

Evaluación final de Educación Primaria

Guía de codificación
Información para el profesorado

6º

curso de Educación Primaria
Curso 2015-2016

Competencias básicas en ciencia y tecnología



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

inee

Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Índice

	Pág.
1. Brote de sarampión	3
2. Como montar un acuario	9
3. Un hueso roto	17
4. Ruta en bicicleta	23
5. Trucos de espías	33
6. ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?	41
7. Obesidad infantil	49
8. Construye “on line”	59
Matriz de especificaciones	65

BROTE DE SARAMPIÓN

El brote de sarampión de Disneyland supera los 100 casos

Se trata del peor contagio desde que se erradicó la enfermedad hace 15 años
El debate sobre los padres contrarios a las vacunas llega a la sociedad

El brote de sarampión con origen en el parque de atracciones Disneyland de California, ha alcanzado ya el centenar de casos, repartidos por varias ciudades, y la preocupación por las vacunaciones ha llegado al Gobierno. El brote, el más grave en este siglo, hace que se cuestione la decisión de algunos padres de no vacunar a sus hijos. Una parte de la población piensa que esto influye en la velocidad con que se está extendiendo una enfermedad que se consideraba erradicada.

El Departamento de Salud Pública de California ha localizado el origen del brote actual en una persona que visitó el parque Disneyland entre el 15 y el 20 de diciembre de 2014. En el mes de enero ha detectado 102 casos de sarampión, el 92% de ellos directamente ligados al parque. La situación es un



ejemplo perfecto de la advertencia que las autoridades tienen publicada en su página web. En Estados Unidos no hay sarampión, pero la enfermedad sigue existiendo en Europa y en Asia. Basta con un turista en un lugar abarrotado como un parque de atracciones para contagiar la enfermedad si la población no está inmunizada de forma adecuada.

Adaptado de "El País", www.elpais.com, 4 de febrero de 2015. Imagen: "Vacuna", de Jordi Gomara i Pérez, de <https://www.flickr.com/photos/itaca2000/241476750/>, distribuida bajo licencia [CC BY-NC-ND 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/)

BROTE DE SARAMPIÓN

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº1 (6CT01)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Brote de sarampión			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y la salud		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Observa e identifica los avances científicos que mejoran la salud.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Lee atentamente la noticia anterior. ¿Cuál de las siguientes palabras, subrayadas en el texto, hace referencia a un avance científico que mejora la salud? Subraya la que consideres correcta.

Brote Sarampión Parque de atracciones
 Vacunación Página web
 Enfermedad Advertencia

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Vacunación.</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
--------------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº2 (6CT04)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Brote de sarampión			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica los avances de la ciencia en: el hogar y la vida cotidiana, la medicina, la cultura, el ocio, el arte, la música, el cine, el deporte y las TIC.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

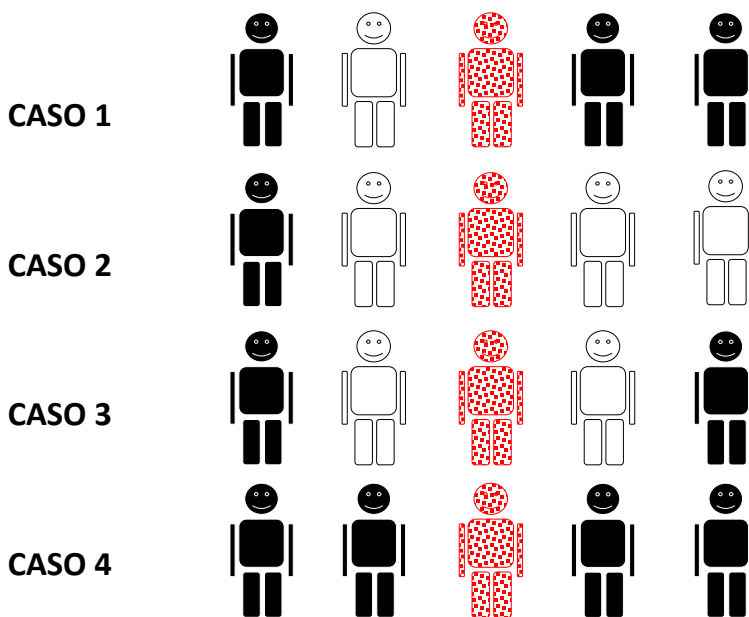
En el periódico se hace referencia a las vacunas. ¿Cómo funciona una vacuna?

- A. Previene una enfermedad
- B. Cura una enfermedad
- C. Previene el dolor
- D. Cura la inflamación

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): A. Previene una enfermedad</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº3 (6CT05)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Brote de sarampión			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y la salud		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Valora los hábitos de vida saludables como medio para prevenir enfermedades.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Observa los siguientes dibujos. Los muñecos con puntos representan a personas que tienen el sarampión, los negros a personas que están vacunadas contra el sarampión y los blancos a personas que no están vacunadas. Imagina que cada muñeco sólo tiene contacto con los muñecos que tiene a su lado.



Contesta estas dos preguntas:

¿En qué caso se contagian más personas de sarampión? _____

¿En qué caso se contagian menos personas de sarampión? _____

¿Qué conclusión puedes sacar? Completa la siguiente frase colocando la palabra MÁS o la palabra MENOS en cada uno de los espacios:

Cuantas _____ personas haya vacunadas, _____ se extiende el sarampión.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: contesta correctamente a todo: Primera pregunta: Caso 2 Segunda pregunta: Caso 4 Tercera pregunta: Cuantas MÁS personas haya vacunadas, MENOS se extiende el sarampión O bien: Cuantas MENOS personas haya vacunadas, MÁS se extiende el sarampión.</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

CÓMO MONTAR UN ACUARIO

Cómo montar un acuario



¿Qué necesitas?

Una vez que tengas tu acuario, es decir, el recipiente que va a contener el agua en la que vivirán tus peces, necesitarás las siguientes cosas:

Un filtro: Es la pieza más importante del acuario. Con él conseguirás que el agua esté limpia y sea segura para tus peces.

Un calentador: Algunos peces no pueden vivir en agua fría. Con el calentador, conseguirás que la temperatura del agua sea la ideal para tus peces.

Un termómetro: Para comprobar que el calentador mantiene la temperatura correcta en el acuario.

Iluminación: Además de conseguir que tu acuario quede más bonito, necesitarás una fuente de iluminación si quieres tener plantas naturales en él.

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº4 (6CT06)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo montar un acuario			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y Energía		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Comunica métodos y resultados de experimentos realizados.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Existen muchas clases de filtros que puedes utilizar en tu acuario. Para acuarios pequeños que no tengan muchos peces, nos pueden servir perfectamente los filtros internos de esponja. Estos filtros van dentro del acuario, y tienen generalmente como filtrante un trozo de esponja azul. El proceso de filtración es una separación de mezclas. ¿Cómo se consigue separar el líquido del sólido a través de este proceso?

- A. Calentando la mezcla para que un componente pase a estado gaseoso y se separe
- B. Evaporando el líquido disolvente y cristalizando el sólido disuelto
- C. Decantando el sólido más denso en el fondo del recipiente
- D. Separando el sólido y el líquido a través de un tamiz

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): D. Separando el sólido y el líquido a través de un tamiz.</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº5 (6CT07)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo montar un acuario			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y Energía		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Clasifica materiales por sus propiedades.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Una vez que has montado tu acuario, lo has llenado de agua y has preparado los filtros, puedes incluir diversos elementos decorativos como los que se citan a continuación. Rodea aquellos que pueden estar hechos de polímeros:

Castillo de plástico

Cofre metálico

Rocas naturales

Plantas artificiales

Arena

Troncos naturales

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Ha seleccionado todas las opciones correctas: Castillo de plástico Plantas artificiales</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta Código 9: Sin respuesta</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº6 (6CT09)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo montar un acuario			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y Energía		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica las principales características de la flotabilidad en un medio líquido.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Los peces, al igual que tú, tienen que alimentarse. Cada día, cuando eches la comida en el acuario, comprobarás que flota en la superficie. Esto es debido a que (completa con una de las siguientes palabras: mayor, menor, igual):

La densidad de la comida es _____ que la del agua.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: menor.</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Sin respuesta</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº7 (6CT10)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo montar un acuario			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y energía		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica los fenómenos físicos observables en términos de diferencia de densidad.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Tu amigo David va a tu casa a ver tu acuario y decide jugar con los peces y un barco de juguete. Lamentablemente, al meter el barco en el acuario, se hunde. ¿Por qué? (Selecciona la respuesta correcta)

- A. Porque el barco es menos denso que el agua
- B. Porque el barco es poco pesado
- C. Porque el barco es más denso que el agua
- D. Porque el barco es demasiado pesado

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): C. Porque el barco es más denso que el agua.</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc.), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº8 (6CT13)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo montar un acuario			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y energía		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Comunica métodos y resultados de experimentos realizados.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Tu profesora te ha pedido que encuentres una forma de medir el volumen de un tronco decorativo. El acuario tiene escala graduada para medir el volumen en una de sus paredes laterales. ¿Cómo medirías el volumen del tronco?

- A. Lees en la escala el volumen del agua, introduces el tronco y vuelves a leer el nuevo volumen, le restas el anterior y ese es el volumen del tronco
- B. Pones el tronco al lado de la escala graduada, por fuera del acuario, lees su valor, y ese es el volumen del tronco
- C. Sitúas el tronco al lado de la escala graduada, por dentro del acuario, lees su valor, y ese es el volumen del tronco
- D. Colocas el tronco al lado de la regla de la clase de matemáticas, lo mides y ese es el volumen del tronco

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): A. Lees en la escala el volumen del agua, introduces el tronco y vuelves a leer el nuevo volumen, le restas el anterior y ese es el volumen del tronco.</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc.), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº9 (6CT14)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo montar un acuario			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y energía		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Expone posibles actuaciones en el ámbito energético para un desarrollo sostenible.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Ya sabes que todos debemos colaborar con el desarrollo sostenible del planeta. ¿Qué puedes hacer tú para ahorrar energía en tu acuario? Subraya las opciones correctas.

- Instalar una bombilla de bajo consumo
- Dar menor cantidad de comida a tus peces
- Conectar la iluminación del acuario a una placa solar
- Utilizar una linterna a pilas como iluminación del acuario
- Poner el agua a la temperatura más baja que admitan tus peces
- Utilizar agua destilada para rellenar el acuario

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Incluye dos de las tres respuestas correctas, y ninguna incorrecta. Respuestas correctas:</p> <p>Instalar una bombilla de bajo consumo;</p> <p>Conectar la iluminación del acuario a una placa solar;</p> <p>Poner el agua a la temperatura más baja que admitan tus peces.</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

UN HUESO ROTO



Luis se ha caído mientras estaba patinando en el parque. Le dolía mucho el brazo, así que sus padres le han llevado al hospital. Allí le ha visto una doctora que le ha hecho una radiografía, y le ha dicho que... ¡tiene roto un hueso del brazo!

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº10 (6CT15)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un hueso roto			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y salud		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Establece las técnicas de primeros auxilios a utilizar en situaciones simuladas.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Si un amigo que está contigo se cae patinando y se hace mucho daño en el brazo, ¿qué cosas de las siguientes deberías hacer para ayudarle? (Marca con una X)

	Sí	No
Dejarle solo para que se tranquilice		
Llamar al 112 o avisar a un adulto		
Mantener la calma		
Recomendarle que pasee		
Darle algo de comer o beber		
No moverle		
Darle un masaje en el brazo		

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Máxima puntuación:		
	Código 1: rellena toda la tabla, o al menos las que son "sí"		
		Sí	No
	Dejarle solo para que se tranquilice		X
	Llamar al 112 o avisar a un adulto	X	
	Mantener la calma	X	
	Recomendarle que pasee		X
	Darle algo de comer o beber		X
No moverle	X		
Darle un masaje en el brazo		X	

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº11 (6CT16)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un hueso roto			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica los avances de la ciencia en: el hogar y la vida cotidiana, la medicina, la cultura, el ocio, el arte, la música, el cine, el deporte y las TIC.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

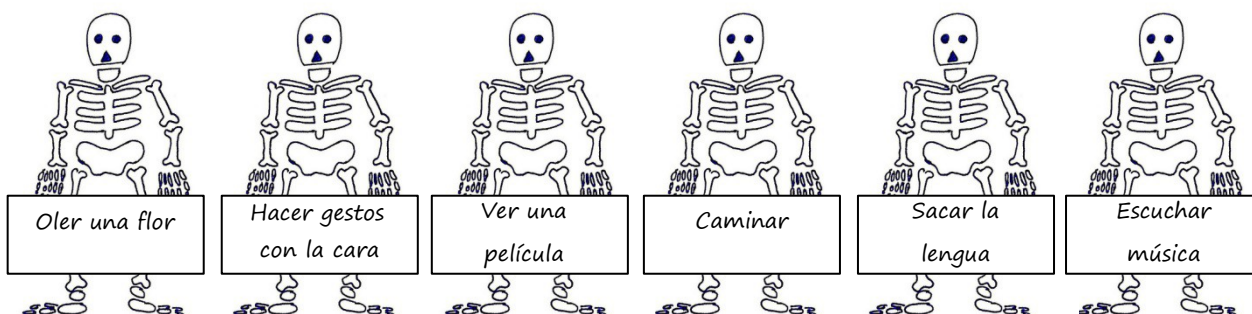
¿Qué avance científico le ha permitido a la doctora obtener la imagen que tienes arriba?

- A. Los rayos láser
- B. Los rayos X
- C. Los rayos gamma
- D. Los rayos infrarrojos

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): B. Los rayos X</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº12 (6CT18)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un hueso roto			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y la salud		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Describe las funciones vitales del ser humano y de sus aparatos.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

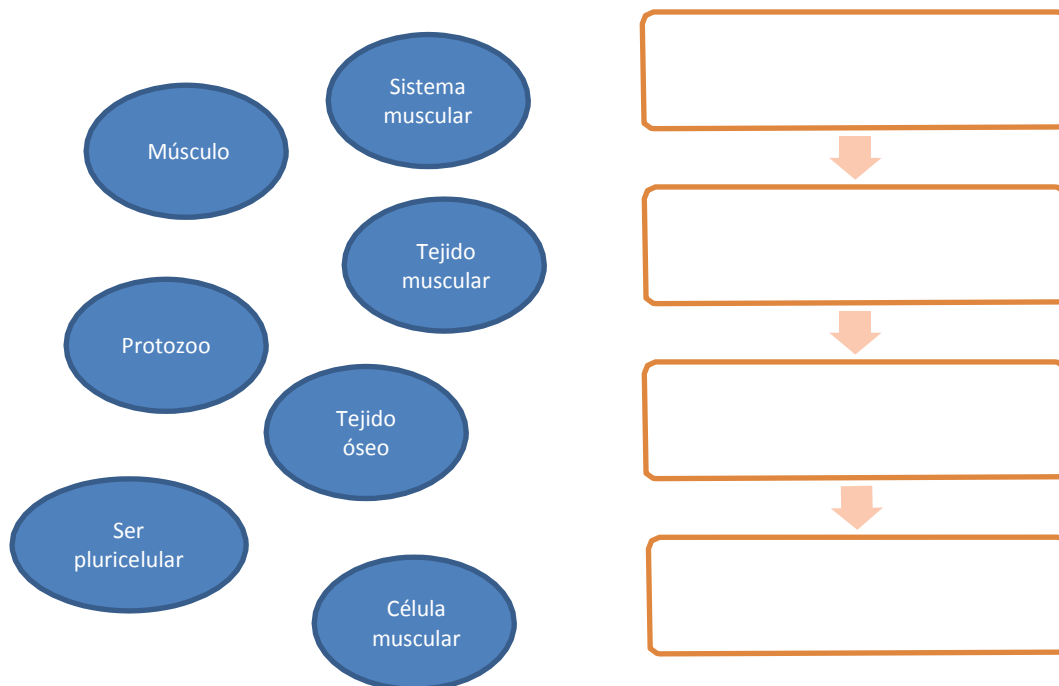
Los huesos forman el esqueleto, que a su vez es parte del aparato locomotor. ¿Cuáles de las siguientes actividades, asociadas con la función de relación del ser humano, son llevadas a cabo por el aparato locomotor? Marca con una “X” las que consideres correctas.



CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Marca las tres respuestas correctas.</p> <p>Hacer gestos con la cara Caminar Sacar la lengua</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº13 (6CT19)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un hueso roto			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Describe la estructura de los seres vivos: células, tejidos, órganos, aparatos y sistemas, y las características y funciones de cada uno.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

El sistema muscular también forma parte del aparato locomotor. Completa el esquema de la derecha para explicar cómo se estructura el sistema muscular, utilizando algunos de los siguientes conceptos:

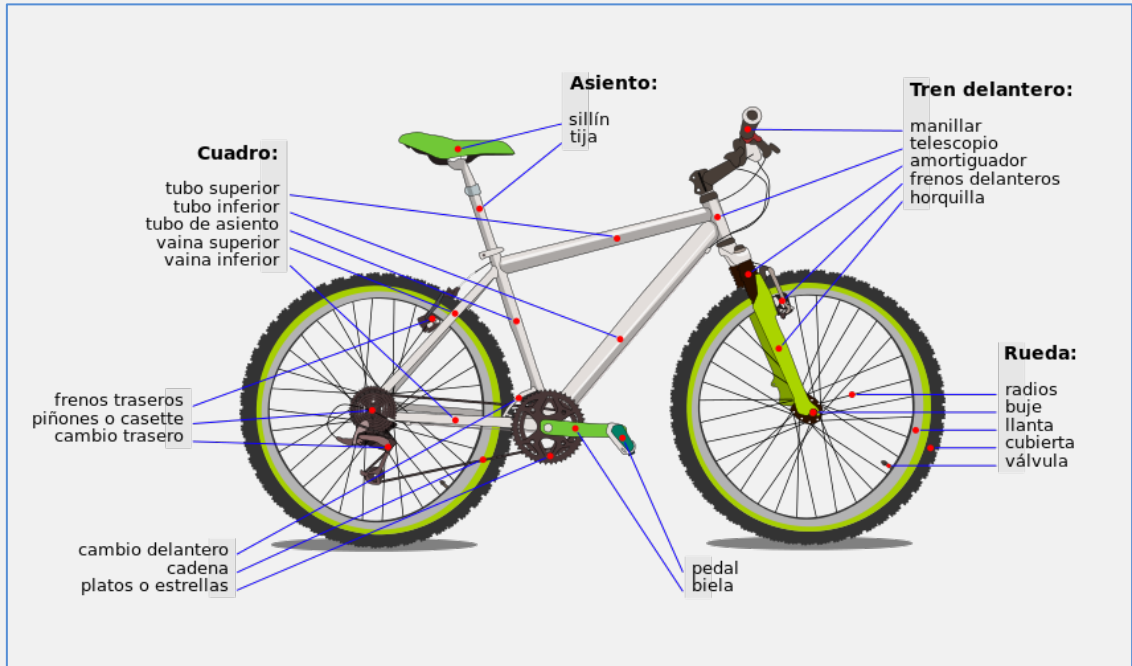


CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Da la siguiente respuesta, en este orden o en el inverso: Sistema muscular Músculo Tejido muscular Célula muscular</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

RUTA EN BICICLETA

Celia y Pedro van a hacer una ruta en bicicleta este verano con sus padres. Para tener a punto sus bicis y evitar cualquier problema, las han llevado al taller de su tío. También quieren instalar unas luces en las bicis para los paseos nocturnos.

Al entrar en el taller, han visto este póster.



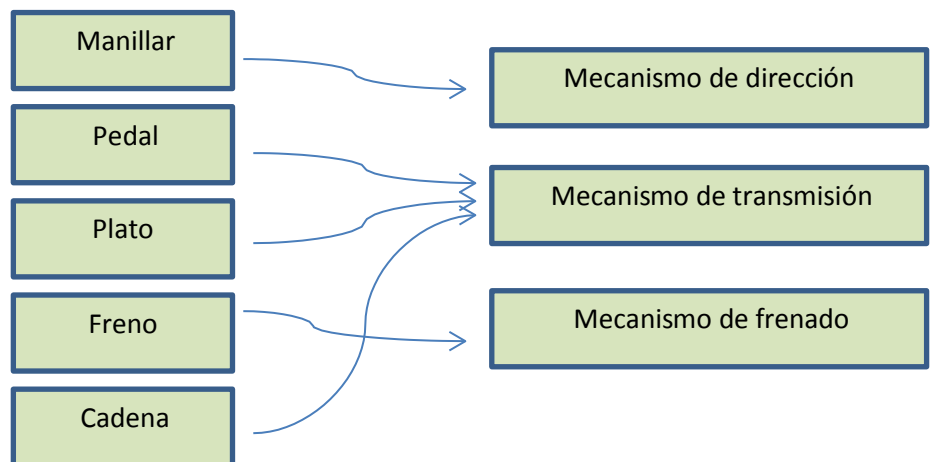
Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº14 (6CT21)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Ruta en bicicleta			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica componentes de máquinas.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Celia y Pedro nunca habían imaginado que una bicicleta tuviera tantos componentes. Su tío les ha explicado que cada uno tiene su función, y pertenece a un mecanismo distinto. Ayuda a Celia y a Pedro a unir cada uno de los siguientes componentes con el mecanismo al que pertenece.

Manillar		Mecanismo de dirección
Pedal		Mecanismo de transmisión
Plato		Mecanismo de frenado
Freno		
Cadena		

CRITERIOS DE
CORRECCIÓN**Máxima puntuación:**

Código 1: Establece las siguientes relaciones:

**Sin puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº15 (6CT22)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Ruta en bicicleta			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Clasifica las máquinas atendiendo a diferentes criterios.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

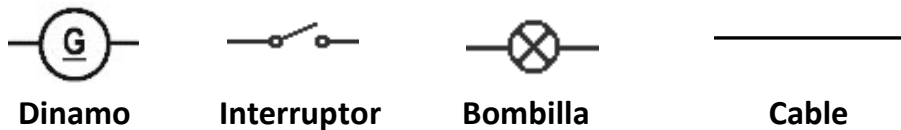
En el taller hay unas poleas que sirven para elevar las bicicletas, y subirlas al piso superior para almacenarlas una vez reparadas. ¿Qué tipo de máquina es una polea?

- A. Máquina simple
- B. Máquina translacional
- C. Máquina compleja
- D. Máquina articulada

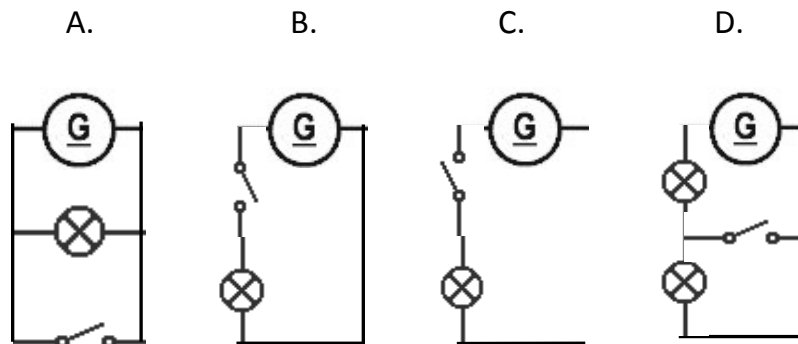
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): A. Máquina simple</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº16 (6CT23)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Ruta en bicicleta			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Diseña un circuito eléctrico.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Para instalar una luz en cada bici que se pueda encender y apagar desde un interruptor situado en el manillar, el tío de Celia y Pedro ha diseñado un esquema eléctrico, en el que ha incluido los siguientes símbolos:



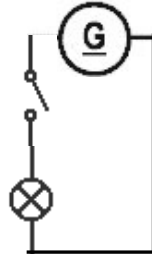
La dinamo es un dispositivo que genera energía eléctrica a partir del movimiento de la rueda. Rodea el esquema eléctrico correcto.



CRITERIOS DE
CORRECCIÓN

Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.

Respuesta correcta (a efectos informativos): B.



En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.

Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº17 (6CT24)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Ruta en bicicleta			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica los elementos de un circuito eléctrico.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

De los componentes incluidos en los esquemas anteriores (dinamo, interruptor, bombilla y cable), señala cuál actúa como:

Generador: _____

Conductor: _____

Receptor: _____

Elemento de maniobra: _____

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Da las siguientes respuestas</p> <p>Generador: Dinamo Conductor: Cable Receptor: Bombilla Elemento de maniobra: Interruptor</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº18 (6CT25)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Ruta en bicicleta			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica algunos efectos de la electricidad.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Cuando han instalado las bombillas, Celia se ha dado cuenta de que, además de luz, la electricidad que circula a través de ellas produce otro efecto. ¿Cuál crees que es?

- A. Sonido
- B. Movimiento
- C. Calor
- D. Electroimanes

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): C. Calor</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº19 (6CT26)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Ruta en bicicleta			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Expone ejemplos argumentados de materiales conductores y aislantes.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Pedro tiene miedo de que, una vez instaladas las bombillas, le pueda dar un calambre. Su tío le dice que no tiene de qué preocuparse, ya que los materiales con los que están hechos aquellas partes de la bici que va a tocar cuando monte en ella, como el sillín, el manillar o los pedales, son...

- A. conductores
- B. repelentes
- C. imantados
- D. aislantes

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): D. Aislantes</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

TRUCOS DE ESPÍAS

Jorge quiere escribir mensajes invisibles para sus amigos, y ha encontrado esta receta de tinta invisible:

Cómo hacer tinta invisible:

1. *Exprime un limón y echa su zumo en un cuenco.*
2. *Añade una cucharada pequeña de agua y mézclalo.*
3. *Moja un pincel en la mezcla, y utilízalo para escribir tu mensaje invisible en un folio. Espera a que se seque.*
4. *Para leer el mensaje invisible, sólo tienes que poner el folio unos 25 cm por encima de una vela encendida. ¡No hagas esto si no estás acompañado por un adulto!*
5. *También podrás leer el mensaje invisible si mojas el folio con agua de lombarda, utilizando un pincel. Para preparar agua de lombarda, pide a tus padres que hagan lo siguiente:*
 - a. *Cortar una lombarda en rodajas finas. Meter las rodajas en un cazo y cubrirlas con 1.000 ml de agua.*
 - b. *Poner el cazo al fuego y esperar a que empiece a hervir el agua.*
 - c. *Cuando empiece a hervir, esperar dos minutos, retirar el cazo del fuego y dejarlo enfriar durante 20 minutos.*



Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº20 (6CT27)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Trucos de Espías			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y Energía		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica las características de las reacciones químicas.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Cuando Jorge lee la receta, se da cuenta de que, en realidad, se trata de llevar a cabo varias reacciones químicas. Por ejemplo, ¿qué reacción química tiene lugar cuando se enciende la vela?

- A. Neutralización
- B. Precipitación
- C. Combustión
- D. Fermentación

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): C. Combustión</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc.), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº21 (6CT28)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Trucos de Espías			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y Energía		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y Reproducir. Comprensión.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica las características de las reacciones químicas.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

El padre de Jorge ha encendido la vela. Cuando ha terminado de calentar el papel, y ha aparecido la tinta, ha colocado un vaso sobre la vela. Al poco rato, la vela se ha apagado. Su padre le ha explicado a Jorge que la vela se ha apagado porque dentro del vaso se ha acabado el...

- A. Nitrógeno
- B. Hidrógeno
- C. Carbono
- D. Oxígeno

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): D. Oxígeno</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº22 (6CT29)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Trucos de Espías			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y Energía		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica los cambios de estado.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Jorge ha observado que, mientras la vela estaba encendida, la cera se ha hecho líquida. A este proceso se le llama:

- A. Fusión
- B. Vaporización
- C. Condensación
- D. Solidificación

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): A. Fusión</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº23 (6CT30)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Trucos de Espías			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y Energía		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y Reproducir. Comprensión.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Ejemplifica los cambios de estado y su reversibilidad.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			

En la receta se hace referencia otro cambio de estado. ¿En qué frase de la receta en la que se menciona ese cambio de estado?

- A. Exprime un limón y echa su zumo en un cuenco.
- B. Añade una cucharada pequeña de agua y mézclalo.
- C. Meter las rodajas en un cazo y cubrirlas con 1.000 ml de agua.
- D. Poner el cazo al fuego y esperar a que empiece a hervir el agua.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): D. Poner el cazo al fuego y esperar a que empiece a hervir el agua.</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº24 (6CT31)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Trucos de Espías			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y energía		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y Creación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Planifica y realiza experiencias sencillas para separar los componentes de una mezcla: destilación, filtración, evaporación, disolución.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Jorge también ha probado el método del agua de lombarda. ¿Qué tendría que hacer al final para sacar los trozos de lombarda de la cazuela, y así quedarse solo con el agua?

- A. Evaporar
- B. Destilar
- C. Filtrar
- D. Decantar

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): C. Filtrar</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº25 (6CT33)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Trucos de Espías			
BLOQUE DE CONTENIDO	Materia y energía		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Comunica métodos y resultados de experimentos realizados.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Jorge quiere saber cómo de rápido se calienta el agua con la lombarda. Su padre coge el termómetro de cocina y lo mete en el agua de la cazuela. Jorge va anotando la temperatura que marca cada minuto, hasta que empieza a hervir el agua a los cuatro minutos. Al principio, el agua está a 20 °C. Después de un minuto, está a 40 °C; después de dos minutos, a 60 °C; y después de tres minutos, a 80 °C. Ayuda a Jorge a completar la siguiente tabla con los resultados de su experimento.

<i>Tiempo (minutos)</i>	<i>Temperatura (°C)</i>
0	20
4	

Máxima puntuación:	Código 1:											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Tiempo (minutos)</i></th> <th><i>Temperatura (°C)</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Tiempo (minutos)</i>	<i>Temperatura (°C)</i>	0	20	1	40	2	60	3	80	4
<i>Tiempo (minutos)</i>	<i>Temperatura (°C)</i>											
0	20											
1	40											
2	60											
3	80											
4	100											
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Sin puntuación:</p> <p>Código 0: Cualquier otra respuesta.</p> <p>Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>											

¿POR QUÉ DESAPARECIERON LOS DINOSAURIOS?

Lucía ha visitado el parque temático sobre dinosaurios Dinoland. Le ha llamado mucho la atención un panel que explicaba por qué desaparecieron los dinosaurios de la Tierra.

¿POR QUÉ DESAPARECIERON LOS DINOSAURIOS?



Hace 65 millones de años se extinguieron los dinosaurios, junto con otras especies de animales que por entonces poblaban la Tierra.

Se sabe con certeza que la cantidad de plancton marino, la base de la cadena alimenticia del océano, disminuyó en esa época, y que se marchitó una gran parte de la vegetación. Hay varias teorías que tratan de explicar por qué sucedió esto.

La teoría más aceptada es que una gran nube de polvo y ceniza cubrió nuestro planeta. Esta nube podría haber impedido la llegada a la superficie terrestre de la luz del sol, y podría haber sido originada por la colisión de un gran meteorito contra la Tierra, o por un periodo de intensa actividad volcánica. La nube de polvo y ceniza habría provocado un cambio en el clima de todo el planeta, y habría afectado a la supervivencia de las especies vegetales.

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº26 (6CT34)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica la importancia de la fotosíntesis para la vida en la Tierra.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

¿Por qué crees que la nube de polvo y ceniza afectó a la supervivencia de las especies vegetales?

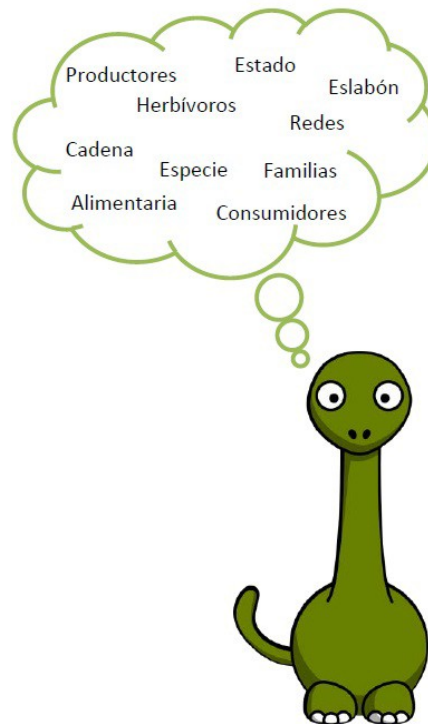
- A. Porque se intoxicaron con la ceniza
- B. Porque les impidió realizar la fotosíntesis
- C. Porque el polvo en suspensión les impedía respirar
- D. Porque las cenizas dificultaban la polinización

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): B. Porque les impidió realizar la fotosíntesis</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº27 (6CT35)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Establece la relación entre los seres vivos: cadenas tróficas, poblaciones, comunidades, ecosistemas.		
Respuesta:	<input type="checkbox"/> Cerrada	<input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida	<input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta

El panel relaciona las especies vegetales con los dinosaurios. Ayuda a Lucía a explicar esta relación, completando las siguientes frases con algunas de las palabras que está pensando el dinosaurio:

Las especies vegetales son el primer _____ de la _____
 _____ de los dinosaurios.
 Actúan como _____, mientras que los dinosaurios son los _____.



CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Da la siguiente respuesta (en orden): Eslabón Cadena Alimentaria Productores Consumidores</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº 28 (6CT36)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica algunas causas de extinción de especies.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Durante su visita a Dinoland, Lucía ha acudido a un taller en el que se ha hablado sobre las posibles causas que pudieron influir en la extinción de los dinosaurios. Cada participante ha comentado una posible causa. Señala cuál o cuáles de ellas son verdaderas (V) y cuál o cuáles falsas (F):

	V	F
Cambio climático		
Aparición de depredadores de los dinosaurios		
Enfermedad mortal de los dinosaurios		
Falta de alimento		

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Máxima puntuación:		
	Código 1:		
		V	F
	Cambio climático	X	
	Aparición de depredadores de los dinosaurios		X
		X	
Enfermedad mortal de los dinosaurios		X	
Falta de alimento	X		
Sin puntuación:			
Código 0: Cualquier otra respuesta.			
Código 9: Se ha dejado en blanco.			

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº29 (6CT38)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Clasifica los seres vivos en: Reino animal, Reino de las plantas, Reino de los hongos, otros reinos.		
Respuesta:	<input checked="" type="checkbox"/> Cerrada	<input type="checkbox"/> Semiconstruida	<input type="checkbox"/> Construida
			<input type="checkbox"/> Abierta

En el panel que ha leído Lucía se hace referencia al plancton. El plancton está compuesto, entre otros, por protozoos y algas, formados por una sola célula eucariota. ¿En qué categoría los clasificarías?

- A. Virus
- B. Bacterias
- C. Organismos unicelulares complejos
- D. Hongos

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): C. Organismos unicelulares complejos</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº 30 (6CT39)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Clasifica: animales invertebrados, animales vertebrados y plantas.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

En la actualidad, existen algunos reptiles que son parientes lejanos de los dinosaurios, como el dragón de Komodo. Este se alimenta básicamente de aves,



cangrejos, roedores, serpientes, peces, caracoles e insectos.

Clasifica los animales que forman parte de la dieta del dragón de Komodo en animales invertebrados y vertebrados, marcando la casilla correspondiente.

	Vertebrados	Invertebrados
Aves	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cangrejos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roedores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Serpientes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Caracoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insectos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Máxima puntuación: Código 1: rellena la tabla completa	
		Vertebrados
	Aves	X
	Cangrejos	<input type="checkbox"/>
	Roedores	X
	Serpientes	X
	Peces	X
	Caracoles	<input type="checkbox"/>
	Insectos	<input type="checkbox"/>
	Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.	

OBESIDAD INFANTIL

Lee con atención la noticia de la izquierda.

La falta de ejercicio influye más en la obesidad infantil que las calorías ingeridas

Los niños con mayor problema de obesidad no son los que más calorías comen, sino los que menos ejercicio hacen.

Mientras que hasta hace poco tiempo la principal causa de la obesidad en los escolares españoles era una alimentación con demasiadas calorías, hoy en día es la falta de ejercicio físico. Y es así porque, según han explicado los expertos, aunque los niños cumplen con las recomendaciones de hacer una hora diaria de ejercicio, el resto del día lo pasan durmiendo, sentados delante de un ordenador o de la televisión, o estudiando. No existe conciencia de que la falta de ejercicio es un problema para la salud.



Para combatir este problema, se puso en marcha un programa de juegos llamado “Muévete” en algunos colegios con el fin de aumentar el tiempo de actividad física semanal de los alumnos, y se comprobó que los escolares disminuyeron la obesidad y mejoraron la salud y la condición física.

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº31 (6CT40)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <i>Obesidad infantil</i>			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y la salud		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Reconocer estilos de vida saludables.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			

Si crees que hacer las siguientes cosas, mencionadas en la noticia, es algo saludable, marca con una X “Sí” al lado de la frase. Si por el contrario, crees que no son saludables, marca con una X “No” al lado de la frase.

	Sí	No
Ingerir demasiadas calorías		
Hacer ejercicio físico		
Pasarse todo el día estudiando		
Disminuir la obesidad		
Dormir más de lo necesario		

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: rellena la tabla con las siguientes respuestas</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sí</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ingerir demasiadas calorías</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>Hacer ejercicio físico</td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pasarse todo el día estudiando</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>Disminuir la obesidad</td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dormir más de lo necesario</td> <td></td> <td>X</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	Ingerir demasiadas calorías		X	Hacer ejercicio físico	X		Pasarse todo el día estudiando		X	Disminuir la obesidad	X		Dormir más de lo necesario		X
		Sí	No																
Ingerir demasiadas calorías		X																	
Hacer ejercicio físico	X																		
Pasarse todo el día estudiando		X																	
Disminuir la obesidad	X																		
Dormir más de lo necesario		X																	
<p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>																			

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº32 (6CT42)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Obesidad infantil			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y la salud		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica los efectos de vida saludables sobre el cuidado de órganos y aparatos.		
Respuesta:	<input checked="" type="checkbox"/> Cerrada	<input type="checkbox"/> Semiconstruida	<input type="checkbox"/> Construida
			<input type="checkbox"/> Abierta

Además de combatir la obesidad, hacer ejercicio físico proporciona otros beneficios a tu cuerpo. ¿Sabrías decir cuáles? Marca con una X los cuatro efectos beneficiosos para la salud que puedan ser atribuidos al ejercicio físico.

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Aumenta la capacidad pulmonar |
| <input type="checkbox"/> | Disminuye el riesgo de caries |
| <input type="checkbox"/> | Fortalece el corazón |
| <input type="checkbox"/> | Favorece el funcionamiento del intestino grueso |
| <input type="checkbox"/> | Potencia el sistema muscular |
| <input type="checkbox"/> | Mejora la visión |
| <input type="checkbox"/> | Retrasa el envejecimiento de la piel |

CRITERIOS DE
CORRECCIÓN**Máxima puntuación:**

Código 1: marca al menos tres de las siguientes opciones correctas, y no marca ninguna de las incorrectas.

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Aumenta la capacidad pulmonar |
| <input type="checkbox"/> | Disminuye el riesgo de caries |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Fortalece el corazón |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Favorece el funcionamiento del intestino grueso |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Potencia el sistema muscular |
| <input type="checkbox"/> | Mejora la visión |
| <input type="checkbox"/> | Retrasa el envejecimiento de la piel |

Ninguna puntuación:

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº33 (6CT43)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Obesidad infantil			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y la salud		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica los principios de las dietas equilibradas.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Una dieta equilibrada ayuda a controlar el sobrepeso. ¿Qué dieta elegirías para no tener problemas de sobrepeso?

- A. Una rica en grasas y proteínas
- B. Una rica en fibra e hidratos de carbono
- C. Una rica en hidratos de carbono y grasas
- D. Una rica en fibra y grasas

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): B. Una rica en fibra e hidratos de carbono</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº34 (6CT44)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Obesidad infantil			
BLOQUE DE CONTENIDO	El ser humano y la salud		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Desarrolla e infiere hábitos de higiene, cuidado y descanso.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

María tiene una prima que tiene un problema de obesidad, y se pregunta qué hábitos debería cambiar. Esto es lo que le ha contado su prima a María que hace todos los días:

“Todos los días en el recreo como un bollo para tener energía, y me siento a hablar con mis amigas. Por las tardes, cuando salgo del cole, mi madre me lleva un batido de chocolate para merendar. Me voy directamente a casa, y cuando termino los deberes me pongo tranquilamente a ver la tele o a jugar con el ordenador.”







Marca con una X los hábitos que debería modificar la prima de María para solucionar su problema de obesidad.

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Aprovechar el recreo para hacer alguna actividad física. |
| <input type="checkbox"/> | Lavarse las manos antes de comerse el bollo. |
| <input type="checkbox"/> | Comer una pieza de fruta en vez de un bollo. |
| <input type="checkbox"/> | Leer en vez de ver la tele por las tardes. |
| <input type="checkbox"/> | Dormir la siesta. |

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Máxima puntuación:
	Código 1: Marca todas las opciones correctas
	<input checked="" type="checkbox"/> Aprovechar el recreo para hacer alguna actividad física.
	<input type="checkbox"/> Lavarse las manos antes de comerse el bollo.
	<input checked="" type="checkbox"/> Comer una pieza de fruta en vez de un bollo.
	<input type="checkbox"/> Leer en vez de ver la tele por las tardes.
<input type="checkbox"/> Dormir la siesta.	
	Sin puntuación:
	Código 0: Cualquier otra respuesta.
	Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº35 (6CT45)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <i>Obesidad infantil</i>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Diseña procedimientos para registrar procesos asociados a la vida de los seres vivos.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Imagina que estás en un laboratorio y quieres hacer un experimento para saber cómo afecta la falta de ejercicio físico a la obesidad. Tienes dos hámsters idénticos y de igual peso, una jaula para hámsters con rueda para que corra, una jaula para hámsters sin rueda, comida para hámsters y una báscula. ¿Cómo plantearías el experimento? Marca con una X la opción que consideres adecuada para completar cada frase.

	- Meter	<input type="checkbox"/> un hámster en cada jaula <input type="checkbox"/> a los dos hámsters en la jaula con rueda <input type="checkbox"/> a los dos hámsters en la jaula sin rueda	
	- Dar	<input type="checkbox"/> toda la comida a un hámster <input type="checkbox"/> más comida a un hámster que a otro <input type="checkbox"/> la misma comida a los dos hámsters	
	- Pesar	<input type="checkbox"/> periódicamente a los dos hámsters <input type="checkbox"/> periódicamente solo a un hámster <input type="checkbox"/> a los dos hámsters solo antes de empezar el experimento	

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Marca las siguientes opciones Meter: Un hámster en cada jaula Dar: La misma comida a los dos hámsters Pesar: Periódicamente a los dos hámsters</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº36 (6CT46)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <i>Obesidad infantil</i>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Los seres vivos		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Valora las conductas de respeto hacia los seres vivos.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

A hora de diseñar tu experimento, tu objetivo principal debe ser obtener resultados válidos...

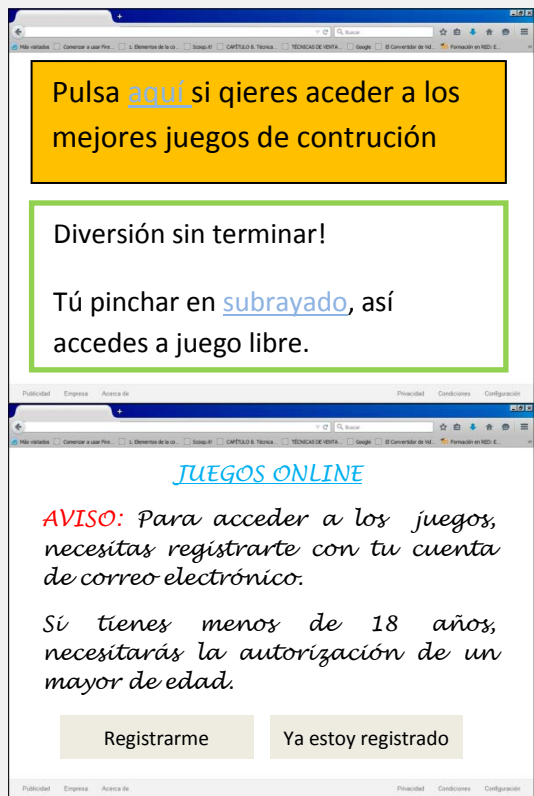
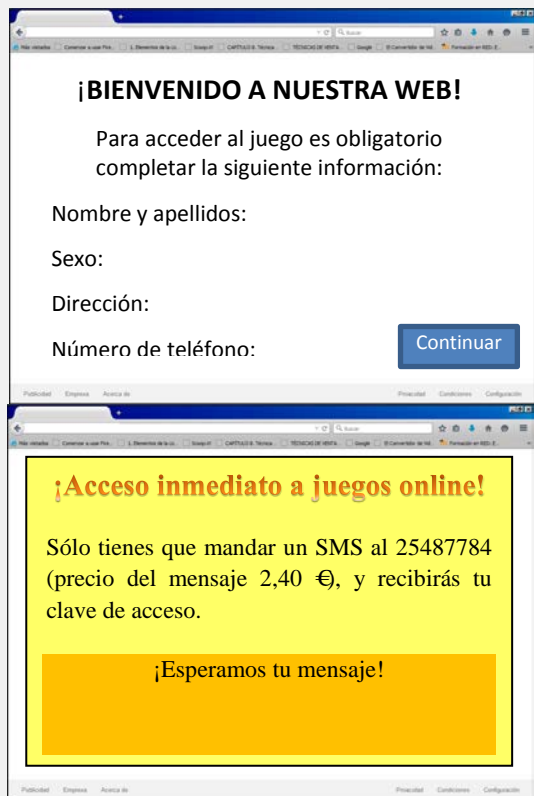
- A. al menor coste posible
- B. en un periodo corto de tiempo
- C. sin hacer sufrir a los hámsters
- D. sin tener que trabajar mucho

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Se introducirá la respuesta dada por la alumna o alumno (a, b, c, d), independientemente de que la respuesta sea o no correcta.</p> <p>Respuesta correcta (a efectos informativos): C. Sin hacer sufrir a los hámsters</p> <p>En caso de que la respuesta sea diferente a la selección inequívoca de una de las opciones (por ejemplo, marcan dos o más opciones, escriben un texto como “No lo sé”, hacen algún tipo de dibujo, etc.), se introducirá el código 0.</p> <p>Si no hay ningún tipo de respuesta, es decir, se ha dejado en blanco, se introducirá el código 9.</p>
-------------------------	---

CONSTRUYE "ON LINE"

A Daniel le gusta mucho jugar con el ordenador. Le han hablado muy bien de un juego en línea que consiste en construir máquinas a partir de unas piezas determinadas.

Ha introducido el nombre del juego en un buscador y le han salido varios resultados de búsqueda. Ha pinchado en los cuatro primeros, y ha entrado en estas páginas web.



Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº:37 (6CT47)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Construye Online			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Hace uso de las medidas de protección y seguridad personal de las TIC, y respeta normas de uso y seguridad de los instrumentos y materiales de trabajo.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

¿En qué página web de las que le han salido a Daniel entrarías?

	Sí	No
En la primera, que solicita información personal como obligatoria		
En la segunda, en la que aparecen anuncios mal redactados		
En la tercera, que solicita pagos por adelantado para participar		
En la cuarta, que solicita registro y autorización de un adulto		

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Máxima puntuación: Código 1: rellena la tabla con las siguientes respuestas															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Sí</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>En la primera, que solicita información personal como obligatoria</td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>En la segunda, en la que aparecen anuncios mal redactados</td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>En la tercera, que solicita pagos por adelantado para participar</td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>En la cuarta, que solicita registro y autorización de un adulto</td> <td>x</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	En la primera, que solicita información personal como obligatoria		x	En la segunda, en la que aparecen anuncios mal redactados		x	En la tercera, que solicita pagos por adelantado para participar		x	En la cuarta, que solicita registro y autorización de un adulto	x	
		Sí	No													
	En la primera, que solicita información personal como obligatoria		x													
	En la segunda, en la que aparecen anuncios mal redactados		x													
En la tercera, que solicita pagos por adelantado para participar		x														
En la cuarta, que solicita registro y autorización de un adulto	x															
O rellena únicamente la casilla correspondiente al "Sí" en la cuarta fila.																
Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.																

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº:38 (6CT48)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Construye Online			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Diseña estructuras sencillas que cumplan una función o condición a partir de piezas modulares.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

En el nivel 4 del juego, Daniel se encuentra con el siguiente desafío:

Nivel 4: Coloca en cada cuadro vacío (2 y 3) la pieza que necesites para conseguir que la rueda dentada que sitúes en el cuadro 3 gire en el mismo sentido y más rápido que la que pongas en el cuadro 1. ¡Buena suerte!

Cadena dentada Engranaje grande Engranaje grande Muelle Engranaje pequeño

Cuadro 1 Cuadro 2 Cuadro 3

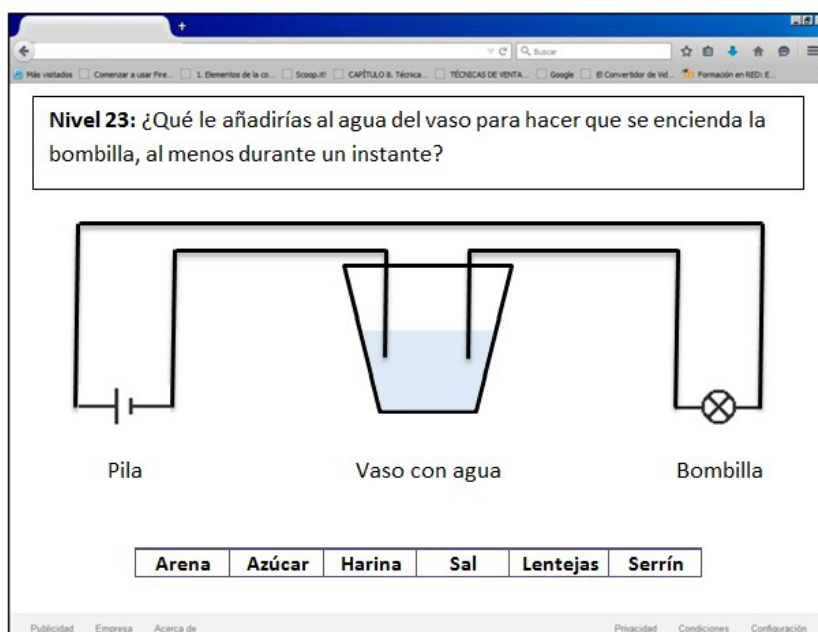
The screenshot shows a web browser window with a challenge box and a selection of mechanical parts. Below the parts are three empty boxes labeled 'Cuadro 1', 'Cuadro 2', and 'Cuadro 3'. An arrow points from the first 'Engranaje grande' part to 'Cuadro 1'.

Une con flechas las piezas que consideres necesarias con los cuadros en los que las colocarías para conseguir el efecto deseado.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 2: Unen: Cuadro 2: Cadena o Engranaje grande Cuadro 3: Engranaje pequeño</p> <p>Puntuación parcial: Código 1: Unen Cuadro 2: Cadena o Engranaje pequeño Cuadro 3: Engranaje grande (Gira en el mismo sentido, pero a la misma velocidad)</p> <p>Ninguna puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº:39 (6CT50)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Construye Online			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Expone ejemplos argumentados de materiales conductores y aislantes.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

¡Más difícil todavía! A partir del nivel 23 del juego, Daniel tiene que responder algunas cuestiones sobre instalaciones eléctricas. Resuelve el desafío del nivel 23 del juego.



¿Qué opción debería seleccionar Daniel? _____

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1: Sal</p> <p>Sin puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de sexto curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº40 (6CT52)	
Competencia en ciencia y tecnología			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Construye Online			
BLOQUE DE CONTENIDO	La tecnología, los objetos y las máquinas		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Explica grandes inventos y descubrimientos de la Humanidad		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

¿Para qué aspectos de la vida cotidiana piensas que el ordenador ha supuesto un gran avance? Marca con una X todas las opciones que consideres correctas.

- El trabajo
- El transporte
- Las comunicaciones
- Las tareas domésticas
- El ocio
- La cultura
- El deporte

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p>Máxima puntuación: Código 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> El trabajo <input type="checkbox"/> El transporte <input checked="" type="checkbox"/> Las comunicaciones <input type="checkbox"/> Las tareas domésticas <input checked="" type="checkbox"/> El ocio <input checked="" type="checkbox"/> La cultura <input type="checkbox"/> El deporte <p>Ninguna puntuación: Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES

	Bloques de contenido				Subtotal	Total
	El ser humano y la salud	Los seres vivos	Materia y energía	La tecnología, los objetos y las máquinas		
Conocer y reproducir	Acceso e identificación	6CT01 6CT40	6CT27 6CT29	6CT21 6CT24 6CT25	20% (8)	40% (16)
	Comprensión	6CT18	6CT09 6CT28 6CT30	6CT26 6CT50	20% (8)	
Aplicar y analizar	Aplicación	6CT15 6CT42	6CT38 6CT39	6CT22 6CT47	20% (8)	40% (16)
	Análisis	6CT43	6CT34	6CT04 6CT16 6CT52	20% (8)	
Razonar y reflexionar	Síntesis y creación	6CT44	6CT14 6CT31	6CT23 6CT48	15% (6)	20% (8)
	Juicio y valoración	6CT05	6CT46		5% (2)	
Total		20% (8)	30% (12)	30% (12)	100% (40)	

Procesos

