



COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA 6.º CURSO PRIMARIA

INSTRUCCIONES PARA EL CORRECTOR

Los criterios de corrección que aquí aparecen van dirigidos a las respuestas de las preguntas de tipo abierto, en las que hay que mantener unos criterios de corrección comunes para todos los alumnos que realizan la evaluación individualizada. El corrector asignará los códigos 1, 2, 0 o <<No contesta>> de acuerdo con los criterios que se establecen para cada ítem. Obsérvese que también habrá preguntas en las que el código 2 no pueda reflejarse.

En las preguntas de respuesta múltiple (A, B, C, D) la corrección la realiza automáticamente el programa informático por lo tanto, el corrector se limitará a marcar la misma respuesta que ha expresado el alumno en su hoja. Si el alumno marca dos respuestas, el corrector marcará la opción “Error”.

El corrector debe prestar especial atención en aquellas preguntas en las que se evalúe más de un estándar. Para ello, se han asignado letras o números a cada uno de los estándares que se evalúan.

Ítem 1:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
A B C D	Marque en la hoja de corrección la misma respuesta que ha expresado el alumno.
No contesta	La deja en blanco.
Error	El alumno ha marcado dos o más respuestas.



Ítem 2:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	Las coordenadas de los dos talleres de experimentos son las siguientes: (b6) y (e8) Se permitirá indicar primero número y después letra. Si el alumnado escribe las coordenadas adecuadamente y no incluye el paréntesis también se considera correcto.
2	Se equivoca en una de las coordenadas.
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.

Ítem 3:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
A B C D	Marque en la hoja de corrección la misma respuesta que ha expresado el alumno.
No contesta	La deja en blanco.
Error	El alumno ha marcado dos o más respuestas.



Ítem 4:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA								
1	<table><tr><td><input type="checkbox"/> A Ventilador</td><td><input type="checkbox"/> 1 Magnético</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> B Bombilla</td><td><input type="checkbox"/> 2 Calorífico</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> C Radiador</td><td><input type="checkbox"/> 3 Mecánico</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> D Electroimán</td><td><input type="checkbox"/> 4 Lumínico</td></tr></table>	<input type="checkbox"/> A Ventilador	<input type="checkbox"/> 1 Magnético	<input type="checkbox"/> B Bombilla	<input type="checkbox"/> 2 Calorífico	<input type="checkbox"/> C Radiador	<input type="checkbox"/> 3 Mecánico	<input type="checkbox"/> D Electroimán	<input type="checkbox"/> 4 Lumínico
<input type="checkbox"/> A Ventilador	<input type="checkbox"/> 1 Magnético								
<input type="checkbox"/> B Bombilla	<input type="checkbox"/> 2 Calorífico								
<input type="checkbox"/> C Radiador	<input type="checkbox"/> 3 Mecánico								
<input type="checkbox"/> D Electroimán	<input type="checkbox"/> 4 Lumínico								
0	Cualquier otra respuesta.								
No contesta	La deja en blanco.								

Ítem 5:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	Planificación del experimento: incluye elección de materiales y relata en qué consiste el experimento. Resultado obtenido: comunica el resultado obtenido. Ambos apartados tienen coherencia entre sí.
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.



Ítem 6:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
A B C D	Marque en la hoja de corrección la misma respuesta que ha expresado el alumno.
No contesta	La deja en blanco.
Error	El alumno ha marcado dos o más respuestas.

Ítem 7:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	El alumno/a plantea un problema coherente y que pueda resolverse al menos con dos operaciones, siendo una de ellas, una división.
2	El alumno/a plantea un problema coherente que se resuelve solo con una operación.
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.



Ítem 8:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
A B C D	Marque en la hoja de corrección la misma respuesta que ha expresado el alumno.
No contesta	La deja en blanco.
Error	El alumno ha marcado dos o más respuestas.

Ítem 9:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	La mejor oferta es la de la tienda "Deportilandia".
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.



Ítem 10:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	Realiza obligatoriamente las operaciones, independientemente del método que utilice, y el resultado es 10 partidas. Si el resultado de las operaciones es correcto y se equivoca al poner el resultado en la respuesta o no lo traslada al lugar destinado a poner la solución, se da por válido.
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.

Ítem 11:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	El alumno/a contesta que debería cambiar el taller de juegos de mesa porque es el menos votado y permanecer el de juegos tradicionales ya que es el taller más votado o respuesta similar.
2	El alumno/a argumenta que el taller más votado debe permanecer y el menos votado debe ser cambiado, aunque puede cometer un error al nombrar uno de los talleres.
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.



Ítem 12:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	Es suficiente que el alumnado haga referencia en su explicación al cambio de estado presente en la situación dada.
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.

Ítem 13:

CÓDIGO A MARCAR	RESPUESTA
1	El alumno/a explica correctamente su recorrido dibujado, siempre que pase por alguna de las calles que rodean la ferretería Dial y utilice expresiones como giro a la izquierda, continúo recto, giro a la derecha...
0	Cualquier otra respuesta.
No contesta	La deja en blanco.