

GÁLIX, EL SUPERHEROE.

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO. 2010.

4º DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

UNIDAD DE EVALUACIÓN: 18. RESOLVER PROBLEMAS.

OFICINA DE EVALUACIÓN.

VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN.

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA.

ÍNDICE.

1	PRESENTACIÓN. UNIDADES DE EVALUACIÓN.	2
2	DEFINICIÓN.	4
3	INDICADORES.	4
4	CONTEXTO O CONDICIONES DE APLICACIÓN.	4
5	CUADERNO DEL ALUMNO.....	5
5.1	Instrucciones.	5
5.2	Escenario. Gálíx, el superheroe.	5
5.3	Cuestionario de tareas.	6
6	CRITERIOS.....	7
6.1	Corrección.....	7
6.2	Plantilla de corrección.	10
6.3	Calificación.....	10
7	AUTOEVALUACIÓN.	10
8	ESPECIFICACIONES.....	14
8.1	Esquema-síntesis de la Unidad de Evaluación.	14
8.2	Objetivos.	14
8.3	Contenidos.	15
8.4	Capacidades y procesos.....	17

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 las competencias para conocer lo que realmente se evalúa.
- Tener en cuenta en el diseño y la interpretación, que el nivel de dominio, logro o desarrollo de la competencia de una persona no tiene un límite fijo ni estable y su valoración puede ser muy diferente según los indicadores.
- El uso de la autoevaluación como herramienta clave para el desarrollo de la competencia a partir del reconocimiento del error.

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

Una UdE 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.

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.

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 que 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. “GÁLIX, EL SUPERHEROE”³.

REFERENTE: DECRETO 68/2007, DE 28 DE MAYO, POR EL QUE SE ESTABLECE EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

ÁREAS Y BLOQUES DE CONTENIDO:

MATEMÁTICAS. 1. LA COMPRENSIÓN, REPRESENTACIÓN Y USO DE LOS NÚMEROS: OPERACIONES Y MEDIDA. 3. RECOGIDA DE INFORMACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA VIDA COTIDIANA.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA: 1. COMUNICACIÓN ESCRITA.

TEMPORALIZACIÓN: SEGÚN PROGRAMACIÓN.

3 INDICADORES.

Se definen como indicadores para la evaluación:

1. Formular y resolver problemas matemáticos.
2. Utilizar técnicas de registro y de representación gráfica y numérica.
3. Utilizar operaciones con números naturales.
4. Revisar la corrección de los cálculos.
5. Describir e interpretar los resultados.
6. Identificar el estilo de aprendizaje.
7. Autoevaluar el proceso seguido y el resultado.

4 CONTEXTO O CONDICIONES DE APLICACIÓN.

La Unidad de Evaluación “**Gálix, el superheroe**” tiene un carácter intercompetencial, incluye indicadores de carácter receptivo, productivo y valorativo. A través de **siete tareas** y utilizando como escenario un videojuego, se valora el uso de habilidades relacionadas con las Competencias Matemática y Aprender a aprender.

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 30 minutos, incluyendo la lectura de las Instrucciones y de todas las tareas.

Puedes consultar el diccionario y la calculadora.

³ Esta UdE fue elaborada por la Oficina de Evaluación para su aplicación en la segunda fase de la Evaluación de Diagnóstico de 4º de Educación Primaria (2010).

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

Al concluir la Unidad de Evaluación, está previsto un procedimiento de autoevaluación por parte del alumnado, con una duración máxima de 30 minutos hasta cubrir el tiempo total previsto para una sesión de clase.

5 CUADERNO DEL ALUMNO

5.1 Instrucciones.

Antes de responder a las tareas vamos a leer estas Instrucciones, para conocer qué debes hacer para responder correctamente.

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 tiene 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.

Lea con atención las preguntas antes de responder.

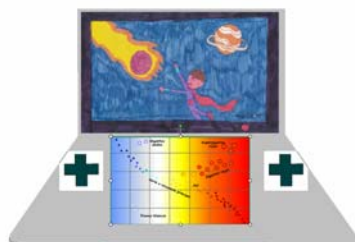
Consulta el texto cuantas veces necesites.

Utiliza el diccionario o, en su caso, la calculadora siempre que lo consideres necesario.

El tiempo máximo para realizar la Unidad de Evaluación es de 30 minutos.

5.2 Escenario. Gálix, el superheroe.

El personaje que ves en la pantalla del videojuego se llama Gálix y su misión es defender nuestro planeta de los peligros que le puedan amenazar.



En esta ocasión tiene que viajar fuera de la atmósfera de la Tierra para desviar la trayectoria de un meteorito que se dirige con gran velocidad hacia la órbita terrestre.

Durante el juego van apareciendo estrellas en la pantalla inferior. Cada vez que un jugador atrapa una estrella, el superhéroe Gálix avanza 10

metros.

Una amiga nuestra, Luisa, ha jugado dos partidas. En la primera, Gálíx avanzó 80 metros y en la segunda partida, atrapó 12 estrellas.

¿Podemos decir que nuestro héroe ha recorrido la misma distancia en las dos partidas?

5.3 Cuestionario de tareas.

1. Lee detenidamente el texto y responde.

¿Qué queremos saber?	
¿Qué datos tenemos?	

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

2. Coloca una cruz (X) en aquellas celdas de la tabla, que nos indican el recorrido del superhéroe Gálíx en cada una de las partidas.

Metros													
130													
120													
110													
100													
90													
80													
70													
60													
50													
40													
30													
20													
10	X												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Estrellas													

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

3. ¿Qué operación tienes que realizar para calcular los metros que recorre el superhéroe Gálíx en la segunda partida?

- A. Suma, $12+10$
- B. Resta, $12-10$
- C. Multiplica, 12×10 .
- D. Divide, $12 : 10$.

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

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

4. Calcula los metros que ha recorrido en la segunda partida. Comprueba que el resultado es correcto.

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

5. Una vez hechos los cálculos, responde: ¿Ha recorrido Gálíx el superhéroe los mismos metros en ambas partidas? Explica tu respuesta.

3	2	1	0	N
---	---	---	---	---

6. 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
---	---	---

7. En tu opinión, ¿qué resultado has obtenido?

- A. Muy bueno.
B. Bueno.
C. Suficiente.
D. Bajo.

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

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

6 CRITERIOS

6.1 Corrección.

1. Lee detenidamente el texto y responde.

Criterios de corrección.

Se valora la competencia para formular y resolver problemas (I1).

2 puntos, cuando comprende el interrogante a) y recoge, al menos, uno de los datos que aporta b).

a) ¿Qué queremos saber? Si el superhéroe Gálix ha recorrido la misma distancia en las dos partidas.

b) ¿Qué datos tenemos? Una estrella cada 10 metros.

1ª partida 80 metros; 2ª partida: 12 estrellas.

1 punto, responde correctamente sólo a una de las cuestiones de forma completa.

0 puntos, responde de forma incorrecta a las dos cuestiones o no responde.

2. Coloca una cruz (X) en aquellas celdas de la tabla, que nos indican el recorrido del superhéroe Gálix en cada una de las partidas.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia del alumno para usar de técnicas de registro y de representación gráfica y numérica (I2).

2 puntos cuando marca bien ambas celdas (8, 80) y (12, 120).

Metros													
130													
120												X	
110													
100													
90													
80								X					
70													
60													
50													
40													
30													
20													
10	X												
Estrellas													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

1 punto cuando marca una de las dos y no marca la otra.

0 puntos cuando marca de forma incorrecta y cuando no responde.

3. ¿Qué operación tienes que realizar para calcular los metros que recorre el superhéroe Gálix en la segunda partida?

- A. Suma, $12+10$
- B. Resta, $12-10$
- C. Multiplica, 12×10 .
- D. Divide, $12:10$.

Criterios de corrección.

Se valora la competencia para utilizar las operaciones con números naturales (I3).

1 punto, C.

0 puntos, el resto o varias opciones.

N, no responde.

4. Calcula los metros que ha recorrido en la segunda partida. Comprueba que el resultado es correcto.

Criterios de corrección.

Se valora la competencia del alumno para revisar la corrección en los cálculos (14).

2 puntos, realiza correctamente ambas operaciones y cálculos.

a) Multiplica $12 \times 10 = 120$.

b) Divide $120:10 = 12$ para comprobar si es correcto el resultado.

1 punto, únicamente resuelve la multiplicación, o cuando plantea correctamente ambos, pero comete errores en los cálculos.

0 puntos, no elige las operaciones adecuadas o no responde.

5. Una vez hechos los cálculos, responde: ¿Ha recorrido Gáliz el superhéroe los mismos metros en ambas partidas? Explica tu respuesta.

Criterio de corrección:

Se valora la competencia del alumno para la descripción e interpretación de los resultados (15).

a) No.

b) Describe lo recorrido en cada partida: 80 metros en la primera y 120 metros en la segunda.

c) Compara: en la segunda hizo 40 metros más que en la primera.

3 puntos, cuando cumple con los tres criterios.

2 puntos, cuando cumple con dos aunque no concluya de forma explícita la comparación o no describa el recorrido de cada partida.

1 punto, cuando se limita a decir que no sin más respuesta.

0 puntos, cuando la respuesta no responde a la pregunta o no contesta.

6. 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 (16).

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.

7. En tu opinión, ¿qué resultado has obtenido?

- A. Muy bueno.
- B. Bueno.
- C. Suficiente.
- D. Bajo.

Criterio de corrección.

Se valora la competencia para enjuiciar la calidad del resultado (I7).

La puntuación (1 punto) se obtiene al asociar y ver la coherencia entre la valoración dada y el resultado obtenido. 1 punto:

Para los que eligen A) y obtienen puntuaciones de 11 o más puntos.

Para los que eligen B) y obtienen puntuaciones entre 8 y 10 puntos.

Para los que eligen C) y obtienen puntuaciones entre 5 y 9 puntos.

Para los que eligen D) y obtienen puntuaciones de 4 o menos puntos.

0 puntos, en el resto de los casos o cuando selecciona más de una opción.

N, cuando no contesta.

6.2 Plantilla de corrección.

Registro	Alumno						
Tarea Nº	Indicadores:	F	N	0	1	2	3
1	Formular y resolver problemas matemáticos.	RC					
2	Utilizar técnicas de registro y de representación gráfica y numérica.	RC					
3	Utilizar operaciones con números naturales.	EM					
4	Revisar la corrección de los cálculos.	RC					
5	Describir e interpretar los resultados.	RA					
6	Identificar el estilo de aprendizaje.	EM					
7	Autoevaluar el proceso seguido y el resultado.	EM					
Total							

6.3 Calificación.

Niveles de desarrollo.	1	2	3	4	5	6
	0-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
Puntuación total.					12 puntos	

7 AUTOEVALUACIÓN.

Instrucciones.

Ahora vas a corregir la prueba que acabas de realizar para conocer los aciertos y los errores. La corrección la revisará después el profesor/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!

Plantilla.

Tarea 1. Lee detenidamente el texto y responde.

2 puntos, cuando respondes al interrogante a) y recoges, al menos, uno de los datos que aporta b).

a) ¿Qué queremos saber? Si el superhéroe Gálíx ha recorrido la misma distancia en las dos partidas.

b) ¿Qué datos tenemos? Una estrella cada 10 metros.

1ª partida 80 metros; 2ª partida: 12 estrellas.

1 punto, respondes correctamente sólo a una de las cuestiones de forma completa.

0 puntos, respondes de forma incorrecta a las dos cuestiones o no responde.

Tarea 2. Coloca una cruz (X) en aquellas celdas de la tabla, que nos indican el recorrido del superhéroe Gálíx en cada una de las partidas.

2 puntos cuando marcas bien ambas celdas (8, 80) y (12, 120).

Metros													
130													
120												X	
110													
100													
90													
80								X					
70													
60													
50													
40													
30													
20													
10	X												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Estrellas													

1 punto cuando marca una de las dos y no marca la otra.

0 puntos cuando marca de forma incorrecta y cuando no responde.

Tarea 3. ¿Qué operación tienes que realizar para calcular los metros que recorre el superhéroe Gálíx en la segunda partida?

1 punto, cuando respondes C. Multiplica, 12×10

0 puntos, el resto o varias opciones.

N, no respondes.

Tarea 4. Calcula los metros que ha recorrido en la segunda partida. Comprueba que el resultado es correcto.

2 puntos, realizas correctamente ambas operaciones y cálculos.

a) Multiplicas $12 \times 10 = 120$.

b) Divides $120:10 = 12$ para comprobar si es correcto el resultado.

1 punto, únicamente resuelves la multiplicación, o planteas correctamente ambos, pero cometes errores en los cálculos.

0 puntos, no eliges las operaciones adecuadas o no responde.

Tarea 5. Una vez hechos los cálculos, responde: ¿Ha recorrido Gálix el superhéroe los mismos metros en ambas partidas? Explica tu respuesta.

3 puntos, cuando cumples con los tres criterios.

a) No.

b) Describes lo recorrido en cada partida: 80 metros en la primera y 120 metros en la segunda.

c) Comparas: en la segunda hizo 40 metros más que en la primera.

2 puntos, cuando cumples con dos aunque no concluyas de forma explícita la comparación o no describes el recorrido de cada partida.

1 punto, cuando te limitas a decir que no sin más respuesta.

0 puntos, cuando la respuesta no responde a la pregunta o no contestas.

Tarea 6. 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, cuando respondes B. Me gusta hacer tareas nuevas, buscar soluciones

0 puntos, el resto o varias opciones.

N, no respondes.

Tarea 7. En tu opinión, ¿qué resultado has obtenido?

Suma los puntos obtenidos, sin tener en cuenta esta tarea y valora con 1 punto, cuando: Eliges A) y obtienes una puntuación de 11 o más puntos. Eliges B) y obtienes una puntuación entre 8 y 10 puntos. Eliges C) y obtienes una puntuación entre 5 y 9 puntos. Eliges D) y obtienes puntuaciones de 4 o menos puntos.

0 puntos, en el resto de los casos o cuando seleccionas más de una opción.

N, cuando no contestas.

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.

Tareas/ Indicadores	F	P	CCBB	Ca	O
1 Formular y resolver problemas matemáticos.	RC	2,1,0	2	23	ñ3
2 Utilizar técnicas de registro y de representación gráfica y numérica.	RC	2,1,0	2	24	ñ1
3 Utilizar operaciones con números naturales.	EM	1,0,N	2	22	g
4 Revisar la corrección de los cálculos.	RC	2,1,0	2	7	g
5 Describir e interpretar los resultados.	RA	3,2,1,0	2	11	g
6 Identificar el estilo de aprendizaje.	EM	1,0,N	7	11	b1
7 Autoevaluar el proceso seguido y el resultado.	EM	1,0,N	7	11	b1

F. Formato de la tarea; P. Puntuación; CCBB. Competencia básica; Ca. Capacidad; Ob. Objetivo.

8.2 Objetivos.

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

Tareas/ Indicadores	Objetivos generales de etapa
1 Formular y resolver problemas matemáticos.	ñ3 Resolver problemas y necesidades de la vida diaria.
2 Utilizar técnicas de registro y de representación gráfica y numérica.	ñ1 Utilizar fuentes de información.
3 Utilizar operaciones con números naturales.	g Estimar, operar y resolver problemas de la vida cotidiana.
4 Revisar la corrección de los cálculos.	
5 Describir e interpretar los resultados.	
6 Identificar el estilo de aprendizaje.	b1 Tener confianza en sí mismo e iniciativa personal
7 Autoevaluar el proceso seguido y el resultado.	

8.3 Contenidos.

Tabla 3: Áreas: Objetivos generales, criterios de evaluación y contenidos.			
Objetivos generales	Criterios de evaluación	Contenidos	
		Bloque	Descripción
Área: Matemáticas			
1. Elaborar y utilizar instrumentos y estrategias personales para cálculo mental.	2. Utilizar estrategias personales de cálculo mental en cálculos relativos a la suma, resta, multiplicación y división simples. 3. Realizar cálculos numéricos con números naturales, utilizando el conocimiento del sistema de numeración decimal y las propiedades de las operaciones, en situaciones de resolución de problemas.	1. La comprensión, representación y uso de los números: operaciones y medida.	Operaciones: Uso automatizado de la suma, la resta, la multiplicación y la división. Multiplicación de un número por la unidad seguida de ceros. Construcción de la relación entre las distintas operaciones. Estrategias de cálculo: Utilización de los algoritmos estándar, en contextos de resolución de problemas, de suma, resta, multiplicación y división por una cifra. Utilización de estrategias personales de cálculo mental. Estimación del resultado de una operación entre dos números, valorando si la respuesta es razonable. Uso de la calculadora para revisar la estimación y el cálculo mental.
3. Utilizar técnicas elementales de recogida de datos para obtener información, representarla de forma gráfica y numérica y formarse un juicio sobre la misma.	7. Recoger datos sobre hechos y objetos de la vida cotidiana utilizando técnicas sencillas de recuento, ordenar estos datos atendiendo a un criterio de clasificación y expresar el resultado de forma en tabla o gráfica.	3. Recogida de información y resolución de problemas de la vida cotidiana.	Registro y representación: Tablas de datos. Lectura e interpretación de tablas de doble entrada de uso habitual en la vida cotidiana. Interpretación y descripción verbal de elementos significativos de gráficos sencillos relativos a fenómenos familiares. Resolución de problemas: Comprensión de enunciados de problemas, búsqueda de alternativas y descripción del proceso a seguir. Uso de estrategias: Representación. Desarrollo de las operaciones, cálculo y revisión de resultados. Uso de la calculadora decidiendo sobre la conveniencia de usarla en función de la complejidad de los cálculos.
4. Expresar mediante fórmulas matemáticas situaciones reales y resolverlas con operaciones matemáticas.	8. Resolver problemas relacionados con el entorno que exijan cierta planificación, aplicando dos operaciones con números naturales como		

	máximo, así como los contenidos básicos de geometría o tratamiento de la información y utilizando estrategias personales de resolución.		
Área: Lengua castellana y literatura			
3. Leer de forma expresiva y comprensiva textos diversos.	5. Localizar y recuperar información explícita, realizar inferencias directas, contrastar con las ideas propias e interpretar el texto escrito.	2. Composición escrita: Leer.	Comprensión de textos escritos: localización de informaciones relevantes en la Web; uso de estrategias de comprensión a partir del significado.
5. Usar la lengua como vehículo eficaz de comunicación y aprendizaje en el resto de las áreas	7. Usar la lengua para la planificación, organización y presentación del contenido de otras áreas		

8.4 Capacidades y procesos

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

Tareas/ Indicadores		Procesos		Capacidades	
1	Formular y resolver problemas matemáticos.	4	Funcionales	23	Plantear y resolver problemas.
2	Utilizar técnicas de registro y de representación gráfica y numérica.	4	Funcionales	24	Registrar y representar.
3	Utilizar operaciones con números naturales.	4	Funcionales	22	Reproducir automatismos: calcular, medir,
4	Revisar la corrección de los cálculos.	1	Cognitivos	7	Interpretar y obtener consecuencias
5	Describir e interpretar los resultados.	1	Cognitivos	11	Revisar: metaevaluar, ser riguroso
6	Identificar el estilo de aprendizaje.	1	Cognitivos	11	Revisar: metaevaluar, ser riguroso
7	Autoevaluar el proceso seguido y el resultado	1	Cognitivos	11	Revisar: metaevaluar, ser riguroso