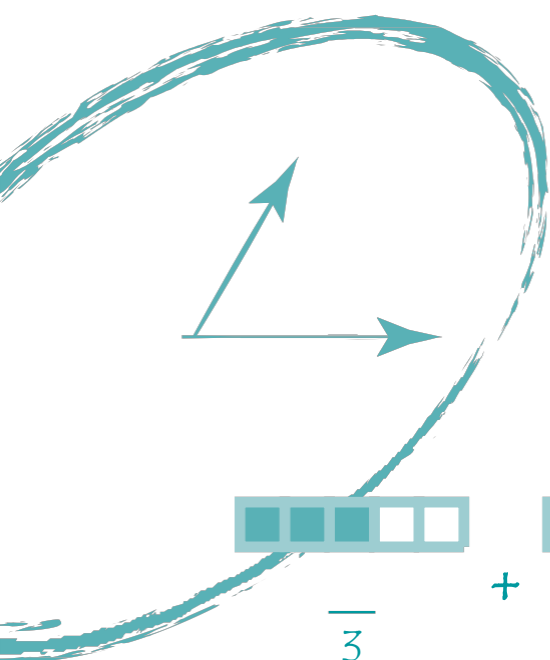


Mayo 2015

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

# Prueba de competencia matemática

Guía de codificación



$$\frac{3}{5}$$

+



$$\frac{1}{5}$$

=



$$\frac{4}{5}$$

1º,

2º,



3º

...

$$8 + 5 - 2 =$$

$$825 \times 43 =$$





## NUESTROS APELLIDOS

Ana y Jorge tienen curiosidad por saber cuáles son los apellidos más comunes en la ciudad en la que viven.



**Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: Nuestros apellidos**

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM N°: CM01</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nuestros apellidos</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, números naturales (hasta 10.000), interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**El apellido de Ana es García. En su ciudad hay cuatro mil treinta y dos personas con su mismo apellido. ¿Qué cifra ocupa las centenas en esta cantidad?**

- A. 0
- B. 2
- C. 3
- D. 4

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

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM Nº: CM02</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nuestros apellidos</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analiza. 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. Reconoce diferentes tipos de números (naturales hasta 10.000) según su valor, comparando e intercalando otros números		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**En el colegio han decidido contar el número de alumnos que se apellidan Martín, Sánchez y Rodríguez. ¿Cuántos estudiantes se apellidan Sánchez si se sabe que es un número impar y que son más que Martín pero menos que Rodríguez?**

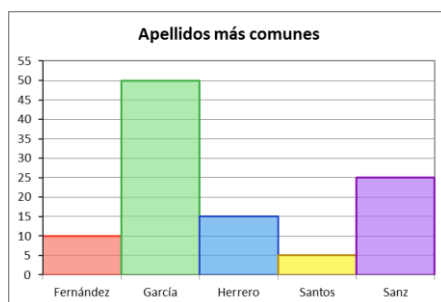
**Rellena con cifras:**

Martín	Sánchez	Rodríguez
<b>15</b>		<b>19</b>

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: 17</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM03	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Nuestros apellidos</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	CC.SS. Analiza informaciones y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las TIC.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

El siguiente gráfico muestra los cinco apellidos más comunes en la ciudad de Ana y Jorge, junto con el número de personas que tienen ese apellido por cada mil personas.



Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

	Verdadero	Falso
El apellido más común es <b>García</b> .		
<b>Herrero</b> es el cuarto apellido más común.		
Si sumamos los que se apellidan <b>Fernández</b> con los que se apellidan <b>Herrero</b> igualan a los que se apellidan <b>Sanz</b> .		

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Máxima puntuación:</b> Código 1: Verdadero – Falso – Verdadero.
	<b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM04	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Nuestros apellidos</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
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 checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Realiza divisiones con números naturales (divisor de una cifra).		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Ana se apellida García y tiene otros dos compañeros más con el mismo apellido en clase. El profesor ha repartido su colección de linternas entre todos los alumnos de la clase que se apellidan García. ¿Cuántas linternas recibirá Ana?

- A. 2
- B. 3
- C. 6
- D. 8



CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: A.2</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

## COLECCIONES

En el colegio de Jorge han organizado una exposición con las colecciones de los alumnos. Pablo ha llevado su colección de coches y la ha puesto en una estantería.





**Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: Colecciones**

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM Nº: CM05</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Colecciones</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 checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (naturales hasta 10.000; multiplicaciones por dos cifras como máximo; divisor de una cifra).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**Ana tiene una colección de 40 bolas de cristal. Le ha gustado mucho la estantería de Pablo y quiere comprarse otra igual para sus bolas. Le gustaría poner el mismo número de bolas en cada estante. Divide 40 entre 5 para averiguar cuántas bolas tendrá que colocar en cada estante.**

**Rellena con cifras:**

Tendrá que colocar  bolas en cada estante.

<b>CRITERIOS DE CORRECCIÓN</b>	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: 8</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
--------------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM06	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Colecciones</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 checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica figuras planas en formas y objetos de la vida cotidiana.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Jorge ha llevado su colección de cajas.



A continuación se muestran tres detalles de las cajas. Señala la opción correcta:

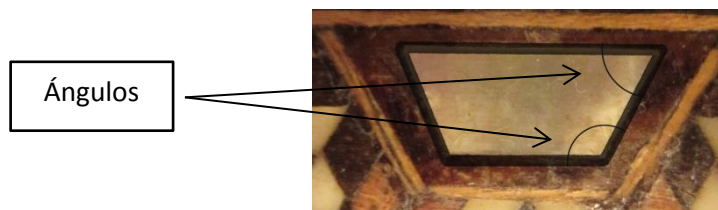
1	2	3

- A. Círculo, trapecio y triángulo.
- B. Círculo, pentágono y triángulo.
- C. Circunferencia, cuadrado y rombo.
- D. Círculo, cuadrado y triángulo.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: D.      Círculo, cuadrado y triángulo.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM07	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Colecciones</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
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 type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Observa, identifica, representa y clasifica ángulos (agudos, rectos, obtusos).		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**En uno de los detalles de las cajas se indican dos ángulos. ¿De qué tipo son?**



- A. Los dos agudos.
- B. Uno agudo y otro llano.
- C. Uno agudo y otro recto.
- D. Uno agudo y otro obtuso.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: D. Uno agudo y otro obtuso.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM08	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Colecciones</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
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 realizando dos operaciones con números naturales, utilizando diferentes estrategias y procedimientos, realizando cálculo mental y algorítmico.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**Jorge, al saber que Ana colecciona bolas, le regala 14 que tenía en su casa. Ana tenía 40 bolas en su colección. Antes de llegar a casa Ana se tropieza y se le rompen 6 bolas. ¿Cuántas bolas sin romper le quedan?**

**Rellena con cifras:**

A Ana le quedan  bolas sin romper.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: 48</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM09	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Colecciones</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 operaciones de suma, resta y multiplicación con números naturales utilizando los algoritmos correspondientes. (Números naturales hasta 10.000 y multiplicación por dos cifras como máximo).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**Una matrioska es un conjunto de muñecas de madera como la que aparece en la imagen.**



**Si Zaida ha traído a la exposición 15 matrioskas como la de la foto, ¿cuántas muñecas hay en total? Multiplica 15 por 5 para averiguarlo.**

**Rellena con cifras:**

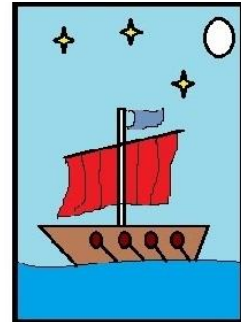
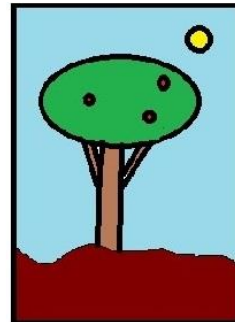
Zaida tiene  muñecas en total.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: 75</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM10	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Colecciones</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
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 .Utiliza los números para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**Los niños intercambian cromos en el patio del colegio. Cada cromo de barcos se cambia por 2 cromos de naturaleza, ¿cuántos cromos de barcos te darán por 12 cromos de naturaleza?**

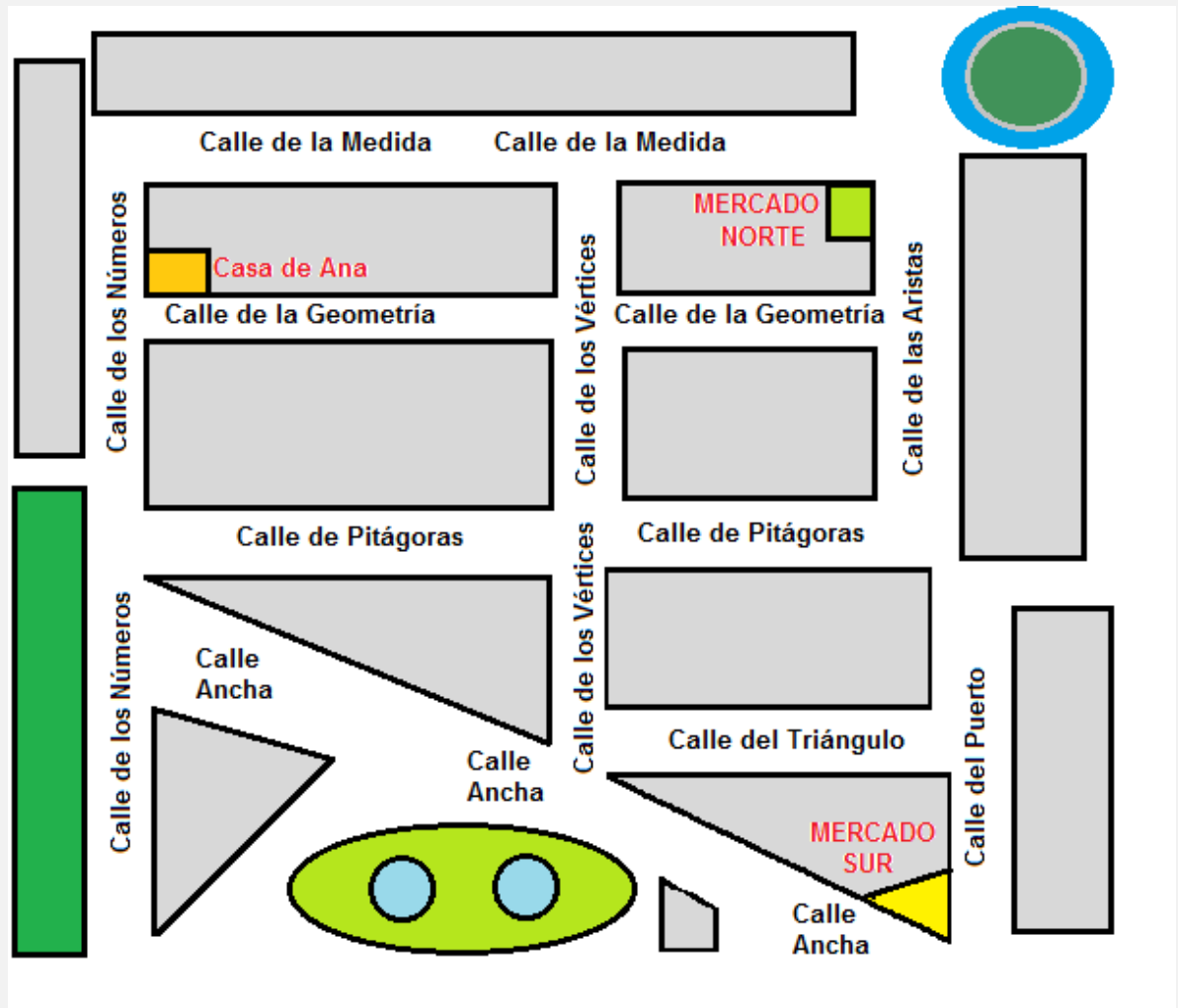
- A. 6
- B. 9
- C. 15
- D. 24



CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: A.6</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

## CAMINO AL MERCADO

Los padres de Ana le han encargado que haga la compra. En el siguiente plano puedes ver representadas varias calles de su ciudad. Además, está señalada su casa, el Mercado Norte y el Mercado Sur.



**Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: Camino al mercado**

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM N°: CM11</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Camino al mercado</b>			
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.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**Ana está pensando cómo ir al Mercado Norte desde su casa, ¿cuál es el camino más largo?**

- A. Por la calle de los Números y luego por la calle de la Medida.
- B. Por la calle de los Números, luego por la calle de Pitágoras y después por la calle de las Aristas.
- C. Por la calle de los Números, luego por la calle Ancha, después por la calle de los Vértices y por último por la calle de la Medida.
- D. Por la calle de los Números, luego por la calle de Pitágoras, después por la calle de los Vértices y por último por la calle de la Medida.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: C. Por la calle de los Números, luego por la calle Ancha, después por la calle de los Vértices y por último por la calle de la Medida</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--



Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	ÍTEM Nº: CM12
--	---------------

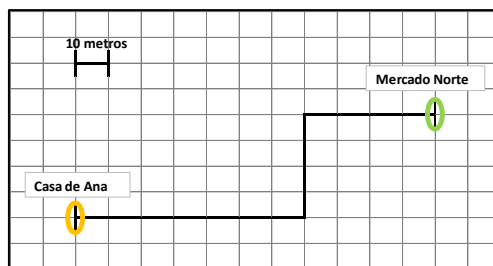
**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Camino al mercado**

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 y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.		

Respuesta:  Cerrada     Semiconstruida     Construida     Abierta

**El gráfico siguiente muestra el camino seguido por Ana para ir desde su casa al Mercado Norte. Observa la escala gráfica y calcula la distancia que tiene que andar Ana.**



**Rellena con cifras:**

La distancia real desde la casa de Ana hasta el Mercado Norte es  metros.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: 150</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM Nº: CM13</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Camino al mercado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
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. Identifica y representa posiciones, movimientos y recorridos sobre un espacio real o un texto geométrico sencillo (croquis, plano, mapa), a partir de información escrita.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>Otro día, Ana salió del Mercado Sur por la calle Ancha y regresó por la calle de Pitágoras y del Puerto otra vez al Mercado Sur. ¿Qué figura quedó representada por el recorrido completo?</b></p> <p>A. Triángulo.          B. Cuadrado.          C. Rectángulo.          D. Circunferencia.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>          Código 1: A. Triángulo.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>          Código 0: Cualquier otra respuesta.          Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM14	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Camino al mercado</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 checked="" type="checkbox"/> Baja	<input 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.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**En un puesto del mercado vendían refrescos a 3 € cada paquete y galletas a 14 € la caja. Vendieron 7 paquetes de refrescos y una caja de galletas.**



**Realiza la siguiente operación para calcular el dinero que consiguieron:**

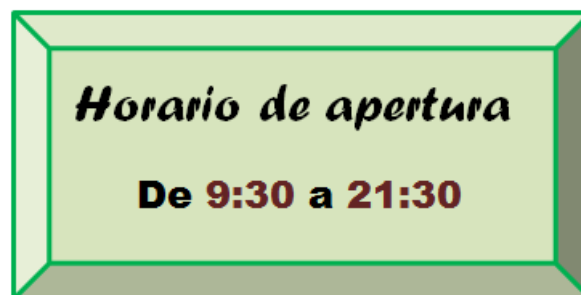
$3 \times 7 + 14 =$
---------------------

- A. 17 €
- B. 24 €
- C. 35 €
- D. 49 €

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: C. 35 €</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM15	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Camino al mercado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
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. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

El siguiente cartel nos informa del horario del mercado.



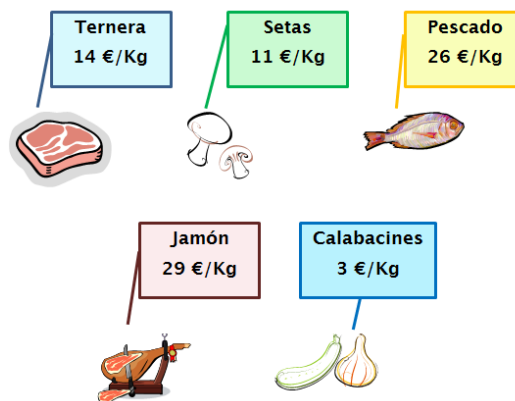
Ana mira el reloj y ve que son las 19:30 horas. ¿Cuánto tiempo le queda hasta que cierre el mercado?

- A. Dos segundos.
- B. Dos minutos.
- C. Dos horas.
- D. Doce horas.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: C. Dos horas.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM16	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Camino al mercado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. 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. Lee, escribe y ordena, utilizando razonamientos apropiados, distintos tipos de números: naturales hasta 10.000 y fracciones sencillas (propias, con denominador hasta 5).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

En las siguientes etiquetas figura el precio de algunos artículos que se venden en el mercado.



Ordena los artículos de menor a mayor precio.

Más caro

Más barato

Calabacines               

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: Calabacines-Setas-Ternera-Pescado-Jamón (se admiten faltas de ortografía).</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

## EL PATIO DEL RECREO

De las instalaciones del colegio, las que más utilizan Ana y Jorge en el recreo son las canchas de deporte que hay en el patio. Pueden jugar al fútbol y a otros deportes.



**Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: El patio del recreo**

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM N°: CM17</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El patio del recreo</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Aproxima números naturales a las decenas, centenas y millares.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**En las gradas caben las personas que se indican en la tabla. Aproxima estas cantidades a la decena más próxima.**

	<b>Capacidad</b>	<b>Aproximación</b>
<b>Grada sur</b>	<b>117</b>	
<b>Grada norte</b>	<b>82</b>	
<b>Grada este</b>	<b>123</b>	

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: Grada sur (120); Grada norte (80); Grada este (120).</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM18	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El patio del recreo</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
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	Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Observa, identifica, representa y clasifica ángulos (agudos, obtusos, rectos)		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**La portería de fútbol tiene forma rectangular. ¿Qué tipo de ángulos son los de un rectángulo?**

- A. Llano.
- B. Recto.
- C. Agudo.
- D. Obtuso.



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



## Competencia matemática

## TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El patio del recreo

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	Observa e identifica situaciones de la vida cotidiana en las que es necesario utilizar nociones de orientación y representación espacial con un lenguaje adecuado (derecha-izquierda, rectas paralelas y perpendiculares)		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

Ana tiene que devolverle el balón a Jorge. Observa el plano del colegio. ¿Qué recorrido tendrá que hacer Ana (situada en el Aula 9) para llevarle el balón a Jorge (que está en el Aula 12)? Rodea con un círculo la opción correcta.

- A. Ana sale al pasillo, gira a su izquierda, avanza y gira a su derecha entrando por la segunda puerta.
- B. Ana sale al pasillo, gira a su derecha, avanza y gira a su derecha entrando por la segunda puerta.
- C. Ana sale al pasillo, gira a su izquierda, avanza y gira a su izquierda entrando por la segunda puerta.
- D. Ana sale al pasillo, gira a su derecha, avanza y gira a su izquierda entrando por la segunda puerta.



## CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 1: A. Ana sale al pasillo, gira a su izquierda, avanza y gira a su derecha entrando por la segunda puerta.

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

## Competencia matemática

## TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El patio del recreo


BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Calcula dobles y mitades		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

En el primer tiempo de un partido de baloncesto contra las chicas de otra clase, solo tres chicas habían conseguido canastas:

- ✓ Ana consiguió 8 puntos,
- ✓ Zaida el doble de puntos que Ana,
- ✓ Carmen la mitad de puntos que Ana

¿Cuántos puntos han anotado Zaida y Carmen?



Zaida ha anotado  puntos.

Carmen ha anotado  puntos.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 1: Zaida 16 puntos y Carmen 4 puntos.

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

## Competencia matemática

## TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El patio del recreo

BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.		
PROCESO COGNITIVO	Acceso e identificación. Comprensión.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica y describe los elementos básicos de una tabla de recuento de datos		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

En la clase de Ana y Jorge cada niño ha votado por su deporte favorito para jugar el próximo día. Se han obtenido las siguientes respuestas:

fútbol	baloncesto	balonmano	fútbol	fútbol
baloncesto	baloncesto	natación	fútbol	fútbol
natación	baloncesto	baloncesto	natación	fútbol
baloncesto	baloncesto	balonmano	natación	natación



Completa con el número de votos la siguiente tabla:

Deporte	Número de votos
Fútbol	6

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 2: Baloncesto (7); natación (5); balonmano (2).

**Puntuación parcial:**

Código 1: Se admite un fallo.

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM22	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El patio del recreo</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 type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Utiliza los números ordinales (hasta el vigésimo) en contextos reales, realizando las comparaciones adecuadas.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

El equipo de baloncesto de Ana ha jugado un partido. La siguiente tabla indica los puntos anotados por cada niña. Ordénalas de mayor a menor puntuación siguiendo el ejemplo.

Jugadora	Elena	Carmen	Ana	Sara	Zaida
Puntuación	9	6	12	5	8
Orden			Primero		

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: Elena (Segundo/2º); Carmen (Cuarto /4º); Sara (Quinto/5º); Zaida (Tercero/3º).  Se admiten los femeninos (Segunda/2ª, Tercera/3ª, etc.)  No se admiten los cardinales (dos (2), tres (3), etc.)</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

## Competencia matemática

## TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El patio del recreo


BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
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. Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas: ¿qué quiero averiguar?, ¿qué datos tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿me he equivocado al hacerlo?, ¿es adecuada la solución?		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

Los amigos de Ana se han puesto de acuerdo para regalarle un balón por su cumpleaños. Cada amigo ha puesto 2 €. Si de 3º A han participado 7 amigos y de 3º B, 12. ¿Cuánto ha costado el balón?



Contesta indicando las operaciones que hay que hacer.

 Operaciones:

El balón ha costado:  euros.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 2: Suma 7 y 12 y el resultado lo multiplica por dos y obtiene el resultado correcto (38).

$$(7 + 12) \times 2 = 38$$

o multiplica 7 por 2 y 12 por 2 y suma los resultados.

$$7 \times 2 + 12 \times 2 = 38$$

**Puntuación parcial:**

Código 1: Plantea bien las operaciones y falla en el cálculo. Plantea mal las operaciones, o no las plantea pero da el resultado correcto.

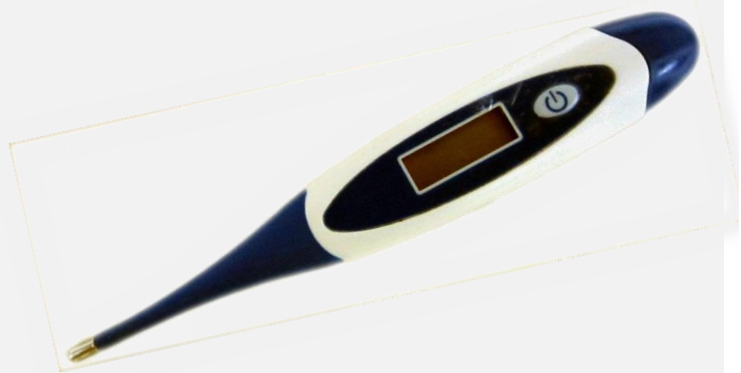
**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

## EL RESFRIADO

Jorge está constipado. Tiene fiebre y el médico le ha recetado un jarabe y le ha dicho que no vaya al colegio hasta que se le pase.



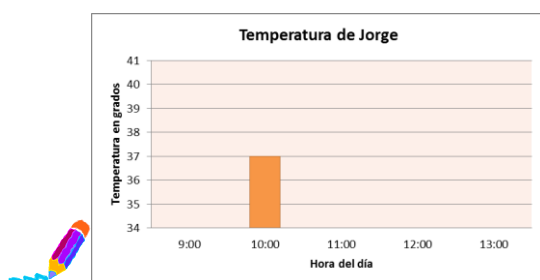
Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: El resfriado

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM N°: CM24	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El resfriado</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	CC.SS. Analiza informaciones y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las TIC		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

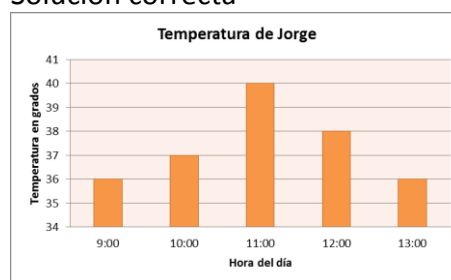
La temperatura que marca el termómetro que se pone Jorge está representada en la siguiente tabla:

Hora del día	Temperatura en grados
9:00	36
10:00	37
11:00	40
12:00	38
13:00	36

Completa el siguiente gráfico con los datos de la tabla:



Solución correcta



CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 1: Dibuja bien las cuatro barras (se admiten líneas verticales).

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

## Competencia matemática

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El resfriado

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 type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Realiza divisiones con números naturales (divisor de una cifra).		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

Jorge tiene que tomar un jarabe tres veces al día. La dosis depende de su peso, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Peso del niño	Dosis (3 veces al día)
Hasta 7 kilos	1 cucharadita
De 7 a 10 kilos	2 cucharaditas
De 10 a 15 kilos	5 cucharaditas
De 15 a 20 kilos	7 cucharaditas
De 20 a 30 kilos	9 cucharaditas
De 30 a 40 kilos	12 cucharaditas

Si en todo un día Jorge ha tomado 27 cucharaditas de jarabe, ¿cuánto pesa aproximadamente? Divide 27 entre 3 para saber la dosis y averiguar el peso de Jorge. Rodea la respuesta correcta.

- A. De 10 a 15 kilos
- B. De 15 a 20 kilos
- C. De 20 a 30 kilos
- D. De 30 a 40 kilos

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 1: C. De 20 a 30 kilos

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.



## Competencia matemática

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El resfriado

BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
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. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

**El médico le ha dicho que debe beber mucho líquido al día. Ha bebido ya  $\frac{3}{4}$  de litro de zumo y tiene que beber 1 litro. ¿Qué cantidad le falta por beber?**

- A. 1 litro
- B.  $\frac{3}{4}$  de litro
- C.  $\frac{1}{2}$  litro
- D.  $\frac{1}{4}$  de litro



CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**Código 1: D.  $\frac{1}{4}$  de litro**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM Nº: CM27</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El resfriado</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 checked="" type="checkbox"/> Baja	<input 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.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**La última vez que Jorge se puso el termómetro tenía 36 grados de temperatura. El número 36 está formado por:**

- A. 3 decenas y 6 unidades
- B. 3 unidades y 6 decenas
- C. 36 decenas y 6 unidades
- D. 3 decenas y 36 unidades

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: A. 3 decenas y 6 unidades</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--



Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: *En el cine*

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM28	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>En el cine</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. Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (naturales hasta 10.000; multiplicaciones por dos cifras como máximo; divisor de una cifra).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**¿Cuántas butacas libres tiene la sala? Cuenta el número de filas libres y de columnas en la sala y opera para obtener el resultado.**



Hay  filas libres en la sala y  columnas.

**Plantea la operación:**

La sala tiene  butacas libres.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 2: Respuesta correcta <math>7 / 12 / 12 \times 7 = 84</math>. Se admite 12 filas y 7 columnas con resultado correcto. Necesario plantear la operación.</p> <p><b>Puntuación parcial:</b> Código 1: Escribe 7 filas y 12 columnas (o 12 filas y 7 columnas), pero no da el resultado final o lo da mal. O bien, da el resultado final (84) sin tener en cuenta si ha respondido bien al número de filas y/o columnas.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM29	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>En el cine</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
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. Utiliza los números para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Observa los precios en el cartel del cine:

	<b>Entrada</b>	<b>8 €</b>
	<b>Gafas 3D</b>	<b>1 €</b>

La película era en 3D, por lo que Jorge compró entradas y gafas 3D para sus dos amigos y él. ¿Cuánto tuvo que pagar Jorge?

- A. 9 €
- B. 11€
- C. 27 €
- D. 30 €

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: C. 27 €</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--



## Competencia matemática

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: **En el cine**

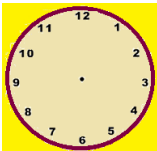
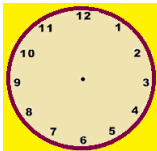
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Selecciona instrumentos y unidades de medida usuales, haciendo previamente estimaciones y expresando con precisión medidas de longitud, masa, capacidad y tiempo, en contextos reales.		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

**La película comenzó a las siete y cuarto de la tarde y terminó a las nueve en punto. Dibuja las manecillas en el reloj de la izquierda con la hora de inicio y en el reloj de la derecha con la hora de finalización de la película.**

 Dibuja las manecillas.  Dibuja la aguja pequeña claramente más corta.

Comenzó a las siete y cuarto: Finalizó a las nueve en punto:

Solución admisible: Las agujas correspondientes en la zona sombreada.



CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 1: Las dos figuras correctas.

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM31	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>En el cine</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, utilizando razonamientos apropiados, distintos tipos de números: naturales hasta 10.000 y fracciones sencillas (propias, con denominador hasta 5).		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

**1. La madre de Jorge preparó una pizza para que sus amigos y él cenasen a la salida del cine. Jorge comió dos trozos ¿Qué fracción de la pizza dejó para sus amigos? Observa el dibujo y rodea la opción correcta.**

- A.  $\frac{1}{5}$
- B.  $\frac{2}{5}$
- C.  $\frac{3}{5}$
- D.  $\frac{4}{5}$



CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: C. <math>\frac{3}{5}</math></p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	ÍTEM Nº: CM32
--	---------------

**Competencia matemática**


**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: En el cine**

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. Observa e identifica situaciones de la vida cotidiana en las que es necesario utilizar nociones de orientación y representación espacial con un lenguaje adecuado (derecha-izquierda, rectas paralelas y perpendiculares).		

Respuesta:  Cerrada     Semiconstruida     Construida     Abierta

**2. Jorge no sabe ir desde su casa al cine. Su padre le explica cómo llegar. Completa las instrucciones que le ha dado su padre. Sitúate en el plano y utiliza los siguientes términos:**

***Derecha, izquierda, paralelas, perpendiculares.***



*Sal del portal y camina por la calle de los Vértices. Gira a la \_\_\_\_\_ por la calle de la Geometría.*

*La calle de los Números y la calle de las Aristas son \_\_\_\_\_.*

*La calle de los Números y la calle de la Geometría son \_\_\_\_\_.*

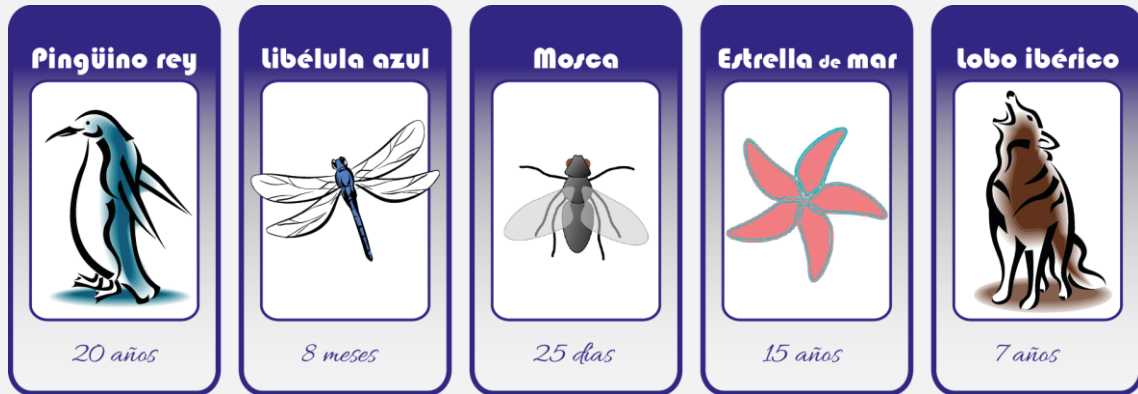
*Cuando vuelvas del cine a casa por la calle de la Geometría tienes que girar a la \_\_\_\_\_ por la calle de los Vértices.*

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: izquierda-paralelas-perpendiculares-derecha</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--



## MUNDO ANIMAL

En la clase de Ciencias Naturales la profesora de Jorge ha repartido unas cartas con el tiempo medio de vida de distintos animales. Observa los dibujos.



Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: *Mundo animal*

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM33	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Mundo animal</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 (litro), peso (kg y g) y tiempo (año, mes, día, hora, minuto y segundo) al trabajar con las magnitudes correspondientes.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Ordena los animales de las cartas de menor a mayor tiempo de vida.



Lobo  
ibérico

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: Mosca – Libélula azul – <b>Lobo ibérico</b> – Estrella de mar – Pingüino rey.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--




## Competencia matemática

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: **Mundo animal**

BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
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. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.		

Respuesta: Cerrada    Semiconstruida    Construida    Abierta

Uno de los juegos consiste en asociar el peso de cada animal con su carta. Ayuda a Jorge a colocar cada peso en la ficha correspondiente.

3 gramos	<b>libélula azul</b>  <i>8 meses</i>	<b>Estrella de mar</b>  <i>15 años</i>	<b>lobo ibérico</b>  <i>7 años</i>
40 kilogramos			
100 gramos			

## CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 1: Libélula azul (3 gramos) – Estrella de mar (100 gramos) – Lobo ibérico (40 kilogramos).

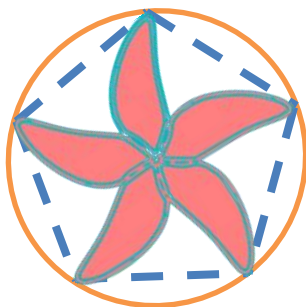
**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM35	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Mundo animal</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
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 type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Describe formas (polígonos, círculos) a partir de la manipulación y la observación de sus elementos característicos utilizando un vocabulario geométrico adecuado (vértices, lados, ángulos).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Observa la carta de la estrella de mar y completa las siguientes frases.



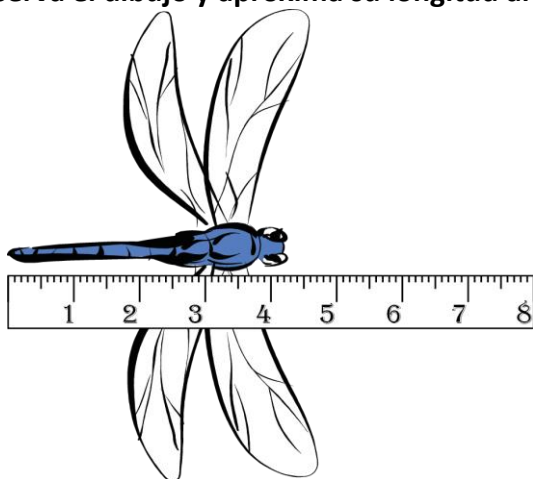
Uniéndolo las puntas de los brazos de la estrella de mar se forma un \_\_\_\_\_ que es un polígono de \_\_\_\_\_ lados y \_\_\_\_\_ vértices.

La estrella de mar se rodea mediante una \_\_\_\_\_.  
El diámetro de la estrella de mar mide 30 cm.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: pentágono – cinco (5) – cinco (5) – circunferencia o círculo.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM36	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Mundo animal</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	CC.NN. Utiliza medios propios de la observación como instrumentos de medida (regla) o de consulta y utiliza documentos escritos, imágenes, gráficos, etc.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Para medir el cuerpo de la libélula (sin contar las alas), Jorge usó la siguiente regla. Observa el dibujo y aproxima su longitud al centímetro más cercano.



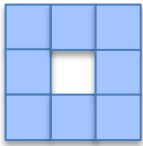
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: El cuerpo de la libélula mide 4 cm.  Se darán válidas aquellas respuestas cuya solución sean 4 (en cifra o letra) sin la unidad.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM37	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Mundo animal</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.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

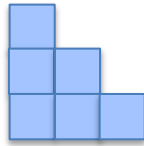
En el patio del colegio hay varios estanques con tortugas.  
 ¿Cuál es el estanque más pequeño? Rodea la respuesta correcta.



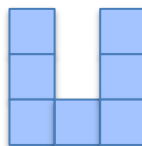
A.



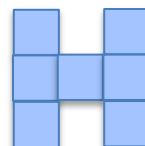
B.



C.



D.



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