

FICHAS DE CODIFICACIÓN

Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: *Un día en el parque de atracciones*

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM01	
Competencia matemática			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un día en el parque de atracciones			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Carlos ha ido con sus 30 compañeros de clase al parque de atracciones.

Fíjate en la información y contesta.

¿Cuánto le ha costado a cada uno la entrada?

A cada uno le ha costado _____



CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: 5 €/ Cinco euros/ Cinco €/ 5 / Cinco.</p> <p>Ninguna puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM02	
Competencia matemática			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un día en el parque de atracciones			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica figuras planas en formas y objetos de la vida cotidiana.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Fíjate en el dibujo en el que se muestra el mapa del parque de atracciones.



Ahora completa siguiendo el ejemplo:

El puesto de palomitas, los baños y la montaña rusa tienen forma de	Cuadrado
Las sillas voladoras tienen forma de	
La noria y el tiovivo tienen forma de	
La sala de espectáculos tiene forma de	
La casa del terror y el tren de la bruja tienen forma de	

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 2: Escribe correctamente el nombre de las figuras: pentágono, círculo (se admite circunferencia), triángulo y rectángulo (se admite cuadrilátero/paralelogramo). No se tiene en cuenta la ortografía.</p> <p>Puntuación parcial: Código 1: Se admite un error.</p> <p>Ninguna puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Competencia matemática

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un día en el parque de atracciones

BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas relacionados con la medida, explicando el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones.		

Respuesta: Cerrada Semiconstruida Construida Abierta

Aquí puedes ver la altura de Laura, Jorge y Rut.

1 m 30 cm



Laura

1 m 35 cm



Jorge

1 m 20 cm



Rut

Para montar en las atracciones se exige esta altura mínima:

Atracciones	Altura
Montaña rusa	140 cm
Tren de la bruja	100 cm
Noria	125 cm

Marca con una X si las siguientes afirmaciones son Verdaderas o Falsas:

	Verdadero	Falso
Rut puede montarse en la noria.		
Rut solo puede montarse en el tren de la bruja.		
<u>Ningún</u> niño puede montarse en la montaña rusa.		
Laura puede montarse en el tren de la bruja y en la noria.		

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

Máxima puntuación:

Código 2: Falso – Verdadero – Verdadero – Verdadero

Puntuación parcial:

Código 1: Se admite un error.

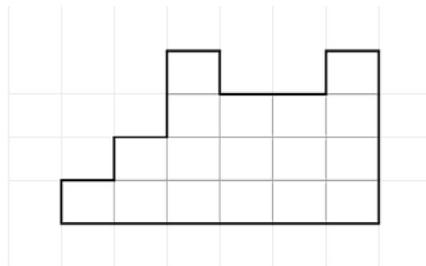
Ninguna puntuación:

Código 0: Más de un error.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM N°: CM04	
Competencia matemática			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un día en el parque de atracciones			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Estima el área de varias figuras planas con vértices en una cuadrícula, explicando el procedimiento seguido.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Carlos y sus amigos participaron en un taller de pintura. Carlos tuvo que colorear la figura siguiente:



¿Cuántos cuadraditos debe colorear Carlos?

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: 17 (con cifras o letras)</p> <p>Ninguna puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---