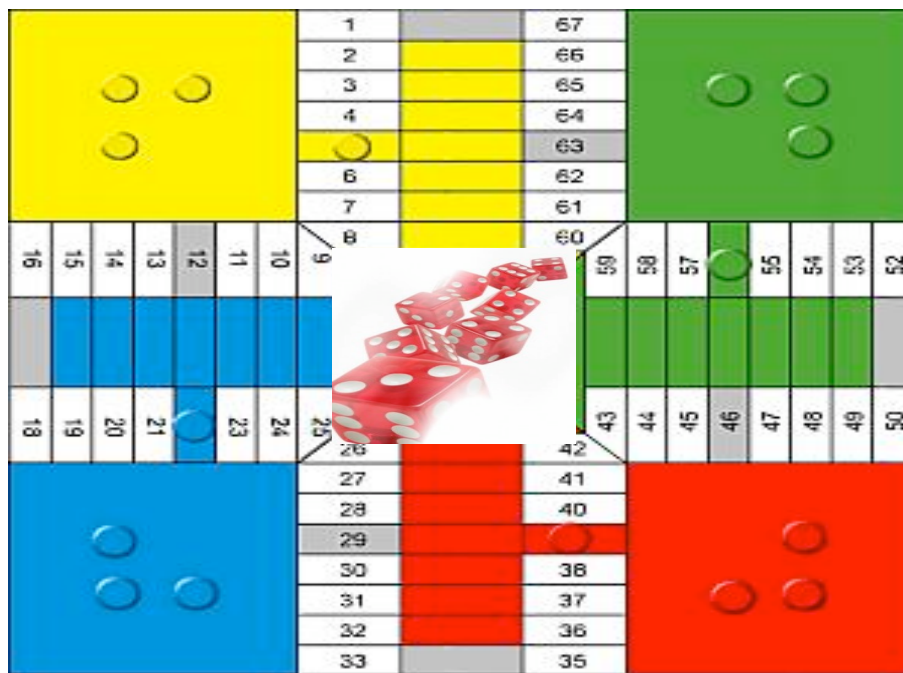
El tiempo máximo para responder a las tareas de la Unidad de Evaluación es de 30 minutos. Después dedicaremos otros 30 minutos a comprobar los resultados.

COMIENZA.

5.2 Escenario: Tira el dado y gana.

Gran Concurso de Parchís. ORGANIZA 4°.

¡Para todas las chicas y los chicos del Cole⁴!



Requisitos para participar:

Entregar algún tipo de material escolar nuevo: lapiceros, pinturas, rotuladores, etc. para enviarlos después a los niños del mundo sin escuelas.

Fases eliminatorias:

1ª Clase: juegan los niños de cada clase.

2ª Centro: juegan los ganadores en las clases.

3ª Final: juegan los cuatro finalistas.

¡Tira el dado y gana!

⁴ El modelo parte del supuesto de que el centro tiene un grupo por cada nivel.

5.3 Cuestionario de tareas.

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

Juego

Requisitos

Fases

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

Tarea 2. Formas parte de la organización, ¿cómo estableces el número de partidas con un tablero en cada fase?

- A. Repartir los participantes en las distintas fases.
- B. Cerrar un número fijo de participantes y dejar el resto de suplentes.
- C. Disponer tantos grupos como participantes.
- D. Dividir los participantes por el número de tableros.

Respuesta

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

Tarea 3. En una clase se inscriben 20 ¿Cuántos jugadores tendría cada tablero?

- A. Cinco.
- B. Cuatro.
- C. Siete.
- D. Seis.

Respuesta

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

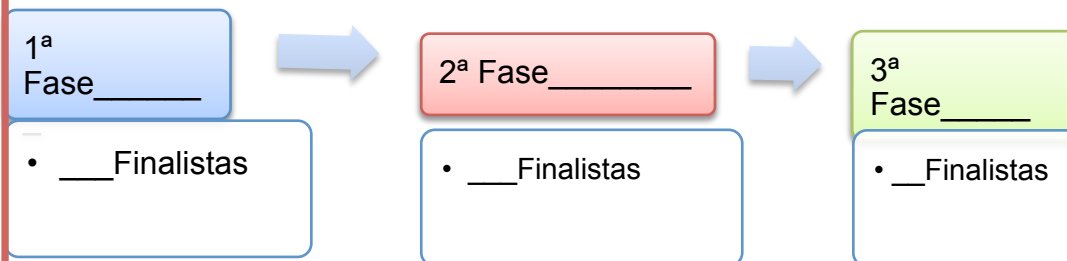
Tarea 4. El número de veces que un jugador tira el dado, ¿se llama?

- A. Frecuencia.
- B. Media.
- C. Valor.
- D. Probabilidad.

Respuesta

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

Tarea 5. Distribuye el número de finalistas en cada una de las fases.



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

Tarea 6. Cuando lanzamos el dado puede salir un número par o impar. ¿Qué probabilidad hay de que salga un número par?

- A. Siempre que lancemos sale par.
- B. La mitad de las veces que lanzamos el dado.
- C. No se puede saber, es cuestión de suerte.
- D. Siempre que lancemos sale impar.

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

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

Tarea 7. Para ganar en el parchis no siempre es necesario obtener en la tirada del dado la puntuación más alta. ¿Qué influye en los resultados para que unos jugadores ganen y otros pierdan?

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

Tarea 8. Busca en Internet modelos de parchis. Elige uno, copia la imagen y describe como es.

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 Concurso.

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.

Juego	El Parchís
Requisitos	Entrega de material escolar
Fases	Tres

1 punto, completa uno o dos.

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

Tarea 2. Formas parte de la organización, ¿cómo estableces el número de partidas con un tablero en cada fase?

- A. Repartir los participantes en las distintas fases.
B. Cerrar un número fijo de participantes y dejar el resto de suplentes.
C. Disponer tantos grupos como participantes.
D. Dividir los participantes por el número de tableros.

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. En una clase se inscriben 20. ¿Cuántos jugadores tendría cada tablero?

- A. Cinco.
- B. Cuatro.
- C. Siete.
- D. Seis.

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. El número de veces que un jugador tira el dado, ¿se llama?

- A. Frecuencia.
- B. Media.
- C. Valor.
- D. Probabilidad.

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. Distribuye el número de finalistas de cada una de las fases.

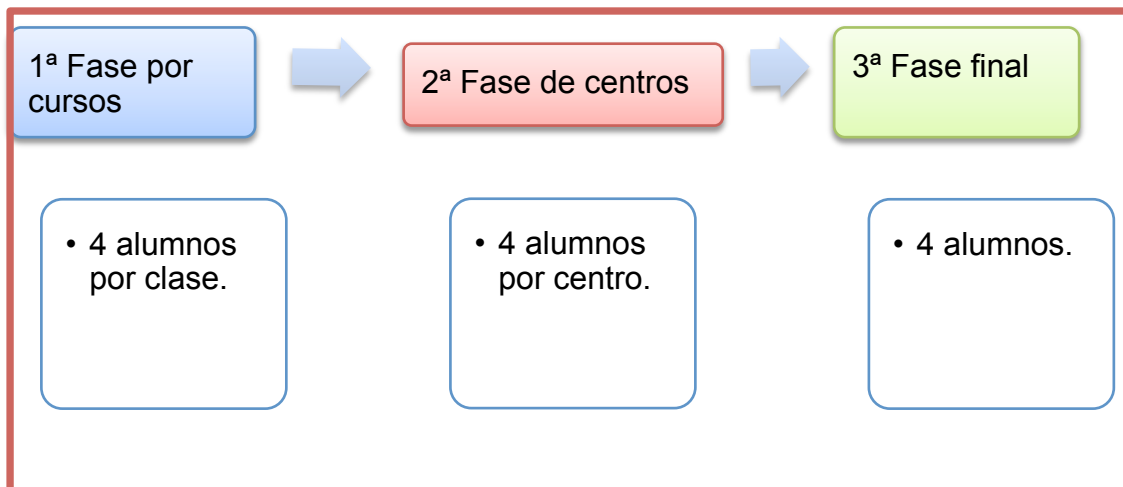
Criterio de corrección.

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

2 puntos, cuando:

a) Incluye y sitúa las tres fases. Las ordena de forma correcta.

b) Interpreta de forma correcta que en cada fase concluyen cuatro alumnos.



1 punto, Incluye las tres fases aunque cometa algún error de ubicación.

0 puntos, omite fases y los alumnos no se ajustan a cuatro o no responde.

Tarea 6. Cuando lanzamos el dado puede salir un número par o impar. ¿Qué probabilidad hay de que salga un número par?

- A. Siempre que lanzamos sale par.
- B. La mitad de las veces que lanzamos el dado.
- C. No se puede saber, es cuestión de suerte.
- D. Siempre que lanzamos sale impar.

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. Para ganar en el parchis no siempre es necesario obtener en la tirada del dado la puntuación más alta. ¿Qué influye en los resultados para que unos jugadores ganen y otros pierdan?

Criterio de corrección.

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

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

- a) La puntuación es importante porque te permite avanzar.
- b) La suerte de caer en casillas en las que puedes “comer” a otros jugadores y puedes contar los puntos de bonificación por entrar en casa o por comer.

1 punto: incluye una.

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

Tarea 8. Busca en Internet modelos de parchís. Elige uno, copia la imagen y describe como es.

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) Describe como es.

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 obtenida⁵:

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					
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					

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

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 Concurso.

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

Juego	El Parchís
Requisitos	Entrega de material escolar
Fases	Tres

1 punto, completas uno o dos.

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

Tarea 2. Formas parte de la organización, ¿cómo estableces el número de partidas con un tablero en cada fase?

1 punto, la opción D. Dividir los participantes por el número de grupos.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contestas.

Tarea 3. En una clase se inscriben 20 ¿Cuántos jugadores tendría cada tablero?

1 punto, la opción A. Cinco.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contestas.

Tarea 4. El número de veces que un jugador tira el dado, ¿se llama?

1 punto, elige A. Frecuencia.

0 puntos, da otras respuestas.

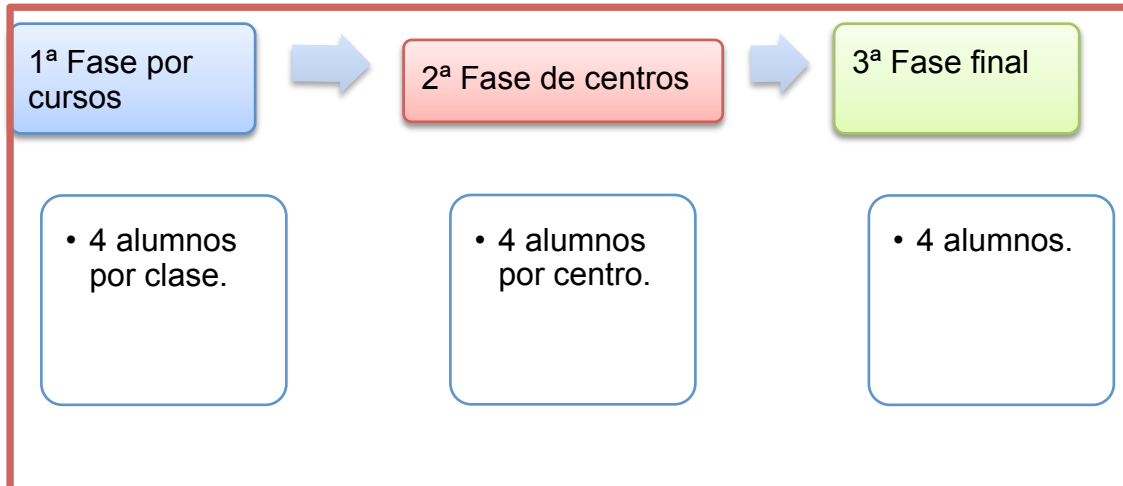
N, no respondes.

Tarea 5. Distribuye el número de finalistas de cada una de las fases.

2 puntos, cuando:

a) Incluyes y sitúa las tres fases. Las ordena de forma correcta.

b) Interpretas de forma correcta que en cada fase concluyen cuatro alumnos.



1 punto, Incluyes las tres fases aunque cometas algún error de ubicación.

0 puntos, omites las fases y los alumnos son cuatro o no responde.

Tarea 6. Cuando lanzamos el dado puede salir un número par o impar. ¿Qué probabilidad hay de que salga un número par?

1 punto, la opción B. La mitad de las veces que lanzamos el dado.

0 puntos cualquiera de las restantes opciones.

N, no contestas.

Tarea 7. Para ganar en el parchis no siempre es necesario obtener en la tirada del dado la puntuación más alta. ¿Qué influye en los resultados para que unos jugadores ganen y otros pierdan?

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

a) La puntuación es importante porque te permite avanzar.

b) La suerte de caer en casillas en las que puedes “comer” a otros jugadores y puedes contar los puntos de bonificación por entrar en casa o por comer.

1 punto: incluyes una.

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

Tarea 8. Busca en Internet modelos de parchis. Elige uno, copia la imagen y describe como es.

2 puntos, si cumples los siguientes criterios:

a) Copias y pegas la imagen.

b) Describes como es.

1 punto, cumples a) o b).

0 puntos, no utilizas Internet o no respondes.

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.

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

0 puntos, el resto o varias opciones.

N, no respondes.

Tarea 10. ¿Qué resultado piensas obtener?

1 punto cuando la respuesta es coherente con la puntuación obtenida⁶:

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.

⁶ 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 actitudes.

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

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). 7. Utilizar la lectura y las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información [...] (CE 9).	3. La vida y convivencia en sociedad	Descripción y acercamiento de las manifestaciones culturales propias. 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.
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. "Tira el dado y gana".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...