

EVALUACIÓN ESCALA 2010-2011

2º

Educación
Primaria

Escritura, cálculo y lectura en Andalucía



Pautas de corrección



Agencia Andaluza de Evaluación Educativa
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Es necesario que, antes de corregir, lea atentamente los criterios o pautas de corrección de la prueba que se indican para cada pregunta.

En estos criterios de corrección se señala al lado de la pregunta cuál o cuáles son los elementos de competencia evaluados y la dimensión a la que pertenece cada uno.

Las puntuaciones de cada elemento de competencia se expresan en una escala que va de 1 a 4, siendo 1 la que corresponde a la respuesta menos adecuada y 4 la correspondiente a la más adecuada.

Dado que en esta prueba se evalúan las competencias en Comunicación lingüística en lengua española y Razonamiento matemático, al final de estas Pautas se incluye un cuadrante para cada una, en el que deberán consignarse las puntuaciones obtenidas por el alumnado de cada unidad.

Tenga en cuenta que, en ocasiones, con una sola pregunta se pretende evaluar varios elementos de competencia y no uno solo (como ocurre en la mayoría de las preguntas). En estos casos, cada elemento de competencia tiene unos criterios de corrección diferentes y habrá de otorgar tantas puntuaciones distintas como elementos de competencia se le indiquen en los criterios. Por ejemplo, en la pregunta 6 se evalúan tres elementos de competencia por lo que tendrá que anotar tres puntuaciones distintas (una por cada elemento evaluado). Observará que cada elemento de competencia aparece en un cuadro distinto con sus correspondientes criterios de corrección.

“INAUGURAMOS LA BIBLIOTECA ESCOLAR”



Hoy las alumnas y alumnos de 2º han visitado la nueva biblioteca del colegio.

Julia y Pepe están emocionados porque tienen muchas ganas de ver cómo ha quedado y de empezar a leer todos los libros que puedan.

Lo primero que hace la maestra Lola es decirles que rellene cada uno su carné de la biblioteca.

PREGUNTA 1

Rellena el tuyo. Ten cuidado y escríbelos correctamente.

BIBLIOTECA ESCOLAR	
NOMBRE:	FOTO
PRIMER APELLIDO:	
SEGUNDO APELLIDO:	
COLEGIO:	

INAUGURAMOS LA BIBLIOTECA ESCOLAR		1
Dimensión	PCL 2. EXPRESIÓN ESCRITA.	
Elemento competencia	2.2. Aplicar normas gramaticales y ortográficas sencillas.	
Puntuación	4	Completa correctamente los 4 datos que le piden.
	3	Completa correctamente 3 de los datos que le piden.
	2	Completa correctamente 2 de los datos que le piden.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 2

Al volver de nuevo a clase, Julia se da cuenta de que ha olvidado su carné en la biblioteca. Cuando vuelve se la encuentra ya cerrada, pero le han dejado esta nota en la puerta:

Hola Julia:

**Soy la maestra Eva, encargada de la biblioteca.
Tengo tu carné.**

Te lo has dejado olvidado encima de la mesa de lectura.

Dime dónde y cuándo quieres que te lo deje para que lo recojas.

Ahora, fijándote en la nota, contesta a las siguientes preguntas:

- A) ¿Quién escribe la nota?
- B) ¿Para quién es la nota?
- C) ¿Quién es la encargada de la biblioteca?
- D) ¿Dónde dejó Julia olvidado su carné de biblioteca?

INAUGURAMOS LA BIBLIOTECA ESCOLAR		2
Dimensión	PCL1. COMPRENSIÓN LECTORA.	
Elemento competencia	1.1. Localizar datos concretos en textos escritos.	
Puntuación	4	Escribe los 4 datos correctos: A) La maestra Eva. B) Para Julia. C) La maestra Eva. D) Encima de la mesa de lectura.
	3	Localiza y escribe 3 datos correctos.
	2	Localiza y escribe 2 datos correctos.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 3

La maestra Eva no pudo devolverle el carné a Julia a las 9:00 de la mañana. Se lo llevó 1 hora y media más tarde.

A) ¿A qué hora se lo llevó? Dibuja la hora en este reloj y escríbela con números debajo.

Eran las 11:00 y aún faltaba 1 hora y cuarto para que volvieran a abrir la biblioteca.

B) ¿A qué hora la abrían? Dibuja la hora en este reloj y escríbela con números debajo.

C) Julia perdió el carné el 4º día de la semana. Escribe el nombre de ese día.

Julia perdió el carné el _____.

INAUGURAMOS LA BIBLIOTECA ESCOLAR		3
Dimensión	PM2. EXPRESIÓN MATEMÁTICA.	
Elemento competencia	2.1. Expresar correctamente los resultados obtenidos al resolver problemas.	
Puntuación	4	Expresa correctamente los resultados de los tres apartados: A) Dibuja las 10:30 en el reloj y escribe debajo: 10:30. B) Dibuja las 12:15 en el reloj y escribe debajo: 12:15. C) El jueves.
	3	Comete 1 error.
	2	Comete 2 o 3 errores.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 4



Estos son los datos de los libros leídos en la biblioteca durante el mes de mayo.

CÓMICS	CUENTOS	POESÍA	ANIMALES
15	25	5	20

Representa en esta gráfica de barras los datos anteriores.

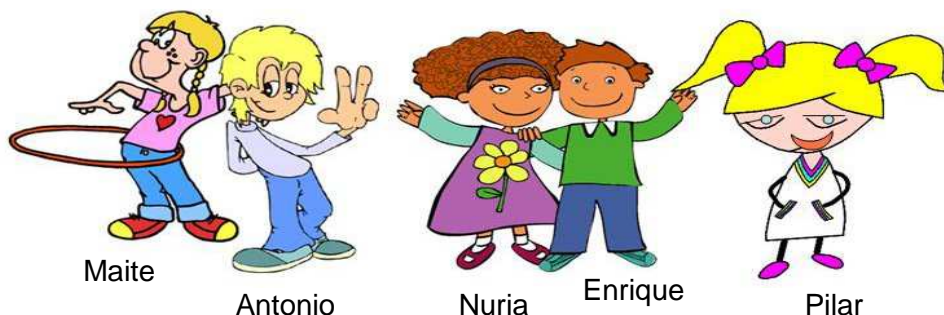
Colorea cada barra de un color diferente:

INAUGURAMOS LA BIBLIOTECA ESCOLAR		4
Dimensión	PM2. EXPRESIÓN MATEMÁTICA.	
Elemento competencia	2.2. Expresar información matemática en formato gráfico.	
Puntuación	4	Dibuja correctamente en el gráfico los 3 datos: cuentos, poesía y animales.
	3	Dibuja correctamente en el gráfico sólo 2 datos.
	2	Dibuja correctamente en el gráfico sólo 1 dato.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

“ESTAMOS DE CARNAVAL”

¡Llega el carnaval al cole! Enrique, Nuria, Antonio, Maite y Pilar son una pandilla de amigas y amigos que están en segundo de primaria. Deciden quedar al salir del cole porque quieren preparar los trajes para la fiesta de carnaval que están organizando.

Lo primero que hacen es decidir los disfraces que se van a poner.



PREGUNTA 5

¿Serías capaz de adivinar el disfraz que ha escogido cada uno?

- A) Nuria se disfrazará de una mujer, con poderes mágicos y que, generalmente, puede volar montada en una escoba.
- B) Pilar se disfrazará de alguien cuyo trabajo es atender a las personas y decirles lo que tienen que hacer para curarse cuando están enfermas.
- C) Enrique se disfrazará de un artista de circo, con la cara pintada, que nos hace reír.
- D) Maite se disfrazará de un personaje con parche en el ojo, que viaja en barco buscando tesoros.
- E) Antonio se disfrazará de un personaje con sábana blanca que en los cuentos sale de noche para asustar.

ESTAMOS DE CARNAVAL		5
Dimensión	PCL1. COMPRENSIÓN LECTORA.	
Elemento de competencia	1.2. Realizar inferencias sencillas en textos escritos.	
Puntuación	4	Completa correctamente las 5 frases: A) Bruja. B) Doctora (también se consideran correctas las respuestas médica o enfermera). C) Payaso. D) Pirata. E) Fantasma.
	3	Completa correctamente 4 de las 5 frases.
	2	Completa correctamente 2 o 3 de las 5 frases.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 6

Aquí tienes a Nuria y Enrique. Míralos atentamente y luego describe cómo es cada uno, siguiendo este orden:

¿CÓMO SON?

Su pelo, su cara...

¿CÓMO VAN VESTIDOS?

Qué ropa llevan, de qué color es...

¿CÓMO ESTÁN?

Cómo se sienten, qué hacen...



Tienes que escribir al menos 50 palabras en total. Es muy importante la presentación: haz la letra clara, respeta los márgenes, no te salgas de los renglones y cuida la limpieza.

ESTAMOS DE CARNAVAL		6
Dimensión	PCL2. EXPRESIÓN ESCRITA.	
Elemento de competencia	2.1. Producir frases y textos coherentes de forma creativa o a partir de modelos.	
Puntuación	4	Escribe un texto que tiene las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> - Tiene una extensión de al menos 50 palabras. - Es coherente con el fin de describir correctamente a los dos personajes a partir de la imagen aportada, presentando una información ordenada. - Trata, en cada personaje, los tres aspectos solicitados.
	3	Escribe un texto que tiene las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> - Tiene una extensión de al menos 40 palabras. - Es coherente con el fin de describir correctamente a los dos personajes a partir de la imagen aportada, presentando una información ordenada. - Trata, en cada personaje, dos de los aspectos solicitados.
	2	Escribe un texto que tiene las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> - Tiene una extensión de al menos 30 palabras. - Es coherente con el fin de describir correctamente a los dos personajes a partir de la imagen aportada. - Trata al menos dos de los aspectos solicitados (uno por personaje o dos del mismo personaje).
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

ESTAMOS DE CARNAVAL		6
Dimensión	PCL2. EXPRESIÓN ESCRITA.	
Elemento de competencia	2.2. Aplicar normas gramaticales y ortográficas sencillas.	
Puntuación	4	<p><u>Criterios de corrección:</u></p> <p>1. En una misma palabra no se computará más de un error, aunque lo hubiera.</p> <p>2. Si la misma palabra aparece varias veces mal escrita sólo se computará una vez.</p> <p>3. La extensión del texto no será inferior a 50 palabras.</p> <p>En la corrección se tendrán en cuenta sólo los errores de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Segmentación de las palabras. - Uso de la coma en enumeraciones, el punto y seguido, la interrogación. - La mayúscula en los nombres propios y después de punto. - Errores de "ortografía natural" (al leerse pierden o cambian su significado), como por ejemplo: CARETERA, PALNETA, LO_ NIÑOS, etc. <p>El % de errores se calculará de la siguiente forma:</p> $\% \text{ ERRORES} = \frac{\text{N}^\circ \text{ de errores}}{\text{N}^\circ \text{ de palabras escritas}} \times 100$ <p>Un porcentaje de errores inferior al 5%: 4 PUNTOS.</p>
	3	<p><u>Dos posibilidades:</u></p> <p>a) Un porcentaje de errores entre el (5%,10%). Escribe mínimo 50 palabras.</p> <p>b) El porcentaje de errores es inferior al 5% pero ha escrito entre 40 - 49 palabras.</p>
	2	<p><u>Dos posibilidades:</u></p> <p>a) Un porcentaje de errores entre el (10%,15%). Escribe mínimo 50 palabras.</p> <p>b) El porcentaje de errores es inferior al 5% pero ha escrito entre 30 - 39 palabras.</p>
	1	Resto de posibilidades.

Criterios de corrección:

a) **LETRA:**

2 PUNTOS: Letra clara y legible.

1 PUNTO: Letra legible aunque poco clara.

0 PUNTO: Letra difícilmente legible.

b) **RESPECTO DE LOS MÁRGENES:**

Se añadirá 1 PUNTO a la puntuación anterior si respeta los márgenes (se ajusta de forma generalizada a los límites derecho, izquierdo, superior e inferior y a la pauta del renglón).

c) **LIMPIEZA:**

Se añadirá 1 PUNTO si de forma generalizada presenta el texto sin tachones, borrones o roturas.

ESTAMOS DE CARNAVAL		6
Dimensión	PCL2. EXPRESIÓN ESCRITA.	
Elemento de competencia	2.3. Cuidar la presentación de los escritos.	
Puntuación	4	Escribe un texto con un mínimo de 50 palabras obteniendo 4 puntos según los anteriores criterios.
	3	<u>Dos posibilidades:</u> a) Escribe un texto con un mínimo de 50 palabras obteniendo tres puntos según los anteriores criterios. b) Escribe un texto con un mínimo de 40 - 49 palabras obteniendo cuatro puntos según los anteriores criterios.
	2	<u>Tres posibilidades:</u> a) Escribe un texto con un mínimo de 50 palabras obteniendo dos puntos según los anteriores criterios. b) Escribe un texto con un mínimo de 40 - 49 palabras obteniendo tres puntos según los anteriores criterios. c) Escribe un texto con un mínimo de 30 - 39 palabras obteniendo cuatro puntos según los anteriores criterios.
	1	Resto de posibilidades.

PREGUNTA 7

Una vez decididos los disfraces, la pandilla se dirige a una tienda para comprarlos. El dependiente les da esta lista de precios:

LISTA DE PRECIOS	
DISFRAZ DE BRUJA:	17 EUROS
DISFRAZ DE PAYASO:	21 EUROS
DISFRAZ DE MÉDICA:	14 EUROS
DISFRAZ DE FANTASMA:	20 EUROS
DISFRAZ DE PIRATA:	12 EUROS

Contesta a las siguientes preguntas:

- A) ¿Qué diferencia de precio hay entre el disfraz más caro y el más barato? Realiza las operaciones y escribe correctamente el resultado.
- B) ¿Cuánto cuestan en total los 5 disfraces?
- C) ¿Cuánto cuestan en total los disfraces de bruja, pirata y médica?
- D) ¿Se podrían comprar dos de estos disfraces con 30 euros? ¿Cuáles?

ESTAMOS DE CARNAVAL		7
Dimensión	PM2. EXPRESIÓN MATEMÁTICA.	
Elemento de competencia	<p>2.1. Expresar correctamente los resultados obtenidos al resolver problemas.</p> <p><i>Se corrige sólo en el espacio "RESULTADO".</i></p> <p><i>Se toman como referencia los resultados que haya obtenido el alumnado después de realizar sus cálculos (n).</i></p> <p><i>Se considera correcto cuando aparecen al menos lo señalado en "negrita", aunque las cantidades no sean correctas.</i></p>	
Puntuación	4	<p>Expresa de forma adecuada los resultados que haya obtenido al resolver los 4 problemas.</p> <p>A) La diferencia entre el disfraz más caro y más barato es de n euros.</p> <p>B) Los 5 disfraces juntos cuestan n euros.</p> <p>C) Los disfraces de bruja, pirata y médica cuestan n euros.</p> <p>D) Los disfraces que se pueden comprar con n euros son "nombre de los disfraces cuyos datos ha utilizado".</p>
	3	Expresa de forma adecuada los resultados que haya obtenido al resolver 3 problemas.
	2	Expresa de forma adecuada los resultados que haya obtenido al resolver 2 problemas.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

ESTAMOS DE CARNAVAL		7
Dimensión	PM3. PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS.	
Elemento de competencia	<p>3.1. Seleccionar los datos apropiados para resolver un problema.</p> <p><i>Se corrige sólo el espacio “DATOS”.</i></p> <p><i>No se valora ni las operaciones ni los resultados.</i></p> <p><i>Se toma como referencia la información del enunciado y se considera necesario lo reseñado en negrita.</i></p>	
Puntuación	4	<p>A) Disfraz de pirata 12 euros y disfraz de payaso 21 euros.</p> <p>B) Disfraz de pirata 12 euros, disfraz de payaso 21 euros, disfraz de bruja 17 euros, disfraz de fantasma 20 euros y disfraz de médica 14 euros.</p> <p>C) Disfraz de pirata 12 euros, disfraz de bruja 17 euros y disfraz de médica 14 euros.</p> <p>D) Disfraz de pirata 12 euros y disfraz de bruja 17 euros o disfraz de pirata 12 euros y disfraz de médica 14 euros.</p>
	3	Selecciona correctamente los datos correctos en 3 problemas.
	2	Selecciona correctamente los datos correctos en 2 problemas.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

ESTAMOS DE CARNAVAL		7
Dimensión	PM3. PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS.	
Elemento de competencia	<p>3.2. Seleccionar estrategias adecuadas para resolver problemas.</p> <p><i>Se corrige en el espacio “OPERACIÓN”. Sólo se valora la selección de la operación.</i></p> <p><i>Se considera “D” el precio del disfraz seleccionado.</i></p>	
Puntuación	4	<p>Plantea una operación coherente con el objetivo resolutivo del problema, independientemente de los errores que pudieran producirse en la selección de los datos o los cálculos algorítmicos en los 4 problemas.</p> <p>A) Plantea una resta entre el precio de 2 disfraces: D1 - D2 = n, siendo el minuendo mayor que el sustraendo.</p> <p>B) Plantea una suma con los 5 datos: D1+D2+D3+D4+D5 = n.</p> <p>C) Plantea una suma con el precio de los 3 disfraces: D1+D2 +D3= n.</p> <p>D) Plantea una suma cuyo resultado sea 30 o menos de 30.</p>
	3	Plantea una operación coherente en 3 de los 4 problemas.
	2	Plantea una operación coherente en 2 de los 4 problemas.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

ESTAMOS DE CARNAVAL		7
Dimensión	PM3. PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS.	
Elemento de competencia	<p>3.3. Utilizar con precisión procedimientos de cálculo, fórmulas y algoritmos para la resolución de problemas.</p> <p><i>Se corrige en el espacio “OPERACIÓN”. Sólo se valora la resolución correcta de la operación.</i></p>	
Puntuación	4	<p>Resuelve correctamente las operaciones planteadas en los 4 problemas.</p> <p>A) Efectúa correctamente la resta que plantea: 9 euros.</p> <p>B) Efectúa correctamente la suma que plantea: 84 euros.</p> <p>C) Efectúa correctamente la suma que plantea: 43 euros.</p> <p>D) Efectúa correctamente la suma que plantea: 29 euros o 26 euros.</p>
	3	Resuelve correctamente las operaciones planteadas en 3 problemas.
	2	Resuelve correctamente las operaciones planteadas en 2 problemas.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 8

¡Ahora toca pagar! Este es el dinero que tenían entre todas y todos para pagar los disfraces.

Contesta a las siguientes preguntas:

- A) ¿Cuánto dinero hay en monedas?
- B) ¿Cuánto dinero hay en billetes?
- C) Escribe la cantidad de dinero que llevan en total y el nombre de esa cantidad:
- D) Rodea la cantidad exacta para pagar el disfraz de bruja con el menor número de billetes y monedas.

ESTAMOS DE CARNAVAL		8
Dimensión	PM1. ORGANIZAR, COMPRENDER E INTERPRETAR INFORMACIÓN.	
Elemento de competencia	1.3. Identificar el significado de la información numérica y simbólica.	
Puntuación	4	Completa de forma adecuada los 4 apartados: A) 6 euros / seis*. B) 85 euros / ochenta y cinco*. C) 91 euros /noventa y uno*. D) Rodea los billetes de 10 €, 5 € y 2 € en monedas (2 de 1 € o 1 de 2 €). *No se contabilizan los errores ortográficos.
	3	Completa de forma adecuada 3 apartados.
	2	Completa de forma adecuada 2 apartados.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

“MUCHOS, MUCHOS ANIMALES...”

PREGUNTA 9

La mariposa y el hipopótamo sabían que podían ser amigos aunque eran muy distintos entre sí.

Estas parejas de animales también hablan de lo diferentes que son.

- A) ¿Qué crees que se dirían la hormiga y el oso?
- B) ¿Qué crees que se dirían el pez y la tortuga?
- C) ¿Qué crees que se dirían la rana y el pájaro?

MUCHOS, MUCHOS ANIMALES		9
Dimensión	PCL 1. COMPRENSIÓN LECTORA.	
Elemento de competencia	1.3. Relacionar los contenidos de los textos con las propias ideas y experiencias.	
Puntuación	4	Emplea expresiones propias coherentes con la situación, evidenciando una comprensión de los seis personajes.
	3	Emplea expresiones propias coherentes con la situación, evidenciando una comprensión de cuatro o cinco personajes.
	2	Emplea expresiones propias coherentes con la situación, evidenciando una comprensión de dos o tres personajes.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 10

Lee lo que se están contando la jirafa y el hipopótamo.

Te planteamos cuatro preguntas sobre lo que han dicho estos animales. Elige y marca con una X la respuesta correcta a cada una de ellas.

A	¿Cuántos kilos comen los dos juntos cada día?	<input type="checkbox"/> Se multiplica lo que comen por 2. <input type="checkbox"/> Se suma lo que come cada animal al día.
B	¿Cuántos kilos come la jirafa más que el hipopótamo cada día?	<input type="checkbox"/> Se suman 62 y 38. <input type="checkbox"/> Se halla la diferencia entre 62 y 38.
C	¿Cuántos kilos comerá la jirafa en una semana?	<input type="checkbox"/> Se multiplica por 7 lo que come la jirafa en un día. <input type="checkbox"/> Se suma 62 y 7.
D	¿Cómo se expresa que el hipopótamo come menos que la jirafa?	<input type="checkbox"/> $38 < 62$. <input type="checkbox"/> $38 > 62$.

MUCHOS, MUCHOS ANIMALES		10
Dimensión	PM 3. PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS.	
Elemento de competencia	3.2. Seleccionar estrategias adecuadas para resolver un problema.	
Puntuación	4	Elige las cuatro opciones de forma adecuada: A) Se suma lo que come cada animal al día. B) Se halla la diferencia entre 62 y 38. C) Se multiplica por 7 lo que come la jirafa en un día. D) $38 < 62$.
	3	Elige 3 opciones de forma adecuada.
	2	Elige 1 o 2 opciones de forma adecuada.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 11

Ahora escribe tú una redacción sobre este otro animal.

Debe tener al menos 50 palabras. Puedes referirte a:

- ¿Qué animal es?
- Cómo son las distintas partes de su cuerpo.
- En qué lugares crees que vive.
- Qué come.
- Si piensas que le gusta vivir solo o con otros de su especie.
- Qué cosas imaginas que le gustarán.
- Dónde lo has visto.
- Si te gusta este animal...

MUCHOS, MUCHOS ANIMALES		11
Dimensión	PCL2. EXPRESIÓN ESCRITA.	
Elemento de competencia	2.1. Producir frases y textos coherentes de forma creativa o a partir de modelos.	
Puntuación	4	<p>Escribe un texto que cumple las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribe un texto de, al menos, 50 palabras. - Las ideas están bien ordenadas. - Su contenido se ajusta al tema. - Se incluyen los aspectos que se le sugieren (rasgos físicos, su forma de vida y experiencias propias). - No aparecen frases inacabadas o sin sentido ni excesivas repeticiones de palabras.
	3	<p><u>Dos posibilidades:</u></p> <p>a) Escribe un texto que cumple las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribe un texto de, al menos, 50 palabras. - Las ideas están bien ordenadas. - Su contenido se ajusta al tema. - Se incluyen aspectos referidos a los rasgos físicos y su forma de vida, pero no aporta experiencias propias. - Aparece alguna frase inacabada o alguna repetición injustificada de palabras. <p>b) Escribe un texto de entre 40 - 49 palabras con los criterios del nivel 4.</p>
	2	<p><u>Tres posibilidades:</u></p> <p>a) Escribe un texto que cumple las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribe un texto de, al menos, 50 palabras. - Las ideas aparecen desordenadas. - Su contenido se ajusta al tema. - Se incluyen escasos aspectos de los que se sugieren. - Aparecen frases inacabadas o no ajustadas al tema y/o excesivas repeticiones de palabras. <p>b) Escribe un texto de entre 40 - 49 palabras con los criterios del nivel 3.</p> <p>c) Escribe un texto de entre 30 - 39 palabras con los criterios del nivel 4.</p>
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

MUCHOS, MUCHOS ANIMALES		11
Dimensión	PCL2. EXPRESIÓN ESCRITA.	
Elemento de competencia	2.2. Aplicar normas gramaticales y ortográficas sencillas.	
Puntuación	4	<p><u>Criterios de corrección:</u></p> <p>1. En una misma palabra no se computará más de un error, aunque lo hubiera.</p> <p>2. Si la misma palabra aparece varias veces mal escrita sólo se computará una vez.</p> <p>3. La extensión del texto no será inferior a 50 palabras.</p> <p>En la corrección se tendrán en cuenta sólo los errores de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Segmentación de las palabras. - Uso de la coma en enumeraciones, el punto y seguido, la interrogación. - La mayúscula en los nombres propios y después de punto. - Errores de "ortografía natural" (al leerse pierden o cambian su significado), como por ejemplo: CARETERA, PALNETA, LO_ NIÑOS, etc. <p>El % de errores se calculará de la siguiente forma:</p> $\% \text{ ERRORES} = \frac{\text{N}^\circ \text{ de errores}}{\text{N}^\circ \text{ de palabras escritas}} \times 100$ <p>Un porcentaje de errores inferior al 5%: 4 PUNTOS.</p>
	3	<p><u>Dos posibilidades:</u></p> <p>a) Un porcentaje de errores entre el (5%,10%). Escribe mínimo 50 palabras.</p> <p>b) El porcentaje de errores es inferior al 5% pero ha escrito entre 40 - 49 palabras.</p>
	2	<p><u>Dos posibilidades:</u></p> <p>a) Un porcentaje de errores entre el (10%,15%).Escribe mínimo 50 palabras.</p> <p>b) El porcentaje de errores es inferior al 5% pero ha escrito entre 30 - 39 palabras.</p>
	1	Resto de posibilidades.

Criterios de corrección:

a) LETRA:

2 PUNTOS: Letra clara y legible.

1 PUNTO: Letra legible aunque poco clara.

0 PUNTO: Letra difícilmente legible.

b) RESPECTO DE LOS MÁRGENES:

Se añadirá 1 PUNTO a la puntuación anterior si respeta los márgenes (se ajusta de forma generalizada a los límites derecho, izquierdo e inferior del renglón).

c) LIMPIEZA:

Se añadirá 1 PUNTO si de forma generalizada presenta el texto sin tachones, borrones o roturas.

MUCHOS, MUCHOS ANIMALES		11
Dimensión	PCL2. EXPRESIÓN ESCRITA.	
Elemento de competencia	2.3. Cuidar la presentación de los escritos.	
Puntuación	4	Escribe un texto con un mínimo de 50 palabras obteniendo cuatro puntos según los anteriores criterios.
	3	<u>Dos posibilidades:</u> a) Escribe un texto con un mínimo de 50 palabras obteniendo tres puntos según los anteriores criterios. b) Escribe un texto con un mínimo de 40 - 49 palabras obteniendo cuatro puntos según los anteriores criterios.
	2	<u>Tres posibilidades:</u> a) Escribe un texto con un mínimo de 50 palabras obteniendo dos puntos según los anteriores criterios. b) Escribe un texto con un mínimo de 40 - 49 palabras obteniendo tres puntos según los anteriores criterios. c) Escribe un texto con un mínimo de 30 - 39 palabras obteniendo cuatro puntos según los anteriores criterios.
	1	Resto de posibilidades.

PREGUNTA 12

Resuelve estas adivinanzas y encontrarás más nombres de animales.

1

Cuido bien de tu casa
y soy tu mejor amigo.
Para avisarte de algo
doy un fuerte ladrido.

Soy _____

2

El roer es mi trabajo,
el queso mi aperitivo,
y el gato ha sido siempre
mi más temido enemigo.

Soy _____

3

Soy un insecto pequeñín,
rojo con pintitas negras.
Me encuentras en el jardín,
en las plantas o en la hierba.

Soy _____

4

Tengo cuello largo
y cuerpo de tobogán,
altas patas por delante
y más cortas por detrás.

Soy _____

MUCHOS, MUCHOS ANIMALES		12
Dimensión	PCL1. COMPRENSIÓN LECTORA.	
Elemento de competencia	1.2. Realizar inferencias sencillas en textos escritos.	
Puntuación	4	Soluciona correctamente las cuatro adivinanzas. 1) El perro. 2) El ratón. 3) La mariquita. 4) La jirafa.
	3	Soluciona correctamente 3 adivinanzas.
	2	Soluciona correctamente 2 adivinanzas.
	1	Soluciona correctamente 1 adivinanza o no soluciona ninguna.

“UNOS PIRATAS MUY MAJOS”

PREGUNTA 13

Contesta a las siguientes preguntas:

1

¿Cómo se llama el capitán de los piratas?

2

¿Para qué navegan por el mar?

3

¿Qué hacen con el pirata que se porta mal?

4

¿En qué isla está el tesoro?

5

Marca dónde está escondido el tesoro:

- En una cueva cerca de la playa.
- En una palmera en la playa.
- En la arena de la playa.

6

¿Para qué quieren el dinero los piratas?

UNOS PIRATAS MUY MAJOS		13
Dimensión	PCL1. COMPRENSIÓN LECTORA.	
Elemento de competencia	1.1. Localizar datos concretos en textos escritos.	
Puntuación	4	Responde a las 6 preguntas correctamente (nombrando al menos las palabras marcadas a continuación en “negrita” en dicha respuesta): 1. El capitán se llama Caratoro . 2. Navegan por el mar para encontrar tesoros 3. Al pirata que se porta mal lo tiran al agua . 4. El tesoro está en la isla de la Perla Negra . 5. X En la arena de la playa. 6. Quieren el dinero para su jubilación .
	3	Responde de 4 a 5 preguntas correctamente.
	2	Responde de 3 a 4 preguntas correctamente.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 14

Observa lo que cuenta cada pirata. Luego:

AVERIGUA LAS EDADES DE OJOGARBANZO, PASITA CANOSA Y SABLE VELOZ.

- Une con una flecha cada pirata con la operación de la derecha que te sirve para calcular su edad. ¡ATENCIÓN! Una operación sobra, táchala.
- Realiza las operaciones y completa los cuadros con los resultados.
- Responde con las soluciones:

Caratoro tiene ____ años, Ojogarbanzo tiene ____ años, Pasita Canosa tiene ____ años y Sable Veloz tiene ____ años.

UNOS PIRATAS MUY MAJOS		14
Dimensión	PM3. PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS.	
Elemento de competencia	3.2. Seleccionar estrategias adecuadas para resolver un problema.	
Puntuación	4	<p>Une cada pirata con el diagrama de la operación correspondiente.</p> <p>La instrucción de tachar la operación sobrante se da para favorecer el ejercicio, no influyendo este hecho en la puntuación final obtenida.</p>
	3	Comete 1 error al unir las estrategias.
	2	Comete 2 errores al unir las estrategias.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

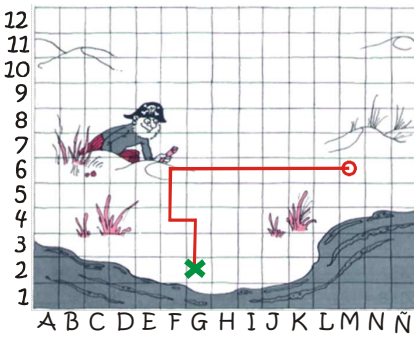
UNOS PIRATAS MUY MAJOS		14
Dimensión	PM3. PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS.	
Elemento de competencia	3.3. Utilizar con precisión procedimientos de cálculo, fórmulas y algoritmos para la resolución de problemas. <i>Sólo se valora la resolución correcta de la operación.</i>	
Puntuación	4	Resuelve correctamente las 3 operaciones planteadas. <ul style="list-style-type: none"> - Efectúa correctamente la resta (16 años). - Efectúa correctamente la suma (80 años). - Efectúa correctamente la resta (40 años). Las respuestas pueden aparecer en los mismos diagramas o bien en el cuadro final de recogida de soluciones: “Caratoro tiene 50 años, Ojogarbanzo tiene 40 años, Pasita Canosa tiene 80 años y Sable Veloz tiene 16 años”.
	3	Resuelve correctamente 2 de las 3 operaciones planteadas.
	2	Resuelve correctamente 1 de las 3 operaciones planteadas.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 15

Dibuja el camino que siguieron los piratas hasta encontrar el tesoro. No cuentes la casilla señalada con X.

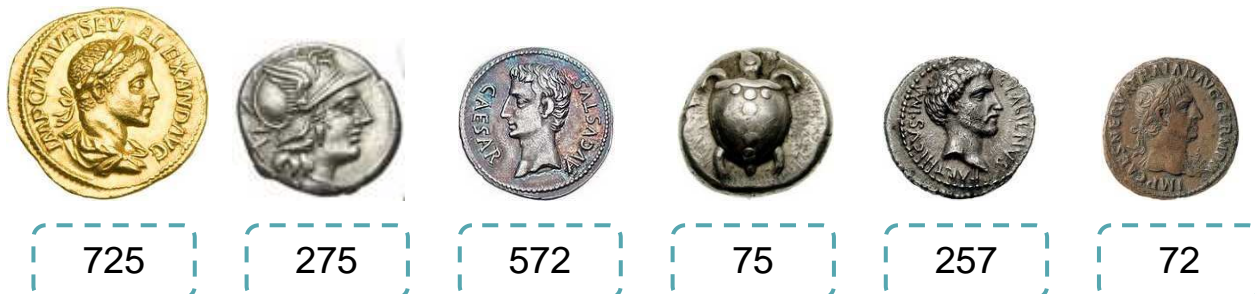
Anota el lugar del plano en el que tienen que cavar.

El tesoro está en la casilla del plano:

UNOS PIRATAS MUY MAJOS		15
Dimensión	PM1. ORGANIZAR, COMPRENDER E INTERPRETAR INFORMACIÓN.	
Elemento de competencia	1.2. Comprender la información presentada en formato gráfico.	
Puntuación	4	<p>Dibuja el camino correcto y anota que el tesoro está en M-6.</p> 
	3	Dibuja el camino en otro orden (por ejemplo, en orden inverso) pero llega pero llega a la casilla M-6 y anota el resultado correcto.
	2	Dibuja el camino del plano independientemente del orden seguido, terminando en la casilla M-6, pero no anota el resultado o se equivoca en este apartado.
	1	Resto de posibilidades o no contesta.

PREGUNTA 16

El cofre que encontraron estaba llenito de monedas, pero no todas valían lo mismo. El pirata Matepata les dio este valor:



Ordena estas monedas empezando por la de mayor valor. Cuando lo hayas hecho dibújalas si te sobra tiempo.

UNOS PIRATAS MUY MAJOS		16
Dimensión	PM1. ORGANIZAR, COMPRENDER E INTERPRETAR INFORMACIÓN.	
Elemento de competencia	1.1. Ordenar información utilizando procedimientos matemáticos.	
Puntuación	4	Ordena las seis cantidades de mayor a menor correctamente: $725 > 527 > 275 > 257 > 75 > 72$. NOTA: Los dibujos realizados no se valorarán en ningún caso.
	3	Ordena las 6 cantidades pero lo hace en el orden inverso, de menor a mayor.
	2	Ordena las cantidades cometiendo 1 o 2 errores.
	1	Resto de las opciones.

