



Pruebas de la evaluación de 3er  
curso de Educación Primaria

*Curso 2017-2018*

---

Catálogo de publicaciones del Ministerio: [mecd.gob.es](http://mecd.gob.es)  
Catálogo general de publicaciones oficiales: [publicacionesoficiales.boe.es](http://publicacionesoficiales.boe.es)

Título de la obra: *Pruebas de la evaluación de 3º curso de Educación Primaria.  
Curso 2017-2018*



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL  
Dirección General de Evaluación y Cooperación  
Territorial

Instituto Nacional de Evaluación Educativa  
Edita

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA  
Subdirección General  
de Documentación y Publicaciones

Edición: 2018

NIPO (IBD): 030-18-130-2  
NIPO (en línea): 030-18-131-8  
ISBN: 978-84-369-5887-4

# Pruebas de la evaluación de 3er curso de Educación Primaria

*Curso 2017-2018*

---



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL**

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

Instituto Nacional de Evaluación Educativa

**Madrid 2018**





# Índice

Presentación .....	9
--------------------	---

---

Prueba de competencia en comunicación lingüística .....	11
---	----

Comprensión oral y escrita .....	11
----------------------------------	----

Expresión escrita .....	27
-------------------------	----

Expresión oral.....	33
---------------------	----

---

Guía de codificación de la competencia en comunicación lingüística .....	41
--	----

Comprensión oral y escrita .....	45
----------------------------------	----

Expresión escrita .....	83
-------------------------	----

Expresión oral.....	99
---------------------	----

---

Prueba de competencia matemática.....	105
---------------------------------------	-----

Parte I.....	105
--------------	-----

Parte II .....	117
----------------	-----

---

Guía de codificación de la competencia matemática .....	129
---	-----

---



# Presentación

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), establece que “los centros docentes realizarán una evaluación individualizada a todos los alumnos y alumnas al finalizar el tercer curso de Educación Primaria” y “comprobará el grado de dominio de las destrezas, capacidades y habilidades en expresión y comprensión oral y escrita, cálculo y resolución de problemas en relación con el grado de adquisición de la competencia en comunicación lingüística y de la competencia matemática”. Esta evaluación será de carácter diagnóstico, con el objetivo de que el equipo docente reciba información y orientación y así pueda adoptar las medidas de mejora más adecuadas.

*Pruebas de la evaluación de 3er curso de Educación Primaria. Curso 2017-2018* agrupa, en un solo volumen, las pruebas el alumnado escolarizado en los centros del ámbito de competencia del Ministerio de Educación y Formación Profesional realizó en dicho año académico: centros en las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, centros docentes en el exterior y en el Centro Integrado de Enseñanzas Regladas a Distancia (CIERD). En la presente publicación se incluyen, además de las pruebas, sus correspondientes guías de codificación para cada una de las competencias evaluadas.

La prueba de competencia en comunicación lingüística en lengua castellana está organizada en tres cuadernillos: el primero de ellos se ocupa de la evaluación de las destrezas de comprensión, el segundo de la destreza de expresión escrita y el tercero de la destreza de expresión oral. De igual manera, la prueba de competencia matemática está organizada en dos cuadernillos que incluyen tanto preguntas de cálculo como de resolución de problemas. En todos los centros educativos la evaluación se ha realizado en formato papel.

Toda la información relacionada con esta evaluación, junto con el Marco General de la evaluación de tercer curso de Educación Primaria, se encuentra disponible en la página web del [Instituto Nacional de Evaluación Educativa \(INEE\)](#). En esta página también se localizan los materiales correspondientes a evaluaciones de años anteriores, así como la aplicación que permite realizar las pruebas en formato digital, en formato descargable o en línea.

Confiamos en que esta publicación proporcione al profesorado de Educación Primaria y a otros profesionales y miembros de la comunidad educativa unos interesantes ejemplos que les ayuden a reflexionar y mejorar la enseñanza y evaluación de las competencias en comunicación lingüística y matemática.



# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	

## Español

3<sup>er</sup>

curso de Educación Primaria  
Curso 2017-2018

Comprensión  
oral y escrita

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES  
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

inee

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



## INSTRUCCIONES

En esta prueba tendrás que responder a preguntas relacionadas con distintas situaciones. Si no sabes contestar alguna pregunta, no pierdas tiempo y pasa a la siguiente. Lee cada pregunta atentamente.

Algunas preguntas tendrán cuatro posibles respuestas, pero solo una es correcta. Rodea la letra que se encuentre junto a ella. Mira este ejemplo:

### Ejemplo 1

**¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.**

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

O bien:

### Ejemplo 2

**¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.**

- A. 2 meses      B. 17 meses       C. 12 meses      D. 11 meses

Si decides cambiar una respuesta, tacha con una **X** tu primera elección y rodea la respuesta correcta.

Mira este ejemplo, donde primero se eligió la respuesta A y luego la C.

### Ejemplo 1

**¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.**

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

### Ejemplo 2

**¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.**

- A. 2 meses      B. 17 meses       C. 12 meses      D. 11 meses

En otras preguntas deberás decidir si las afirmaciones son verdaderas o falsas.

### Ejemplo 3

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

	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	
Un año tiene 17 meses.		X

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la primera afirmación se había seleccionado la opción "Falso" y se ha cambiado por "Verdadero":

### Ejemplo 3

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

	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	<del>X</del>
Un año tiene 17 meses.		X

Para otras preguntas te pedirán que completes la respuesta en el espacio señalado. Fíjate en el ejemplo:

### Ejemplo 4

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene  meses.

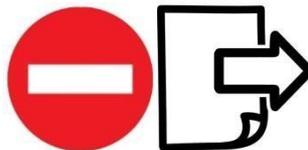
Si decides cambiar una respuesta, tacha y escribe claramente la nueva contestación.

### Ejemplo 4

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene <sup>12</sup>  
 meses.

**¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!**



**AUDIO: ¡El tiranosaurio Rex!**Este ejercicio consiste en **ESCUCHAR**:

- En primer lugar escucharás el texto una vez.
- Después, podrás leer las preguntas relacionadas con lo que has oído, pero no tendrás que contestar nada todavía.
- A continuación escucharás el texto otra vez.
- Después de escuchar el texto por segunda vez, **puedes contestar** las preguntas que acabas de leer.

***¡Escucha atentamente!******¡NO CONTESTES HASTA QUE SE TE INDIQUE!*****1**

3CE2208

**Además de ser enorme, ¿qué otras características tenía el Tiranosaurio Rex?**

- A. Era rápido y bípedo.
- B. Era veloz y con cuatro patas.
- C. Era lento y bípedo.
- D. Era lento y con cuatro patas.

**2**

3CE2209

**¿Por qué crees que el Tiranosaurio es protagonista de tantas películas sobre la Prehistoria? Porque...**

- A. ... es muy fácil para los actores disfrazarse de Tiranosaurio Rex.
- B. ... es el único dinosaurio que convivió con los seres humanos.
- C. ... es tan fiero que resulta perfecto para lograr escenas de miedo.
- D. ... los tiranosaurios son muy inteligentes.

**3**

3CE2210

**¿Por qué crees que sus mandíbulas contienen tantos dientes? Porque...**

- A. ... se le caían con frecuencia y necesitaba renovar su dentadura.
- B. ... tenía una boca tan grande que necesitaba muchos dientes para llenarla.
- C. ... era el rey de los dinosaurios y, por tanto, el que más dientes tenía.
- D. ... era carnívoro y necesitaba los dientes para despedazar, cortar y masticar a sus presas.



4

**¿Cómo sujetaba el Tiranosaurio Rex su enorme cabeza?**

3CE2211

- A. Tenía dos patas y eso le ayudaba a sujetarla.
- B. La sujetaba con su cuello corto, pero fuerte y musculoso.
- C. Tenía unos bracitos muy pequeños para sujetarla.
- D. Con sus enormes patatas.

5

**¿Cuál era la procedencia del Tiranosaurio Rex?**

3CE2212

- A. Asiático.
- B. Europeo.
- C. Americano.
- D. Africano.

6

**¿Cuánto medía aproximadamente un diente de Tiranosaurio Rex?**

3CE2213

- A. Era tan largo como un cepillo de dientes.
- B. A pesar de ser tan grande, este dinosaurio tenía unos dientes enanos.
- C. Podía llegar a medir hasta 1 kilómetro.
- D. Medía lo mismo que una pantalla de ordenador grande.

7

**Rodea la opción correcta que mejor complete estas frases según lo que has escuchado sobre el Tiranosaurio Rex:**

3CE2214

- ✓ El Tiranosaurio Rex perseguía a (*otros animales / los hombres prehistóricos*).
- ✓ El Tiranosaurio Rex se ha hecho famoso gracias a las (*películas / historietas*).
- ✓ El Tiranosaurio Rex es considerado el animal más (*fiero / grande*) que ha existido sobre la Tierra.

**¡ENHORABUENA!****HAS TERMINADO LA PRUEBA DE AUDIO**

## Cómo hacer una hoguera de manera segura



El fuego es uno de los descubrimientos más importantes de la historia de la humanidad. El uso del fuego supuso un cambio decisivo en la forma de vivir de los humanos prehistóricos y, en la actualidad, es un elemento completamente integrado en nuestras vidas.

Por ejemplo, cuando se sale de acampada es esencial saber hacer una buena lumbre para calentarse. Es importante recordar que, antes de hacer una hoguera, los adultos deben comprobar que está permitido en la zona y que no se pone en peligro a ninguna persona, plantas o animales del lugar.



*¿Aprendemos cómo se hace una hoguera de manera segura?*

**Instrucciones:**

**\*Recuerda que el fuego es peligroso. Las hogueras o fogatas solo pueden realizarlas los adultos, y con muchas precauciones.**

1. Se cava un **hoyo**, que debe ser lo suficientemente grande para abarcar la fogata. El agujero debe estar lejos de árboles, zonas de acampada, edificios, etc.
2. Para que el fuego sea completamente seguro, se rodea con **pedras**.
3. En el centro del hoyo se ponen **dos troncos o trozos de leña de manera paralela**. Esta será la base de la estructura que formaremos para encender el fuego.
4. Después se coloca una montañita de **yesca**. La yesca son astillas de madera, troncos pequeñitos, papel de periódico o revistas... Con todos estos materiales ya se puede prender la fogata.
5. Alrededor de la hoguera se colocan piezas grandes de madera de manera vertical, formando una especie de **tienda de campaña** con los leños.
6. Ahora ya se puede encender el fuego, procurando no hacer caer la estructura con forma de tienda. Y si se quiere avivar la llama y hacerla más grande, se puede **soplar suavemente**.



**8**

Indica si cada uno de los siguientes elementos es necesario para hacer una hoguera segura:

3CE2422

	Sí	No
Piedras		
Gasolina		
Corcho		
Un hoyo		
Troncos pequeños		

**9**

Indica si cada uno de los siguientes elementos es necesario para hacer una hoguera segura:

3CE2423

	Verdadero	Falso
Se cava un hoyo grande para que quepa el fuego en su interior.		
Para que el fuego sea seguro, se rodea la fogata con una cuerda.		
La yesca son astillas de madera, troncos pequeños, papeles...		
Es conveniente poner una tienda de campaña junto a la hoguera para que el viento no apague el fuego.		
Si se quiere hacer más grande la llama, se puede soplar suavemente.		

**10**

Antes de comenzar a colocar los troncos en la hoguera, ¿qué se debe hacer?

3CE2424

- A. Se dibuja un círculo en el suelo.
- B. Se coloca un tubo que haga de chimenea.
- C. Se cava un hoyo y se rodea de piedras.
- D. Se rodea la hoguera con una valla.

**11**

Las hogueras solo pueden hacerlas los adultos, y tomando muchas precauciones, porque...

3CE2425

- A. ... es difícil encontrar troncos pequeños que prendan.
- B. ... es necesario ser muy fuerte para cavar un hoyo.
- C. ... el fuego es peligroso.
- D. ... los adultos tienen cerillas.

**12****Ordena estas instrucciones para hacer una hoguera utilizando las palabras del recuadro:**

3CE2426

Finalmente- En segundo lugar- A continuación- En primer lugar

- \_\_\_\_\_ se enciende el fuego y se aviva la llama.
- \_\_\_\_\_ se cava un agujero en el suelo y se rodea de piedras.
- \_\_\_\_\_ se colocan piezas grandes de madera como una tienda de campaña.
- \_\_\_\_\_ se ponen dos troncos paralelos y una montañita de yesca.

**13****¿Qué significa la expresión “avivar la llama” que aparece en las instrucciones?**

3CE2427

- A. Apagar la llama.
- B. Hacer más grande la llama.
- C. Que la llama no produzca humo.
- D. Que la llama cambie de color.

## Las edades de la Prehistoria

Se llama Prehistoria al tiempo que va desde la aparición del ser humano en la Tierra a la invención de la escritura. Esto quiere decir que los hombres prehistóricos no leían ni escribían.

La Prehistoria se divide en dos grandes momentos:

### La Edad de Piedra

Los humanos utilizan la piedra para crear herramientas.



### La Edad de los Metales

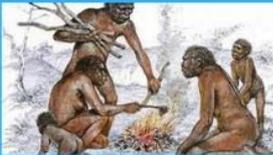
Los humanos sustituyen la piedra por metales para crear herramientas.



## Las edades de la Prehistoria

La edad de Piedra se divide en tres etapas

### 1 Paleolítico



Se inicia cuando los humanos empiezan a crear herramientas de piedra que les permiten cazar y pescar. También se descubre el fuego.

### 2 Mesolítico



Es un periodo de tiempo muy corto entre el Paleolítico y el Neolítico. Se crean poblados de caza y pesca cerca de ríos y lagos.

### 3 Neolítico



Los humanos comienzan a vivir en aldeas. Se descubre la agricultura y se cuida el ganado (ovejas, vacas, cabras...)

La edad de los Metales se divide en tres etapas

### 1 Edad del Cobre



El ser humano aprende a fundir el cobre con fuego, y con este metal hace objetos de adorno (collares, pulseras, peines...).

### 2 Edad del Bronce



Se empieza a utilizar el bronce, un metal mucho más fuerte y resistente que el cobre. Con bronce se fabrican utensilios para el hogar y también armas (escudos, lanzas, espadas...). Durante este periodo se inventa la escritura.

### 3 Edad del Hierro



El hierro es el metal de moda por su dureza. Con él se fabrican instrumentos de todo tipo y también armas, ya que es una época de muchas guerras.

**14**

En el texto se dice que los hombres prehistóricos no leían ni escribían. Esto significa que:

3CE2528

- A. Eran poco inteligentes y les costaba aprender en la escuela.
- B. En la Prehistoria había pocos libros y la gente casi no leía.
- C. Hasta la Edad de Bronce, en la Prehistoria no se había inventado la escritura.
- D. Los prehistóricos siempre estaban cazando y no tenían tiempo para leer.

**15**

Ahora te vamos a dar un resumen del texto en fragmentos desordenados: numéralos desde el principio hasta el final. El número 1 ya lo tienes hecho.

3CE2529

- Hombres y mujeres comienzan a vivir en aldea.
- Se crean poblados de caza y pesca.
- 1 El ser humano empieza a crear herramientas de piedra.
- Es una época de muchas guerras.
- Se inventa la escritura.

**16**

En el texto se menciona el nombre de tres metales. Esos metales son:

3CE2530

- A. Cobre, bronce y hierro.
- B. Cobre, bronce y oro.
- C. Bronce, cobre y plata.
- D. Hierro, cobre y oro.

**17**

En este texto se habla sobre un tema concreto. ¿Cuál es este tema?

3CE2531

- A. El Neolítico.
- B. La Edad de los Metales.
- C. La Edad de Piedra.
- D. Las etapas de la Prehistoria.

**18**

En el texto aparece la expresión “el hierro es el metal de moda”. Esto significa que el hierro...

3CE2532

- A. ... era el único metal que conocían.
- B. ... era el metal más utilizado.
- C. ... era un metal considerado muy elegante en la Prehistoria.
- D. ... les gustaba mucho a los prehistóricos para hacer sus pendientes, collares, pulseras...

**19**

En el texto aparece la expresión “el hierro es el metal de moda”. Esto significa que con el hierro...

3CE2533

- A. ... se fabricaron máquinas para transportar cosas.
- B. ... se hicieron pulseras y collares.
- C. ... se fabricaron objetos para el hogar y armas.
- D. ... se construyeron tuberías para las cabañas.

## Las aventuras de Lucy, la niña pintora

Ese día a Lucy le habría gustado ir de caza con los mayores, pero sabía que no podía acompañarlos porque era demasiado pequeña para cazar. Podría ser devorada por un león, como le había ocurrido a su padre. En esos tiempos prehistóricos, muchas veces el cazador era el cazado. Por eso, su mamá la retuvo en la cueva.

Mientras esperaban el regreso de los cazadores, las mujeres de la tribu rompían huesos de animales para chupar el líquido de dentro, la médula. A Lucy no le gustaba nada la médula, por eso, en vez de chupar, jugaba a soplar a través del hueso. Y soplando, soplando por el agujerito del hueso, se dio cuenta de que dejaba una marca en la roca. ¡Increíble! Era capaz de dibujar. Repitió el proceso con cuidado, dejando unas pinturas en las rocas que parecían siluetas de animales.



Así se fue pasando la mañana, dibujando y jugando en los alrededores de la cueva, cuando de pronto notó que algo muy grande se movía entre la vegetación. La cosa enorme se acercaba hacia ella como una montaña en movimiento... ¡Era un mamut!

Era la primera vez que veía uno, y estaba muy asustada, así que corrió a esconderse en el hueco de una roca. Pero el mamut no se interesó por ella, sino por un enorme árbol; arrancándolo como si fuera una zanahoria, se dio un festín.

Cuando Lucy pudo salir de su escondite ya era muy tarde. Sus dibujos en las rocas la ayudaron a encontrar el camino hacia la cueva, donde su mamá esperaba muy preocupada.

—¡Allí, gran caza, mucha comida! —decía Lucy, imitando al mamut y dibujando el animal sobre una roca.

En ese momento, los cazadores regresaban a la cueva con las manos vacías: no habían cazado nada.

—¡Gran caza enorme!—gritaba Lucy.

Intrigados por su insistencia, algunos cazadores siguieron a la niña con curiosidad y, cuando llegaron al lugar indicado, descubrieron las huellas del mamut.

—¡Esperad, quiero con vosotros! —gritaba la pequeña.

Pero los cazadores no la esperaron; corrían y corrían para atrapar la presa.

Cuando por fin cazaron el mamut, todos saltaban de alegría; era un animal tan grande que sería muy fácil repartir su carne. Todos se iban a poner muy contentos. La caza no proporcionaba solo comida a la tribu, también aportaba huesos y piel. Con los huesos del mamut, los cazadores fabricarían herramientas, y con la piel las mujeres confeccionarían ropa.

¡Y, con la cola, Lucy podría hacerse un pincel para mejorar sus pinturas!

**20****El líquido que hay dentro de los huesos de los animales se llama:**

3CE2315

- A. Saliva.
- B. Sangre.
- C. Médula.
- D. Sudor.

**21****Además de comida, ¿qué proporcionaba la caza a la tribu de Lucy?**

3CE2316

- A. Diversión y juegos.
- B. Huesos y pieles.
- C. Pintura y dibujos.
- D. Fuego para cocinar.

**22****¿Qué significa “los cazadores regresaban a la cueva con las manos vacías”?**

3CE2317

- A. Que llevaban sus armas en una mochila.
- B. Que no llevaban nada en las manos para ir más cómodos.
- C. Que hacía calor y no cubrían sus manos con pieles.
- D. Que no habían cazado nada.

**23****Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:**

3CE2318

Lee con atención	Verdadero	Falso
El padre de Lucy era uno de los cazadores que encontraron al mamut.		
El mamut se dio un festín comiendo una zanahoria.		
Los dibujos en las rocas ayudaron a Lucy a regresar a su cueva.		

**24****¿Qué relación hay entre la imagen del texto y lo que se cuenta?**

3CE2319

- A. Es una foto de la tribu de Lucy.
- B. Es un dibujo prehistórico.
- C. Es la foto del mamut de la historia de Lucy.
- D. Es uno de los dibujos de Lucy.

**25**

En el texto se dice que “Los cazadores corrían y corrían para atrapar la presa”: esto quiere decir que los cazadores corrían y corrían para...

3CE2320

- A. ... atrapar a una prisionera que se había escapado.
- B. ... atrapar el agua embalsada.
- C. ... salvar a Lucy.
- D. ... atrapar al mamut.

**26**

Identifica el título del texto:

3CE2321

- A. La caza del mamut.
- B. Aventuras de la niña pintora.
- C. Las aventuras de Lucy, la niña pintora.
- D. Lucy y la caza del mamut.

**27**

El instrumento que Lucy utilizó para pintar fue...

3CE2322

- A. ... un hueso.
- B. ... un pincel.
- C. ... una piedra.
- D. ... una rama.

**28**

¿Qué ocurre antes y qué ocurre después en la historia que has leído? En esta tabla hemos puesto un 1 a lo que ocurre primero: complétala añadiendo el 2, el 3 y el 4.

3CE2323

Lee con atención	ORDEN
El enorme mamut se acercó a Lucy.	
Lucy iba a hacerse un pincel con la cola del mamut.	
Los cazadores no dejaron a Lucy ir a cazar porque era muy pequeña.	<b>1</b>
Lucy dejó unas siluetas de animales en la roca.	

**29**

Lucy quiere indicar que sabe dónde hay un mamut. ¿Cómo lo consigue? Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

3CE2324

Lee con atención	Verdadero	Falso
Gritando y mostrando las huellas del mamut.		
Escribiendo la palabra “mamut” en una piedra.		
Imitando los movimientos del mamut, dibujándolo y gritando.		

**30**

¿A dónde se dirige Lucy cuando el mamut se va y puede al fin salir de su escondite?

3CE2325

- A. Al poblado de los cazadores.
- B. Al bosque.
- C. A las piedras.
- D. A su cueva.



# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	

## Español



**curso de Educación Primaria**  
Curso 2017-2018

**Expresión escrita**

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES  
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

**inee**

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



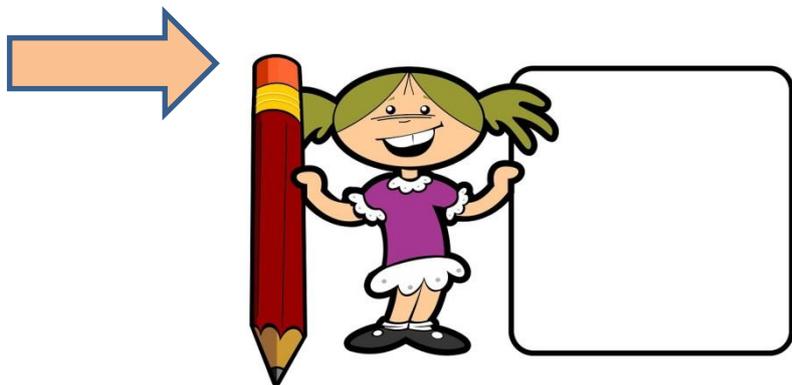


## INSTRUCCIONES

En esta actividad vas a escribir dos textos relacionados con el mundo prehistórico. A continuación, te daremos algunas indicaciones sobre cómo debes hacerlo. Presta mucha atención:

- ✓ **Evita las repeticiones.**
- ✓ **Usa adecuadamente los signos de puntuación:** punto y seguido para separar frases, punto y aparte para separar párrafos y comas cuando sea necesario.
- ✓ **Utiliza un vocabulario apropiado a las tareas.**
- ✓ **Evita las faltas de ortografía:** pon mucha atención y repasa el texto cuando hayas terminado.
- ✓ **Escribe con letra clara y cuida la presentación:** no realices borrones y respeta los márgenes.
- ✓ **Cuando acabes, revisa bien lo que has escrito.**

***¡A escribir!***



## Parecidos razonables

Busca **semejanzas y diferencias** entre el “dientes de sable” y el tigre moderno y escríbelas siguiendo las siguientes **instrucciones**:

1. Debes escribir **4 cosas en las que se parecen y 4 que les diferencian**.
2. Es importante que trates de incluir el **nombre del animal** sobre el que escribes en cada momento: Ej. El **tigre** tiene..., pero el **dientes de sable**...
3. Escribe **solo una comparación** en cada oración.
4. Procura que las oraciones en las que describes el parecido o las diferencias **no se parezcan mucho entre sí**.

**Dientes de sable prehistórico**



**Tigre moderno**



3EE215	
0-1-2	
3EE216	
0-1	
3EE217	
0-1	
3EE218	
0-1	
3EE219	
0-1	
3EE220	
0-1	
3EE222	
0-1	
3EE223	
0-1	
3EE224	
0-1	
3EE225	
0-1	
3EE226	
0-1	

1. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## La huida

Como cada mañana, los pescadores de la tribu fueron hasta el río a buscar algo de pescado para la comida; pero las cosas no salieron como esperaban.

Inventa una historia relacionada con las imágenes que te damos a continuación, fijándote muy bien en lo que sucede en las viñetas.

Debes escribir en el recuadro de abajo al menos **ocho líneas**.



3EE200	
0-1-2	
3EE201	
0-1	
3EE202	
0-1	
3EE203	
0-1	
3EE204	
0-1	
3EE205	
0-1	
3EE206	
0-1	
3EE207	
0-1	
3EE208	
0-1	
3EE209	
0-1	
3EE210	
0-1	
3EE211	
0-1	
3EE212	
0-1	
3EE213	
0-1	

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	

## Español



**curso de Educación Primaria**  
Curso 2017-2018

Expresión oral

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES  
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

**inee**

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



## Ejemplos de unidad de evaluación de expresión oral

La expresión oral se evaluará por medio de una entrevista individual que se llevará a cabo en un tiempo de entre 8 y 10 minutos. Para ello, se creará un clima adecuado de confianza entre la persona que aplica, la prueba y el/la estudiante.

Se deberá utilizar una imagen como estímulo que sirva de motivación para provocar la intervención oral del/a alumno/a. Si no hay respuesta espontánea, esta se podrá orientar, pero en este caso se tendrá en cuenta para la codificación (ver tabla de codificación de expresión oral 3º EP).

La persona que aplica la prueba no deberá corregir al alumno/a, aunque se exprese con incorrecciones, pero sí le podrá pedir que eleve el tono de voz si fuera necesario.

Es conveniente realizar comentarios positivos para dar confianza, como por ejemplo:

- “Sigue, que vas bien”
- “Qué interesante”
- “¿Qué más me podrías contar?”

### CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

En las tablas que se adjuntan tras los ítems se describen los criterios de codificación de la destreza de expresión oral, que deberán seguirse durante la realización de la prueba y completarse después de la misma.

Estos criterios cubren los siguientes procesos cognitivos: coherencia, cohesión, adecuación y fluidez. Dentro de ellos se recogen los aspectos específicos, con su código correspondiente, que se tendrán en cuenta para esta evaluación.

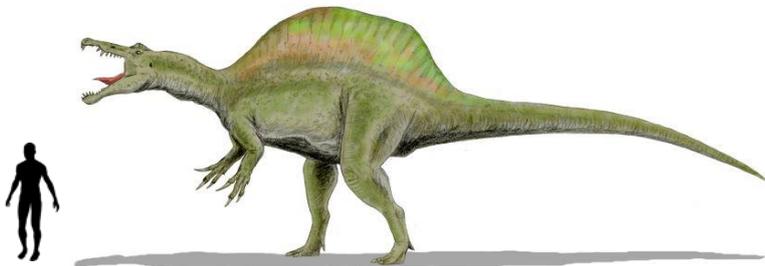
## 1.- ¡Dinosaurios! (texto descriptivo)

Los dinosaurios fueron enormes reptiles que poblaron la Tierra hace millones de años, mucho antes de la existencia de los seres humanos.

No todos los dinosaurios eran iguales; los había con características muy diferentes.

Ahora vamos a mostrarte algunos ejemplos de distintas especies de dinosaurios y vamos a proponerte algunas preguntas:

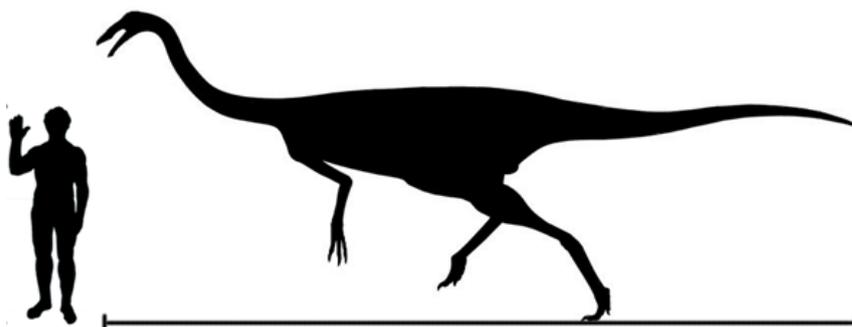
### *Espinosaurio*



### *Diplodocus*



### *Gallinimus*



- 1.- ¿Cuál de los tres dinosaurios de arriba te produce más miedo? ¿Por qué?
- 2.- Explica con tus palabras en qué crees que se parecen los tres dinosaurios: qué tienen en común y en qué se diferencian.
- 3.- De los tres dinosaurios expuestos ¿Cuál te parece que podría ser más veloz? ¿Por qué?
- 4.- Imagina que vas a disfrazarte de dinosaurio para la fiesta de Carnaval y tú mismo vas a hacer el traje.
  - ✓ ¿Cuál de los tres dinosaurios elegirías para tu disfraz? ¿Por qué?
  - ✓ ¿Con qué materiales harías el disfraz?
  - ✓ ¿Qué usarías para hacer la cola? ¿Y los dientes?

## 2.- Un día muy prehistórico (texto narrativo)

Fíjate bien en esta imagen que narra un día cualquiera de verano en la Prehistoria.

Observa con atención la siguiente imagen y responde a las preguntas.

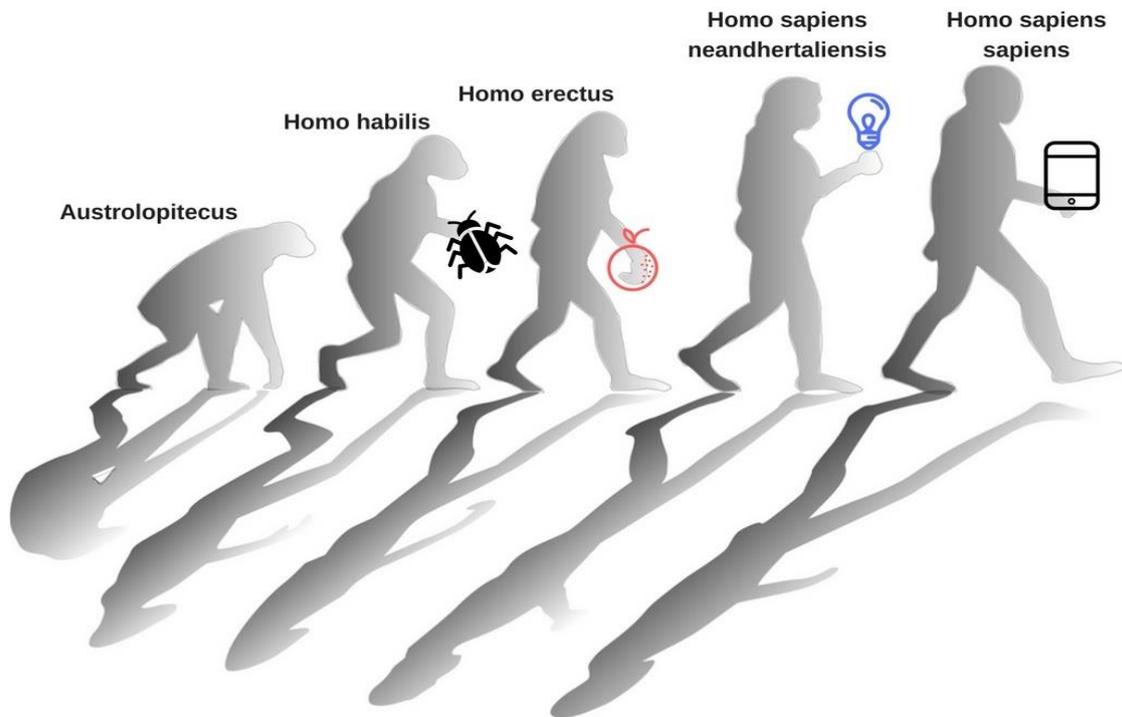


- 1.- Cuenta con tus palabras qué ves en la imagen.
- 2.- ¿Cuáles crees que eran los principales trabajos de las mujeres? ¿Te parecen trabajos importantes? ¿Por qué?
- 3.- Vas a pasar un día con los personajes de la imagen. ¿Cómo te vestirías? ¿Les llevarías algo del presente que pudiese mejorar su vida? ¿El qué? ¿Para qué?
- 4.- ¿En qué te gustaría trabajar cuando seas mayor? ¿Por qué?
- 5.- Imagina que las mujeres que recolectan están hablando entre ellas. ¿Qué crees que estarán diciéndose?, ¿de qué hablarán los hombres que construyen herramientas?

### 3.- La evolución del ser humano (texto expositivo)

Los seres humanos no siempre hemos sido como en la actualidad, ya que somos una especie que ha evolucionado.

Observa con atención las siguientes imágenes sobre la evolución humana y responde a las preguntas.



- 1.- Uno de los individuos de la imagen no lleva nada en la mano. ¿Cuál es? ¿Por qué crees que eso es así? ¿Qué llevan los demás y para qué crees que les sirve?
- 2.- ¿Qué humano de la imagen se parece más al actual? ¿Por qué?
- 3.- ¿A qué trabajo crees que se dedica el Homo sapiens sapiens de la imagen? ¿Por qué?
- 4.- Enumera tres diferencias que veas entre el Austrolopithecus y el Homo sapiens sapiens.
5. Imagina que vas a viajar en una máquina del tiempo y que puedes convertirte en cualquiera de estos individuos. ¿Cuál elegirías? ¿Por qué?



# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	

## Español



**curso de Educación Primaria**  
Curso 2017-2018

9gíS VVLaV[X[USU[ò`

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES  
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

**inee**

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



Evaluación de 3er curso de Educación Primaria  
*Curso 2017/18*

**Competencia en Comunicación Lingüística**

**Guía de codificación**

**Compresión oral y escrita**

**Unidad CE22.** ¡El tiranosaurio Rex!

**Unidad CE24.** Cómo hacer una hoguera de manera segura

**Unidad CE25.** Las edades de la Prehistoria

**Unidad CE23.** Las aventuras de Lucy, la niña pintora

*Matriz de especificaciones: comprensión oral y escrita*

**Expresión escrita**

**Unidad EE21.** Parecidos razonables

**Unidad EE20.** La huida

*Matriz de especificaciones: expresión escrita*

**Expresión oral**

Ejemplos de Unidad de evaluación de expresión oral



## Comprensión oral y escrita

## ¡El Tiranosaurio Rex!



El nombre de este conocido dinosaurio, Tiranosaurio Rex, significa *Rey de los lagartos tiranos*. Es considerado el animal más fiero y temible que ha existido sobre la Tierra, a pesar de sus bracitos enanos.

El Tiranosaurio Rex vivió en América Central hace 65 millones de años. Era un animal carnívoro y bípedo, es decir, que caminaba a dos patas. Tenía un cuello corto y musculoso que aguantaba su enorme cabeza, y sus mandíbulas contenían de 50 a 60 dientes de una medida aproximada de 20 centímetros de largo, algo así como tu cepillo de dientes. Con sus enormes patatas podía llegar a correr muy rápido, hasta 65 km por hora, y tenía una cola gruesa que utilizaba como contrapeso.

No hay persona en la actualidad que no conozca al Tiranosaurio Rex. Ha sido el protagonista de numerosas películas, tales como la trilogía de *Parque Jurásico*, *Dinosaurio*, *Noche en el Museo*, *Ice Age* y muchas más.

Ah, y no te confundas: los Rex nunca compartieron la Tierra con los seres humanos.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2208		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El Tiranosaurio Rex</b>				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Además de ser enorme, ¿qué otras características tenía el Tiranosaurio Rex?**

- A. Era rápido y bípedo.
- B. Era veloz y con cuatro patas.
- C. Era lento y bípedo.
- D. Era lento y con cuatro patas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> A. Era rápido y bípedo.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2209		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El Tiranosaurio Rex</b>				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto. Es capaz de interpretar la información del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Por qué crees que el Tiranosaurio es protagonista de tantas películas? Porque...**

- A. ...es muy fácil para los actores disfrazarse de Tiranosaurio Rex.
- B. ...es el único dinosaurio que convivió con los seres humanos.
- C. ...es tan fiero que resulta perfecto para lograr escenas de miedo.
- D. ...los tiranosaurios son muy inteligentes.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> C...es tan fiero que resulta perfecto para lograr escenas de miedo.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2210		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El Tiranosaurio Rex</b>				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Por qué crees que sus mandíbulas contenían tantos dientes? Porque...**

- A. ...se le caían con frecuencia y necesitaba renovar su dentadura.
- B. ...tenía una boca tan grande que necesitaba muchos dientes para llenarla.
- C. ...era el rey de los dinosaurios y, por tanto, el que más dientes tenía.
- D. ...era carnívoro y necesitaba los dientes para despedazar, cortar y masticar a sus presas.

<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<p><b>Respuesta correcta:</b> D...era carnívoro y necesitaba los dientes para despedazar, cortar y masticar a sus presas.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2211		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El Tiranosaurio Rex</b>				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Cómo sujetaba el Tiranosaurio Rex su enorme cabeza?**

- A. Tenía dos patas y eso le ayudaba a sujetarla.
- B. La sujetaba con su cuello corto, pero fuerte y musculoso.
- C. Tenía unos bracitos muy pequeños para sujetarla.
- D. Con sus enormes patatas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>B. La sujetaba con su cuello corto, pero fuerte y musculoso.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2212		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El Tiranosaurio Rex</b>				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto. Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Cuál era la procedencia del Tiranosaurio Rex?**

- A. Asiático.
- B. Europeo.
- C. Americano.
- D. Africano.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. Americano.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2213		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El Tiranosaurio Rex</b>				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Cuánto medía aproximadamente un diente de Tiranosaurio Rex?**

- A. Era tan largo como un cepillo de dientes.
- B. A pesar de ser tan grande, este dinosaurio tenía unos dientes enanos.
- C. Podía llegar a medir hasta 1 kilómetro.
- D. Medía lo mismo que una pantalla de ordenador grande.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>A. Era tan largo como un cepillo de dientes.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>	
		3CE2214	
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El Tiranosaurio Rex</b>			
TIPO DE TEXTO	Descriptivo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto. Identifica diferentes géneros textuales: cuentos, descripciones, explicaciones, recetas, adivinanzas, canciones.		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/>

**Rodea la opción correcta que mejor complete estas frases según lo que has escuchado sobre el Tiranosaurio Rex:**

- ✓ El Tiranosaurio Rex perseguía a (*otros animales / los hombres prehistóricos*).
- ✓ El Tiranosaurio Rex se ha hecho famoso gracias a las (*películas / historietas*).
- ✓ El Tiranosaurio Rex es considerado el animal más (*fiero / grande*) que ha existido sobre la Tierra.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> <i>otros animales, películas, fiero.</i>
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

## Cómo hacer una hoguera de manera segura



El fuego es uno de los descubrimientos más importantes de la historia de la humanidad. El uso del fuego supuso un cambio decisivo en la forma de vivir de los humanos prehistóricos y, en la actualidad, es un elemento completamente integrado en nuestras vidas.

Por ejemplo, cuando se sale de acampada es esencial saber hacer una buena lumbre para calentarse. Es importante recordar que, antes de hacer una hoguera, los adultos deben comprobar que está permitido en la zona y que no se pone en peligro a ninguna persona, plantas o animales del lugar.



*¿Aprendemos cómo se hace una hoguera de manera segura?*

**Instrucciones:**

**\*Recuerda que el fuego es peligroso. Las hogueras o fogatas solo pueden realizarlas los adultos, y con muchas precauciones.**

1. Se cava un **hoyo**, que debe ser lo suficientemente grande para abarcar la fogata. El agujero debe estar lejos de árboles, zonas de acampada, edificios, etc.
2. Para que el fuego sea completamente seguro, se rodea con **pedras**.
3. En el centro del hoyo se ponen **dos troncos o trozos de leña de manera paralela**. Esta será la base de la estructura que formaremos para encender el fuego.
4. Después se coloca una montañita de **yesca**. La yesca son astillas de madera, troncos pequeños, papel de periódico o revistas... Con todos estos materiales ya se puede prender la fogata.
5. Alrededor de la hoguera se colocan piezas grandes de madera de manera vertical, formando una especie de **tienda de campaña** con los leños.
6. Ahora ya se puede encender el fuego, procurando no hacer caer la estructura con forma de tienda. Y si se quiere avivar la llama y hacerla más grande, se puede **soplar suavemente**.



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2422		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo hacer una hoguera de manera segura</b>				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica palabras clave de un texto para facilitar la comprensión.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Indica si cada uno de los siguientes elementos es necesario para hacer una hoguera segura:

	Sí	No
<b>Piedras</b>		
<b>Gasolina</b>		
<b>Corcho</b>		
<b>Un hoyo</b>		
<b>Troncos pequeños</b>		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> Sí, No, No, Sí, Sí
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2423		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo hacer una hoguera de manera segura</b>				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Lee los pasos para hacer una hoguera e indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

	Verdadero	Falso
Se cava un hoyo grande para que quepa el fuego en su interior.		
Para que el fuego sea seguro, se rodea la fogata con una cuerda.		
La yesca son astillas de madera, troncos pequeñitos, papeles...		
Es conveniente poner una tienda de campaña junto a la hoguera para que el viento no apague el fuego.		
Si se quiere hacer más grande la llama, se puede soplar suavemente.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V-F-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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2424		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo hacer una hoguera de manera segura</b>				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Antes de comenzar a colocar los troncos en la hoguera, ¿qué se debe hacer?**

- A. Se dibuja un círculo en el suelo.
- B. Se coloca un tubo que haga de chimenea.
- C. Se cava un hoyo y se rodea de piedras.
- D. Se rodea la hoguera con una valla.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. Se cava un hoyo y se rodea de piedras.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2425		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo hacer una hoguera de manera segura</b>				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Las hogueras solo pueden hacerlas los adultos, y tomando muchas precauciones, porque...**

- A. ... es difícil encontrar troncos pequeños que prendan.
- B. ....es necesario ser muy fuerte para cavar un hoyo.
- C. ... el fuego es peligroso.
- D. ... los adultos tienen cerillas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C....el fuego es peligroso.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2426		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo hacer una hoguera de manera segura</b>				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el sentido global de un texto			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Ordena estas instrucciones para hacer una hoguera utilizando las palabras del recuadro:**

Finalmente- En segundo lugar- A continuación- En primer lugar

\_\_\_\_\_ se enciende el fuego y se aviva la llama.

\_\_\_\_\_ se cava un agujero en el suelo y se rodea de piedras.

\_\_\_\_\_ se colocan piezas grandes de madera como una tienda de campaña.

\_\_\_\_\_ se ponen dos troncos paralelos y una montañita de yesca.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> Finalmente; En primer lugar; A continuación; En segundo lugar.
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2427		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Cómo hacer una hoguera de manera segura</b>				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Qué significa la expresión “avivar la llama” que aparece en las instrucciones?**

- A. Apagar la llama.
- B. Hacer más grande la llama.
- C. Que la llama no produzca humo.
- D. Que la llama cambie de color.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. Hacer más grande la llama.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

## Las edades de la Prehistoria

Se llama Prehistoria al tiempo que va desde la aparición del ser humano en la Tierra a la invención de la escritura. Esto quiere decir que los hombres prehistóricos no leían ni escribían.

La Prehistoria se divide en dos grandes momentos:

### La Edad de Piedra

Los humanos utilizan la piedra para crear herramientas.



### La Edad de los Metales

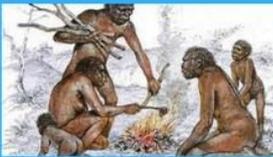
Los humanos sustituyen la piedra por metales para crear herramientas.



## Las edades de la Prehistoria

La edad de Piedra se divide en tres etapas

### 1 Paleolítico



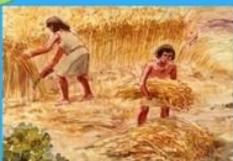
Se inicia cuando los humanos empiezan a crear herramientas de piedra que les permiten cazar y pescar. También se descubre el fuego.

### 2 Mesolítico



Es un periodo de tiempo muy corto entre el Paleolítico y el Neolítico. Se crean poblados de caza y pesca cerca de ríos y lagos.

### 3 Neolítico



Los humanos comienzan a vivir en aldeas. Se descubre la agricultura y se cuida el ganado (ovejas, vacas, cabras...)

La edad de los Metales se divide en tres etapas

### 1 Edad del Cobre



El ser humano aprende a fundir el cobre con fuego, y con este metal hace objetos de adorno (collares, pulseras, peines...).

### 2 Edad del Bronce



Se empieza a utilizar el bronce, un metal mucho más fuerte y resistente que el cobre. Con bronce se fabrican utensilios para el hogar y también armas (escudos, lanzas, espadas...). Durante este periodo se inventa la escritura.

### 3 Edad del Hierro



El hierro es el metal de moda por su dureza. Con él se fabrican instrumentos de todo tipo y también armas, ya que es una época de muchas guerras.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2528		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las edades de la Prehistoria</b>				
TIPO DE TEXTO	Expositivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**En el texto se dice que los hombres prehistóricos no leían ni escribían. Esto significa que:**

- A. Eran poco inteligentes y les costaba aprender en la escuela.
- B. En la Prehistoria había pocos libros y la gente casi no leía.
- C. Hasta la Edad de Bronce, en la Prehistoria no se había inventado la escritura.
- D. Los prehistóricos siempre estaban cazando y no tenían tiempo para leer.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>C. Hasta la Edad de Bronce, en la Prehistoria no se había inventado la escritura.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a:</p> <p>A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> respuesta nula.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2529		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las edades de la Prehistoria</b>				
TIPO DE TEXTO	Expositivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el sentido global de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Ahora te vamos a dar un resumen del texto en fragmentos desordenados: numéralos desde el principio hasta el final. El número 1 ya lo tienes hecho.**

- Hombres y mujeres comienzan a vivir en aldeas.
- Se crean poblados de caza y pesca.
- 1 El ser humano empieza a crear herramientas de piedra.
- Es una época de muchas guerras.
- Se inventa la escritura.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> 3-2-1-5-4.
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2530		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las edades de la Prehistoria</b>				
TIPO DE TEXTO	Expositivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**En el texto se menciona el nombre de tres metales. Esos metales son:**

- A. Cobre, bronce y hierro.
- B. Cobre, bronce y oro.
- C. Bronce, cobre y plata.
- D. Hierro, cobre y oro.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> A. Cobre, bronce y hierro.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2531		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las edades de la Prehistoria</b>				
TIPO DE TEXTO	Expositivo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el tema de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**En este texto se habla sobre un tema concreto. ¿Cuál es este tema?**

- A. El Neolítico.
- B. La Edad de los Metales.
- C. La Edad de Piedra.
- D. Las etapas de la Prehistoria.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> D. Las etapas de la Prehistoria.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2532		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las edades de la Prehistoria</b>				
TIPO DE TEXTO	Expositivo			
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona los conocimientos previos con la información nueva del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**En el texto aparece la expresión “el hierro es el metal de moda”. Esto significa que el hierro...**

- A. ...era el único metal que conocían.
- B. ...era el metal más utilizado.
- C. ...era un metal considerado muy elegante en la Prehistoria.
- D. ...les gustaba mucho a los prehistóricos para hacer sus pendientes, collares, pulseras...

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. ...era el metal más utilizado.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2533		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las edades de la Prehistoria</b>				
TIPO DE TEXTO	Expositivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Según el texto, ¿qué se pudo hacer con el bronce que no se podía hacer anteriormente con el cobre?**

- A. Se fabricaron máquinas para transportar cosas.
- B. Se hicieron pulseras y collares.
- C. Se fabricaron objetos para el hogar y armas.
- D. Se construyeron tuberías para las cabañas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. Se fabrican objetos para el hogar y armas.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

## Las aventuras de Lucy, la niña pintora.

Ese día a Lucy le habría gustado ir de caza con los mayores, pero sabía que no podía acompañarlos porque era demasiado pequeña para cazar. Podría ser devorada por un león, como le había ocurrido a su padre. En esos tiempos prehistóricos, muchas veces el cazador era el cazado. Por eso, su mamá la retuvo en la cueva.

Mientras esperaban el regreso de los cazadores, las mujeres de la tribu rompían huesos de animales para chupar el líquido de dentro, la médula. A Lucy no le gustaba nada la médula, por eso, en vez de chupar, jugaba a soplar a través del hueso. Y soplando, soplando por el agujerito del hueso, se dio cuenta de que dejaba una marca en la roca. ¡Increíble! Era capaz de dibujar. Repitió el proceso con cuidado, dejando unas pinturas en las rocas que parecían siluetas de animales.

Así se fue pasando la mañana, dibujando y jugando en los alrededores de la cueva, cuando de pronto notó que algo muy grande se movía entre la vegetación. La cosa enorme se acercaba hacia ella como una montaña en movimiento... ¡Era un mamut!

Era la primera vez que veía uno, y estaba muy asustada, así que corrió a esconderse en el hueco de una roca. Pero el mamut no se interesó por ella, sino por un enorme árbol; arrancándolo como si fuera una zanahoria, se dio un festín..

Cuando Lucy pudo salir de su escondite ya era muy tarde. Sus dibujos en las rocas la ayudaron a encontrar el camino hacia la cueva, donde su mamá esperaba muy preocupada.

- ¡Allí, gran caza, mucha comida! —decía Lucy, imitando al mamut y dibujando el animal sobre una roca.

En ese momento, los cazadores regresaban a la cueva con las manos vacías: no habían cazado nada.

- ¡Gran caza enorme!—gritaba Lucy.

Intrigados por su insistencia, algunos cazadores siguieron a la niña con curiosidad y, cuando llegaron al lugar indicado, descubrieron las huellas del mamut.

- ¡Esperad, quiero con vosotros! —gritaba la pequeña.

Pero los cazadores no la esperaron; corrían y corrían para atrapar la presa.

Cuando por fin cazaron el mamut, todos saltaban de alegría; era un animal tan grande que sería muy fácil repartir su carne. Todos se iban a poner muy contentos. La caza no proporcionaba solo comida a la tribu, también aportaba huesos y piel. Con los huesos del mamut, los cazadores fabricarían herramientas, y con la piel las mujeres confeccionarían ropa.

¡Y, con la cola, Lucy podría hacerse un pincel para mejorar sus pinturas!



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2315		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**El líquido que hay dentro de los huesos de los animales se llama:**

- A. Saliva.
- B. Sangre.
- C. Médula.
- D. Sudor.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. Médula.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2316		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Además de comida, ¿qué proporcionaba la caza a la tribu de Lucy?**

- A. Diversión y juegos.
- B. Huesos y pieles.
- C. Pintura y dibujos.
- D. Fuego para cocinar.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. Huesos y pieles.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2317		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Qué significa “los cazadores regresaban a la cueva con las manos vacías”?**

- A. Que llevaban sus armas en una mochila.
- B. Que no llevaban nada en las manos para ir más cómodos.
- C. Que hacía calor y no cubrían sus manos con pieles.
- D. Que no habían cazado nada.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> D. Que no habían cazado nada.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2318		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

Lee con atención	Verdadero	Falso
El padre de Lucy era uno de los cazadores que encontraron al mamut.		
El mamut se dio un festín comiendo una zanahoria.		
Los dibujos en las rocas ayudaron a Lucy a regresar a su cueva.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> F-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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2319		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta hipótesis sobre el contenido del texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Qué relación hay entre la imagen del texto y lo que se cuenta?**

- A. Es una foto de la tribu de Lucy.
- B. Es un dibujo prehistórico.
- C. Es la foto del mamut de la historia de Lucy.
- D. Es uno de los dibujos de Lucy.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> C. Es la foto del mamut de la historia de Lucy.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2320		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Comprende el significado de palabras sinónimas y antónimas en diferentes oraciones.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**En el texto se dice que “Los cazadores corrían y corrían para atrapar la presa”: esto quiere decir que los cazadores corrían y corrían...**

- A. ... para atrapar a una prisionera que se había escapado.
- B. ... para atrapar el agua embalsada.
- C. ... para salvar a Lucy.
- D. ... para atrapar al mamut.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> D.... para atrapar al mamut.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2321		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el título de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Identifica el título del texto:**

- A. La caza del mamut.
- B. Aventuras de la niña pintora.
- C. Las aventuras de Lucy, la niña pintora.
- D. Lucy y la caza del mamut.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> C. Las aventuras de Lucy, la niña pintora.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2322		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**El instrumento que Lucy utilizó para pintar fue:**

- A. Un hueso.
- B. Un pincel.
- C. Una piedra.
- D. Una rama.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> A. Un hueso.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2323		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el sentido global de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿Qué ocurre antes y qué ocurre después en la historia que has leído? En esta tabla hemos puesto un 1 a lo que ocurre primero: complétala añadiendo el 2, el 3 y el 4.**

<b>Lee con atención</b>	<b>ORDEN</b>
El enorme mamut se acercó a Lucy.	
Lucy iba a hacerse un pincel con la cola del mamut.	
Los cazadores no dejaron a Lucy ir a cazar porque era muy pequeña.	<b>1</b>
Lucy dibujó unas siluetas de animales en la roca.	

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Código 1:</b> 3 - 4 -1 -2
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2324		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Lucy quiere indicar que sabe dónde hay un mamut. ¿Cómo lo consigue? Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

Lee con atención	Verdadero	Falso
Gritando y mostrando las huellas del mamut.		
Escribiendo la palabra "mamut" en una piedra.		
Imitando los movimientos del enorme mamut.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> F-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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CE2325		
<b>Competencia en comunicación lingüística: Comprensión</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Las Aventuras de Lucy, la niña pintora</b>				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el título de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**¿A dónde se dirige Lucy cuando el mamut se va y puede al fin salir de su escondite?**

- A. Al poblado de los cazadores.
- B. Al bosque.
- C. A las piedras.
- D. A su cueva.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b> D. A su cueva.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>



## Matriz de especificaciones Comprensión oral y escrita

### Comprensión oral

### Comprensión escrita

Bloques de contenido: escuchar y leer						
Procesos	Tipos de texto				C. Escrita	C. Oral
	Narrativo	Descriptivo	Expositivo	Instructivo		
<b>Localizar y Obtener Información</b>	3CE2315 3CE2316 3CE2318 3CE2321 3CE2322 3CE2324 3CE2325	3CE2208	3CE2531	3CE2422 3CE2423 3CE2424	<b>40%</b> <b>47,8%</b>	<b>20%</b> <b>14,2%</b>
<b>Integrar e Interpretar</b>	3CE2317 3CE2320 3CE2323	3CE2209 3CE2211 3CE2212 3CE2213	3CE2528 3CE2529 3CE2530 3CE2533	3CE2426 3CE2427	<b>40%</b> <b>39,1%</b>	<b>60%</b> <b>57,1%</b>
<b>Reflexionar Y valorar</b>	3CE2319	3CE2210 3CE2214	3CE2532	3CE2425	<b>20%</b> <b>13%</b>	<b>20%</b> <b>28,5%</b>
	<b>40%</b> <b>36,6%</b>	<b>20%</b> <b>23,3%</b>	<b>20%</b> <b>20%</b>	<b>20%</b> <b>20%</b>	<b>100%</b>	

Nota: La primera cifra, que aparece en negro, indica el tanto por ciento establecido para el tipo de texto, el proceso cognitivo y la competencia oral y escrita estipulados en el Marco General de Evaluación de Tercer Curso de Educación Primaria. La segunda cifra, que aparece en rojo, indica el tanto por ciento alcanzado en la prueba.



## Expresión escrita



## Parecidos razonables

Busca **semejanzas y diferencias** entre el “dientes de sable” y el tigre moderno y escríbelas siguiendo las siguientes **instrucciones**:

1. Debes escribir **4 cosas en las que se parecen y 4 que les diferencian**.
2. Es importante que trates de incluir el **nombre del animal** sobre el que escribes en cada momento: Ej. El **tigre** tiene..., pero el **dientes de sable**...
3. Escribe **solo una comparación** en cada oración.
4. Procura que las oraciones en las que describes el parecido o las diferencias **no se parezcan mucho entre sí**.

**Dientes de sable prehistórico**



**Tigre moderno**



3EE215	
0-1-2	
3EE216	
0-1	
3EE217	
0-1	
3EE218	
0-1	
3EE219	
0-1	
3EE220	
0-1	
3EE222	
0-1	
3EE223	
0-1	
3EE224	
0-1	
3EE225	
0-1	
3EE226	
0-1	

1. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b> 3EE214 a 3EE226
<b>Competencia en comunicación lingüística: Expresión</b>		
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Parecidos razonables</b>		
TIPO DE TEXTO	Expositivo/descriptivo	
DESTREZA	Comprensión oral y escrita <input type="checkbox"/>	Expresión escrita <input checked="" type="checkbox"/>

## TABLA DE CODIFICACIÓN

### Nº 1

#### **Criterios generales de codificación:**

- Se codificará como 9 cuando no haya ningún tipo de producción.
- Cuando el texto producido sea inferior al número mínimo de líneas requerido, se codificará 0 en todos los apartados de la tabla.
- También se codificará 0 cuando la producción no tenga ningún tipo de relación con la tarea requerida en ninguno de los pasos (por ejemplo, contar una historia con un tema que no guarda ninguna relación con el propuesto, escribir algo personal, etc.).

<b>Coherencia</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<p><b>3EE214</b> <u>Expresa sus ideas y las trasmite con claridad, con sentido y progresiva corrección.</u> (0-1-2)</p>	<p>La falta de claridad en la exposición de ideas impide la comprensión del texto.</p>	<p>Tiene algunas dificultades para exponer de forma clara y completa sus ideas, pero es posible comprender la intencionalidad de la producción.</p>	<p>Se expresa con ideas claras, comprensibles y completas.</p>
<p><b>3EE215</b> <u>Expresa sus ideas coherentemente, respetando las opiniones de los demás.</u> (0-1)</p>	<p><i>Relevancia de la información:</i> aporta información que no está relacionada con la tarea, que es irrelevante o no aporta información. Comete más de un fallo en relación con la información aportada y/o al cumplimiento de las instrucciones de la tarea propuesta.</p> <p><b>Ejemplos de posibles errores :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-No incluye 4 similitudes y 4 diferencias entre los animales, tal y como se requiere en las instrucciones.</li> <li>-No incluye información referente a los animales presentados en las imágenes.</li> </ul>	<p><i>Relevancia de la información:</i> la información se ajusta a los objetivos de la tarea. Puede cometer, como máximo, un fallo en relación a la información aportada y/o al cumplimiento de las instrucciones de la tarea propuesta.</p>	

<b>Cohesión</b>		
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>
<p><b>3EE216</b> Utiliza nexos adecuados a su edad. (0-1)</p>	<p>Comete más de un fallo en los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No utiliza conectores o elementos de enlace cuando se requiere.</li> <li>- Los enunciados no tienen conexión.</li> <li>- Utiliza excesivos conectores cuando no son necesarios.</li> </ul> <p><b>Ejemplos de posibles errores:</b></p> <p><i>-El tigre el más pequeño. El dientes de sable es más grande. El tigre es más moderno. El dientes de sable es más antiguo.</i></p> <p><i>-El tigre tiene el pelo más corto y los dientes más pequeños y la cola más larga y las garras más pequeñas y...</i></p>	<p>Utiliza adecuadamente los conectores y elementos que proporcionan cohesión a los enunciados cuando estos lo requieren.</p> <p>En general, los enunciados están bien estructurados y cohesionados. Comete, como máximo, un error.</p>
<p><b>3EE217</b> Aplica correctamente los signos de puntuación. (0-1)</p>	<p>Tiene fallos de puntuación básicos en el uso del punto y la coma: no utiliza puntos para separar oraciones, ni comas para las enumeraciones. Comete más de un fallo.</p> <p><b>Ejemplo de error:</b> <i>El dientes de sable tiene las patas (,) los colmillos (,) las garras (,) las orejas más grandes que el tigre.</i></p>	<p>Aplica correctamente el punto para separar oraciones y la coma en enumeraciones. Comete como máximo un fallo.</p>
<p><b>3EE218</b> Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad. (0-1)</p>	<p>Repeticiones: la producción presenta un lenguaje repetitivo sin uso, en caso de necesidad, de sinónimos, pronombres o verbos de acción variados.</p>	<p>Repeticiones: la producción presenta un lenguaje variado, utilizando los recursos necesarios para evitar las repeticiones (sinónimos, pronombres...).</p>

<b>Adecuación</b>		
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>
<b>3EE219</b> Adapta el texto al contexto, a la situación comunicativa. (0-1)	<p>Se da, al menos, una de las siguientes circunstancias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La producción no se corresponde con el formato requerido y utiliza un registro impropio para una comparación infantil, de carácter científico, entre dos animales (demasiado informal, con elementos del nivel vulgar o demasiado formal).</li> <li>-Las explicaciones son demasiado breves.</li> <li>-Las explicaciones no se ajustan a las indicaciones previas.</li> </ul>	<p>La producción se corresponde con el formato requerido y se ajusta al registro coloquial propio de una comparación infantil, de carácter científico, entre dos animales.</p> <p>Las explicaciones se ajustan a lo requerido.</p>
<b>3EE220</b> Reconoce la finalidad y estructura que debe tener un texto. (0-1)	<p>Se da al menos una de las siguientes circunstancias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El texto producido no se corresponde con el tipo de texto requerido (expositivo/descriptivo).</li> <li>- No realiza comparaciones y olvida exponer las características principales de los animales.</li> </ul> <p>Comete más de un fallo en este aspecto.</p>	<p>El texto producido se ajusta a lo requerido (expositivo/descriptivo). Compara y expone adecuadamente las características de los dos animales.</p> <p>Puede cometer, como máximo, un fallo en este aspecto.</p>
<b>3EE221</b> Completa y escribe textos sencillos aplicando las normas ortográficas adecuadas a su nivel (b/v, g/j, h). (0-1)	<p>Comete más de dos fallos ortográficos en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- b/v,</li> <li>- g/j,</li> <li>- la h en palabras con hie- y hue-,</li> <li>- m antes de p y b,</li> <li>- r/rr,</li> <li>- palabras terminadas en -z y en -d,</li> <li>- uso correcto de la c, z y el dígrafo qu,</li> <li>- palabras terminadas en -y,</li> <li>- uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</li> </ul>	<p>Comete como máximo dos fallos ortográficos en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- b/v,</li> <li>- g/j,</li> <li>- la h en palabras con hie- y hue-,</li> <li>- m antes de p y b,</li> <li>- r/rr,</li> <li>- palabras terminadas en -z y en -d,</li> <li>- uso correcto de la c, z y el dígrafo qu,</li> <li>- palabras terminadas en -y,</li> <li>- uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</li> </ul>
<b>3EE222</b> Utiliza las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto. (0-1)	<p>Comete más de dos fallos ortográficos en el uso de las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto.</p>	<p>Comete como máximo dos fallos ortográficos en el uso de las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto.</p>

<b>Presentación</b>		
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>
<b>3EE223</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel</u> o en soporte digital. (0-1)	Presenta sus producciones sin limpieza y con tachones.	Presenta sus producciones de forma limpia.
<b>3EE224</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel</u> o en soporte digital. (0-1)	No respeta los márgenes, ni la pauta de líneas marcada. Comete más de un fallo.	Respeto los márgenes y sigue la pauta marcada. Comete como máximo un fallo.
<b>3EE225</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel</u> o en soporte digital. (0-1)	La caligrafía es ilegible y dificulta la comprensión de la producción.	La caligrafía es clara y legible.
<b>3EE226</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel</u> o en soporte digital. (0-1)	Presenta más de dos fallos de enlace o separación de las palabras. Ejemplos: *voya (voy a). *Acontinuación (a continuación). *Un regalo cual quiera (una regalo cualquiera). *sea convertido (se ha convertido).	Presenta, como máximo, un fallo de enlace o separación de las palabras. Ejemplos: *voya (voy a). *Acontinuación (a continuación). *Un regalo cual quiera (una regalo cualquiera). *sea convertido (se ha convertido).



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b> 3EE200 a 3EE213
<b>Competencia en comunicación lingüística: Expresión</b>		
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La huida</b>		
TIPO DE TEXTO	Narrativo	
DESTREZA	Comprensión oral y escrita <input type="checkbox"/>	Expresión escrita <input checked="" type="checkbox"/>

## TABLA DE CODIFICACIÓN

### Nº 2

#### **Criterios generales de codificación:**

- Se codificará como 9 cuando no haya ningún tipo de producción.
- Cuando el texto producido sea inferior al mínimo número de líneas requerido, se codificará 0 en todos los apartados de la tabla.
- También se codificará 0 cuando la producción no tenga ningún tipo de relación con la tarea requerida en ninguno de los pasos (por ejemplo, contar una historia con un tema que no guarda ninguna relación con el propuesto, escribir algo personal, etc.).

<b>Coherencia</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>3EE200</b> <u>Expresa sus ideas y las transmite con claridad</u> , con sentido y progresiva corrección. (0-1-2)	La falta de claridad en la exposición de ideas impide la comprensión del texto.	Tiene algunas dificultades para exponer de forma clara y completa sus ideas, pero es posible comprender la intencionalidad de la producción.	Se expresa con ideas claras, comprensibles y completas.
<b>3EE201</b> <u>Expresa sus ideas y las transmite con claridad</u> , con sentido y progresiva corrección. (0-1)	La producción no presenta progresión temática: se observan saltos temporales y omisiones injustificadas. No se avanza en la transmisión de información. Ejemplo: -Se salta alguno de los pasos de la historia. -Repite información cuando no es pertinente.	La producción presenta progresión temática y no se observan saltos ni omisiones injustificadas en la secuencia de las imágenes.	
<b>3EE202</b> <u>Expresa sus ideas coherentemente</u> , respetando las opiniones de los demás. (0-1)	<i>Relevancia de la información:</i> aporta información que no está relacionada con la tarea, y que es irrelevante o no aporta información. Comete más de un fallo en relación con la información aportada y/o al cumplimiento de las instrucciones de la tarea propuesta.  <b>Ejemplos de posibles errores :</b> -No hace referencia a los datos e informaciones aportados por las viñetas.	<i>Relevancia de la información:</i> la información se ajusta a los objetivos de la tarea. Puede cometer, como máximo, un fallo en relación a la información aportada y/o al cumplimiento de las instrucciones de la tarea propuesta.	

<b>Cohesión</b>		
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>
<p><b>3EE203</b> Utiliza nexos adecuados a su edad. (0-1)</p>	<p>Comete más de un fallo en los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No utiliza conectores o elementos de enlace cuando lo requiere el texto.</li> <li>- El texto está deslavazado y los enunciados no tienen conexión.</li> <li>- Utiliza excesivos conectores cuando no son necesarios.</li> </ul> <p><b>Ejemplos de posibles errores:</b></p> <p><i>-Salieron corriendo. Estaban asustados. La manada les perseguía a toda velocidad.</i></p> <p><i>-[...] Los dientes de sable eran muy rápidos y los pescadores corrían mucho y estaban muy cansados y...</i></p>	<p>Utiliza adecuadamente los conectores y elementos que proporcionan cohesión al texto cuando este lo requiere.</p> <p>En general, el texto está bien estructurado y cohesionado. Comete, como máximo, un error.</p>
<p><b>3EE204</b> Aplica correctamente los signos de puntuación. (0-1)</p>	<p>Tiene fallos de puntuación básicos en el uso del punto y la coma: no utiliza puntos para separar oraciones, ni comas para las enumeraciones. Comete más de un fallo.</p>	<p>Aplica correctamente el punto para separar oraciones y la coma en enumeraciones. Comete como máximo un fallo.</p> <p><b>Ejemplo de error:</b></p> <p><i>-Entonces los pescadores se pusieron a correr con todas sus fuerzas (puntuación) Los dientes de sable les perseguían a toda velocidad...</i></p>
<p><b>3EE205</b> Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad. (0-1)</p>	<p>Repeticiones: la producción presenta un lenguaje repetitivo sin uso, en caso de necesidad, de sinónimos, pronombres o verbos de acción variados.</p>	<p>Repeticiones: la producción presenta un lenguaje variado, utilizando los recursos necesarios para evitar las repeticiones (sinónimos, pronombres, hipónimos...).</p>

<b>Adecuación</b>		
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>
<b>3EE206</b> Adapta el texto al contexto, a la situación comunicativa. (0-1)	<p>Se da, al menos, una de las siguientes circunstancias en la producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-No se corresponde con el formato requerido.</li> <li>- No hace referencia de forma implícita o explícita a las imágenes.</li> <li>-No utiliza un registro adecuado para el tipo de texto que se solicita.</li> </ul>	<p>La producción se corresponde con el formato requerido. Hace referencia de forma implícita o explícita a las imágenes. Utiliza un registro adecuado para el tipo de texto que se solicita.</p>
<b>3EE207</b> Reconoce la finalidad y estructura que debe tener un texto. (0-1)	<p>Se da al menos una de las siguientes circunstancias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El texto producido no se corresponde con un texto narrativo (por ejemplo, escribe unas instrucciones o una descripción de una imagen).</li> <li>-No se adapta a las convenciones básicas del género narrativo.</li> </ul>	<p>Sigue la pauta dada para la redacción del texto. Redacta de forma adecuada conforme a las convenciones básicas del género narrativo. Tiene en cuenta de forma implícita o explícita las imágenes.</p>
<b>3EE208</b> Completa y escribe textos sencillos aplicando las normas ortográficas adecuadas a su nivel (b/v, g/j, h). (0-1)	<p>Comete más de dos fallos ortográficos en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- b/v,</li> <li>- g/j,</li> <li>- la h en palabras con hie- y hue-,</li> <li>- m antes de p y b,</li> <li>- r/rr,</li> <li>- palabras terminadas en –z y en –d,</li> <li>- uso correcto de la c, z y el dígrafo qu,</li> <li>- palabras terminadas en –y,</li> <li>- uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</li> </ul>	<p>Comete como máximo dos fallos ortográficos en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- b/v,</li> <li>- g/j,</li> <li>- la h en palabras con hie- y hue-,</li> <li>- m antes de p y b,</li> <li>- r/rr,</li> <li>- palabras terminadas en –z y en –d,</li> <li>- uso correcto de la c, z y el dígrafo qu,</li> <li>- palabras terminadas en –y,</li> <li>- uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</li> </ul>
<b>3EE209</b> Utiliza las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto. (0-1)	<p>Comete más de dos fallos ortográficos en el uso de las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto.</p>	<p>Comete como máximo dos fallos ortográficos en el uso de las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto.</p>

<b>Presentación</b>		
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>
<b>3EE210</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel o en soporte digital.</u> (0-1)	Presenta sus producciones sin limpieza y con tachones.	Presenta sus producciones de forma limpia.
<b>3EE211</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel o en soporte digital.</u> (0-1)	No respeta los márgenes, ni la pauta de líneas marcada. Comete más de un fallo.	Respeto los márgenes y sigue la pauta marcada. Comete como máximo un fallo.
<b>3EE212</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel o en soporte digital.</u> (0-1)	La caligrafía es ilegible y dificulta la comprensión de la producción.	La caligrafía es clara y legible.
<b>3EE213</b> <u>Cuida la presentación de los trabajos en papel o en soporte digital.</u> (0-1)	Presenta más de dos fallos de enlace o separación de las palabras. <b>Ejemplos:</b> *voya (voy a). *Acontinuación (a continuación). *Un regalo cual quiera (una regalo cualquiera). *sea convertido (se ha convertido)	Presenta, como máximo, un fallo de enlace o separación de las palabras.

## Matriz de especificaciones

## Expresión escrita

		Bloques de contenido: hablar y escribir		Total
		Expositivo-Descriptivo	Narrativo	
Procesos	Coherencia	3EE214 3EE215	3EE200 3EE201 3EE202	25% 18,5%
	Cohesión	3EE216 3EE217 3EE218	3EE203 3EE204 3EE205	25% 22,2%
	Adecuación	3EE219 3EE220 3EE221 3EE222	3EE206 3EE207 3EE208 3EE209	25% 29,6%
	Presentación	3EE223 3EE224 3EE225 3EE226	3EE210 3EE211 3EE212 3EE213	25% 29,6%
	Previsto en marco	50% 48,1%	50% 51,9%	100%



## Expresión oral



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b> 3EO228 a 3EO238
<b>Competencia en comunicación lingüística: Expresión</b>		
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Aplicable a cualquier unidad de la evaluación</b>		
TIPO DE TEXTO	Descriptivo/narrativo/expositivo	
DESTREZA	Expresión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Expresión escrita <input type="checkbox"/>

## TABLA DE CODIFICACIÓN

### Nº 1

#### **Criterios generales de codificación:**

- Se codificará 9 cuando no haya ningún tipo de producción.
- Cuando el texto producido sea inferior al mínimo requerido, se codificará 0 en todos los apartados de la tabla.
- También se codificará 0 cuando la producción no tenga ningún tipo de relación con la tarea requerida en ninguno de los pasos (por ejemplo, contar una historia de un tema que no guarda ninguna relación con el propuesto, relatar algo personal, etc.).

Coherencia			
	Código 0	Código 1	Código 2
<b>3EO228</b> Utiliza la lengua oral como forma de comunicación con los demás y expresión de sus ideas y sentimientos. (0-1-2)	Aporta información que no está relacionada con la tarea.	La información se ajusta a los objetivos de la tarea, pero incluye repeticiones.	Da la información pertinente, sin repeticiones ni datos irrelevantes.
<b>3EO229</b> Expresa sus ideas y las transmite con claridad, con sentido y progresiva corrección. (0-1-2)	La falta de claridad y de orden en la exposición de ideas impide la comprensión del discurso oral.	Tiene algunas dificultades para exponer de forma clara y ordenada sus ideas, pero es posible comprender la intencionalidad del discurso oral.	Se expresa con ideas claras, comprensibles y ordenadas.

Cohesión			
	Código 0	Código 1	Código 2
<b>3EO230</b> Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad. (0-1)	No utiliza el vocabulario adecuado a su edad y al tema con precisión.	Utiliza el vocabulario adecuado a su edad y al tema con precisión.	
<b>3EO231</b> Utiliza recursos lingüísticos y no lingüísticos adecuados para comunicarse en las interacciones orales. (0-1)	No acompaña la producción de elementos verbales o estos no son adecuados (gestos, posturas o elementos paralingüísticos inapropiados a la tarea).	Utiliza de forma adecuada los elementos propios de la comunicación no verbal (gestos, elementos paralingüísticos, etc.).	
<b>3EO232</b> Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad. (0-1)	Apenas usa sinónimos y pronombres para evitar repeticiones.	Usa sinónimos y pronombres para evitar repeticiones.	

<b>Adecuación</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>3EO233</b> Adapta el texto al contexto, a la situación comunicativa. (0-1)	La producción no se adecua al tipo de texto y no cumple con lo requerido.	La producción es adecuada al tipo de texto y a las instrucciones dadas.	
<b>3EO234</b> Se expresa correctamente en diferentes situaciones respetando las opiniones de los demás. (0-1)	Presenta más de un error en el uso de los tiempos verbales y en el uso de la concordancia de género y número.	Utiliza adecuadamente los tiempos verbales y no comete errores en la concordancia de género y número. Puede tener un solo fallo.	
<b>3EO235</b> Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad. (0-1)	No se observa un empleo variado de adjetivos para describir objetos, personajes y situaciones.	Emplea adjetivos variados para describir objetos, personajes y situaciones.	

<b>Fluidez</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>3EO236</b> Se expresa utilizando adecuadamente la entonación, pausas y modulación de la voz. (0-1-2)	Presenta graves fallos de entonación, ritmo o pronunciación.	Tiene algún fallo en alguno de los tres aspectos.	Se expresa correctamente en los tres aspectos.
<b>3EO237</b> Emplea elementos básicos que facilitan sus intervenciones comunicativas: entonación, pronunciación y vocabulario. (0-1)	No se expresa con espontaneidad.	Se expresa con espontaneidad.	
<b>3EO238</b> Utiliza recursos lingüísticos y no lingüísticos adecuados para comunicarse en las interacciones orales.	Presenta escasa imaginación en su discurso, le cuesta enlazar las ideas y expresarse con fluidez.	Demuestra agilidad mental e imaginación en su discurso.	



# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	



3<sup>er</sup>

curso de Educación Primaria  
Curso 2017-2018

Parte 1

Competencia matemática



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

inee

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



## INSTRUCCIONES

En esta prueba tendrás que responder a preguntas relacionadas con distintas situaciones. Si no sabes contestar alguna pregunta, no pierdas tiempo y pasa a la siguiente. Lee cada pregunta atentamente.

Algunas preguntas tendrán cuatro posibles respuestas, pero solo una es correcta. Rodea la letra que se encuentre junto a ella. Mira este ejemplo:

### Ejemplo 1

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

O bien:

### Ejemplo 2

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

Si decides cambiar una respuesta, tacha con una **X** tu primera elección y rodea la respuesta correcta.

Mira este ejemplo, donde primero se eligió la respuesta A y luego la C.

### Ejemplo 1

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

### Ejemplo 2

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

En otras preguntas deberás decidir si las afirmaciones son verdaderas o falsas.

### Ejemplo 3

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

	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	
Un año tiene 17 meses.		X

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la primera afirmación se había seleccionado la opción “Falso” y se ha cambiado por “Verdadero”:

### Ejemplo 3

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

	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	<del>X</del>
Un año tiene 17 meses.		X

Para otras preguntas te pedirán que completes la respuesta en el espacio señalado. Fíjate en el ejemplo:

### Ejemplo 4

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene  meses.

Si decides cambiar una respuesta, tacha y escribe claramente la nueva contestación.

### Ejemplo 4

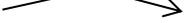
¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene <sup>12</sup> meses.

Por último, en algunas ocasiones tendrás que unir con flechas como en el ejemplo:

### Ejemplo 5

Une con flechas:

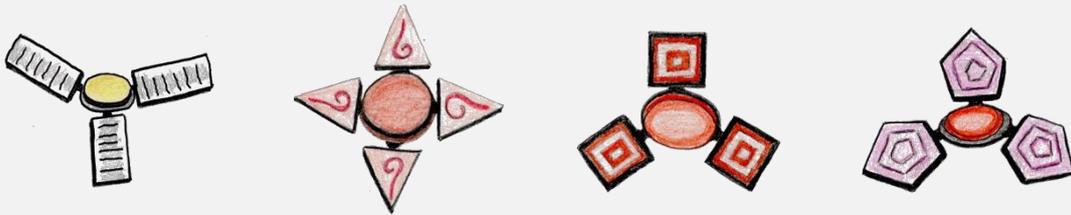
1 años  24 meses  730 días  
2 años  12 meses  365 días

**¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!**

## ¡Por fin mi *spinner*!

Hoy es el cumpleaños de María y su abuela le ha regalado 20 euros para que se compre el tan esperado *fidget spinner*\*.

Juntas han ido a una tienda donde le han mostrado la gran variedad de modelos para elegir. Mira cuántos modelos le han ofrecido:



\* Un *fidget spinner* es un tipo de juguete antiestrés, hecho de plástico, acero u otros materiales y constituido por un eje central con dos, tres o más brazos que giran.

1

Si observamos las aspas de los *spinner* que le han presentado a María apreciamos diferentes formas geométricas.

3CM2101

Señala con X la forma de las aspas de cada *spinner*:

	Pentágono	Cuadrado	Triángulo	Rectángulo

2

Fíjate cómo se mueve este *spinner* y **marca con una X** si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

3CM2102



	Verdadero	Falso
Se observa claramente un círculo negro en el centro.		
Se aprecian tres rectángulos y en el centro una circunferencia.		
En el centro se aprecia un pentágono por donde se sujeta el spinner.		
Se aprecia en el borde una línea curva cerrada negra que representa una circunferencia.		

3

La dependienta les cuenta a María y a su abuela que ayer vendió 42 *spinners* y que hoy ya lleva vendidos la mitad que ayer.

3CM2103

¿Cuántos *spinners* lleva vendidos hoy?

Ayer vendió 42 *spinners* y hoy lleva vendidos \_\_\_\_\_.

4

Los precios varían según la forma. En este folleto vienen expuestos los precios:

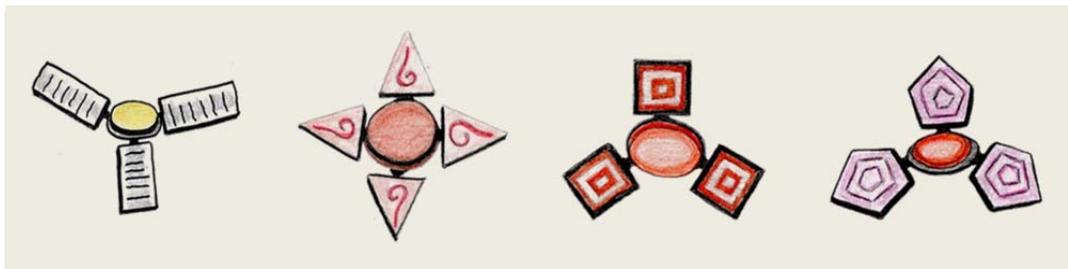
3CM2104

7 €

9 €

11 €

8 €



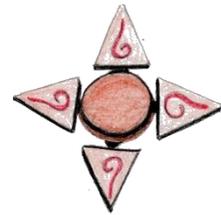
Ayuda a María a **ordenar los precios** por su valor de menor a mayor.

\_\_\_\_\_ < \_\_\_\_\_ < \_\_\_\_\_ < \_\_\_\_\_

5

3CM2105

Por fin María se decide por el *spinner* que más le gusta. La tendera le dice que cuesta 9 euros. Como su abuela le dio 20 euros decide comprar dos iguales, uno para ella y otro para su hermano. **Marca con un X las opciones correctas:**



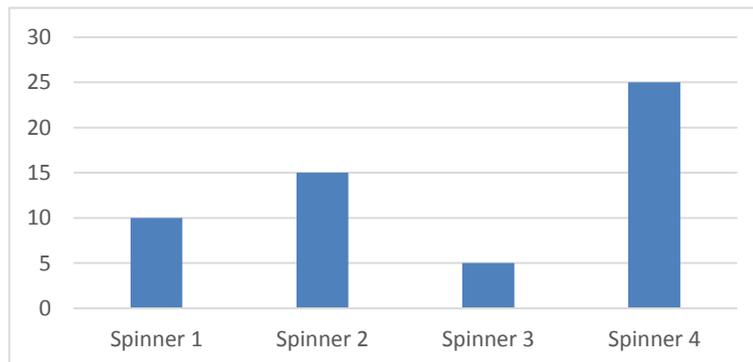
9 €

- Puede comprar los dos *spinner*.
- Compra los dos *spinners* y le devuelven dos euros.
- No tendrá dinero suficiente para comprar los dos *spinner*.
- María tiene que poner un euro más para comprar los *spinner*.

6

3CM2106

María decide hacer un estudio en su colegio para saber qué tipo de *spinner* se lleva más. Durante el recreo ha observado los 65 *spinners* que llevaban 65 niños en el patio y los datos obtenidos los ha representado en este gráfico.



**Marca una X donde corresponda según sea verdadero o falso** cada uno de los siguientes enunciados:

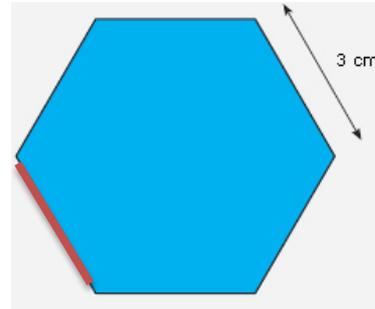
	Verdadero	Falso
El <i>spinner</i> 1 y el 3 lo llevaban 15 niños.		
Solo hay 20 niños que tenían el <i>spinner</i> número 4.		
El <i>spinner</i> que está más de moda es el número 4.		

7

Observa las aspas de uno de los *spinner*. Si quisiéramos colocarle una cinta de color rojo alrededor del aspa, ¿cuántos centímetros de cinta necesitaríamos?

3CM2108

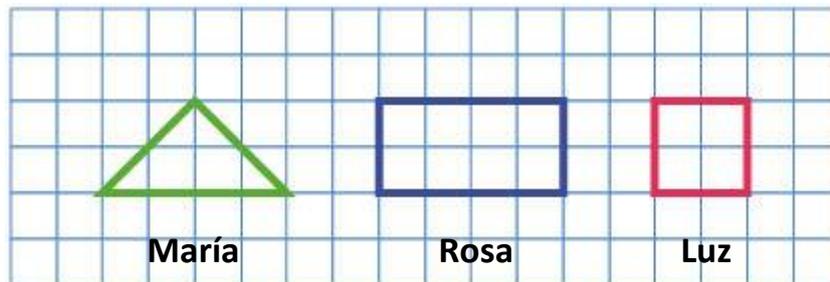
- A. 3
- B. 12
- C. 18
- D. 25



8

Estas son las formas de las aspas de los *spinners* de María y dos de sus amigas.

3CM2109



**Cuenta cuadrados y completa los siguientes enunciados** relacionados con la superficie de las aspas de los *spinners* de nuestros protagonistas. Recuerda que dos medios cuadros forman un cuadrado:



- ✓ El aspa del *spinner* de María ocupa \_\_\_\_\_ cuadrados.
- ✓ El aspa del *spinner* de su amiga Rosa ocupa \_\_\_\_\_ cuadrados.
- ✓ El aspa del *spinner* de su amiga Luz ocupa \_\_\_\_\_ cuadrados.

## Tarde de juegos en el desván

Jaime y sus tres primos han ido a pasar la tarde con sus abuelos. La lluvia les ha impedido salir a la calle, pero su abuelo les ha propuesto una solución rápida y divertida: pasar la tarde jugando a los juegos que sus abuelos tienen guardados en el desván.

Jaime y sus primos te invitan a que juegues con ellos y te diviertas todo lo que puedas.



9

Jaime y Nacho están jugando con los cromos de fútbol a la espera de que lleguen sus otros dos primos.

3CM2318

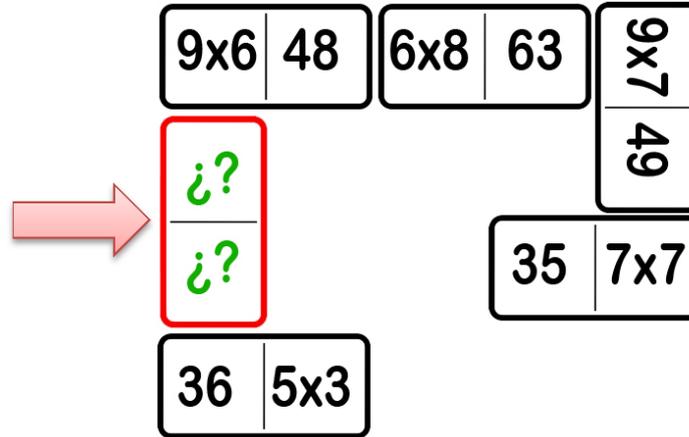
**Señala con X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones de lo que ha sucedido entre Jaime y Nacho:**

	Verdadero	Falso
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 176 cromos a Nacho. Ahora Jaime tiene 74 cromos.		
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 74 cromos a Nacho. Ahora a Jaime le quedan 176 cromos.		
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 176 cromos a Nacho. A Jaime aún le quedan más de 100 cromos.		
Jaime tiene 274 cromos. Le regala 74 cromos a Nacho. Ahora a Jaime le quedan menos de 100 cromos.		

10

3CM2319

Ya están los cuatro primos juntos en el desván. ¡Cuántos juegos conservan los abuelos! Se han puesto a jugar a un dominó de multiplicaciones. Observa cómo va la partida:



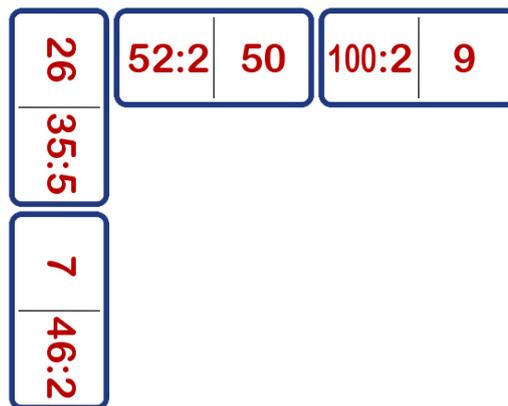
¿Sabrías decir cuál de estas fichas es la que se indica con la flecha?  
**Rodea la opción correcta:**

- A.  $54$  |  $6 \times 5$     B.  $46$  |  $6 \times 6$     C.  $54$  |  $6 \times 6$     D.  $52$  |  $5 \times 6$

11

3CM2320

Los cuatro primos están jugando una segunda partida, pero ahora con un dominó de divisiones. Le toca jugar a Nacho:



Estas son sus fichas. **Rodea la letra de la ficha que se puede poner:**

- A.  $16:2$  | 21    B. 32 |  $3:3$     C. 22 |  $18:3$     D. 23 |  $18:2$

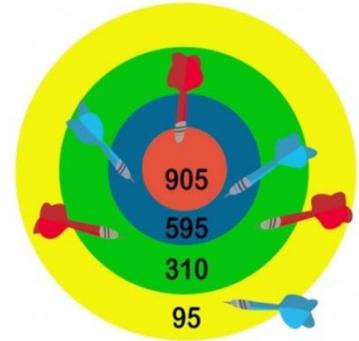
12

3CM2321

Jaime se ha encontrado una diana. Observa donde han caído los dardos de Jorge y los de su primo. Jaime juega con los dardos **rojos** y su primo con los **azules**.

**Suma** los puntos de que ha obtenido cada niño:

<table style="margin: auto;"> <tr> <td colspan="3" style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"><i>Jaime</i></td> <td colspan="3" style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"><i>Jorge</i></td> </tr> <tr> <td></td><td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">5</td> <td></td><td style="text-align: center;">5</td><td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">+</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: right;">+</td><td style="text-align: center;">5</td><td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr style="border-top: 1px solid black;"> <td></td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">5</td><td></td> </tr> </table>	<i>Jaime</i>			<i>Jorge</i>				9	0	5		5	9	5	+	3	1	0	+	5	9	5		3	1	0		9	5		<table style="margin: auto;"> <tr> <td colspan="3" style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"><i>Jorge</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">+</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr style="border-top: 1px solid black;"> <td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> </table>	<i>Jorge</i>			9	0	5	+	3	1	0	3	1	0
<i>Jaime</i>			<i>Jorge</i>																																									
	9	0	5		5	9	5																																					
+	3	1	0	+	5	9	5																																					
	3	1	0		9	5																																						
<i>Jorge</i>																																												
9	0	5																																										
+	3	1	0																																									
3	1	0																																										



**TOTAL:**

**Ahora, aproxima los resultados a la centena más próxima:**

Jaime ha obtenido \_\_\_\_\_ puntos. Jorge ha obtenido \_\_\_\_\_ puntos.

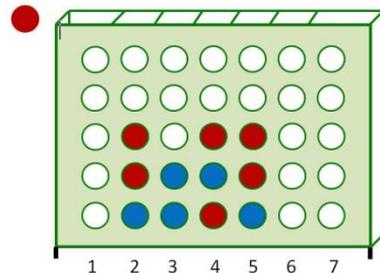
13

3CM2322

La tarde está resultando muy emocionante y divertida. Ahora están jugando a "4 en línea" (consiste en alinear 4 fichas seguidas del mismo color). Le toca poner ficha a Jaime (**color rojo**). ¿En qué columna tiene que introducir la ficha para ganar la partida?

**Rodea la opción correcta:**

- A. En la 1
- B. En la 2
- C. En la 3
- D. En la 4



14

3CM2323

Están jugando a las cartas. Observa los resultados que ha obtenido cada uno.

RECUENTO DE PARTIDAS	
JAIME	
NACHO	
ELENA	
JORGE	

**Marca con una X** lo que corresponda, según sea verdadero o falso:

	Verdadero	Falso
Elena ganó 7 partidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jorge ganó más partidas que Nacho.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jaime es el que más partidas ha ganado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15

3CM2324

Llegó la hora de la merienda. Su abuela les ha preparado chocolate con churros. Ha hecho 24 churros en total. Además, su abuelo les ha regalado 12 euros para los cuatro. ¡Vaya problema! ¿Cómo van repartir los churros y los euros?

Ayuda a estos **cuatro primos** y rodea la **opción correcta**:



- A. Tocan a 5 churros y 3 euros cada uno.
- B. Se reparten 6 churros y 2 euros cada uno.
- C. Cada uno se come 6 churros y se lleva 3 euros.
- D. Uno se toma 3 churros y los demás 4 y se llevan 3 euros cada uno.

16

3CM2325

La tarde se pasó más rápido de lo que hubieran querido. Jaime se despide de sus abuelos y primos porque lo ha ido a buscar su hermano mayor. De regreso a casa en el autobús urbano, Jaime ha estado observando a las personas que bajaban y subían en las paradas. Observa estas operaciones y **completa los enunciados** con las operaciones que hizo Jaime mientras viajaba en el autobús:



$$27 - 10 = 17 \quad 17 + 6 = 23$$

“¡Cuánta gente viaja hoy! Había **27** personas cuando subí al autobús.

- En la primera parada han \_\_\_\_\_ (bajado/subido) \_\_\_\_ personas y quedaron **17** personas.
- En la segunda parada han \_\_\_\_\_ (bajado/subido) \_\_\_\_ personas.
- Ahora vamos \_\_\_\_ personas en el autobús”.

**¡ENHORABUENA! HAS TERMINADO ESTE CUADERNILLO.  
NO OLVIDES REPASAR TUS RESPUESTAS ANTES DE ENTREGARLO.**



# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	



3<sup>er</sup>

curso de Educación Primaria  
Curso 2017-2018

Parte 2

Competencia matemática



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES  
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

inee

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



## INSTRUCCIONES

En esta prueba tendrás que responder a preguntas relacionadas con distintas situaciones. Si no sabes contestar alguna pregunta, no pierdas tiempo y pasa a la siguiente. Lee cada pregunta atentamente.

Algunas preguntas tendrán cuatro posibles respuestas, pero solo una es correcta. Rodea la letra que se encuentre junto a ella. Mira este ejemplo:

### Ejemplo 1

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

O bien:

### Ejemplo 2

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

Si decides cambiar una respuesta, tacha con una **X** tu primera elección y rodea la respuesta correcta.

Mira este ejemplo, donde primero se eligió la respuesta A y luego la C.

### Ejemplo 1

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

### Ejemplo 2

¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.

- A. 2 meses
- B. 17 meses
- C. 12 meses
- D. 11 meses

En otras preguntas deberás decidir si las afirmaciones son verdaderas o falsas.

**Ejemplo 3**

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

	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	
Un año tiene 17 meses.		X

Si decides cambiar una respuesta, tacha la **X** en la respuesta que quieres no marcar y escribe **X** en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la primera afirmación se había seleccionado la opción “Falso” y se ha cambiado por “Verdadero”:

**Ejemplo 3**

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

	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	<del>X</del>
Un año tiene 17 meses.		X

Para otras preguntas te pedirán que completes la respuesta en el espacio señalado. Fíjate en el ejemplo:

**Ejemplo 4**

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene  meses.

Si decides cambiar una respuesta, tacha y escribe claramente la nueva contestación.

**Ejemplo 4**

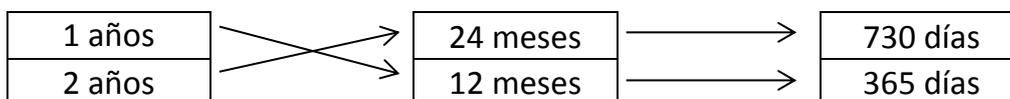
¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene <sup>12</sup> meses.

Por último, en algunas ocasiones tendrás que unir con flechas como en el ejemplo:

**Ejemplo 5**

Une con flechas:



**¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!**

## ¡Quiero ser chef!

Mario quiere ser chef, porque le gusta mucho cocinar. Hoy va a pasar el día con su abuela y juntos harán una rica tarta.

Ingredientes para 4 personas:

- 200 gramos de chocolate
- 2 litros de leche
- 185 gramos de azúcar
- 75 gramos de mantequilla
- 65 gramos de harina
- 4 huevos



17

Lee las siguientes palabras:

3CM2537

EL TRIPLE – UN TERCIO – EL DOBLE – LA MITAD

Elige la adecuada para completar el enunciado:

“Si la receta es para 4 personas y Mario quiere hacer una tarta para 8 personas, tendrá que poner \_\_\_\_\_ de ingredientes.”

18

Mario necesita 200 gramos de chocolate. Estas son las tabletas de chocolate que su abuela tiene en casa. ¿Tendrá suficiente cantidad de chocolate para poder hacer el postre?

3CM2538

Rodea la opción correcta:

- Tiene más que suficiente.
- Tiene suficiente, le sobran 25 g.
- No tiene suficiente porque solo hay 175 g.
- Sí, exactamente tiene los 200 g que necesita.



19

3CM2539

Mario y su abuela han ido al supermercado a comprar chocolate y azúcar. Cuando llegan al pasillo donde se encuentra el chocolate, Mario observa que pueden elegir entre tres marcas distintas. Algunas de ellas tienen oferta:



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

	Verdadero	Falso
El chocolate B es el más caro.		
El chocolate C es más caro que el B.		
El chocolate A está rebajado a 3 euros.		
El chocolate B cuesta un euro más que el A.		

20

3CM2541

Mario ha cogido la receta para empezar a hacer el postre.

Fíjate bien y **señala con una X donde corresponda** según si Mario puede o no responder a las siguientes preguntas con la información de la receta:

	Sí, puede responder	No puede responder
¿Cuánto pesará la tarta que va a hacer?		
¿Cuántos centímetros miden los huevos?		
¿Cuántos gramos de mantequilla y azúcar lleva?		
¿Cuántos litros de chocolate y harina lleva el postre?		

21

¿Qué instrumentos de medida necesita Mario para calcular con exactitud cada uno de los ingredientes? **Relaciona con flechas:**

3CM2542



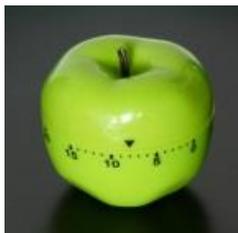
•

• 185 g de azúcar



•

• 35 minutos de cocción



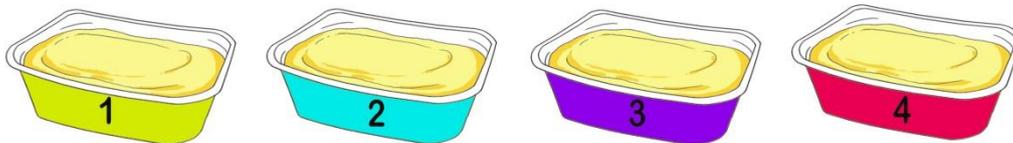
•

• 2 L de leche

22

Ayuda a Mario a elegir la tarrina de **mantequilla que caduca antes** y rodea la **respuesta correcta:**

3CM2544



Tarrina 1	Tarrina 2	Tarrina 3	Tarrina 4
Consumir antes de 10/11/2018	Consumir antes de 30/09/2018	Consumir antes de 10/12/2018	Consumir antes de 30/10/2018

A. Tarrina 1

B. Tarrina 2

C. Tarrina 3

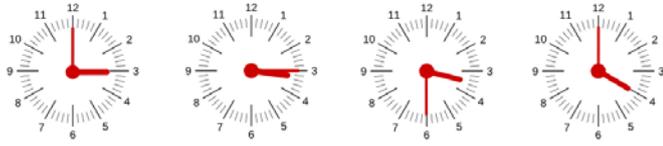
D. Tarrina 4

23

Mario ha retirado del fuego la mezcla. La tiene que dejar reposar una hora. ¿Si son las 14:30, a qué hora tendrá que retomar la elaboración de la receta?

3CM2545

Rodea la opción correcta:



- A. A las tres de la tarde.
- B. A las 15:15 horas.
- C. A las tres y media de la tarde.
- D. A las 16:00 horas.

24

A Mario no le gusta mucho el molde con forma de triángulo equilátero. Su abuela le ha dado otros recipientes con distintas formas y tamaños. **Une con flechas** las formas geométricas de los moldes con sus nombres.

3CM2547

	•	• Círculo
	•	• Cuadrado
	•	• Rectángulo
	•	• Pentágono

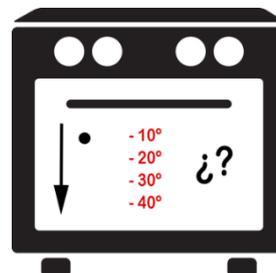
25

Llegó el momento de poner las tartas en sus recipientes dentro del horno. El horno estaba a 200 grados y Mario, con la ayuda de su abuela, tuvo que ajustar la temperatura a 170 grados, temperatura a la que se tiene que cocer la mezcla. ¿Cuántos **grados** tuvo que descender para ajustar la temperatura del horno?

3CM2549

Rodea la opción correcta:

- A. 10
- B. 20
- C. 30
- D. 40



## Jane Goodall

Pedro es un enamorado de los animales. Uno de sus ídolos es Jane Goodall, mujer que desde muy pequeña demostró un inmenso amor por los animales y una infinita paciencia a la hora de observarlos. Jane Goodall ha estudiado a los simios durante más de 55 años, y dijo: “Si supiera ver a través de los ojos de un chimpancé y sentir como él, aunque fuera por un momento...”.



Creative Commons Attribution 2.5 Generic license.

A Pedro, que siempre quiso parecerse a Jane Goodall, le impresionaron estas palabras.

Conozcamos ahora más cosas de esta mujer maravillosa a través de nuestro amigo Pedro.

26

3CM2870

Cuando tenía 23 años, la mayor ilusión de Jane era poder visitar a un amigo que vivía en una granja en Kenia (África). El viaje le costaba 895 €; Jane tenía ahorrado en su hucha 596 € y su abuelo le dio 300 € por su cumpleaños. ¿Tendrá dinero suficiente para poder visitar a su amigo en Kenia?

**Elige la forma correcta de resolverlo.**

<p>A.</p> $596 + 895 = 1\,491$ $1\,491 > 300$ <p>No tendrá suficiente dinero para ir.</p>	<p>B.</p> $300 + 895 = 1\,195$ $1\,195 > 596$ <p>Sí tendrá suficiente dinero para ir.</p>
<p>C.</p> $596 + 300 = 896$ $896 > 895$ <p>Sí tendrá suficiente dinero para ir.</p>	<p>D.</p> $895 - 596 = 299$ $299 < 300$ <p>No tendrá suficiente dinero para ir.</p>

27

3CM2874

Jane inventó su propia forma de observar y registrar las acciones y los comportamientos de cada chimpancé. **Salía todos los días a las seis de la mañana** con su equipo de observación y **tardaba una hora y media** en llegar al lugar de vigilancia. El resto de compañeros que la ayudaban, la esperaban a las 8 de la mañana para empezar el trabajo de observación. ¿Crees que Jane llegará a la hora en la que ha quedado con ellos?

**Rodea la opción correcta:**

- A. Sí, porque llegará a las 8 horas.
- B. Sí, porque llegará a las 7:30 horas.
- C. No, porque llegará a las 8:30 horas.
- D. No, porque llegará a las 8:15 horas.



28

3CM2876

Jane dio a los chimpancés nombres únicos basados en su apariencia o su personalidad. A la primera hembra que se le acercó la llamó Fifi, a otros los bautizó Tritón, Goliat, Flo y Frodo. Observa la siguiente tabla de datos que Jane recogió sobre estos primates:

MONO	ALTURA (cm)	PESO (kg)
Fifi	75	35
Tritón	80	39
Goliat	90	59
Flo	79	42
Frodo	83	54

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

	Verdadero	Falso
<b>Goliat mide más que Flo.</b>		
<b>Flo pesa menos que Tritón.</b>		
<b>Fifi mide 75 centímetros y pesa 35 kilos.</b>		
<b>Frodo pesa 54 kilos y mide 83 centímetros.</b>		

29

3CM2875

Jane se dedicó a recorrer día tras día el mismo camino y a esperar a que los chimpancés se interesaran por ella. El día que esto ocurrió, su vida cambió para siempre. Tardó casi 5 años en ser aceptada por los chimpancés, que la integraron en sus grupos y le permitieron observar “desde dentro” la vida de la manada.



Creative Commons Attribution 2.5  
Generic license

¿Cuántos días fueron los que tuvo que esperar?

**Rodea la opción correcta.**

- A. 30 días que tiene un año por 5 años dan 150 días en total.
- B. 31 días que tiene un mes por 5 años dan 155 días en total.
- C. 365 días que tiene un año por 5 años dan 1825 días en total.
- D. 365 días que tiene un año dividido entre 5 dan 73 días en total.

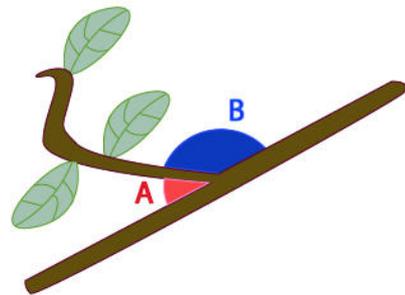
30

3CM2877

Jane observó a un chimpancé utilizando un trozo de ramita como una herramienta. Esta fue la primera vez que se observó una conducta de fabricación de una herramienta por parte de seres diferentes a los humanos. Aquí tenemos una de esas ramitas.

**Observa los dos ángulos coloreados y rodea la opción correcta:**

- A. Los dos ángulos son obtusos.
- B. El ángulo A es agudo y el B es recto.
- C. El ángulo A es recto y el B es obtuso.
- D. El ángulo A es agudo y el B es obtuso.



31

3CM2872

Más tarde Jane trabajó en el Museo Corydon, que actualmente es el Museo Nacional de Kenia. Observa el cartel de precios del museo:

MENORES DE 7 AÑOS	MAYORES DE 7 Y MENORES DE 12 AÑOS	MAYORES DE 13 AÑOS Y ADULTOS
GRATIS	4 euros	8 euros

Pedro tiene 8 años, y va con su hermano de 4 años, su padre y su madre. ¿Cuánto pagarán por las entradas al museo de Kenia?

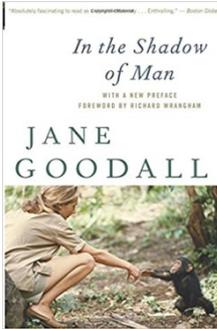
**Rodea la opción correcta:**

- A. 12 euros
- B. 16 euros
- C. 20 euros
- D. 24 euros

32

Jane escribió varios libros sobre sus experiencias con los chimpancés. Los más destacados son:

3CM2878



- A la sombra del hombre”, que tiene **297** páginas.
- “Los chimpancés de Gombe”, con **216** páginas.
- “40 años en Gombe”, con **180** páginas.

¿Cuántas páginas escribió Jane entre los tres libros? **Suma estas tres cantidades** para averiguar cuántas páginas hay en total.

Hay en total \_\_\_\_\_ páginas.

33

Además de la Fundación que lleva su nombre, Jane creó *Raíces y Brotes*, una organización que tiene como fin principal enseñar a los niños a respetar y cuidar el medio ambiente. Pedro quiere comprar en su tienda *online* a Cheempo, el peluche solidario que salva chimpancés en África. La información que ofrece es la siguiente:

3CM2880

- ✓ Tamaño pequeño (llavero): no disponible.
- ✓ Tamaño mediano: 19 € más 5 € por gastos de envío.
- ✓ Tamaño grande: 30 € más 10 € por gastos de envío.



Creative Commons Attribution  
2.5 Generic license.

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

	Verdadero	Falso
<b>Pedro puede comprar un peluche pequeño.</b>		
<b>Con los 30 € que tiene puede comprar el grande.</b>		
<b>El peluche mediano le cuesta <math>19 + 5 = 24</math> euros.</b>		
<b>Para llevarse el peluche grande necesita 40 euros.</b>		

**¡ENHORABUENA! HAS TERMINADO LA PRUEBA.  
NO OLVIDES REPASAR TUS RESPUESTAS ANTES DE ENTREGAR EL CUADERNILLO.**



# Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

**Guía de codificación**  
Información para el profesorado



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

**curso de Educación Primaria**  
Curso 2017-2018

**Competencia matemática**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

**inee**

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



Evaluación de 3er curso de Educación Primaria  
*Curso 2017/18*

**Competencia matemática**

**Guía de codificación**

**Parte 1**

**Unidad CM21.** ¡Por fin mi spinner!

**Unidad CM23.** Tarde de juegos en el desván

**Parte 2**

**Unidad CM25.** ¡Quiero ser Chef!

**Unidad CM28.** Jane Goodall

*Matriz de especificaciones de la prueba*



## ¡Por fin mi spinner!

Hoy es el cumpleaños de María y su abuela le ha regalado 20 euros para que se compre el tan esperado *fidget spinner*\*.

Juntas han ido a una tienda donde le han mostrado la gran variedad de modelos para elegir. Mira cuántos modelos le han ofrecido:

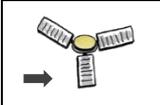
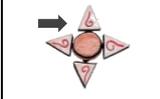
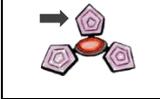


\* Un *fidget spinner* es un tipo de juguete antiestrés, hecho de plástico, acero u otros materiales y constituido por un eje central con dos, tres o más brazos que giran.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2101		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!</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"/>

Si observamos las aspas de los *spinner* que le han presentado a María apreciamos diferentes formas geométricas.

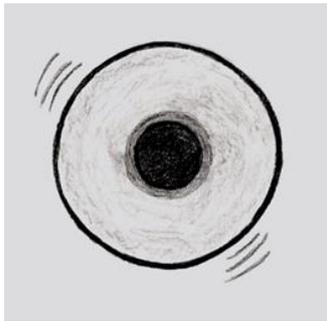
Señala con X la forma de las aspas de cada *spinner*:

	Pentágono	Cuadrado	Triángulo	Rectángulo
				
				
				
				

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> Rectángulo – Triángulo – Cuadrado – Pentágono
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2102		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!</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 la diferencia entre circunferencia y círculo.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Fíjate cómo se mueve este spinner y marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

		Verdadero	Falso
	Se observa claramente un círculo negro en el centro.		
	Se aprecian tres rectángulos y en el centro una circunferencia.		
	En el centro se aprecia un pentágono por donde se sujeta el spinner.		
	Se aprecia en el borde una línea curva cerrada negra que representa una circunferencia.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – F – 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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2103		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Calcula dobles y mitades.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

La dependienta les cuenta a María y a su abuela que ayer vendió 42 *spinners* y que hoy ya lleva vendidos la mitad que ayer.

**¿Cuántos *spinners* lleva vendidos hoy?**

Ayer vendió 42 *spinners* y hoy lleva vendidos \_\_\_\_\_.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> 21
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2104		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!</b>				
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: Interpreta 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"/>

Los precios varían según la forma. En este folleto vienen expuestos los precios:

7 €	9 €	11 €	8 €
			

Ayuda a María a ordenar los precios por su valor de menor a mayor.

\_\_\_\_\_ < \_\_\_\_\_ < \_\_\_\_\_ < \_\_\_\_\_

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> 7 < 8 < 9 < 11
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2105		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!</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"/>

Por fin María se decide por el *spinner* que más le gusta. La tendera le dice que cuesta 9 euros. Como su abuela le dio 20 euros decide comprar dos iguales, uno para ella y otro para su hermano.



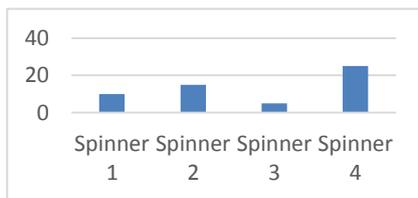
**Marca con un X las opciones correctas:**

- Puede comprar los dos *spinner*.
- Compra los dos *spinners* y le devuelven dos euros.
- No tendrá dinero suficiente para comprar los dos *spinner*.
- María tiene que poner un euro más para comprar los *spinner*.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> Marca las opciones primera y segunda.
	<p><b>Código 2:</b> respuesta correcta.</p> <p><b>Código 1:</b> marca una o dos opciones y solo una es 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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2106		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!</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"/>

María decide hacer un estudio en su colegio para saber qué tipo de *spinner* se lleva más. Durante el recreo ha observado los 65 *spinners* que llevaban 65 niños en el patio y los datos obtenidos los ha representado en este gráfico. **Marca una X donde corresponda según sea verdadero o falso** cada uno de los siguientes enunciados:



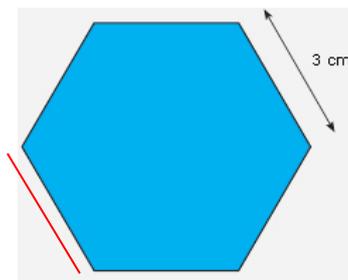
	Verdadero	Falso
El <i>spinner</i> 1 y el 3 lo llevaban 15 niños.		
Solo hay 20 niños que tenían el <i>spinner</i> número 4.		
El <i>spinner</i> que está más de moda es el número 4.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – F – V
	<b>Código 2:</b> respuesta correcta. <b>Código 1:</b> si tiene dos aciertos.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2108		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i> !				
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. Calcula el perímetro de figuras planas explicando el procedimiento seguido.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Observa una de las aspas de un *spinner*. Si quisiéramos colocarle una cinta de color rojo alrededor del aspa, ¿cuántos centímetros de cinta necesitaríamos?

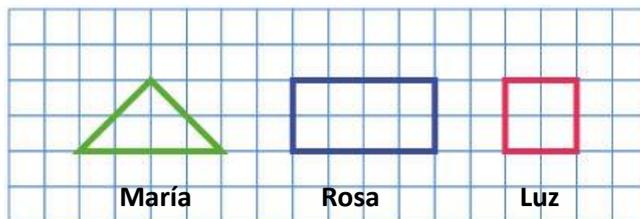
- A. 3
- B. 12
- C. 18
- D. 25



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. 18.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2109		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!</b>				
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"/>

Estas son las formas de las aspas de los *spinners* de María y dos de sus amigas.



**Cuenta cuadrados y completa los siguientes enunciados** relacionados con la superficie de las aspas de los *spinners* de nuestros protagonistas. Recuerda que dos medios cuadrados forman un cuadrado:



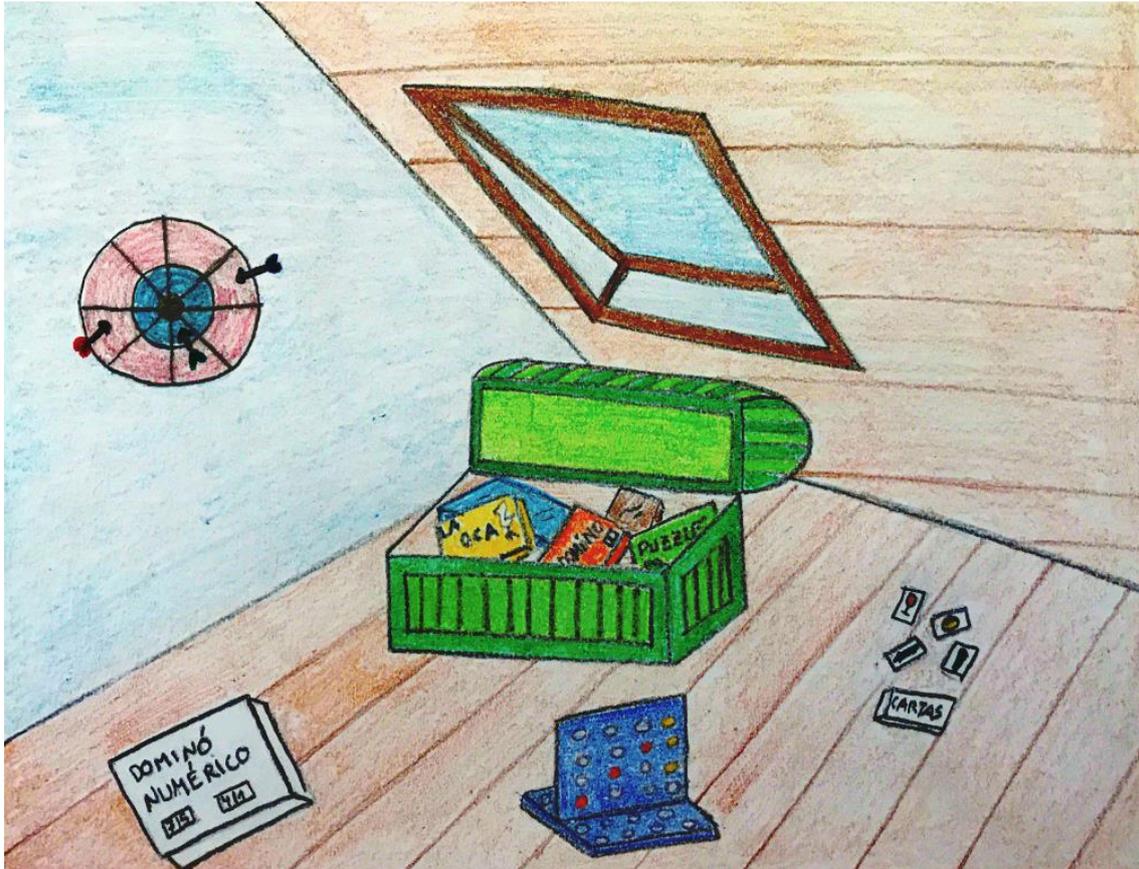
- ✓ El aspa del *spinner* de María ocupa \_\_\_\_\_ cuadrados.
- ✓ El aspa del *spinner* de su amiga Rosa ocupa \_\_\_\_\_ cuadrados.
- ✓ El aspa del *spinner* de su amiga Luz ocupa \_\_\_\_\_ cuadrados.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> 4 – 8 – 4
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

## Tarde de juegos en el desván

Jaime y sus tres primos han ido a pasar la tarde con sus abuelos. La lluvia les ha impedido salir a la calle, pero su abuelo les ha propuesto una solución rápida y divertida: pasar la tarde jugando a los juegos que sus abuelos tienen guardados en el desván.

Jaime y sus primos te invitan a que juegues con ellos y te diviertas todo lo que puedas.



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2318		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</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: Reflexionar 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 type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

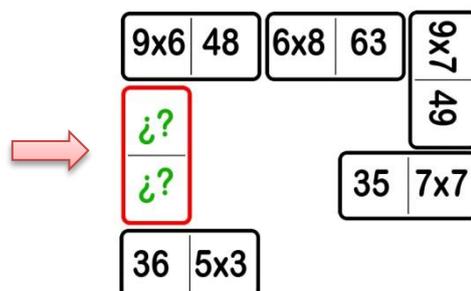
Jaime y Nacho están jugando con los cromos de fútbol a la espera de que lleguen sus otros dos primos. **Señala con X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones** de lo que ha sucedido entre Jaime y Nacho:

	Verdadero	Falso
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 176 cromos a Nacho. Ahora Jaime tiene 74 cromos.		
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 74 cromos a Nacho. Ahora a Jaime le quedan 176 cromos.		
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 176 cromos a Nacho. A Jaime aún le quedan más de 100 cromos.		
Jaime tiene 274 cromos. Le regala 74 cromos a Nacho. Ahora a Jaime le quedan menos de 100 cromos.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – V – F – 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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2319		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</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: Utiliza las tablas de multiplicar para realizar cálculo mental.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Ya están los cuatro primos juntos en el desván. ¡Cuántos juegos conservan los abuelos! Se han puesto a jugar a un dominó de multiplicaciones. Observa cómo va la partida:



¿Sabrías decir cuál de estas fichas es la que se indica con la flecha? **Rodea la opción correcta:**

- A.  54 | 6x5      B.  46 | 6x6      C.  54 | 6x6      D.  52 | 5x6

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. <input type="checkbox"/> 54   6x6
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2320		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</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"/>

Los cuatro primos están jugando una segunda partida, pero ahora a un dominó de divisiones. Le toca jugar a Nacho.

26	52:2	50	100:2	9
35:5				
7				
46:2				

Éstas son sus fichas. **Rodea la letra de la ficha que se puede poner:**

A	16:2	21	B	32	3:3	C	22	18:3	D	23	18:2
---	------	----	---	----	-----	---	----	------	---	----	------

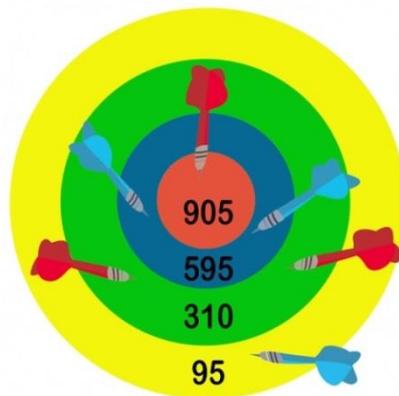
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> D. <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">23   18:2</span>
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2321		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</b>				
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: Estima y aproxima el resultado de un cálculo valorando la respuesta.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Jaime se ha encontrado una diana. Observa donde han caído los dardos de Jorge y los de su primo. Jaime juega con los dardos **rojos** y su primo con los **azules**.

**Suma** los puntos de que ha obtenido cada niño:

<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Jaime</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Jorge</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9 0 5</td> <td style="text-align: center;">5 9 5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+ 3 1 0</td> <td style="text-align: center;">+ 5 9 5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border-top: 1px solid black;">3 1 0</td> <td style="text-align: center; border-top: 1px solid black;">9 5</td> </tr> </table>	<i>Jaime</i>	<i>Jorge</i>			9 0 5	5 9 5	+ 3 1 0	+ 5 9 5	3 1 0	9 5	
<i>Jaime</i>	<i>Jorge</i>										
9 0 5	5 9 5										
+ 3 1 0	+ 5 9 5										
3 1 0	9 5										
<b>TOTAL:</b>											



**Aproxima el resultado a las centenas:**

**Ahora, aproxima los resultados a la centena más próxima:**

Jaime ha obtenido \_\_\_\_\_ puntos. Jorge ha obtenido \_\_\_\_\_ puntos.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

**Respuesta correcta:**

Sumas: Jaime, 1525; Jorge, 1285

Aproximaciones: Jaime ha obtenido **1500** puntos.  
Jorge ha obtenido **1300** puntos.

**Código 2:** son correctas tanto las sumas como las aproximaciones.

**Código 1:** tiene algún fallo, pero al menos es correcta una suma y una aproximación.

**Código 0:** cualquier otra respuesta.

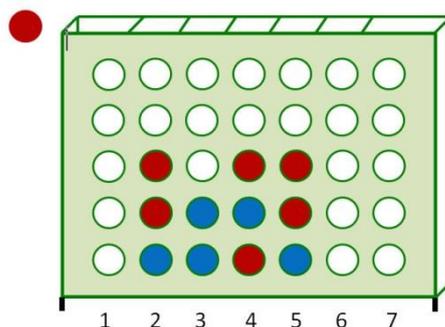
**Código 9:** respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2322		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
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	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

La tarde está resultando muy emocionante y divertida. Ahora están jugando a “4 en línea” (consiste en alinear 4 fichas seguidas del mismo color). Le toca poner ficha a Jaime (**color rojo**). ¿En qué columna tiene que introducir la ficha para ganar la partida?

Rodea la opción correcta:

- A. En la 1
- B. En la 2
- C. En la 3
- D. En la 4



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. En la 3.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2323		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</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 type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Están jugando a las cartas. Observa los resultados que ha obtenido cada uno.

RECUENTO DE PARTIDAS	
JAIME	
NACHO	
ELENA	
JORGE	

Marca con una X lo que corresponda, según sea verdadero o falso:

	Verdadero	Falso
Elena ganó 7 partidas.		
Jorge ganó más partidas que Nacho.		
Jaime es el que más partidas ha ganado.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> F – V – 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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2324		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</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: 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 checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Llegó la hora de la merienda. Su abuela les ha preparado chocolate con churros. Ha hecho 24 churros en total. Además, su abuelo les ha regalado 12 euros para los cuatro. ¡Vaya problema! ¿Cómo van repartir los churros y los euros?



Ayuda a estos cuatro primos y rodea la opción correcta.



- A. Tocan a 5 churros y 3 euros cada uno.
- B. Se reparten 6 churros y 2 euros cada uno.
- C. Cada uno se come 6 churros y se lleva 3 euros.
- D. Uno se toma 3 churros y los demás 4 y se llevan 3 euros cada uno.

<b>CRITERIOS DE CODIFICACIÓN</b>	<b>Respuesta correcta:</b> C. Cada uno se come 6 churros y se lleva 3 euros.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2325		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván</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. 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"/>

La tarde se pasó más rápido de lo que hubieran querido. Jaime se despide de sus abuelos y primos porque lo ha ido a buscar su hermano mayor. De regreso a casa en el autobús urbano, Jaime ha estado observando a las personas que bajaban y subían en las paradas. Observa estas operaciones y **completa los enunciados** con las operaciones que hizo Jaime mientras viajaba en el autobús:



$$27 - 10 = 17$$

$$17 + 6 = 23$$

“¡Cuánta gente viaja hoy! Había **27** personas cuando subí al autobús.

- En la primera parada han \_\_\_\_\_ (bajado/subido) \_\_\_ personas y quedaron **17** personas.
- En la segunda parada han \_\_\_\_\_ (bajado/subido) \_\_\_ personas.
- Ahora vamos \_\_\_ personas en el autobús”.

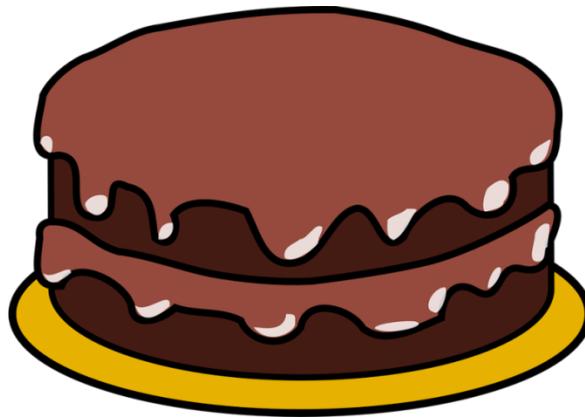
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b>  “¡Cuánta gente viaja hoy! Había <b>27</b> personas cuando subí al autobús. En la primera parada han <u>bajado 10</u> personas y quedaron <b>17</b> personas. En la segunda parada han <u>subido 6</u>. Ahora vamos <u>23</u> personas en el autobús”.</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>

## ¡Quiero ser Chef!

Mario quiere ser Chef, porque le gusta mucho cocinar. Hoy va a pasar el día con su abuela y juntos harán una rica tarta.

Ingredientes para 4 personas:

- 200 gramos de chocolate
- 2 litros de leche
- 185 gramos de azúcar
- 75 gramos de mantequilla
- 65 gramos de harina
- 4 huevos



<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2537		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</b>				
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. Estima y aproxima el resultado de un cálculo valorando la respuesta.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

**Lee las siguientes palabras:**

EL TRIPLE – UN TERCIO – EL DOBLE – LA MITAD

Elige la adecuada para completar el enunciado:

“Si la receta es para 4 personas y Mario quiere hacer una tarta para 8 personas, tendrá que poner \_\_\_\_\_ de ingredientes.”

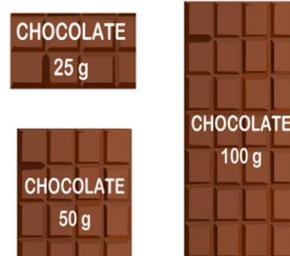
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>Si la receta es para 4 personas y Mario quiere hacer una tarta para 8 personas tendrá que poner <b><u>EL DOBLE</u></b> de ingredientes.</p>
	<p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.</p> <p><b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta.</p> <p><b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2538		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</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 de objetos, períodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Mario necesita 200 gramos de chocolate. Estas son las tabletas de chocolate que su abuela tiene en casa. ¿Tendrá suficiente cantidad de chocolate para poder hacer el postre?

**Rodea la opción correcta:**

- A. Tiene más que suficiente.
- B. Tiene suficiente, le sobran 25 g.
- C. No tiene suficiente porque solo hay 175 g.
- D. Sí, exactamente tiene los 200g que necesita.



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>C. No tiene suficiente porque solo hay 175 g.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a:</p> <p>A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> respuesta nula.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2539		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</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: Identifica datos y mensajes de texto 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"/>

Mario y su abuela han ido al supermercado a comprar chocolate y azúcar. Cuando llegan al pasillo donde se encuentra el chocolate, Mario observa que pueden elegir entre tres marcas distintas. Algunas de ellas tienen oferta:



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

	Verdadero	Falso
El chocolate B es el más caro.		
El chocolate C es más caro que el B.		
El chocolate A está rebajado a 3 euros.		
El chocolate B cuesta un euro más que el A.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – F – V – 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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2541		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
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?, ...			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Mario ha cogido la receta para empezar a hacer el postre.

Fíjate bien y **señala con una X donde corresponda** según si Mario puede o no responder a las siguientes preguntas con la información de la receta:

	Sí, puede responder	No puede responder
¿Cuánto pesará la tarta que va a hacer?		
¿Cuántos centímetros miden los huevos?		
¿Cuántos gramos de mantequilla y azúcar lleva?		
¿Cuántos litros de chocolate y harina lleva el postre?		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> No puede – No puede – Sí puede – No puede
	<b>Código 2:</b> respuesta correcta. <b>Código 1:</b> tiene 3 aciertos.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2542		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</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 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 <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

¿Qué instrumentos de medida necesita Mario para calcular con exactitud cada uno de los ingredientes? **Relaciona con flechas:**



•

• 185 g de azúcar



•

• 35 minutos de cocción



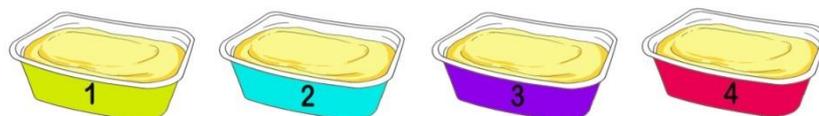
•

• 2 L de leche

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2544		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
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 del sistema métrico decimal, capacidad, peso y tiempo al trabajar con las magnitudes correspondientes.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Ayuda a Mario a elegir la tarrina de **mantequilla que caduca antes y rodea la respuesta correcta:**



Tarrina 1	Tarrina 2	Tarrina 3	Tarrina 4
Consumir antes de 10/11/2018	Consumir antes de 30/09/2018	Consumir antes de 10/12/2018	Consumir antes de 30/10/2018

A. Tarrina 1    B. Tarrina 2    C. Tarrina 3    D. Tarrina 4

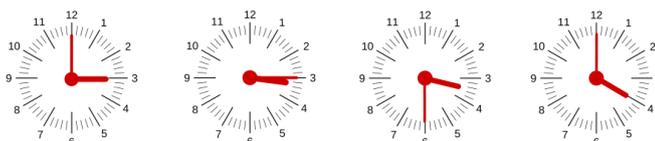
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. Tarrina 2
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2545		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</b>				
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 checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Mario ha retirado del fuego la mezcla. La tiene que dejar reposar una hora. ¿Si son las 14:30, a qué hora tendrá que retomar la elaboración de la receta?

**Rodea la opción correcta:**

- A. A las tres de la tarde.  
 B. A las 15:15 horas.  
 C. A las tres y media de la tarde.  
 D. A las 16:00 horas.



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. A las tres y media de la tarde.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

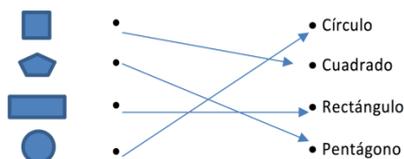
<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2547		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	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 type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

A Mario no le gusta mucho el molde con forma de triángulo equilátero. Su abuela le ha dado otros recipientes con distintas formas y tamaños. **Une con flechas** las formas geométricas de los moldes con sus nombres:



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

**Respuesta correcta:**



**Código 1:** respuesta correcta.

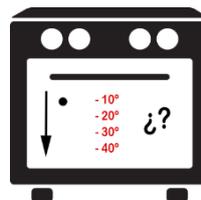
**Código 0:** cualquier otra respuesta.

**Código 9:** respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2549		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!</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: Elabora estrategias de cálculo mental.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Llegó el momento de poner las tartas en sus recipientes dentro del horno. El horno estaba a 200 grados y Mario, con la ayuda de su abuela, tuvo que ajustar la temperatura a 170 grados, temperatura a la que se tiene que cocer la mezcla. ¿Cuántos **grados** tuvo que descender para ajustar la temperatura del horno? **Rodea la opción correcta:**

- A. 10
- B. 20
- C. 30
- D. 40



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. 30
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

## Jane Goodall

Pedro es un enamorado de los animales. Uno de sus ídolos es Jane Goodall, mujer que desde muy pequeña demostró un inmenso amor por los animales y una infinita paciencia a la hora de observarlos. Jane Goodall ha estudiado a los simios durante más de 55 años, y dijo: “Si supiera ver a través de los ojos de un chimpancé y sentir como él, aunque fuera por un momento...”.

A Pedro, que siempre quiso parecerse a Jane Goodall, le impresionaron estas palabras.

Conozcamos ahora más cosas de esta mujer maravillosa a través de nuestro amigo Pedro.

Fuente: <http://www.ecoticias.com/medio-ambiente/107652/Jane-Goodall-su-vida>



Creative Commons Attribution 2.5  
Generic license.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2870		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input 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"/>

Cuando tenía 23 años, la mayor ilusión de Jane era poder visitar a un amigo que vivía en una granja en Kenia (África). El viaje le costaba 895 €; Jane tenía ahorrado en su hucha 596 € y su abuelo le dio 300 € por su cumpleaños. ¿Tendrá dinero suficiente para poder visitar a su amigo en Kenia?

**Elige la forma correcta de resolverlo.**

<p>A.</p> $596 + 895 = 1\ 491$ $1\ 491 > 300$ No tendrá suficiente dinero para ir.	<p>B.</p> $300 + 895 = 1\ 195$ $1\ 195 > 596$ Sí tendrá suficiente dinero para ir.
<p>C.</p> $596 + 300 = 896$ $896 > 895$ Sí tendrá suficiente dinero para ir.	<p>D.</p> $895 - 596 = 299$ $299 < 300$ No tendrá suficiente dinero para ir.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p><b>Respuesta correcta:</b></p> <p>C. <math>596 + 300 = 896</math>  <math>896 &gt; 895</math>          Sí tendrá suficiente dinero para ir.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a:          A, B, C o D</p> <p><b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> respuesta nula.  <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.</p>

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2872		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</b>				
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"/>

Más tarde Jane trabajó en el Museo Corydon, que actualmente es el Museo Nacional de Kenia. Observa el cartel de precios del museo:

MENORES DE 7 AÑOS	MAYORES DE 7 Y MENORES DE 12 AÑOS	MAYORES DE 13 AÑOS Y ADULTOS
GRATIS	4 euros	8 euros

Pedro tiene 8 años, y va con su hermano de 4 años, su padre y su madre. ¿Cuánto pagarán por las entradas al museo de Kenia?

**Rodea la opción correcta:**

- A. 12 euros      B. 16 euros      C. 20 euros      D. 24 euros

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. 20 euros
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2874		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</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 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 <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>



Jane inventó su propia forma de observar y registrar las acciones y los comportamientos de cada chimpancé. **Salía todos los días a las seis de la mañana** con su equipo de observación y **tardaba una hora y media** en llegar al lugar de vigilancia. El resto de compañeros que la ayudaban, la esperaban a las 8 de la mañana para empezar el trabajo de observación. ¿Crees que Jane llegará a la hora en la que ha quedado con ellos?

**Rodea la opción correcta:**

- A. Sí, porque llegará a las 8 horas.
- B. Sí, porque llegará a las 7:30 horas.
- C. No, porque llegará a las 8:30 horas.
- D. No, porque llegará a las 8: 15 horas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> B. Sí, porque llegará a las 7:30 horas.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2875		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</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 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 <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Jane se dedicó a recorrer día tras día el mismo camino y a esperar a que los chimpancés se interesaran por ella. El día que esto ocurrió, su vida cambió para siempre. Tardó casi 5 años en ser aceptada por los chimpancés, que la integraron en sus grupos y le permitieron observar “desde dentro” la vida de la manada.



Creative Commons Attribution 2.5  
Generic license.

¿Cuántos días fueron los que tuvo que esperar?

**Rodea la opción correcta.**

- A. 30 días que tiene un año por 5 años dan 150 días en total.
- B. 31 días que tiene un mes por 5 años dan 155 días en total.
- C. 365 días que tiene un año por 5 años dan 1825 días en total.
- D. 365 días que tiene un año dividido entre 5 dan 73 días en total.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> C. 365 días que tiene un año por 5 años dan 1825 días en total.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2876		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</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 type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Jane dio a los chimpancés nombres únicos basados en su apariencia o su personalidad. A la primera hembra que se le acercó la llamó Fifi, a otros los bautizó Tritón, Goliat, Flo y Frodo. Observa la siguiente tabla de datos que Jane recogió sobre estos primates:

MONO	ALTURA (cm)	PESO (kg)
Fifi	75	35
Tritón	80	39
Goliat	90	59
Flo	79	42
Frodo	83	54

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

	Verdadero	Falso
Goliat mide más que Flo		
Flo pesa menos que Tritón		
Fifi mide 75 centímetros y pesa 35 kilos		
Frodo pesa 54 kilos y mide 83 centímetros		

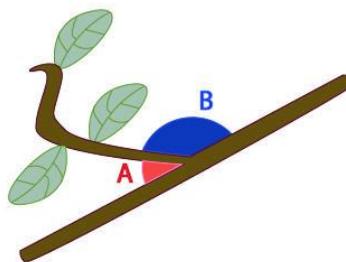
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> V – F – V – V
	<b>Código 1:</b> respuesta correcta.  <b>Código 0:</b> cualquier otra respuesta. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		<b>3CM2877</b>		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</b>				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Observa, identifica, representa y clasifica ángulos (agudos, rectos y obtusos).			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Jane observó a un chimpancé utilizando un trozo de ramita como una herramienta. Esta fue la primera vez que se observó una conducta de fabricación de una herramienta por parte de seres diferentes a los humanos. Aquí tenemos una de esas ramitas.

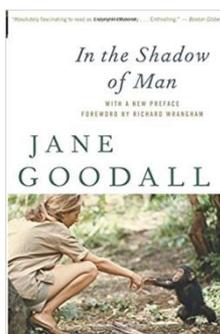
**Observa los dos ángulos coloreados y rodea la opción correcta:**

- A. Los dos ángulos son obtusos.
- B. El ángulo A es agudo y el B es recto.
- C. El ángulo A es recto y el B es obtuso.
- D. El ángulo A es agudo y el B es obtuso.



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> D. El ángulo A es agudo y el B es obtuso.
	Se codificará la respuesta que haya dado el/la alumno/a: A, B, C o D  <b>Código 1:</b> respuesta correcta. <b>Código 0:</b> respuesta nula. <b>Código 9:</b> respuesta en blanco.

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>	
		3CM2878	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</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 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	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/>



Jane escribió varios libros sobre sus experiencias con los chimpancés. Los más destacados son:

- “A la sombra del hombre”, que tiene **297** páginas.
- “Los chimpancés de Gombe”, con **216** páginas.
- “40 años en Gombe”, con **180** páginas.

¿Cuántas páginas escribió Jane entre los tres libros? **Suma estas tres cantidades** para averiguar cuántas páginas hay en total.

Hay en total \_\_\_\_\_ páginas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<b>Respuesta correcta:</b> 693
	<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 2018</b>		<b>Código de ítem:</b>		
		3CM2880		
<b>Competencia matemática</b>				
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall</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: Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (naturales hasta 10 000, multiplicaciones por dos cifras como máximo ...).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Además de la Fundación que lleva su nombre, Jane creó *Raíces y Brotes*, una organización que tiene como fin principal enseñar a los niños a respetar y cuidar el medio ambiente. Pedro quiere comprar en su tienda *online* a Cheempo, el peluche solidario que salva chimpancés en África. La información que ofrece es la siguiente:

- ✓ Tamaño pequeño (llavero): no disponible.
- ✓ Tamaño mediano: 19 € más 5 € por gastos de envío.
- ✓ Tamaño grande: 30 € más 10 € por gastos de envío.



Creative Commons Attribution 2.5 Generic license.

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

	Verdadero	Falso
Pedro puede comprar un peluche pequeño.		
Con los 30 € que tiene puede comprar el grande.		
El peluche mediano le cuesta $19 + 5 = 24$ euros.		
Para llevarse el peluche grande necesita 40 euros.		

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



## MATRIZ DE ESPECIFICACIONES DE LA PRUEBA

Unidad 21. ¡Por fin mi spinner!		Unidad 23. Tarde de juegos en el desván				Unidad 25. ¡Quiero ser Chef!				Unidad 28: Jane Goodall					
		Bloques de contenidos										Subtotal	Total	Previsto en el marco de evaluación	
		Números		Medida		Geometría		Incertidumbre y datos							
		Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas						
<b>Procesos</b>	<b>Conocer y reproducir</b>	Acceso e identificación	3CM2319 3CM2320 3CM2878	3CM2544					3CM2102 3CM2547			6	38 %	40 %	
		Comprensión	3CM2325 3CM2539	3CM2324 3CM2880			3CM2108 3CM2109		3CM2323 3CM2876		6				
	<b>Aplicar y analizar</b>	Aplicación		3CM2103	3CM2542	3CM2538 3CM2874		3CM2877 3CM2322			7	40 %	40 %		
		Análisis	3CM2104 3CM2537	3CM2321a 3CM2321b 3CM2872	3CM2545 3CM2875				3CM2106a 3CM2106b	8					
	<b>Razonar y reflexionar</b>	Síntesis y creación	3CM2549				3CM2101			5	22 %	20 %			
		Juicio y valoración	3CM2870	3CM2105a 3CM2105b 3CM2318		3CM2541a 3CM2541b			5						
	<b>Subtotal</b>		9	10	3	4	3	4	2	2	37	100 %	100 %		
			24 %	27 %	8 %	11 %	8 %	11 %	5 %	5 %					
	<b>%</b>		51 %		19 %		19 %		11 %		100 %				
	<b>Previsto en el marco de evaluación</b>		50 %		20 %		20 %		10 %						







La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) establece que “los centros docentes realizarán una evaluación individualizada a todos los alumnos y alumnas al finalizar el tercer curso de Educación Primaria” y “comprobará el grado de dominio de las destrezas, capacidades y habilidades en expresión y comprensión oral y escrita, cálculo y resolución de problemas en relación con el grado de adquisición de la competencia en comunicación lingüística y de la competencia matemática”. Esta evaluación será de carácter diagnóstico, con el objetivo de que el equipo docente reciba información y orientación y pueda adoptar las medidas de mejora más adecuadas.

Pruebas de la evaluación de 3er curso de Educación Primaria. Curso 2016-2017 agrupa, en un solo volumen, las pruebas, con sus correspondientes guías de codificación para cada una de las competencias evaluadas, que realizaron en dicho año académico los alumnos escolarizados en los centros de las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, en los centros docentes en el exterior dependientes del MECD y en el Centro para la Innovación y Desarrollo de la Educación a Distancia (CIDEAD). Se incluyen las pruebas y sus correspondientes guías de codificación para cada una de las competencias evaluadas. Toda la información relacionada con esta evaluación, junto con el Marco General de la evaluación de tercer curso de Educación Primaria, se encuentra disponible en la página web del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE). En esta página también se localiza la aplicación que permite realizar las pruebas en formato digital, en formato descargable o en línea.