

# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

**Guía de codificación**  
Información para el profesorado



**3<sup>er</sup>**

**curso de Educación Primaria**  
Curso 2018-2019

**Competencia matemática**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

**inee**

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



# ÍNDICE

Página

Nos vamos de acampada .....	5
La dama de la lámpara: Florence Nightingale.....	14
La Gran Misión .....	25
Día de senderismo .....	34
Situación de los ítems en la matriz de especificaciones .....	43



## Nos vamos de acampada

Los alumnos de 3.º de Primaria del Colegio Fernando Sánchez están muy emocionados porque hoy salen de viaje. Se van de acampada. Allí harán muchos juegos y actividades al aire libre. ¡Se lo van a pasar genial!

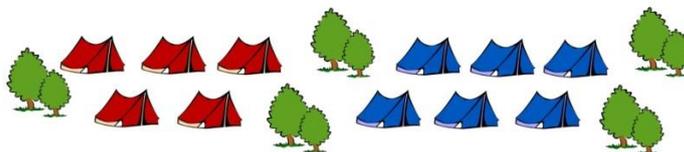


<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2210	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas realizando dos operaciones con números naturales, utilizando diferentes estrategias y procedimientos, realizando cálculo mental y algorítmico.		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>
			Abierta <input type="checkbox"/>

Han llegado al campamento y lo primero que han hecho es distribuirse en las tiendas de campaña. En las 5 tiendas de campaña rojas se quedan las chicas, cuatro en cada una, y en las 6 tiendas azules los chicos, cinco en cada una. **Averigua** cuántos niñas y niños han ido al campamento en total. **Primero multiplica y después suma.**

$$5 \times 4 = \underline{\quad} \text{ chicas} \qquad 6 \times 5 = \underline{\quad} \text{ chicos}$$

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ en total}$$

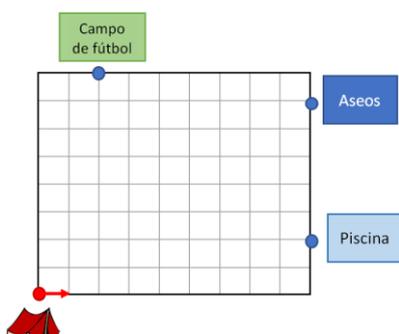


En total han ido \_\_\_\_\_ personas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> 5 x 4 = 20 chicas; 6 x 5 = 30 chicos; 20 + 30 = 50 en total
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2211	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas geométricos de la vida cotidiana, aplicando los conceptos trabajados y exponiendo el proceso seguido, utilizando el vocabulario geométrico básico.		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/>

Silvia y Eva salen de su tienda de campaña. **Averigua a qué parte del campamento han decidido ir.** Para ello dibuja en el plano líneas guiándote por el código: el número indica los cuadros que avanzas. La flecha indica la dirección y el sentido. El primero ya está hecho, continúa tú con el resto y **responde a la pregunta.**



Movimientos
1 →
3 ↑
2 →
1 ↓
3 →
4 ↑
4 ←
2 ↑

¿A qué lugar han llegado Silvia y Eva?

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>“Al campo de fútbol” o cualquier expresión que contenga “campo de fútbol” o “fútbol” o “campo”.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.</p> <p><b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.</p> <p><b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2212</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Realiza divisiones con números naturales (divisor de una cifra).			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>Uno de los monitores ha reunido un grupo de 48 niños y niñas para proponerles un juego. Primero tienen que organizarse en grupos de 4. ¿Sabrías decir cuántos grupos se han formado?</p> <p><b>Haz la división y rodea la respuesta correcta.</b></p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>48</p> <div style="border-left: 2px solid blue; border-bottom: 2px solid blue; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <p>4</p> </div> <div style="text-align: left;"> <p>A. 2</p> <p>B. 5</p> <p>C. 12</p> <p>D. 20</p> </div> </div>				
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> C. 12</p>			
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b></p> <p><b>Código 7:</b> respuesta nula.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>			

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2213	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Construye sin soporte visual series numéricas, ascendentes y descendentes, de cadencias 2, 10 y 100 a partir de cualquier número y de cadencias 5, 25 y 50 a partir de múltiplos de 5, 25 y 50.		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/>

Los niños y niñas van a jugar a un juego que consiste en conseguir una lista de objetos que tienen que depositar en un recipiente. El monitor comienza la cuenta hacia atrás de 10 en 10; cuando llegue a cero, ¡se acabó el tiempo!

**Ayuda al monitor en su cuenta hacia atrás completando los cuadros vacíos:**

200	190	180								
										<b>0</b>

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

**Respuesta correcta:**

200	190	180	170	160	150	140	130	120	110	
100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	0

**Código 1:** respuesta correcta.

**Código 0:** cualquier otra respuesta.

**Código 9:** respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2214</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Selecciona instrumentos y unidades de medida usuales, haciendo previamente estimaciones y expresando con precisión medidas de longitud, masas, capacidad y tiempo, en contextos reales.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Estos son algunos de los objetos que formaban parte de la lista del juego en el que han participado nuestros amigos. **Rodea la cantidad y unidad adecuada** según el objeto.

Esta cuerda puede medir...		2 metros	200 metros
Esta garrafa puede contener...		100 litros	5 litros
Esta pelota de espuma puede pesar...		300 gramos	5000 gramos
Este cono puede medir de alto...		9000 centímetros	32 centímetros

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b>                  Esta cuerda puede medir <b>2 metros</b>.                  Esta garrafa puede contener <b>5 litros</b>.                  Esta pelota de espuma puede pesar <b>300 gramos</b>.                  Este cono puede medir <b>32 centímetros</b>.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM2215
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada**

BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Todos se lo han pasado genial con el juego. Ahora Carmen, una de las monitoras, les va a explicar las normas a tener en cuenta en el campamento para una buena convivencia. Carmen pone especial importancia en la hora de dormir, pues es necesario estar bien descansados para poder disfrutar. Por eso les informa de que la hora de acostarse será a las **once de la noche** y la hora de levantarse será a las **ocho de la mañana**.



**Rodea la opción que indica las horas que va a dormir:**

- A. Dormirán 7 horas.
- B. Van a dormir 8 horas.
- C. Serán 9 las horas destinadas al descanso.
- D. Estarán bien descansados con sus 10 horas de sueño.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. Serán 9 las horas destinadas al descanso.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2216		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica las unidades de tiempo (año, mes, día, hora, minuto y segundo) al trabajar con las magnitudes correspondientes.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Carmen, la monitora, ha colocado en el tablón de anuncios el menú que tendrán durante los días del campamento.

<b>MENÚ DE LA SEMANA</b>					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>14:00 h.</b>	Espaguetis con atún	Arroz con huevo	Pizza y patatas fritas	Potaje y pollo	Lentejas y filetes
<b>20:00 h.</b>	Sopa y pollo	Puré y pescado	Croquetas con ensalada	Salchichas con patatas fritas	

Observa y **marca una X donde corresponda** si es verdadero o si es falso.

	Verdadero	Falso
El lunes y el jueves tomarán pollo.		
El lunes cenarán sopa y pollo.		
El potaje y pollo lo tomarán el jueves por la noche.		
El martes a mediodía comerán arroz con huevo.		

<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> V – V – F – V
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM2217
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada**

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana fracciones sencillas (propias con denominador hasta 5).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Hoy es miércoles y tienen pizza para comer. Cada pizza se ha dividido en cinco partes iguales. María se ha tomado dos trozos, Jorge un trozo y el resto se lo ha comido Laura.

**Escribe qué fracción de pizza se ha comido cada uno:**

- María se ha comido  $\frac{\square}{\square}$
- Jorge se ha comido  $\frac{\square}{\square}$
- Laura se ha comido  $\frac{\square}{\square}$



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b>                  María se ha comido <math>2/5</math>. Jorge se ha comido <math>1/5</math>. Laura se ha comido <math>2/5</math>.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

## La dama de la lámpara: Florence Nightingale

El profesor de Zaid ha propuesto a sus alumnos investigar sobre la profesión de sus padres.

El padre de Zaid es enfermero. Zaid ha buscado información en Internet y ha descubierto que se considera que la mujer que más contribuyó a la modernización del oficio de enfermería se llamaba Florence Nightingale. Florence, que nació en 1820 y murió en 1910, también contribuyó al desarrollo de las matemáticas.



anonymous  
([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Florence\\_Nightingale\\_Coloured\\_illustration\\_by\\_A.\\_Viner\\_1\\_Welcome\\_V0006574.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Florence_Nightingale_Coloured_illustration_by_A._Viner_1_Welcome_V0006574.jpg)), Florence Nightingale.  
Coloured lithograph by J. A. Viner, 1 Welcome V0006574",  
<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>figtkode

**Ahora vamos a conocer más sobre la vida de esta mujer.**

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM3101</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>		Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica figuras planas en formas y objetos de la vida cotidiana.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>Florence pertenecía a una familia con mucho dinero por lo que de niña viajaba mucho. A Florence le pusieron ese nombre porque nació durante un viaje en la ciudad italiana de Florencia, una de las ciudades más bellas del mundo.</p> <p>Zaid observa una fotografía de una de sus iglesias, la Basílica de Santa María Novella.</p> <p><b>Observa su fachada y señala con X qué figura geométrica tiene cada una de sus partes:</b></p>				
<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> <b>Triángulo; Circunferencia; Rectángulo; Círculo; Cuadrados.</b>			
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>			

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM3102
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale**

BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima el área de algunas figuras planas con vértices en una cuadrícula explicando el procedimiento seguido.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

A Florence se le dieron muy bien las matemáticas desde pequeña, como a Zaid. Parthenope, la hermana de Florence, dijo de ella: “Le gustan tanto las matemáticas que siempre está practicando”.

Zaid ahora se pregunta cuántos cuadrados ocupa la superficie de la fachada de la basílica (**no cuentes el cielo**). **Observa la figura y contesta.**



La figura ocupa \_\_\_\_\_ cuadrados

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> La figura ocupa 10 cuadrados.
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM3103
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale**

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>		Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Interpreta datos y mensajes de textos y mensajes sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Florence solía registrar y organizar la información desde muy pequeña. Tenía una colección de conchas de mar y las clasificó con unas tablas. Observa la siguiente tabla en la que se ha anotado la longitud y el peso de diferentes conchas:

Nombre	Concha	Longitud (cm)	Peso (g)
Vieira		15	100
Almeja		6	15
Turritela		3	5
Mejillón		8	4
Caracola		20	150

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

	Verdadero	Falso
El mejillón mide más que la turritela.		
La concha más pesada es la vieira.		
La caracola pesa más que la almeja.		
La turritela es la concha más pequeña.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> V – F – V – V</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM3104
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale**

BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Aunque su padre pensaba que las mujeres no tenían que trabajar fuera de su hogar, Florence estudió mucho para convertirse en enfermera. Pronto fue a atender a los heridos en una guerra. Florence observó que se curaban más soldados si había limpieza, agua potable, fruta, vegetales y buen material hospitalario. Ayuda a Florence con los objetos que ha dibujado y **rodea la medida que corresponda con la realidad**:

	Saco de verduras	100 g	50 kg	500 kg
	Cubo de agua	10 l	100 l	300 l
	Termómetro	15 cm	10 m	1 km

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b>                  Saco de verduras: 50 kg                  Cubo de agua: 10 l                  Termómetro: 15 cm</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

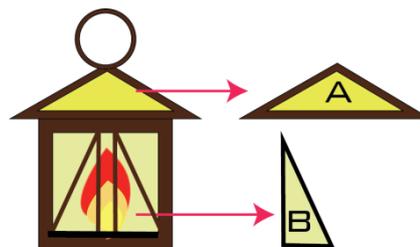
<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM3105										
<b>Competencia matemática</b>												
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale</b>												
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.											
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.											
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>										
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Interpreta y describe datos e informaciones que se muestran en gráficas y en tablas de recuento de datos.											
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>								
<p>Con el método que diseñó Florence, que consistía en anotar toda la información y reflejarla en un gráfico, consiguió que el número de soldados que se morían bajara muchísimo.</p> <p>Zaid ha dibujado un gráfico en el que aparece el motivo por el que sus compañeros de clase han ido al médico durante este curso. <b>Observa con atención:</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin: 10px auto;">Cada  vale por 5 días</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Fiebre</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Dolor de tripa</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Heridas</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Revisión médica</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;"></td> </tr> </table>					Fiebre		Dolor de tripa		Heridas		Revisión médica	
Fiebre												
Dolor de tripa												
Heridas												
Revisión médica												
<p>¿Cuántos días han faltado los niños y niñas al colegio para ir a una <b>revisión médica</b>?</p> <p>A. 2 B. 4 C. 10 D. 20</p>												
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> D. 20											
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b></p> <p><b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>											

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM3106		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Compara y clasifica figuras planas atendiendo a sus lados (número y longitud).			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

A Florence se la conoce como “la dama de la lámpara” porque recorría los corredores del hospital iluminándose con una lamparita para atender a los enfermos.

Observa los dos triángulos A y B del dibujo de la lámpara y **rodea la opción correcta:**

- A. Los dos triángulos son equiláteros.
- B. El triángulo A es isósceles y el B equilátero.
- C. El triángulo A es escaleno y el B es isósceles.
- D. El triángulo A es isósceles y el B es escaleno.



<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> D. El triángulo A es isósceles y el B es escaleno.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM3107</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos en objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

En 1912, la Cruz Roja instituyó un premio en honor a Florence: la medalla Florence Nightingale.

Esta medalla se concede cada **dos años** a las enfermeras y enfermeros que han trabajado de forma excepcional para mejorar la salud de las personas.



**¿Cuántos días pasan desde que se concede una medalla hasta la siguiente?**

- A. 30 días que tiene un año, por 2 años, son 60 días en total.
- B. 31 días que tiene un mes, por 2 años, son 62 días en total.
- C. 365 días que tiene un año, por 2 años, son 730 días en total.
- D. 365 días que tiene un año, entre 2 años, son 182 días en total.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. 365 días que tiene un año, por 2 años, son 730 días en total.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM3108
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale**

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Desde 1989 se puede visitar en Londres (Inglaterra) el museo de Florence Nightingale. Dentro se expone material personal de Florence y objetos de enfermería empleados durante la guerra.

En la tabla aparecen los precios de la entrada.

MENORES DE 5 AÑOS	MAYORES DE 5 Y MENORES DE 18 AÑOS	ADULTOS (18 AÑOS O MÁS)	FAMILIAS (2 ADULTOS Y 2 MENORES DE 18)
GRATIS	3 euros	10 euros	21 euros

Zaid va a visitar el museo con sus padres. Tiene **9 años** y va con su hermana de **4 años**, su padre y su madre. **¿Cuánto pagarán por las entradas al museo?**

- A. 20 euros                      B. 21 euros                      C. 23 euros                      D. 26 euros

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. 21 euros
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM3109		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos en objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

En el museo se ofrece una mañana en el museo dirigida a grupos de colegios, con el horario de actividades que figura a continuación. En el horario falta la hora de recreo, **¿cuál es el horario previsto para el recreo si dura 30 minutos y la visita guiada empieza a las 11:45?**

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
10:00 – ¿?	Encuentro con Miss. Nightingale				
¿? – 11:45	R E C R E O				
11:45 – 13:30	Visita guiada al museo				

**Rodea la opción correcta:**

- A. De 10:20 h a 11:45 h.
- B. De 11:15 h a 11:45 h.
- C. De 11:20 h a 11:50 h.
- D. De 11:25 h a 11:45 h.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. De 11:15 h a 11:45 h.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	<b>Código de ítem:</b> 3CM3110
--	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale**

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Utiliza los números ordinales (hasta el vigésimo) en contextos reales, realizando las comparaciones adecuadas.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Según una encuesta realizada por en la revista inglesa *BBC History*, Florence Nightingale se encuentra entre las diez mujeres más influyentes de la historia.

**Observa el listado y completa con UNA palabra cada hueco:**



- Marie Curie se sitúa en la **PRIMERA** posición de la lista.
- Rosalind Franklin ocupa el \_\_\_\_\_ puesto.
- Florence Nightingale se sitúa en la \_\_\_\_\_ posición.
- En la \_\_\_\_\_ posición se encuentra Mary Wollstonecraft.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b>                  Quinto (o 5º); novena (o 9ª); octava (o 8ª)                  No se considerará correcta si el género es incorrecto o si la respuesta se escribe con cifras y no lleva la abreviatura que indica el ordinal.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

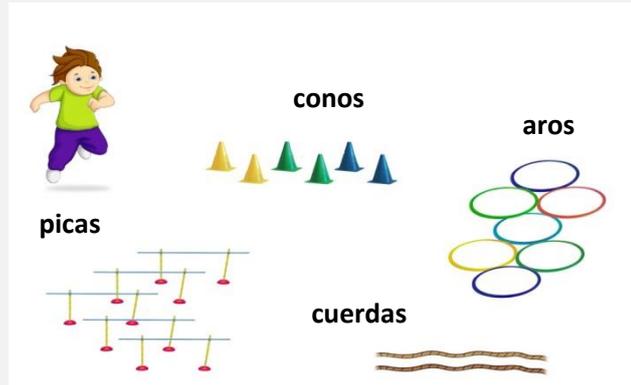
## La Gran Misión

Cada final de curso celebramos en nuestro colegio La Gran Misión, que consiste en participar en una serie de pruebas que combinan la habilidad con la actividad física. Pasamos un día muy divertido en el que ponemos a prueba nuestra resistencia física y agilidad mental.

Juan, nuestro profesor de Educación Física, nos está entrenando.

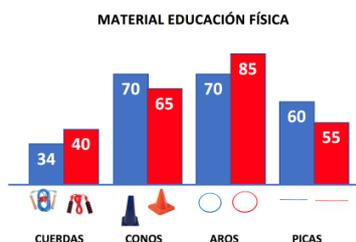
Hoy Juan nos ha llevado a un polideportivo muy grande donde vamos a preparar La Gran Misión.

¿Nos acompañas?



Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2759		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

El polideportivo tiene un almacén enorme con mucho material. La siguiente gráfica muestra el número de algunos artículos por colores.



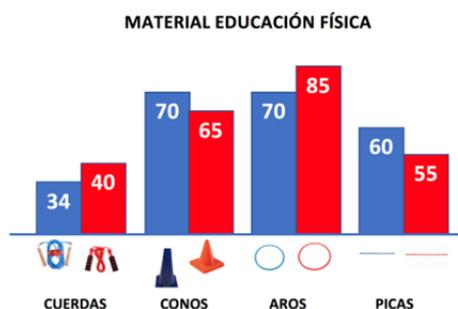
Marca con una X donde corresponda:

	Verdadero	Falso
Hay más cuerdas que aros.		
Hay más picas que cuerdas.		
Hay más aros rojos que cuerdas rojas.		
Hay igual número de conos azules que de aros azules.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> F – V – V – V</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2760</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>		Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Interpreta y describe datos e informaciones que se muestran en gráficas y en tablas de recuento de datos.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Tenemos que coger material para preparar un circuito. Observa la gráfica.



Marca con una X donde corresponda:

	Sí	No
¿Podemos coger 45 aros?		
¿Podemos coger 70 cuerdas?		
¿Podemos disponer de 60 picas rojas?		
¿Podemos coger 30 conos rojos y 72 azules?		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> Sí – Sí – No – No
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2761		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas a partir de la lectura de gráficas y tablas de datos.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

¿Cuántos aros más que conos hay? Observa la gráfica y **elige la forma correcta de resolver el problema.**

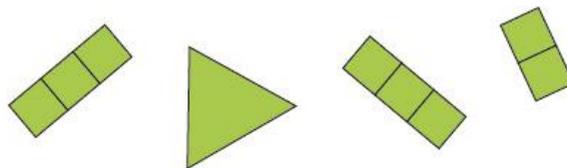


<p>A.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 + 135 = 290$ aros más que conos	<p>B.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 - 135 = 20$ aros más que conos
<p>C.</p> $70 + 70 = 140$ $65 + 85 = 150$ $150 + 140 = 290$ aros más que conos	<p>D.</p> $70 + 70 = 140$ $65 + 85 = 150$ $150 - 140 = 10$ aros más que conos

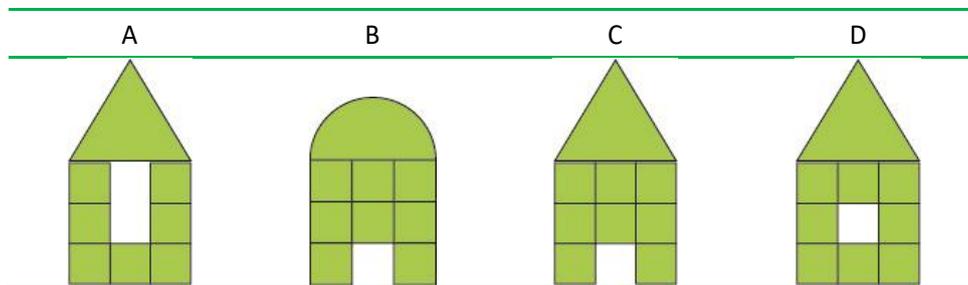
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>B.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 - 135 = 20$ aros más que conos
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C</b> o <b>D</b>.</p> <p><b>Código 7:</b> respuesta nula.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2782</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Construye figuras planas con diferentes materiales y realiza composiciones a partir de ellas.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Uno de los juegos consiste en construir una figura con unas piezas. A Juan le han tocado las siguientes:



¿Cuál de las siguientes figuras podrá formar? **Rodea la letra correcta:**



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>C</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b></p> <p><b>Código 7:</b> respuesta nula.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2763</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos en objetos periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Juan participa en una prueba en la que tiene que recorrer 600 metros. Cuando lleva un minuto corriendo, Juan ha recorrido 100 metros. Si continúa a ese ritmo, **¿conseguirá acabar en menos de 5 minutos?**

**Elige la respuesta correcta:**

- A. Sí lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido 600 metros.
- B. Sí lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido 800 metros.
- C. No lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido solo 500 metros.
- D. No lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido solo 300 metros.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>C. No lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido solo 500 metros.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b></p> <p><b>Código 7:</b> respuesta nula.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM2765
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión**

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Analizar y aplicar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Calcula dobles y mitades.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

En el circuito también hay 35 aros y muchas picas. ¿Cuántas picas hay si son el doble que de aros?

**Elige la opción correcta:**

A. 60

B. 70

C. 75

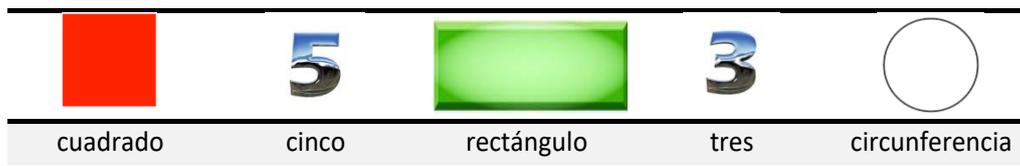
D. 80



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. 70
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2767</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
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	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Andrés está describiendo las formas de los circuitos que hay en el polideportivo. Ayúdale a **completar el texto con las palabras indicadas**. Algunas de ellas tendrás que escribirlas dos veces.



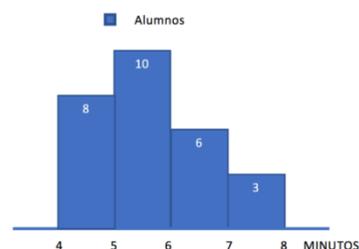
- Tiene \_\_\_\_\_ vértices y \_\_\_\_\_ lados: tiene forma de pentágono.
- Tiene 4 lados iguales y 4 ángulos rectos: tiene forma de \_\_\_\_\_.
- No tiene vértices, ni lados; es una línea curva cerrada. Tiene forma de \_\_\_\_\_.
- Tiene \_\_\_\_\_ lados y \_\_\_\_\_ vértices: tiene forma de triángulo.

<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>Tiene <u>5</u> vértices y <u>5</u> lados: Tiene forma de pentágono.</p> <p>Tiene 4 lados iguales y 4 ángulos rectos: Tiene forma de <b>cuadrado</b>.</p> <p>No tiene vértices, ni lados; es una línea curva cerrada. Tiene forma de <b>circunferencia</b>.</p> <p>Tiene <u>3</u> lados y <u>3</u> vértices: Tiene forma de triángulo.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.</p> <p><b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.</p> <p><b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2768</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	CC.SS. Analiza informaciones y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las TIC.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Observa los resultados obtenidos por los alumnos en la carrera en función del tiempo que han tardado en realizarla:

Fíjate bien y según la información que tienes **señala con una X si podrías responder o no a los siguientes enunciados.**



	Sí	No
El total de alumnos que han participado en la carrera.		
El número de alumnos que ha tardado 6 minutos y medio.		
El número de alumnos que han realizado el circuito en menos de 6 minutos.		
El tiempo que ha tardado en hacer la carrera David, uno de los alumnos.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> Sí – No – Sí – No</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

## Día de senderismo

En el colegio de Carmen tienen prevista una salida para mañana. Se irán de senderismo. Hoy la profesora les ha presentado un plano del lugar con la ruta que van a realizar. Se lo van a pasar genial.



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>Código de ítem:</b> 3CM2426
---	-----------------------------------

**Competencia matemática**

**TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo**

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Aproxima números naturales a las decenas, centenas y millares.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

El punto de partida de la ruta de senderismo es el pueblo cuya población se aproxima más a 6000 habitantes. Observa la información de estos pueblos y rodea la opción correcta:



- A. Parralán                      B. Quintana                      C. San Antón                      D. Zamala

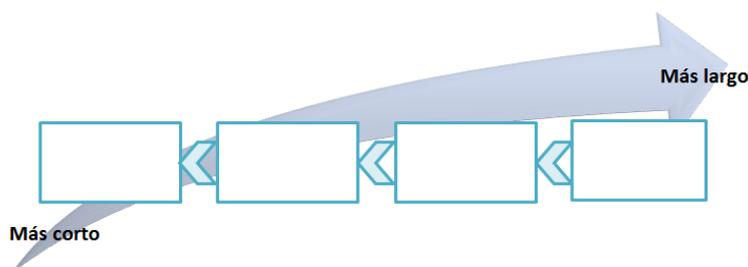
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. San Antón
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2427		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Automatiza el algoritmo de las operaciones.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>Fíjate en el mapa de arriba. Caminarán desde el pueblo hasta el castillo y desde allí irán al lago donde descansarán y desayunarán. Después regresarán al pueblo pasando por un puente muy antiguo. ¿Cuántos metros recorrerán?</p> <p><b>Suma las distancias para calcular el total de metros que van a caminar.</b></p> $  \begin{array}{r}  1\ 5\ 8\ 3 \\  6\ 3\ 8 \\  +\ 1\ 3\ 8\ 5 \\  \hline  1\ 0\ 5\ 8 \\  \hline  \end{array}  $				
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> 4664 m (se admite aunque no se indique la unidad)</p>			
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>			

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2428		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Ordena conjuntos de números de distinto tipo (naturales hasta 10 000 y fracciones propias con denominador hasta cinco).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Ordena los tramos que aparecen en el plano del más corto al más largo:

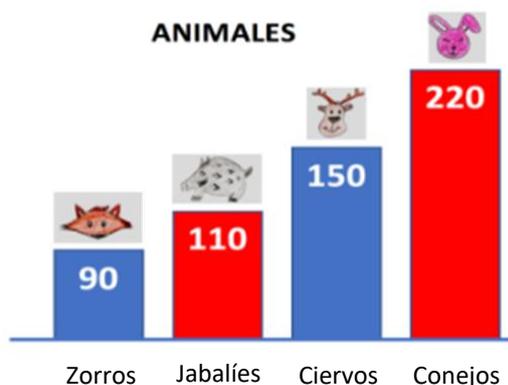
1583 m - 638 m - 1385 m - 1058 m.



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> 638 m &lt; 1058 m &lt; 1385 m &lt; 1583 m.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2429	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>	
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	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>
			Abierta <input type="checkbox"/>

La profesora presenta a sus alumnos una gráfica con los principales animales que habitan en el entorno que van a visitar:



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

	Verdadero	Falso
Hay 150 ciervos.		
Hay más zorros que jabalíes.		
Hay más conejos que ciervos.		
Hay más zorros y jabalíes juntos que conejos.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – F – V – F
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2431		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto y buscando otras formas de resolverlos.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Han planificado hacer una parada en Quintana para comprar frutos secos y agua. La profesora lleva 30 euros en el bolsillo en tres billetes. Si uno de ellos es de 10 euros, ¿de cuánto serán los otros dos billetes?

**Rodea la opción correcta:**

- A. De 5 euros los dos.
- B. De 10 euros los dos.
- C. Uno de 5 euros y otro de 10 euros.
- D. Uno de 20 euros y otro de 5 euros.



<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> B. De 10 euros los dos.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2432		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
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 <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

A Abdel se le ha mojado un pañuelo y lo ha puesto a secar en una cuerda. Ha tardado 30 minutos en secarse. ¿Cuánto tardarán en secarse tres pañuelos iguales colocados como en el dibujo?



Reflexiona sobre las posibles soluciones y **rodea la única opción correcta:**

- A. Tardarán en secarse una hora.
- B. Tardarán en secarse el triple,  $30 \times 3 = 90$  minutos.
- C. 30 minutos porque se secarán los tres al mismo tiempo.
- D. Un pañuelo tardará 30 minutos y los otros dos 20 minutos.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. 30 minutos porque se secarán los tres al mismo tiempo.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: <b>A, B, C o D.</b>  <b>Código 7:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem: 3CM2434</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
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	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Desde el castillo al lago hay 638 m y del lago al puente 1 385 m. **Realiza la siguiente resta** para averiguar cuál es la diferencia de longitud entre los dos caminos y comprueba el resultado.

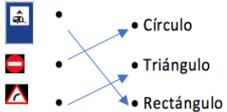
Completa las casillas:

$$\begin{array}{r}
 1 \quad 3 \quad 8 \quad 5 \\
 - \quad \quad 6 \quad 3 \quad 8 \\
 \hline
 \square \quad \square \quad \square \quad \square
 \end{array}$$



Comprobación:

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b>                  747 o 0747                  Comprobación: <math>638 + 747 = 1385</math>                  Se dará por correcta solo si el resultado lo es y se ha comprobado.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>Código de ítem:</b> 3CM2435		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica figuras planas en formas y objetos de la vida cotidiana.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>De camino al pueblo, desde el autobús, se han encontrado con varias señales de tráfico con formas geométricas; <b>relaciónalas con su imagen mediante flechas:</b></p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;">  <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul> </div> <div style="margin-right: 20px;">  <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul> </div> <div style="margin-right: 20px;">  <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Círculo</li> <li>• Triángulo</li> <li>• Rectángulo</li> </ul> </div> </div>				
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> 			
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>			

## Situación de los ítems en la matriz de especificaciones

Procesos cognitivos		Bloques de contenidos												Total			
		Números		Medida		Geometría		Incertidumbre y datos		Subtotal		Total					
		Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Ítems	%	% previsto	%			% previsto	
Conocer y reproducir	Acceso e identificación	3CM2212			3CM2216			3CM3101					6	17,6%	20,0%	41,2%	40%
		3CM3110					3CM3106										
	Comprensión	3CM2427	3CM2429				3CM3102			3CM2760			8	23,5%	20,0%		
Aplicar y analizar	Aplicación	3CM2213											7	20,6%	20,0%	41,2%	40%
		3CM2428	3CM2763	3CM3109	3CM3107			3CM2761									
		3CM2765											7	20,6%	20,0%		
Razonar y reflexionar	Síntesis y creación	3CM2426	3CM3108	3CM3104	3CM2215			3CM2767					4	11,8%	15,0%	17,6%	20%
			3CM3103														
		3CM2210		3CM2214			3CM2782						2	5,9%	5,0%		
			3CM2431	3CM2432									2	5,9%	5,0%		
Subtotal	Ítems	9	7	3	4	2	5	2	2	2	2	34,00	100%				
	%	26,5%	20,6%	8,8%	11,8%	5,9%	14,7%	5,9%	5,9%	5,9%	5,9%						
	% previsto	25,0%	25,0%	10,0%	10,0%	5,0%	15,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	100%					
TOTAL	%	47,1%	20,6%	20,6%	20,6%	20,6%	20,6%	11,8%									
	% previsto	50,0%	20,0%	20,0%	20,0%	20,0%	20,0%	10,0%									

