



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
E INVESTIGACIÓN

**Comunidad de Madrid**

Abril 2018

# **Evaluación individualizada 3º Educación Primaria**

Competencia matemática

## **GUÍA DE CODIFICACIÓN**

## Visita al Zoológico.



¡Estoy muy impaciente porque mi tutora ha dicho que mi clase va a ir al Zoo-Aquarium de Madrid en este curso!

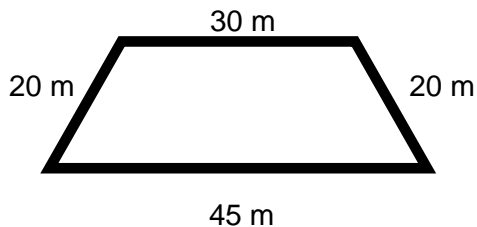
Hemos leído que es uno de los parques zoológicos más antiguos del mundo, que está dividido en zonas por continentes, y que los recintos de los animales tienen formas geométricas diferentes.

Queremos asistir a las distintas actividades con animales: exhibiciones de delfines, focas, leones marinos, aves rapaces y papagayos. Para ello tendremos que elegir muy bien el día que vamos y preparar todas las actividades para poder aprovechar la visita.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM101</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Visita al zoológico</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Geometría.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Conocer y reproducir. Comprensión.		
<b>DESTREZA</b>	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Calcula el perímetro de figuras planas explicando el procedimiento seguido.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/> Semiabierta <input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple		

1. Mirando un mapa del zoo vemos que el recinto de las jirafas tiene la forma que nos muestra el dibujo. Si damos un paseo alrededor del mismo, **¿cuántos metros recorreríamos?**

- A. 95 metros
- B. 105 metros
- C. 115 metros
- D. 125 metros



<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> C. 115 metros
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM102</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Visita al Zoológico.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números naturales (hasta 10.000), interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta <input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta <input type="checkbox"/> Opción múltiple		

2. Queremos elegir un día que no haya muchos visitantes. Para ello miramos el número de entradas vendidas cada día de la última semana en el Zoológico:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
189	496	604	581	435	1.352	562

**Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:**

AFIRMACIONES	VERDADERAS	FALSAS
El número 496 tiene un 9 en las decenas.		
El número 562 tiene un 5 en las centenas.		
El número 1.352 tiene un 1 en las unidades de mil.		
Ordenados de mayor a menor sería: $1.352 > 604 > 581 > 562 > 435 > 496 > 189$ .		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V, V, V, F
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM103</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Visita al zoológico			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas relacionados con la medida, explicando el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

3. El horario de las exhibiciones de aves, focas y delfines es el siguiente:

Como cada exhibición dura 30 minutos y para ir de un lugar a otro se necesitan 15 minutos más,

<b>Exhibición</b>	<b>Pase 1.º</b>	<b>Pase 2.º</b>	<b>Pase 3.º</b>
<b>Aves</b>	11:15 h.	17:30 h.	19:00 h.
<b>Focas</b>	11:30 h.	18:15 h.	19:30 h.
<b>Delfines</b>	12:30 h.	19:00 h.	20:30 h.

¿cuál es el pase que permite ver las tres exhibiciones?

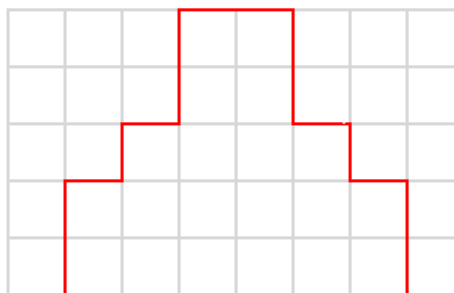
- A. Pase 1.º
- B. Pase 2.º
- C. Pase 3.º
- D. Ninguno de ellos

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) B. Pase 2.º
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM104</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Visita al zoológico.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima el área de algunas figuras planas con vértices en una cuadrícula, explicando el procedimiento seguido.		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/> Semiabierta <input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple			

4. Al llegar al Zoo hemos visto un grupo de voluntarios con macetas para colocar en el jardín de los osos panda. Si cada maceta tiene la forma de un cuadrado pequeño del dibujo, **¿cuántas macetas necesitarán para rellenar la figura?**

- A. 16 macetas
- B. 18 macetas
- C. 20 macetas
- D. 22 macetas

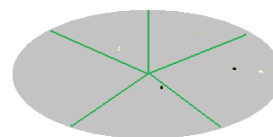


CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) C. 20 macetas
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM105</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Visita al Zoológico.</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Números.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Conocer y reproducir. Acceso e Identificación.		
<b>DESTREZA</b>	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, en fracciones sencillas (propias con denominador 5).		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta	<input type="checkbox"/> Opción múltiple

5. Los animales están repartidos por toda la instalación en 5 grupos, según su continente de procedencia. Hemos visitado uno de ellos y nos quedan 4 grupos por ver.

Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:



<b>AFIRMACIONES</b>	<b>VERDADERAS</b>	<b>FALSAS</b>
Hemos visitado $\frac{1}{4}$ del Zoológico.		
Hemos visitado $\frac{1}{5}$ del Zoológico.		
Nos queda por visitar $\frac{4}{5}$ del Zoo.		
Nos queda por visitar $\frac{2}{5}$ del Zoo.		

<b>RITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> Falso, verdadero, verdadero y falso.
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

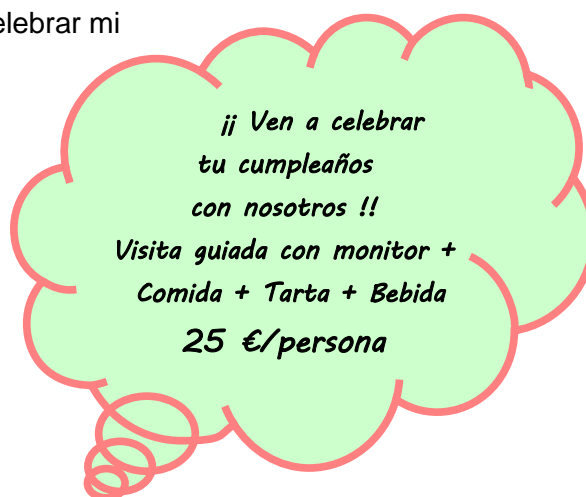
<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM106</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Visita al Zoológico</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Números.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Aplicar y analizar. Análisis.		
<b>DESTREZA</b>	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Estima y aproxima el resultado de un cálculo valorando la respuesta.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

6. A la hora de comer fuimos a uno de los restaurantes que hay allí y vi este cartel: ↓

Este año me gustaría ir con mis 9 amigos de clase a celebrar mi cumpleaños al zoo.

**Si tengo 260 € para celebrarlo, ¿crees que podré hacerlo?**

- A) No, me faltarían 20 €
- B) Sí y me quedaría sin dinero.
- C) No, porque necesitaría 270 €.
- D) Sí, y me sobrarían 10 €.




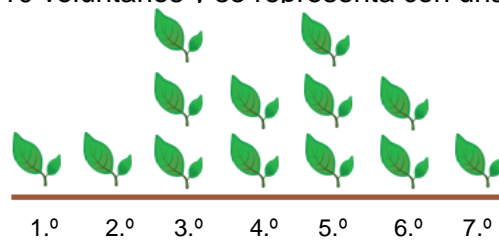
<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) D. Sí, y me sobrarían 10 €.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM107</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Visita al Zoológico.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas a partir de la lectura de gráficas y tablas de datos.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

7. Nos mostraron la gráfica con los grupos de voluntarios que han colaborado en el Zoo a lo largo de los 7 primeros meses del año.

Si cada grupo está formado por 10 voluntarios y se representa con una hoja como esta: 



¿Cuántos voluntarios han colaborado con el Zoo en estos siete primeros meses del año?

- A. 100 voluntarios
- B. 120 voluntarios
- C. 130 voluntarios
- D. 150 voluntarios

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) C. 130 voluntarios
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

## ¿A qué jugaban mis padres?

En nuestro colegio se ha organizado una jornada dedicada a los juegos tradicionales, aquellos a los que jugaban nuestros padres y abuelos.

Nuestro grupo de tercero de primaria decidió organizar el juego de bolos; los de la clase de mi hermano pequeño, el corro, y los de cuarto, las chapas, etc



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM108</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿A qué jugaban mis padres?</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Números.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Aplicar y análisis. Análisis.		
<b>DESTREZA</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Aproxima números naturales a las decenas, centenas y millares.		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input type="checkbox"/> Abierta <input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta <input type="checkbox"/> Opción múltiple			

8. En el colegio hay 12 clases de primaria con 23 alumnos en cada una de ellas. Todos los alumnos del colegio han participado en la jornada de juegos tradicionales.

**Indica si las afirmaciones son correctas o no:**

<b>AFIRMACIONES</b>	<b>CORRECTAS</b>	<b>INCORRECTAS</b>
Participaron casi 280 alumnos.		
Participaron más de 300 alumnos.		
Participaron más de 200 alumnos.		
Participaron menos de 300 alumnos.		

<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> Correcta- Incorrecta-Correcta-Correcta
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM109</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿A qué jugaban mis padres?</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Números.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.		
<b>DESTREZA</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Estima y comprueba resultados mediante diferentes estrategias.		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/> Semiabierta <input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple			

9. Para jugar al “Corro” se hicieron grupos de 26 alumnos. Cada grupo participó alrededor de 20 minutos en el juego. Al final del día habían participado 9 grupos de alumnos.

**¿Cuántos minutos se jugó al “Corro”?**

- A. 90 minutos
- B. 180 minutos
- C. 234 minutos
- D. 520 minutos



<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) B. 180 minutos
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM110</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿A qué jugaban mis padres?</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Medida.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
<b>DESTREZA</b>	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal: longitud (Km, m, cm), capacidad (l), peso (Kg y g) y tiempo (año, mes, día, h, minuto y segundo) al trabajar las magnitudes correspondientes.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta	<input type="checkbox"/> Opción múltiple

**10.** Con nuestra tutora construimos los bolos utilizando botellas de leche vacías, que llenamos de agua y en las que pintamos dos franjas rojas. ¡Parecían bolos auténticos!. Pintamos con tiza una zona del patio para que todos pudieran jugar.

**Elige la unidad correcta para cada medida:**

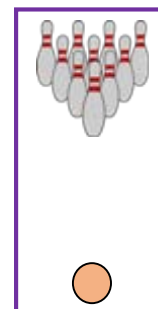
NÚMERO DE BOLOS = 10 bolos.

MASA DE LA BOLA = 1 \_\_\_\_\_ (metro / kilogramo)

PISTA = 5 \_\_\_\_\_ DE LARGO (metros / kilogramos)

ZONA DE BOLOS = 3 \_\_\_\_\_ DE PERÍMETRO (metros / litros)

AGUA DENTRO DE CADA BOLO = 1 \_\_\_\_\_ DE AGUA (metro / litro)



<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> kilogramo, metros, metros, litro.
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM111</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿A qué jugaban mis padres?</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Números.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
<b>DESTREZA</b>	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Resuelve problemas realizando dos operaciones con números naturales, utilizando diferentes estrategias y procedimientos, realizando cálculo mental y algoritmo.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

11. En la clase de 4.º A hay 23 alumnos. Para el juego de “Las chapas” cada alumno aportó 10 chapas. Un alumno de 3.º B también colaboró con 40 chapas, porque su padre trabaja en un restaurante.

**¿Cuántas chapas había al empezar a jugar?**

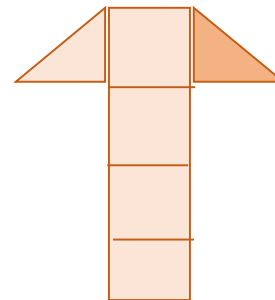
- A. 330 chapas
- B. 230 chapas
- C. 173 chapas
- D. 270 chapas



<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) D. 270 chapas
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM12</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¿A qué jugaban mis padres?</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Geometría.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Aplicar y analizar. Aplicación.		
<b>DESTREZA</b>	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Observa, identifica, representa y clasifica ángulos (agudos, rectos y obtusos).		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/> Semiabierta <input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple			

**12.** En un rincón del suelo del patio del recreo, los alumnos de 5.º dibujaron la silueta de un “avión” para jugar a la “Rayuela”.  
Cada una de las alas de este avión tiene forma de triángulo.



**Elige la respuesta correcta:**

- A. Cada ala tiene dos ángulos rectos.
- B. Cada ala tiene dos ángulos obtusos.
- C. Cada ala tiene un ángulo recto y dos ángulos agudos.
- D. Cada ala tiene un ángulo obtuso y dos ángulos agudos.

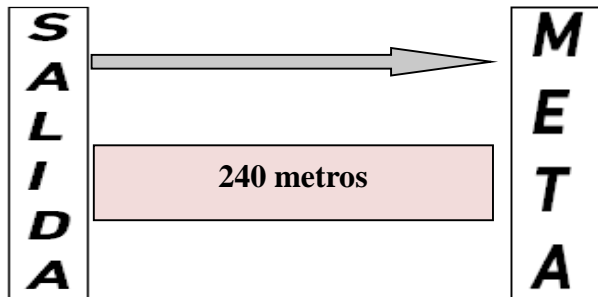
<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) C. Cada ala tiene un ángulo recto y dos ángulos agudos.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código ÍTEM: 3CM113	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>¿A qué jugaban mis padres?</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos de objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad e instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

13. Los mayores organizaron la “Carrera de relevos” con un recorrido igual al representado en el dibujo. El recorrido estaba dividido en 3 tramos iguales para que cada participante le pasara el relevo al siguiente.

¿Cuánto medía cada tramo?

- A. 70 metros
- B. 80 centímetros
- C. 80 metros
- D. 100 centímetros



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) C. 80 metros
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)



## Segunda Parte

### Taller de cocina.



En el colegio se ha organizado un “Taller de Cocina” en el que se va a enseñar a los alumnos a “comer sano y comer bien” y a elaborar algunos platos sencillos.

También se dará información acerca de cómo funciona el comedor escolar. Contaremos para ello con Rosana, la cocinera del centro.

Estamos muy contentos porque conoceremos y probaremos comidas típicas de otros países y de otras culturas.

¡Que aproveche!



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM114</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Taller de cocina.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas realizando dos operaciones con números naturales, utilizando diferentes estrategias y procedimientos, realizando cálculo mental y algorítmico.		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input type="checkbox"/> Abierta <input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta <input type="checkbox"/> Opción múltiple			

**14.** Todos los meses vamos a elaborar una tarta diferente.  
Este mes toca la tarta de queso y los ingredientes que necesitamos son:

2 paquetes de galletas	100 g de mantequilla
100 g de azúcar	½ l de nata líquida
500 g de queso de untar	2 sobres de cuajada

**Señala tu respuesta**

PREGUNTA	SÍ	NO
A ¿Necesitaremos comprar más azúcar si tenemos 1 Kg?		
B ¿Necesitaremos más nata líquida si tenemos 1 l?		
C ¿Necesitaremos más mantequilla si tenemos 50 g?		
D ¿Necesitaremos más queso de untar si tenemos 2 envases de 200 g?		

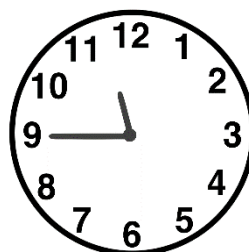
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> NO-NO-SI-SI.
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM115</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Taller de cocina.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Analizar y aplicar. Aplicación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos de objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir, explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

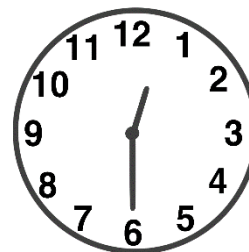
**15.** Cuando mi clase entra en el comedor del colegio para realizar el “Taller de cocina”, el reloj de la pared está como en el dibujo número 1; y cuando salimos del comedor está como en el dibujo número 2. ¿Cuánto tiempo estamos en el comedor? **Elige la respuesta correcta.**

- A) Estamos en el comedor 1 hora.
- B) Estamos en el comedor 15 minutos.
- C) Estamos en el comedor 45 minutos.
- D) Estamos en el comedor 60 minutos.

Número 1



Número 2

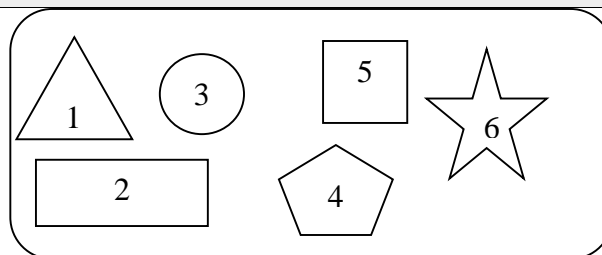


<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) C) Estamos en el comedor 45 minutos.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM116</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Taller de cocina.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica figuras planas en formas y objetos de la vida cotidiana.		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/> Semiabierta <input type="checkbox"/> Opción múltiple			

**16.** Esta semana vamos a hacer galletas de jengibre en el “Taller de cocina” y para darles forma utilizamos unos moldes como los del dibujo.

**Completa las frases con el número del molde adecuado:**



Ejemplo: Queremos galletas con forma de estrella, utilizaremos los moldes 6.

- A. Queremos galletas con forma de triángulo, utilizaremos los moldes \_\_\_\_\_
- B. Queremos que las galletas sean cuadradas, utilizaremos los moldes \_\_\_\_\_
- C. Queremos que las galletas sean circulares, utilizaremos los moldes \_\_\_\_\_
- D. Queremos que las galletas tengan solo 5 lados, utilizaremos los moldes \_\_\_\_\_

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> A. 1    B. 5    C. 3    D. 4
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código ÍTEM: 3CM117	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Taller de cocina.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica las unidades del Sistema Métrico Decimal: longitud (Km, m, cm), capacidad (l), peso (Kg, g) y tiempo (año, mes, día, hora, minuto y segundo) al trabajar con las magnitudes correspondientes.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

17. Para merendar nos prepararemos un bocadillo. Cada bocadillo lleva un pan de 150 gramos y 85 gramos de jamón serrano. **¿Cuánto pesa cada bocadillo?**

- A. 150 kg
- B. 235 g
- C. 235 kg
- D. 150 g



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) B. 235 g
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM119</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Taller de cocina.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, fracciones sencillas (propias y con denominador 5).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Abierta <input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta <input type="checkbox"/> Opción múltiple			

**19.** En el mes de febrero dedicamos cada semana a conocer y probar la comida típica de un país o de una cultura diferente:

- 1.<sup>a</sup> semana ----- Comida italiana
- 2.<sup>a</sup> semana ----- Comida china
- 3.<sup>a</sup> semana ----- Comida árabe
- 4.<sup>a</sup> semana ----- Comida española



**Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:**

AFIRMACIONES	Verdadero	Falso
Hemos dedicado un cuarto del mes a la comida italiana.		
Un tercio del mes se ha dedicado a la comida china.		
Hemos dedicado la mitad del mes a la comida española.		
Tres cuartos del mes se han dedicado a comida diferente a la comida española.		

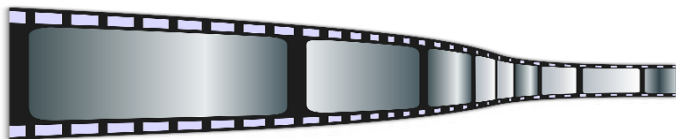
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – F – F - V.
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

## La videoteca cercana.

Una mañana los alumnos de 3º de primaria fuimos a visitar una biblioteca cercana al colegio, que tiene zona de videoteca.

Nos explicaron que una videoteca es una recopilación de videos organizados de forma física y digital.

Si queremos llevarnos un video a casa en calidad de préstamo, lo buscaremos en el ordenador y, con su clave, quedará registrado quién se lo lleva, su título y la fecha de devolución.



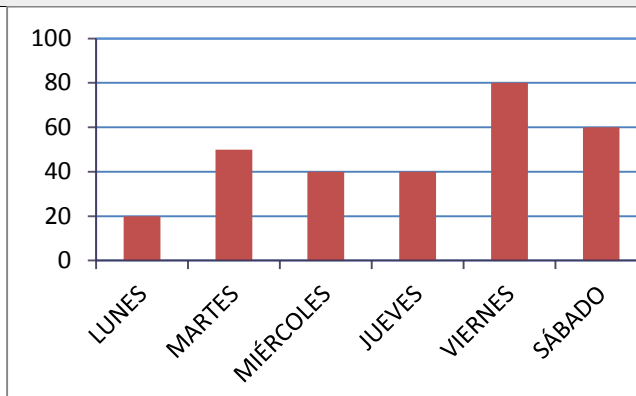


<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM120</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La videoteca cercana.</b>			
<b>BLOQUE DE CONTENIDO</b>	Incertidumbre y datos.		
<b>PROCESO COGNITIVO</b>	Conocer y reproducir. Comprensión.		
<b>DESTREZA</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
<b>DIFICULTAD ESTIMADA</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	MAT. Interpreta y describe datos e informaciones que se muestran en gráficas y en tablas de recuento de datos.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

**20.** Sonia quiere ir a la videoteca el día de la semana en el que menos préstamos se hagan. Esta gráfica recoge el número de préstamos realizados durante los días de la semana pasada:

**¿Qué día debería escoger Sonia?**

- A. lunes
- B. viernes
- C. Martes
- D. miércoles o el jueves



<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) A. lunes
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3MC121</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>La videoteca cercana.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo		<input type="checkbox"/> Resolución de problemas
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Utiliza los números para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta	<input type="checkbox"/> Opción múltiple

**21.** En el archivo de películas de la videoteca se recoge el número de películas prestadas cada mes; estas son las que corresponden a los seis primeros meses del año pasado:

ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
2.321	1.120	1.586	2.200	1.842	2.728

**Ordena los meses empezando por aquel en el que más películas se prestaron:**

JUNIO - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> JUNIO, ENERO, ABRIL, MAYO, MARZO Y FEBRERO.
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9) .

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código ÍTEM: 3CM122</b>	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>La videoteca cercana.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima y aproxima el resultado de un cálculo valorando la respuesta.		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta	<input type="checkbox"/> Opción múltiple

**22.** Por cada día que te retrases en la devolución de una película, tienes que pagar 1 € de penalización.

Sabiendo que me he pasado 5 días, **marca Sí o No en cada una de las siguientes opciones:**



	SÍ	NO
A. Debo pagar 5 € de penalización		
B. Si llevo dos monedas de 2 €, puedo pagar.		
C. Pagando con un billete de 5 €, me devolverán 2 €		
D. Llevando un billete de 10 €, puedo pagar la penalización.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> SÍ – NO – NO - SÍ
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código ÍTEM: 3CM123	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>La videoteca cercana.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (números naturales hasta 10.000; multiplicaciones por dos cifras; divisor de una cifra).		
<b>Tipo de Respuesta:</b>	<input type="checkbox"/> Abierta	<input type="checkbox"/> Semiabierta	<input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple

**23.** En la videoteca las películas están clasificadas en 2 salas diferentes: Sala Infantil y Sala de adultos. En cada una de las salas hay 5 estanterías con 4 estantes cada una, y en cada estante hay 32 películas.

**¿Cuántas películas hay en la Sala Infantil?**

- A. No lo podemos saber.
- B. 20 películas
- C. 288 películas
- D. 640 películas



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1) D. 640 películas
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código ÍTEM: 3CM24	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>La videoteca cercana.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Realiza divisiones con números naturales (divisor de una cifra).		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/> Semiabierta <input checked="" type="checkbox"/> Opción múltiple			

24. Hoy en la Sala Infantil proyectan una película. Asistiremos 30 alumnos de 3.º. Después de ver la película nos agruparán de 5 en 5, para comentarla.

**¿Cuántos grupos podrán formarse?**

- A. 5 grupos
- B. 6 grupos
- C. 30 grupos
- D. 3 grupos

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> (Código 1): B. 6 grupos
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D  Nula: respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código ÍTEM: 3CM25	
<b>Competencia Matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>La videoteca cercana.</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica e interpreta datos y mensajes de texto numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).		
<b>Tipo de Respuesta:</b> <input type="checkbox"/> Abierta <input checked="" type="checkbox"/> Semiabierta <input type="checkbox"/> Opción múltiple			

25. En la videoteca vemos un cartel que informa de la calificación para las películas en España por edades:

- **A** autorizada para todas las edades.
- **7** no recomendada para menores de 7 años.
- **12** no recomendada para menores de 12 años.
- **16** no recomendada para menores de 15 o 16 años.
- **18** no recomendada para menores de 18 años.

Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas

AFIRMACIONES	V	F
A. Lucas, de 6 años, solo podrá ver las películas calificadas con <b>A</b>		
B. María, de 13 años podrá ver las películas calificadas con <b>16</b>		
C. Felipe, de 53 años podrá ver cualquier película.		
D. Cristina de 17 podrá ver las películas calificadas con <b>16</b> pero no las calificadas <b>18</b>		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – F - V - V
	Correcta: Respuesta correcta. (Código 1) Otra respuesta: cualquier otra respuesta o respuesta nula. (Código 0) En blanco: si se ha dejado en blanco. (Código 9)

## MATRIZ DE ESPECIFICACIONES

		Bloques de contenido								Nº de ítems % en la prueba	Porcentaje previsto en el marco de evaluación		
		Números		Medida		Geometría		Incertidumbre y datos					
		Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas				
<b>Procesos</b>	<b>Conocer y reproducir</b>	<b>Acceso e identificación</b>	3CM24		3CM17	3CM10		3CM16			4	20%	<b>40%</b>
		<b>Comprensión</b>	3CM02 3CM23	3CM05 3CM19			3CM04	3CM01	3CM20		7	20%	
	<b>Aplicar y analizar</b>	<b>Aplicación</b>			3CM15	3CM13		3CM12	3CM18	3CM07	5	20%	<b>40%</b>
		<b>Análisis</b>	3CM08	3CM06 3CM22						3CM25	4	20%	
	<b>Razonar y reflexionar</b>	<b>Síntesis y creación</b>	3CM14 3CM21	3CM11							3	15%	<b>20%</b>
		<b>Juicio y valoración</b>	3CM09			3CM03					2	5%	
	<b>Nº de ítems</b>		7	5	2	3	1	3	2	2	<b>25 ítems</b>		
	<b>% en la prueba</b>		28%	20%	8%	12%	4%	12%	8%	8%			
	<b>Porcentaje previsto en el marco de evaluación</b>		25%	25%	10%	10%	5%	15%	5%	5%	<b>100%</b>		
			<b>50%</b>		<b>20%</b>		<b>20%</b>		<b>10%</b>				