

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS								
					1	2	3	4	5	6	7		
<p>I. Resolver problemas, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas, así como anticipar soluciones razonables, reflexionar sobre las estrategias aplicadas para su resolución y aplicar lo aprendido a situaciones similares futuras. Realizar los cálculos necesarios y comprobar las soluciones obtenidas, profundizando en problemas ya resueltos y planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc., con ayuda de herramientas tecnológicas si fuera necesario. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.</p> <p>El criterio pretende comprobar si el alumnado resuelve problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, problemas abiertos con más de una solución, problemas con distractores, de la vida cotidiana, etc., siguiendo una secuencia: comprende el enunciado, discrimina los datos y su relación con la pregunta, realiza un esquema de la situación, elabora un plan de resolución, ejecuta el plan siguiendo la estrategia más adecuada (ensayo-error, organización de la información, modelización, simplificar, analogía, comenzar desde atrás, etc.), obtiene una solución, comprueba los resultados y responde empleando un lenguaje matemático preciso, utilizando las unidades adecuadas. Se evaluará si se expresa verbalmente o por escrito, si argumenta correctamente sobre la validez de una solución, si es ordenado y claro en la ejecución, y si utiliza herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora, para agilizar los cálculos numéricos, detectar los posibles errores, autocorregirse, construir y defender argumentos.</p> <p>También se pretende evaluar si, en una dinámica de interacción social, comparte sus ideas, respeta las de las demás personas y elige las más adecuadas para obtener una solución válida, así como, si toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.</p>	<p>Resuelve, con incorrecciones importantes, problemas, en contextos matemáticos o de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta, solamente cuando recibe ayuda e instrucciones constantes, cada paso de la secuencia de resolución del problema, utilizando herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. En una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas, construye y defiende argumentos con ambigüedades, comparte sus ideas de forma confusa y rara vez respeta las de las demás personas, no admite o ignora la crítica razonada, y desiste en el proceso a pesar de que se le indique repetidamente.</p>	<p>Resuelve, con incorrecciones poco importantes, problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, abiertos y con distractores en contextos matemáticos o de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta, con ayuda ocasional y siguiendo modelos, cada paso de la secuencia de resolución del problema, utilizando herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. En una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas, construye y defiende argumentos con coherencia, comparte sus ideas con claridad y respeta ocasionalmente las de las demás personas, admite la crítica razonada con conformidad y persevera en el proceso si se le indica de manera repetida.</p>	<p>Resuelve con corrección problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, abiertos y con distractores en contextos matemáticos o de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta de manera autónoma cada paso de la secuencia de resolución del problema utilizando herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. En una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas, construye y defiende argumentos con coherencia, comparte sus ideas con claridad y cierto orden, respeta habitualmente las de las demás personas y admite la crítica razonada con tolerancia, perseverando en el proceso si se le induce a ello.</p>	<p>Resuelve con corrección y precisión problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, abiertos y con distractores en contextos matemáticos o de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta con autonomía e iniciativa propia cada paso de la secuencia de resolución del problema, utilizando herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. En una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas, construye y defiende los argumentos con coherencia, comparte sus ideas con orden y claridad, respeta siempre las de las demás personas y admite la crítica razonada con tolerancia, perseverando de manera consciente en el proceso.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA								
							COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
							COMPETENCIA DIGITAL						
							APRENDER A APRENDER						
							COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
							SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
							CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>2. Elaborar conjeturas, planificar, observar, experimentar, analizar interrogantes, argumentar, aplicar estrategias de razonamiento para resolver retos o pequeñas investigaciones matemáticas de la propia asignatura o del entorno, y explicar el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, trabajando en equipo, y mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático.</p> <p>Este criterio trata de valorar si para resolver pequeñas investigaciones, el alumnado, de forma individual o en equipo, elabora conjeturas y analiza interrogantes, planifica su trabajo teniendo en cuenta: qué quiero averiguar, qué tengo, qué busco, cómo lo puedo hacer y si es adecuada la solución. Asimismo, se constatará que experimenta, ayudándose de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, y que aplica estrategias de razonamiento como clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos... De igual modo, se valorará si explica de forma argumentada, oralmente o por escrito, el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, apoyándose en recursos TIC como documentos elaborados mediante procesadores de texto, presentaciones o el uso de aplicaciones informáticas, mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático como la perseverancia en la búsqueda de la solución, esfuerzo, aceptación de la crítica razonada, flexibilidad y confianza en sí mismo.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica su trabajo siempre con ayuda y siguiendo modelos y preguntas guía. Para ello, experimenta con el apoyo de materiales manipulativos, de recursos TIC y de la calculadora, y aplica estrategias poco o nada aceptables de razonamiento para la resolución de retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica de forma confusa el trabajo realizado y argumenta con incoherencias las conclusiones obtenidas, utilizando recursos TIC con un manejo muy básico; y colabora en el trabajo en equipo, mostrando rara vez actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica su trabajo con ayuda ocasional y algunas instrucciones siguiendo preguntas guía. Para ello, experimenta con el apoyo de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, aplicando estrategias aceptables de razonamiento para la resolución de retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica con claridad el trabajo realizado y argumenta con alguna incoherencia las conclusiones obtenidas, utilizando recursos TIC con algo de dominio; y colabora en el trabajo en equipo, mostrando ocasionalmente actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica su trabajo con autonomía siguiendo preguntas guía. Para ello, experimenta con el apoyo de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, aplicando estrategias efectivas de razonamiento para la resolución de retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica con orden y claridad el trabajo realizado y argumenta con coherencia las conclusiones obtenidas, utilizando recursos TIC con soltura; y colabora en el trabajo en equipo, mostrando con frecuencia actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica con autonomía su trabajo siguiendo preguntas guía. Para ello, experimenta con la ayuda de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, aplicando estrategias efectivas de razonamiento para resolver retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica con orden y claridad el trabajo realizado y argumenta con coherencia las conclusiones obtenidas utilizando recursos TIC con dominio eficaz; y colabora en el trabajo en equipo, mostrando siempre actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	<p>COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA</p> <p>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p> <p>COMPETENCIA DIGITAL</p> <p>APRENDER A APRENDER</p> <p>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</p> <p>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</p> <p>CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</p>						

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>3. Utilizar los números naturales, decimales, enteros, fracciones y porcentajes, leyendo, escribiendo, ordenando y redondeando cantidades para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana. Razonar su valor atendiendo a la posición de sus cifras y a las equivalencias fracción-decimal-porcentaje.</p> <p>Con este criterio se pretende averiguar si el alumnado emite e interpreta informaciones numéricas en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas, con números usuales de diferentes tipos y de interés para el alumnado en la sociedad actual; si reconoce el valor de las cifras decimales hasta las milésimas, si relaciona fracciones sencillas con números decimales y con los correspondientes porcentajes ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{100}$; 0,50; 0,25; 0,75; 0,20; 0,10; 0,01; 50%, 25% y 75%; 20%, 10% y 1%) y con sus representaciones gráficas y simbólicas; si ordena, compara y representa todo tipo de números en la recta numérica, y si redondea números decimales hasta las centésimas (o las milésimas en operaciones con la calculadora), todo ello con la intención de garantizar un sentido numérico correcto, preciso y útil.</p>	<p>Lee y escribe con poca fluidez; compara, ordena y representa con muchos errores todo tipo de números; sin llegar a relacionar fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas ni redondear números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con ambigüedades e incoherencias información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.</p>	<p>Lee y escribe con fluidez; compara, ordena y representa con algunos errores todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con ambigüedades información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.</p>	<p>Lee y escribe con fluidez destacable; compara, ordena y representa con frecuente acierto todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con cierta coherencia información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.</p>	<p>Lee y escribe con mucha fluidez; compara, ordena y representa con acierto todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con coherencia información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>4. Elegir y utilizar las operaciones pertinentes para la resolución de problemas que involucren las estructuras aditiva (suma o resta) y multiplicativa (multiplicación o división), incluyendo las situaciones de proporcionalidad y las potencias; enunciar problemas coherentes que se resuelvan con operaciones dadas y ofrecer representaciones gráficas adecuadas y argumentarlas.</p> <p>Este criterio pretende valorar si el alumnado elige y utiliza razonadamente las operaciones adecuadas para obtener la solución correcta de problemas aritméticos significativos, reales o simulados, de proporcionalidad numérica o geométrica, u otros que se resuelvan con varias operaciones e involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente, evidenciando que entiende el significado de las mismas. Se comprobará si enuncia problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano, si realiza representaciones adecuadas a las situaciones planteadas cuando sea conveniente, si argumenta razonadamente las propuestas y si utiliza la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con imprecisiones destacables incluso con ayuda las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos y de proporcionalidad que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente. Además, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas inapropiadas; enuncia con incorrecciones importantes problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano; las argumenta con ambigüedades; y utiliza con ineficacia la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con algunas imprecisiones y ayuda ocasional las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos y de proporcionalidad que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente. Además, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas aceptables; enuncia con algunas incorrecciones poco importantes problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano, las argumenta con alguna incoherencia; y utiliza con la operatividad suficiente la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con cierta precisión, seguridad y autonomía las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos y de proporcionalidad que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente. Además, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas oportunas; enuncia con bastante corrección problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano y las argumenta con bastante coherencia; y utiliza con la operatividad suficiente la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con precisión, seguridad y autonomía las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos y de proporcionalidad que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente. Además, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas muy pertinentes; enuncia con corrección problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano; las argumenta con coherencia; y utiliza de forma efectiva la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>5. Utilizar estrategias y algoritmos diversos para calcular de forma mental y escrita, con fluidez y precisión, con el fin de obtener información numérica en contextos de resolución de problemas.</p> <p>Con este criterio se constatará que el alumnado calcula con precisión utilizando estrategias de cálculo, algunas descubiertas por sí mismo, y algoritmos flexibles, basados en las propiedades de las operaciones; y si aplica todo ello al cálculo con números naturales, enteros y decimales; fracciones y porcentajes en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; así como si utiliza de forma comprensiva otros algoritmos, la regla de tres y la reducción a la unidad en situaciones de proporcionalidad, y si usa la calculadora para la investigación y la autocorrección, todo ello mostrando actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias inapropiadas (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos, la regla de tres o la reducción a la unidad); calcula de manera ocasional con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; y utiliza con inseguridad e ineficacia la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando rara vez esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias aceptables (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos, la regla de tres o la reducción a la unidad); calcula frecuentemente con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; y utiliza con la operatividad suficiente la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando de manera discontinua esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias adecuadas (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos, la regla de tres o la reducción a la unidad); calcula regularmente con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; y utiliza con cierta seguridad y efectividad la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando casi siempre esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias pertinentes (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos, la regla de tres o la reducción a la unidad); calcula siempre con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; y utiliza con seguridad y efectividad la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando de manera constante esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	TECNOLOGÍA	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>6. Estimar, comparar, medir y expresar cantidades, en situaciones reales o simuladas, relacionadas con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, volumen, capacidad tiempo y ángulos, seleccionando instrumentos y unidades de medida usuales para aplicarlo a la resolución de problemas.</p> <p>Este criterio trata de valorar si el alumnado realiza comparaciones directas e indirectas, para averiguar entre dos objetos, cuál es mayor y cuántas veces mayor es en relación a una magnitud determinada; si mide con precisión eligiendo y utilizando los instrumentos apropiados (regla, cinta métrica, báscula, cronómetro, transportador, envases graduados, cubos de 1 cm³...); si usa las unidades más adecuadas en cada caso, tanto no convencionales como convencionales (km, m, dm, cm, mm – t, kg, g – hora, minuto, segundo – l, dl, cl, ml – cm², m², área y hectárea, cm³, dm³, m³) y sus relaciones con sus fracciones 1/2, 1/4 y 3/4; y si realiza conversiones, cuando sea necesario, recurriendo más a las relaciones y equivalencias entre ellas que al cálculo mecánico para resolver situaciones problemáticas en contextos reales. Asimismo, se ha de constatar si ofrece previamente estimaciones razonables de las comparaciones y de las mediciones, explicando oralmente o por escrito el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	<p>Realiza, con incorrecciones importantes, comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas con errores y ambigüedades y mide con imprecisiones significativas, eligiendo y utilizando en raras ocasiones los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales como convencionales; opera y realiza, aunque de manera guiada y con incorrecciones importantes, conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados, relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, volumen, capacidad, tiempo y ángulos, explicando de forma confusa el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	<p>Realiza, con algunas incorrecciones poco importantes, comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas con ambigüedades y mide con alguna imprecisión, eligiendo y utilizando regularmente los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales como convencionales; opera y realiza con cierta autonomía y algunas incorrecciones conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados, relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, volumen, capacidad, tiempo y ángulos, explicando sin dificultad destacable el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	<p>Realiza, con cierta corrección, comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas con seguridad y bastante acierto, mide sin imprecisiones destacables, eligiendo y utilizando con frecuencia los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales y como convencionales; opera y realiza con autonomía y cierta corrección conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados, relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, volumen, capacidad, tiempo y ángulos, explicando adecuadamente el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	<p>Realiza, con corrección e iniciativa propia, comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas, con seguridad y acierto y mide con precisión, eligiendo y utilizando siempre los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales como convencionales; opera y realiza con autonomía y corrección conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados, relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, volumen, capacidad, tiempo y ángulos, explicando con detalle y exactitud el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA						
					COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>7. Describir y resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana, utilizando las nociones de paralelismo, perpendicularidad, giro, traslación, simetría, perímetro y superficie. Interpretar y crear representaciones espaciales de lugares, objetos y situaciones familiares para resolver problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas. Emplear aplicaciones informáticas para la exploración y representación del espacio.</p> <p>A través de este criterio se debe comprobar que el alumnado emite informaciones diversas acerca de entornos reales y resuelve problemas geométricos; que describe posiciones y movimientos por medio de coordenadas, distancias, ángulos, giros..., utilizando las nociones de paralelismo, perpendicularidad, giro, traslación, simetría, perímetro y superficie con un vocabulario geométrico adecuado, y que interpreta y realiza representaciones espaciales (croquis de un itinerario en una actividad complementaria, planos del aula, del centro, o la casa, mapas de carreteras, etc.). Se comprobará que usa instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de formas, la visualización y el razonamiento espacial. Asimismo se valorará si el alumnado es capaz de utilizar los conocimientos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p>	<p>Emite informaciones acerca de entornos reales con incoherencias y ambigüedades, y describe posiciones y movimientos con imprecisiones importantes, utilizando nociones geométricas con un vocabulario adecuado; interpreta y realiza con muchos errores representaciones espaciales para la resolución de situaciones que impliquen el uso, conocimiento y desenvolvimiento en el espacio; y analiza su realidad, siendo incapaz de llevar a cabo propuestas de mejora. Además, emplea con un dominio muy básico instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de formas, así como para la visualización y el razonamiento espacial.</p>	<p>Emite con alguna incoherencia informaciones acerca de entornos reales y describe con alguna imprecisión posiciones y movimientos, utilizando nociones geométricas con un vocabulario adecuado; interpreta y realiza con algún error representaciones espaciales para la resolución de situaciones que impliquen el uso, conocimiento y desenvolvimiento en el espacio; y analiza su realidad, llevando a cabo propuestas de mejora con un dominio básico instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de formas, así como para la visualización y el razonamiento espacial.</p>	<p>Emite con cierta coherencia informaciones acerca de entornos reales y describe con bastante precisión posiciones y movimientos, utilizando nociones geométricas con un vocabulario adecuado; interpreta y realiza con cierta corrección y efectividad representaciones espaciales para la resolución de situaciones que impliquen el uso, conocimiento y desenvolvimiento en el espacio; y analiza su realidad, llevando a cabo propuestas de mejora con bastante pertinencia. Además, emplea con dominio ágil instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de formas, así como para la visualización y el razonamiento espacial.</p>	<p>Emite con coherencia informaciones acerca de entornos reales y describe con precisión posiciones y movimientos, utilizando nociones geométricas con un vocabulario adecuado; interpreta y realiza con corrección y efectividad representaciones espaciales para la resolución de situaciones que impliquen el uso, conocimiento y desenvolvimiento en el espacio; y analiza su realidad, llevando a cabo propuestas de mejora con dominio ágil y versátil instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de formas, así como para la visualización y el razonamiento espacial.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS								
					1	2	3	4	5	6	7		
<p>8. Describir y aplicar las relaciones geométricas que se dan entre las figuras de dos y tres dimensiones, o entre sus elementos, para representar mediante vistas, diseñar y construir en el plano y en el espacio, utilizando instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas.</p> <p>Se quiere detectar si el alumnado utiliza con propiedad las nociones geométricas de paralelismo, perpendicularidad, simetría, perímetro, superficie y la proporcionalidad, para comprender y emitir informaciones acerca de objetos reales, valiéndose de la visualización y el razonamiento espacial. Asimismo se comprobará que, trabajando en equipo, investiga y predice el resultado de componer y descomponer figuras planas y cuerpos geométricos, realiza construcciones con objetos tridimensionales a partir de sus vistas o de propiedades determinadas y viceversa, y realiza ampliaciones y reducciones utilizando una proporción determinada (escala). Además se pretende detectar si utiliza instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas en la construcción y exploración de las representaciones planas y espaciales, para desarrollar la visualización y el razonamiento espacial.</p>	<p>Comprende y emite informaciones sobre objetos reales con incoherencias y ambigüedades, utilizando las nociones geométricas, y la proporcionalidad; trabaja en equipo, investiga y predice, siempre con ayuda e instrucciones continuas, el resultado de componer y descomponer figuras planas y cuerpos geométricos; y realiza con imperfecciones significativas construcciones con objetos tridimensionales, ampliaciones y reducciones, utilizando una proporción determinada (escala). Además, emplea con un dominio muy básico instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas en la construcción y exploración de las representaciones planas y espaciales para desarrollar la visualización y el razonamiento espacial.</p>	<p>Comprende y emite con alguna incoherencia informaciones sobre objetos reales, utilizando las nociones geométricas y la proporcionalidad; trabaja en equipo, investiga y predice con cierta autonomía e iniciativa propia el resultado de componer y descomponer figuras planas y cuerpos geométricos; y realiza con un acabado bastante satisfactorio construcciones con objetos tridimensionales, ampliaciones y reducciones utilizando una proporción determinada (escala). Además, emplea con un dominio básico instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas en la construcción y exploración de las representaciones planas y espaciales para desarrollar la visualización y el razonamiento espacial.</p>	<p>Comprende y emite con coherencia informaciones sobre objetos reales, utilizando las nociones geométricas y la proporcionalidad; trabaja en equipo, investiga y predice con cierta autonomía e iniciativa propia el resultado de componer y descomponer figuras planas y cuerpos geométricos; y realiza con un acabado satisfactorio construcciones con objetos tridimensionales, ampliaciones y reducciones, utilizando una proporción determinada (escala). Además, emplea con dominio ágil instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas en la construcción y exploración de las representaciones planas y espaciales para desarrollar la visualización y el razonamiento espacial.</p>	<p>Comprende y emite informaciones sobre objetos reales con coherencia y precisión, utilizando las nociones geométricas y la proporcionalidad; trabaja en equipo, investiga y predice de manera autónoma y con iniciativa propia el resultado de componer y descomponer figuras planas y cuerpos geométricos; y realiza con un acabado excelente construcciones con objetos tridimensionales, ampliaciones y reducciones, utilizando una proporción determinada (escala). Además, emplea con dominio ágil y versátil instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas en la construcción y exploración de las representaciones planas y espaciales para desarrollar la visualización y el razonamiento espacial.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA								
							COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
							COMPETENCIA DIGITAL						
							APRENDER A APRENDER						
							COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
							SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
							CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS							
					1	2	3	4	5	6	7	
<p>9. Planificar y realizar sencillos estudios en los que, trabajando en equipo, tenga que plantear conjeturas, recoger, clasificar y organizar información de datos del entorno proporcionados desde distintos medios; interpretar y construir tablas y gráficas, y analizarlas utilizando parámetros estadísticos si procede; confirmar o refutar las conjeturas iniciales, extraer conclusiones, y comunicar la información con ayuda de medios informáticos, tomar decisiones y llevarlas a la práctica.</p> <p>Plantea un estudio de investigación de su interés, individualmente o en grupo, donde elabora conjeturas, y recoge, clasifica, organiza y representa datos obtenidos de la realidad cercana u otros medios, usando herramientas TIC; analiza, extrae conclusiones y las comunica, verificando lo acertado de su conjetura inicial; y toma decisiones valorando las consecuencias de las mismas y las lleva a la, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Plantea un estudio de investigación de cierta complejidad individualmente o en grupo, elaborando conjeturas con ayuda, y recoge, clasifica, organiza y representa datos obtenidos de la realidad cercana con incorrecciones importantes, usando a nivel inicial herramientas TIC. Además, analiza, extrae conclusiones y las comunica de forma mecánica y con incoherencias, sin verificar lo acertado de su conjetura inicial. Finalmente, toma decisiones sin valorar sus consecuencias y las lleva a la práctica con desinterés o dejadez, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Plantea un estudio de investigación de cierta complejidad, individualmente o en grupo, elaborando conjeturas siguiendo pautas, y recoge, clasifica, organiza y representa con alguna incorrección datos obtenidos de la realidad cercana u otros medios, usando de forma básica herramientas TIC. Además, analiza y extrae conclusiones, comunicándolas superficialmente y con alguna incoherencia, y verificando lo acertado de su conjetura inicial. Finalmente, toma decisiones valorando sus consecuencias y las lleva a la práctica con interés inconstante, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Plantea un estudio de investigación de su interés y de cierta complejidad, individualmente o en grupo, elaborando conjeturas con autonomía e iniciativa propia, y recoge, clasifica, organiza y representa sin incorrecciones importantes datos obtenidos de la realidad cercana u otros medios, usando de forma ágil herramientas TIC. Además, analiza y extrae conclusiones, comunicándolas con deliberación y coherencia, y verificando lo acertado de su conjetura inicial. Finalmente, toma decisiones valorando sus consecuencias y las lleva a la práctica con interés, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Plantea un estudio de investigación de su interés de y de cierta complejidad individualmente o en grupo, elaborando conjeturas con autonomía e iniciativa propia; y recoge, clasifica, organiza y representa con corrección datos obtenidos de la realidad cercana u otros medios, usando de forma ágil y versátil herramientas TIC. Además, analiza y extrae conclusiones y las comunica con conciencia crítica, coherencia y precisión, verificando su hipótesis inicial; y toma decisiones valorando sus consecuencias y las lleva a la práctica con interés y dedicación, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA</p>	<p>HOLOGÍA</p>	<p>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y</p>	<p>COMPETENCIA DIGITAL</p>	<p>APRENDER A APRENDER</p>	<p>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</p>	<p>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</p>	<p>CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</p>

RÚBRICA - Matemáticas - 6.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS							
					1	2	3	4	5	6	7	
<p>10. Observar y constatar, en situaciones sencillas de la vida cotidiana y en situaciones de juego, que hay sucesos imposibles, seguros y otros más o menos probables; realizar una estimación de la probabilidad de un suceso y comprobar, si procede, la estimación realizada mediante el cálculo de probabilidades. Desarrollar conductas responsables respecto a los juegos de azar.</p> <p>Identifica en situaciones de juego o de la vida cotidiana que un suceso es seguro, imposible o más o menos probable; hace estimaciones de la probabilidad de un suceso basadas en los experimentos realizados, y las calcula mediante el análisis de posibilidades, casos favorables entre casos posibles, usando la calculadora. Además, investiga juegos en los que interviene el azar, y analiza las consecuencias negativas de las conductas adictivas en este tipo de juegos.</p>	<p>Rara vez identifica en situaciones de juego o de la vida cotidiana que un suceso es seguro, imposible o más o menos probable; realiza estimaciones poco o nada aceptables de la probabilidad de un suceso basadas en los experimentos realizados y las calcula con incorrecciones importantes mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora. Además, investiga con ayuda constante y siguiendo pautas juegos en los que interviene el azar, y analiza de forma confusa las consecuencias negativas de las conductas adictivas en este tipo de juegos.</p>	<p>Identifica ocasionalmente en situaciones de juego o de la vida cotidiana que un suceso es seguro, imposible o más o menos probable; realiza estimaciones aceptables de la probabilidad de un suceso basadas en los experimentos realizados, y las calcula con alguna incorrección mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora. Además, investiga siguiendo pautas juegos en los que interviene el azar, y analiza superficialmente las consecuencias negativas de las conductas adictivas en este tipo de juegos.</p>	<p>Identifica con frecuencia en situaciones de juego o de la vida cotidiana que un suceso es seguro, imposible o más o menos probable; realiza estimaciones adecuadas de la probabilidad de un suceso basadas en los experimentos realizados, y las calcula con cierta corrección mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora. Además, investiga con cierta autonomía e iniciativa juegos en los que interviene el azar, y analiza con conciencia crítica las consecuencias negativas de las conductas adictivas en este tipo de juegos.</p>	<p>Identifica siempre en situaciones de juego o de la vida cotidiana que un suceso es seguro, imposible o más o menos probable; realiza estimaciones acertadas de la probabilidad de un suceso basadas en los experimentos realizados, y las calcula con corrección mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora. Además, investiga de manera autónoma y con iniciativa propia juegos en los que interviene el azar, y analiza con conciencia crítica las consecuencias negativas de las conductas adictivas en este tipo de juegos.</p>	<p>COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA</p>	<p>LOGÍA</p>	<p>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y</p>	<p>COMPETENCIA DIGITAL</p>	<p>APRENDER A APRENDER</p>	<p>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</p>	<p>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</p>	<p>CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</p>