

EVALUACIÓN FINAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA 4º

Matemáticas Aplicadas

PAUTAS DE CORRECCIÓN

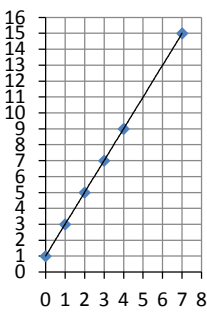
2017



“VIDEOJUEGOS”

PREGUNTA Nº 1		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	VIDEOJUEGOS.	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Números y álgebra.	
PROCESO COGNITIVO	Conocer.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Realiza operaciones de suma, resta, producto y división de polinomios y utiliza identidades notables.	
CODIFICACIÓN	2	Respuesta correcta: marca solo la opción B.
	1	Respuesta parcialmente correcta: marca solo la opción D.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 2		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	VIDEOJUEGOS.	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Números y álgebra.	
PROCESO COGNITIVO	Razonar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Formula algebraicamente una situación de la vida real mediante ecuaciones de primer y segundo grado y sistemas de dos ecuaciones lineales con dos incógnitas, las resuelve e interpreta el resultado obtenido.	
CODIFICACIÓN	2	Respuesta correcta: En el mes 1 y en el mes 5.
	1	Respuesta parcialmente correcta: comete un error de cálculo, pero responde correctamente según su error.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 3	
NOMBRE DEL ESTÍMULO	VIDEOJUEGOS.
BLOQUE DE CONTENIDOS	Funciones.
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica y representa gráficamente el modelo de relación entre dos magnitudes para los casos de relación lineal, cuadrática, proporcional inversa y exponencial.
CODIFICACIÓN	<p>1 Respuesta correcta:</p>  <p>Se considera correcta aunque haya supuesto que el dominio de la función es el conjunto de los números reales.</p>
	0 Respuesta incorrecta.
	8 No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9 Sin respuesta.

“SOY NICO. AYÚDAME A RECORRER EL MUNDO”

PREGUNTA Nº 4	
NOMBRE DEL ESTÍMULO	SOY NICO. AYÚDAME A RECORRER EL MUNDO.
BLOQUE DE CONTENIDOS	Estadística y probabilidad.
PROCESO COGNITIVO	Razonar.
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta un estudio estadístico a partir de situaciones concretas cercanas al alumno.
CODIFICACIÓN	1 Respuesta correcta: Marca las opciones 2ª, 3ª y 3ª respectivamente.
	0 Respuesta incorrecta.
	8 No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9 Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 5																			
NOMBRE DEL ESTÍMULO	SOY NICO. AYÚDAME A RECORRER EL MUNDO.																		
BLOQUE DE CONTENIDOS	Estadística y Probabilidad.																		
PROCESO COGNITIVO	Razonar.																		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta un estudio estadístico a partir de situaciones concretas cercanas al alumno.																		
CODIFICACIÓN	2 Respuesta correcta: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #E67E22; color: white;"> <th>Número de contactos a los que se reenvía la foto</th> <th>Frecuencia absoluta</th> <th>Frecuencia acumulada</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>[0,10)</td> <td>20</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>[10,20)</td> <td>15</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>[20,30)</td> <td>100</td> <td>135</td> </tr> <tr> <td>[30,40)</td> <td>10</td> <td>145</td> </tr> <tr> <td>[40,50]</td> <td>5</td> <td>150</td> </tr> </tbody> </table>	Número de contactos a los que se reenvía la foto	Frecuencia absoluta	Frecuencia acumulada	[0,10)	20	20	[10,20)	15	35	[20,30)	100	135	[30,40)	10	145	[40,50]	5	150
	Número de contactos a los que se reenvía la foto	Frecuencia absoluta	Frecuencia acumulada																
	[0,10)	20	20																
	[10,20)	15	35																
	[20,30)	100	135																
[30,40)	10	145																	
[40,50]	5	150																	
1 Respuesta parcialmente correcta: comete un error, pero responde correctamente según su error.																			
0 Respuesta incorrecta.																			
8 No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.																			
9 Sin respuesta.																			

PREGUNTA Nº 6													
NOMBRE DEL ESTÍMULO	SOY NICO. AYÚDAME A RECORRER EL MUNDO.												
BLOQUE DE CONTENIDOS	Funciones.												
PROCESO COGNITIVO	Razonar.												
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta situaciones reales que responden a funciones sencillas: lineales, cuadráticas, de proporcionalidad inversa y exponenciales.												
CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>x: orden del envío realizado</th> <th>y: número de contactos nuevos a los que les llega la foto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>$3 \cdot 3 = 9$</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>$3 \cdot 3 \cdot 3 = 27$</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>$3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 = 81$</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>$3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 = 243$</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">$F(x) = 3^x$</p> <p>Se considera que la tabla se ha completado correctamente aunque solo ponga los resultados, 27, 81 y 243.</p>	x: orden del envío realizado	y: número de contactos nuevos a los que les llega la foto	1	3	2	$3 \cdot 3 = 9$	3	$3 \cdot 3 \cdot 3 = 27$	4	$3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 = 81$	5	$3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 = 243$
	x: orden del envío realizado	y: número de contactos nuevos a los que les llega la foto											
	1	3											
	2	$3 \cdot 3 = 9$											
	3	$3 \cdot 3 \cdot 3 = 27$											
4	$3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 = 81$												
5	$3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 3 = 243$												
1	Respuesta parcialmente correcta: completa la tabla correctamente o completa la expresión de la función $F(x)$ correctamente.												
0	Respuesta incorrecta.												
8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.												
9	Sin respuesta.												

PREGUNTA Nº 7		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	SOY NICO. AYÚDAME A RECORRER EL MUNDO.	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Funciones.	
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica y explica relaciones entre magnitudes que pueden ser descritas mediante una relación funcional, asociando las gráficas con sus correspondientes expresiones algebraicas.	
CODIFICACIÓN	1	Respuesta correcta: Marca las opciones 5ª, 2ª, 3ª y 4ª respectivamente.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

“LA EMPRESA”

PREGUNTA Nº 8		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	LA EMPRESA.	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Procesos, métodos y actitudes en matemáticas.	
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).	
CODIFICACIÓN	1	Respuesta correcta: marca solo la opción B.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 9		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	LA EMPRESA.	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Procesos, métodos y actitudes en matemáticas.	
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Establece conexiones entre un problema del mundo real y el mundo matemático, identificando el problema o problemas matemáticos que subyacen en él y los conocimientos matemáticos necesarios.	
CODIFICACIÓN	2	Respuesta correcta: marca solo la opción A.
	1	Respuesta parcialmente correcta: marca solo la opción B.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 10		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	LA EMPRESA.	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Números y álgebra.	
PROCESO COGNITIVO	Conocer.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Se expresa de manera eficaz haciendo uso del lenguaje algebraico.	
CODIFICACIÓN	2	Respuesta correcta: $\left. \begin{array}{l} E + D = 28 \\ 350E + 280D = 8120 \end{array} \right\}$
	1	Respuesta parcialmente correcta: solo expresa correctamente una ecuación.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 11		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	LA EMPRESA.	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Procesos, métodos y actitudes en matemáticas.	
PROCESO COGNITIVO	Razonar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Valora la información de un enunciado y la relaciona con el número de soluciones del problema.	
CODIFICACIÓN	1	Respuesta correcta: marca solo la opción B.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

“¡FUEGO!”

PREGUNTA Nº 12		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	¡FUEGO!	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Geometría.	
PROCESO COGNITIVO	Conocer.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Utiliza los instrumentos apropiados, fórmulas y técnicas apropiadas para medir ángulos, longitudes, áreas y volúmenes de cuerpos y figuras geométricas, interpretando las escalas de medidas.	
CODIFICACIÓN	1	Respuesta correcta: marca solo la opción C.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 13		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	¡FUEGO!	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Geometría.	
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Calcula medidas indirectas de longitud, área y volumen mediante la aplicación del teorema de Pitágoras y la semejanza de triángulos.	
CODIFICACIÓN	2	Respuesta correcta: marca solo la opción C.
	1	Respuesta parcialmente correcta: marca solo la opción D.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 14		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	¡FUEGO!	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Estadística y Probabilidad.	
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Calcula la probabilidad de sucesos con la regla de Laplace y utiliza, especialmente, diagramas de árbol o tablas de contingencia para el recuento de casos.	
CODIFICACIÓN	1	Respuesta correcta: marca solo la opción D.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 15		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	¡FUEGO!	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Geometría.	
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Utiliza las fórmulas para calcular perímetros, áreas y volúmenes de triángulos, rectángulos, círculos, prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas, y las aplica para resolver problemas geométricos, asignando las unidades correctas.	
CODIFICACIÓN	2	Respuesta correcta: 128 m^2 .
	1	Dos posibilidades: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comete un error, pero responde correctamente según su error. ▪ Calcula el área total, incluida "la tapa" (188 m^2).
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.

PREGUNTA Nº 16		
NOMBRE DEL ESTÍMULO	¡FUEGO!	
BLOQUE DE CONTENIDOS	Procesos, métodos y actitudes en matemáticas.	
PROCESO COGNITIVO	Aplicar.	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Usa, elabora o construye modelos matemáticos sencillos que permitan la resolución de un problema o problemas dentro del campo de las matemáticas.	
CODIFICACIÓN	1	Respuesta correcta: marca solo la opción C.
	0	Respuesta incorrecta.
	8	No aplicable: escribe algo o realiza un dibujo que no tiene nada que ver con la pregunta.
	9	Sin respuesta.



JUNTA DE ANDALUCÍA

Agencia Andaluza de Evaluación Educativa

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN