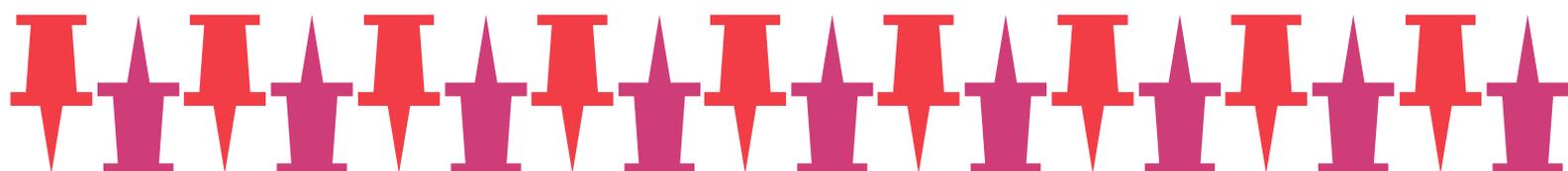
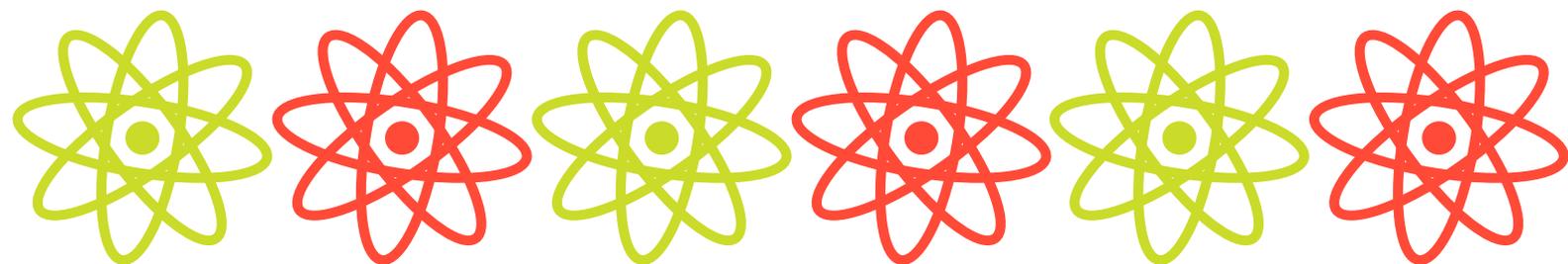
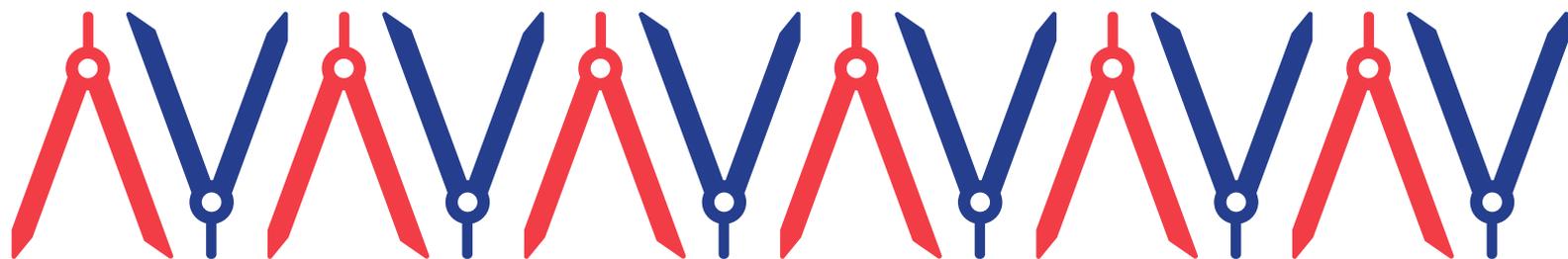
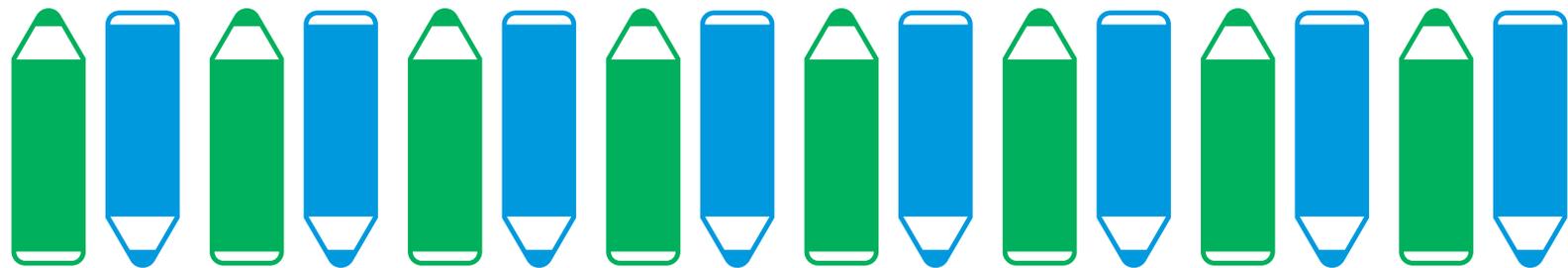


Pruebas de la evaluación de 3^{er} curso de Educación Primaria

Ministerio de
Educación y
Formación Profesional

2018-2019



Pruebas de la evaluación de
3^{er} curso de Educación Primaria

CURSO 2018-2019

Pruebas de la evaluación de 3^{er} curso de Educación Primaria

CURSO 2018-2019



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 2019

Catálogo de publicaciones del Ministerio: www.educacion.gob.es
Catálogo general de publicaciones oficiales: www.publicacioneoficiales.boe.es

Título de la obra:

Pruebas de la evaluación de 3^{er} curso de Educación Primaria. CURSO 2018-2019



**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
<http://www.educacion.gob.es/inee>

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Atención al Ciudadano,
Documentación y Publicaciones

NIPO línea: 847-19-068-2

NIPO IBD: 847-19-067-7

ISBN: 978-84-369-5913-0

Edición: 2019

Índice

Presentación	6
Prueba de competencia lingüística	
Comprensión oral y escrita	8
Expresión escrita	23
Guía de codificación	27
Comprensión oral y escrita	29
Expresión escrita	68
Expresión oral	82
Prueba de competencia matemática	
Parte 1	89
Parte 2	101
Guía de codificación	111

Presentación

La evaluación del sistema educativo es un compromiso y una necesidad de cualquier país que aspire a mejorar el complejo proceso de enseñanza-aprendizaje. La información que proporciona una óptima aplicación de pruebas de evaluación constituye una valiosa herramienta para mejorar la toma de decisiones, y un material de interés al que deben tener acceso los profesionales e investigadores de la educación.

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 y las familias reciban información y orientación que ayude a adoptar las medidas de mejora más adecuadas en el último tramo de un curso académico fundamental.

«Pruebas de la evaluación de 3.^{er} curso de Educación Primaria. Curso 2018-2019» agrupa, en un solo volumen, las pruebas de evaluación de cada una de las competencias que se aplicaron con carácter censal al alumnado escolarizado en los centros del ámbito de competencia del Ministerio de Educación y Formación Profesional (ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, centros docentes en el exterior y Centro Integrado de Enseñanzas Regladas a Distancia [CIERD]). Además, estas pruebas fueron aplicadas en las Comunidades Autónomas de Cantabria, Castilla-La Mancha y La Rioja. En la presente publicación se incluyen, además de las pruebas, sus correspondientes guías de codificación para las dos competencias evaluadas.

La prueba de competencia en comunicación lingüística en lengua castellana referidas a las destrezas de comprensión oral y comprensión escrita se aplicaron en un cuadernillo, mientras que en otro cuadernillo dos ejercicios midieron la destreza de expresión escrita, siendo la expresión oral evaluada a partir de un material que también se ofrece en esta publicación. La prueba de competencia matemática se organizó en dos cuadernillos que todo el alumnado realizó y que incluyeron tanto preguntas de cálculo como de resolución de problemas. En todos los centros educativos la evaluación se realizó en formato papel.

En la página web del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE) se puede encontrar información relacionada con esta evaluación, el Marco General de la evaluación de tercer curso de Educación Primaria, así como materiales correspondientes a evaluaciones de años anteriores.

Esta publicación ha sido realizada por el Área de evaluación nacional del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE) del Ministerio de Educación y Formación Profesional, coordinado por Carmen Tovar Sánchez e integrado por Ruth Martín Escanilla, Juan Mesonero Gómez y Óscar Urra Ríos, con el apoyo técnico del resto del personal del INEE, y se ha elaborado a partir del material diseñado, creado y revisado por Eduardo López Bravo, Alicia González Merino, Ruth Martín Escanilla, Mónica Martín Santiago, Juan Mesonero Gómez, Alfonso Ramos Sánchez-Villares y Óscar Urra Ríos.

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



3er curso de Educación Primaria
Curso 2018-2019

**Comprensión
oral y escrita**

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

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

inee Instituto Nacional
de Evaluación
Educativa

INSTRUCCIONES

Te proponemos un viaje al **apasionante mundo de los inventos**, y para ello vas a **escuchar** y **leer** varios textos: hazlo con **mucha atención** porque luego responderás a varias preguntas sobre lo que hayas escuchado y leído. Si no sabes contestar alguna pregunta no pierdas tiempo y pasa a la siguiente: ya repasarás todo el cuadernillo al final.

Lee cada pregunta atentamente. Algunas tienen 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
- B. 11
- C. 12
- D. 17

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 con corrección

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

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

En otras preguntas deberás decidir entre dos opciones: por ejemplo, si las afirmaciones que aparecen son verdaderas o falsas.

Ejemplo 2

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 primero se había seleccionado la opción “Falso” y luego se ha cambiado por “Verdadero”:

Ejemplo 2 con corrección		
Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.		
	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	X
Un año tiene 17 meses.		X

Para otras preguntas te pedirán que completes la respuesta (número o palabra) en unas casillas vacías. Fíjate en el ejemplo:

Ejemplo 3	
¿Cuántos meses tiene un año?	
Un año tiene	<input type="text" value="12"/> meses.

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

Ejemplo 3 con corrección	
¿Cuántos meses tiene un año?	
Un año tiene	<input type="text" value="12"/> 17 meses.



Y ahora... ¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

AUDIO 1: Una historia laberíntica

Los ejercicios de audio consisten en **ESCUCHAR** y, después, responder:

- En primer lugar **escucharás** el texto con el cuadernillo cerrado.
- Después, puedes abrir el cuadernillo para **leer las preguntas** relacionadas con lo que has oído: **PERO AÚN NO DEBES CONTESTARLAS.**
- **Cierra** el cuadernillo.
- Poco después, **volverás a escuchar** el texto: puedes entonces abrir otra vez el cuadernillo y comenzar a **contestar** las preguntas.



1

Señala qué hechos de esta historia son fantásticos (es decir, es imposible que ocurran) y cuáles no:

3CECO3201

Lee con atención	FANTÁSTICO	NO FANTÁSTICO
Un inventor creó un laberinto.		
El Minotauro era un criatura mitad hombre, mitad toro.		
Un rey encerró a un padre y a su hijo dentro de un laberinto.		
Dédalo y su hijo Ícaro escaparon del laberinto con unas alas construidas por ellos mismos, y volaron con ellas sobre el mar.		

2

Según lo que has escuchado: ¿a qué parte de esta historia se le da más importancia?

3CECO3202

- A. A la parte en que se cuenta la caída de Ícaro al mar.
- B. A la del principio, cuando se habla de la ciudad en que nació Dédalo.
- C. A la parte relacionada con el laberinto: su construcción, el encierro de Dédalo e Ícaro y la huida de ambos.
- D. A la parte final, cuando se dice que Dédalo vivió mucho tiempo y siguió con sus inventos y aventuras.

3 ¿Qué hizo que las alas de Ícaro se rompieran?

3CECO3203

- A. El calor del sol las quemó.
- B. Que Ícaro pesaba demasiado.
- C. Que Ícaro las movió demasiado deprisa.
- D. Que la cera se fundió con el calor del sol.

4 Mira la foto de la derecha: ¿a qué personaje de esta historia representa?

3CECO3204

- A. A Ícaro, sin las alas.
- B. Al monstruo Minotauro.
- C. Al rey Minos, con su hacha de guerra.
- D. A Dédalo, vestido con uno de sus inventos.

**5 ¿Dónde transcurre casi toda esta historia?**

3CECO3205

- A. En el mar, en islas y playas.
- B. En la ciudad griega de Atenas.
- C. En una zona montañosa volcánica.
- D. En una fortaleza rodeada de un desierto.

6 Indica si es verdadero o falso lo que se dice en el recuadro sobre la relación que tenían Dédalo e Ícaro.

3CECO3206

Lee con atención	Verdadero	Falso
Dédalo quería a su hijo, que le ayudaba en sus inventos.		
Sabían trabajar en equipo, pero era Ícaro el que organizaba todo.		
No se ponían de acuerdo en nada: cada uno hacía lo que le apetecía.		
No se llevaban bien, y a Dédalo no le importó mucho que Ícaro cayera al mar.		

7 Selecciona el título que mejor resuma la historia que has escuchado.

3CECO3207

- A. La traición del Rey Minos.
- B. Una huida con un final feliz.
- C. Grandes inventores de Atenas.
- D. Dédalo, Ícaro y el Laberinto del Minotauro.

AUDIO 2: Un viaje en zepelín

Los ejercicios de audio consisten en **ESCUCHAR** y, después, responder:

- En primer lugar **escucharás** el texto con el cuadernillo cerrado.
- Después, puedes abrir el cuadernillo para **leer las preguntas** relacionadas con lo que has oído: **PERO AÚN NO DEBES CONTESTARLAS**.
- **Cierra** el cuadernillo.
- Poco después, **volverás a escuchar** el texto: puedes entonces abrir otra vez el cuadernillo y comenzar a **contestar** las preguntas.



8



¿Cuál es la idea principal del texto que acabas de escuchar?

3CECO3101

- A. La historia del zepelín.
- B. Las ventajas de viajar en avión.
- C. Los peligros de viajar en zepelín.
- D. La historia de los inventos voladores.

9

Marca con una X si es verdadero o falso. ¿En qué se parecía un zepelín a un barco?

3CECO3102

Lee con atención	Verdadero	Falso
En que podía desplazarse por el agua.		
En que podía viajar de un continente a otro.		
En que tenía timón y remos para impulsarse.		
En que tenía capitán, tripulación, camarotes y timón.		

10

En el zepelín viajaban dos tipos de personas, unos trabajaban en él y otros viajaban por placer. ¿Quiénes eran estos dos grupos de personas?

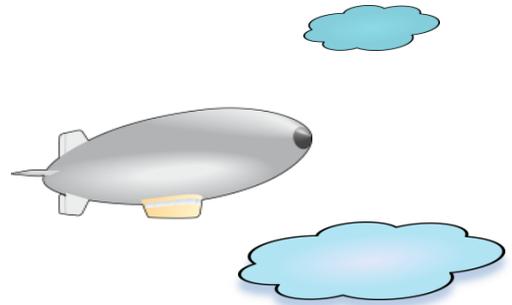
3CECO3103

- A. Todos eran la tripulación.
- B. El capitán y los mecánicos.
- C. La tripulación y los pasajeros.
- D. Los camareros, el capitán y la tripulación.

11**¿De qué material estaba hecho el armazón o esqueleto de un zepelín?**

3CECO3104

- A. De gas.
- B. De metal.
- C. De madera.
- D. De plástico.

**12****El zepelín también se llamaba “dirigible” porque...**

3CECO3105

- A. era automático.
- B. iba de un país a otro.
- C. se puede dirigir con un timón.
- D. podía volar sobre tierra y mar.

13**Los zepelines que todavía hoy vuelan son de colores llamativos porque...**

3CECO3106

- A. vuelan mejor.
- B. así se ve mejor la publicidad.
- C. así los aviones los ven y no hay accidentes.
- D. la pintura de colores es más barata que la blanca.

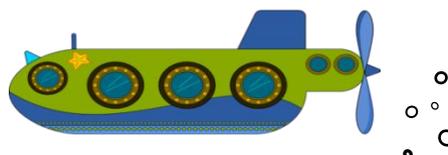
14**La información sobre los zepelines que te ha dado este texto es...:**

3CECO3107

- A. incompleta, porque no explica cómo eran los zepelines.
- B. incompleta, ya que no nos dice por qué se dejaron de usar.
- C. completa, porque sobre todo nos habla de cómo son hoy los zepelines.
- D. completa, ya que nos cuenta cómo eran los zepelines, cuándo aparecen y cuándo se dejaron de usar.

La increíble historia del *Garcibuzo*

Te presentamos uno de los primeros submarinos de la historia: el *Garcibuzo*. Le puso este nombre su creador, el inventor Cosme García Sáez, que nació en Logroño en 1818 y murió en Madrid en 1874. Cosme García ganó algo de dinero con sus primeros inventos, y con ese dinero construyó el proyecto que le hacía más ilusión: el *Garcibuzo* o *Aparato buzo para navegación submarina*. El *Garcibuzo* fue construido en Barcelona, y las pruebas finales se hicieron en el puerto de Alicante en el verano de 1860. Aquel soleado día toda la ciudad contempló cómo Cosme García y su hijo Benito (solo cabían dos personas en el submarino) se sumergían en las aguas del mar durante 45 minutos, navegando en todas direcciones, y subiendo y bajando de vez en cuando para que la gente no pensara que se habían ahogado. El *Garcibuzo* era de hierro y cobre, tenía una hélice, cuatro remos y un sistema que dejaba entrar el agua en el submarino (para que pesase más y se hundiese) y otro para echar el agua fuera (para que pudiera subir a la superficie y flotar).



Como el invento había funcionado, Cosme intentó venderlo a varios países, pero no tuvo suerte. El submarino quedó olvidado en el puerto de Alicante hasta que, tristemente, decidieron hundirlo para que no estorbara el paso de los barcos.

Y allí, en el fondo del mar, debe encontrarse todavía el *Garcibuzo*.

15

¿Cómo era el *Garcibuzo*?

3CECE3101

- A. Tenía un sistema para meter y sacar agua, una hélice y cuatro remos.
- B. Grande, con una hélice delante y otra detrás, y un sistema de salida de agua.
- C. Era rápido, aunque solo se movía hacia adelante y atrás y hacia arriba y abajo.
- D. Tenía una hélice, varios remos y un sistema especial para que el agua no entrase en ninguna parte de su interior.

16

¿Qué parte del texto que has leído es la que tiene más importancia?

3CECE3102

- A. La descripción del *Garcibuzo*.
- B. La vida de Cosme y de su hijo.
- C. El hundimiento del *Garcibuzo*.
- D. Las costumbres de los habitantes de Alicante.

17 ¿Qué significa “navegación submarina”?

3CECE3103

- A. Que es impermeable al agua.
- B. Que puede hundirse en el agua.
- C. Que puede moverse bajo el agua.
- D. Que puede ir por tierra y por agua.

18 ¿Qué ocurre antes y qué ocurre después en la historia del *Garcibuzo*? En esta tabla hemos puesto un 1 a lo que ocurre primero: complétala por orden añadiendo el 2, el 3 y el 4 (el cuatro sería lo último que ocurrió).

3CECE3104

Lee con atención	ORDEN
El <i>Garcibuzo</i> entraba y salía del agua.	
Estaban construyendo el <i>Garcibuzo</i> en Barcelona.	
Cosme García consiguió algún dinero con sus inventos.	1
Cosme García no consiguió ningún dinero con su submarino.	

19 Todo el mundo fue al puerto a ver las pruebas finales del *Garcibuzo* porque...

3CECE3105

- A. tenían curiosidad y además hacía buen tiempo.
- B. era una oportunidad única, ya que luego lo iban a hundir para siempre.
- C. era una tradición que todos los años fueran todos a ver pruebas de submarinos.
- D. el *Garcibuzo* se había fabricado en Alicante, y la gente de esta ciudad lo sentía como algo suyo.

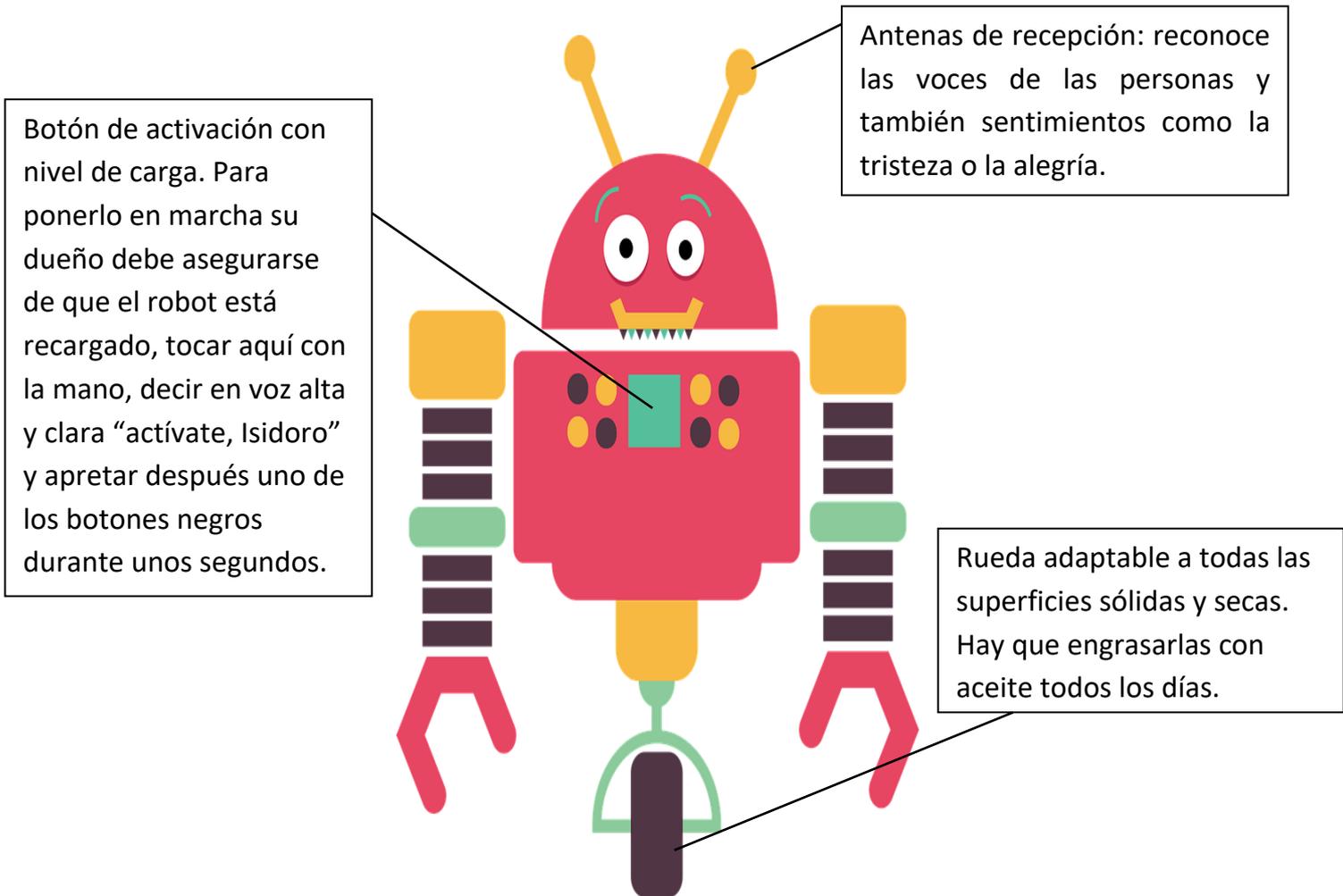
**20** Señala con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

3CECE3106

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Los inventos hicieron millonario a Cosme García.		
Un familiar acompañó a Cosme el día de la prueba final.		
Cosme García trató de vender su invento a más de un país.		
La inmersión el día de la prueba duró poco más de una hora.		

Isidoro, el robot inventor

Este es Isidoro, un robot que está todavía en fase de pruebas. Se alimenta de electricidad y hay que recargarlo cada dos horas. Sabe contar cuentos y cantar canciones, aunque no es capaz de mantener conversaciones. Pero lo que Isidoro puede hacer que no hace ningún otro robot es inventar y construir objetos nuevos. Infórmate bien sobre este robot y contesta a las preguntas.



21

Indica qué necesita Isidoro para conservarse bien y funcionar:

3CECE3201

- A. Gasolina y carbón.
- B. Gas butano y aceite.
- C. Electricidad y aceite.
- D. Pilas de larga duración y alimentos con grasa.

22**Señala con una X si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre Isidoro:**

3CECE3202

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Puede cantar.		
No necesita cuidados ni mantenimiento.		
Se da cuenta de si alguien está triste o contento.		
Puede charlar con una persona durante una hora.		

23**¿En qué superficie crees que Isidoro podría desplazarse mejor?**

3CECE3203

- A. Sobre agua.
- B. Sobre arena de la playa.
- C. Sobre cemento.
- D. Sobre nieve blanda.

24**Ordena las instrucciones para activar a Isidoro. Usa las palabras del recuadro:**

3CECE3204

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

Mirar en el indicador de carga para ver si tiene suficiente energía.	
Decir en voz alta y clara: “actívate, Isidoro”.	
Tocar el botón cuadrado verde.	En segundo lugar
Apretar un botón negro.	

25**¿Qué quiere decir “un robot que está todavía en fase de pruebas”?**

3CECE3205

- A. Que todavía están comprobando si funciona bien.
- B. Que es un robot antiguo.
- C. Que aún no sabe hablar.
- D. Que no funciona.

26**¿Quién puede poner en marcha a Isidoro?**

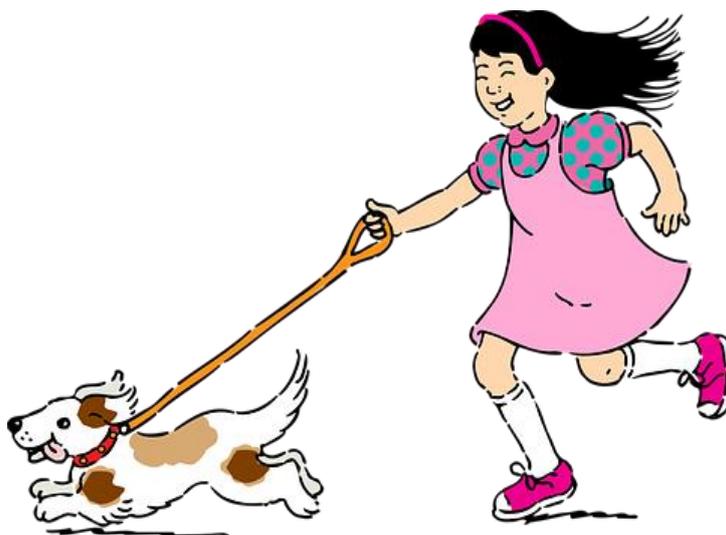
3CECE3206

- A. Cualquier ser humano que hable alto y claro.
- B. Solo su dueño, ya que Isidoro lo reconoce.
- C. Un experto o experta en robótica.
- D. Otro robot que pueda hablar.

Amanda y sus inventos

Desde pequeña, Amanda había sido una niña muy creativa. A los seis años ya se le ocurrían originales ideas, como una máquina que ordenaba piezas de puzles, un medidor de bostezos o una bicicleta que nunca se caía, y construía estas invenciones con sus propias manos.

Al principio, esta habilidad de Amanda hacía gracia a sus familiares, y los vecinos se quedaban asombrados de que aquella niña fuera capaz de crear cosas como *Markus, El libro-despertador*; *Alfred, El balón canino*, que corre a los pies de su dueño cuando este le llama; o las *plastibolas*, una especie de ruedas rellenas de líquido para arrastrar la mochila del colegio sin hacer ruido. Amanda no paraba de hacer y deshacer cosas, así que sus padres decidieron regalarle a su hija un perrito por su cumpleaños. Era pequeño, peludo, con un hocico negro y brillante y unas orejas blanditas que subían y bajaban sin parar cuando corría. Y era tan juguetón que Amanda no tenía casi tiempo de hacer los deberes del colegio, porque enseguida su pequeño amigo, al que llamó “Tarzán”, le estaba dando mordisquitos en las zapatillas para que fuera a jugar con él.



Pero mientras ellos jugaban algo pasaba en el barrio. En el parque, en el mercado, en todas partes la gente notaba que los objetos eran iguales cada día, y que nunca aparecía uno nuevo, o raro, o extraño: pronto se dieron cuenta de que echaban de menos los inventos de Amanda. Así que, un buen día, la directora del colegio fue a la clase de Amanda a pedirle, en nombre de todos, que por favor volviera a su trabajo de inventora.

— ¡Es que si hago inventos no puedo jugar con Tarzán! —protestó Amanda.

— Ya hemos pensado en ello —contestó la directora—: a cambio de que vuelvas a tus inventos, te dejaremos que traigas a Tarzán al colegio, para que puedas jugar con él durante los recreos. ¿Qué te parece?

Amanda se quedó pensativa unos segundos, y de pronto una gran sonrisa apareció en su rostro.

— ¡Anda, esto sí que es un buen invento! —exclamó.

Y así fue cómo Amanda siguió siendo la niña inventora, sus amigos pudieron disfrutar de sus inventos y el colegio ganó una graciosa y juguetona mascota.

27**¿En qué lugares transcurre la historia?**

3CECE3301

- A. En el parque y en el mercado.
- B. En el recreo del colegio de Amanda.
- C. En el parque en el que juega Tarzán.
- D. En la casa de Amanda, en el colegio y en el barrio (parque, mercado...).

28

¿Cómo era Tarzán?

3CECE3302

- A. Dormilón y muy tranquilo.
- B. Tranquilo y silencioso.
- C. Peludo y gracioso.
- D. Inquieto y solitario.

29

Elige las palabras adecuadas de la nube para rellenar el texto (hay una por cada hueco):

3CECE3303

encantada
imaginativa
comprensiva
juguetona



Amanda era una niña muy _____ a la que siempre se le ocurrían nuevos inventos. Un día los padres de Amanda le regalaron un perrito, y, aunque ella estaba _____ con el regalo, el cachorro no la dejaba estudiar mucho, porque siempre estaba corriendo y llamando la atención de su dueña. Y Amanda, que también era _____, dejó de hacer inventos. En el barrio comenzaron a echar de menos a su inventora favorita, así que la directora del colegio, que era muy _____, dejó a Amanda llevar al perro al colegio a cambio de que siguiera inventado.

30

Señala con una X si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre los inventos de Amanda:

3CECE3304

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Las <i>plastibolas</i> sirven para jugar.		
<i>El balón canino</i> reconoce la voz de su dueño.		
Uno de estos inventos sirve también como despertador.		
<i>Markus</i> es el verdadero nombre de <i>El balón canino</i> .		

31

Reflexiona sobre el trato al que llegan la directora del colegio y Amanda: es un buen trato porque...

3CECE3305

- A. así los niños y niñas del colegio pueden jugar con Tarzán durante el recreo.
- B. de esta manera Amanda no tiene que pasear a Tarzán todos los días.
- C. la gente puede disfrutar de los inventos de Amanda, y ella de Tarzán.
- D. así el colegio tiene una nueva mascota.



Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	

Español



curso de Educación Primaria
Curso 2018-2019

Expresión escrita

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

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

inee

Instituto Nacional de Evaluación Educativa

INSTRUCCIONES

En esta actividad vas a escribir **dos textos**. A continuación, te daremos algunas indicaciones sobre cómo debes hacerlo:

- **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.
- Evita tachaduras o tachones. En caso de que tengas que tachar alguna palabra hazlo discretamente usando paréntesis.

Ejemplo con corrección

Mi fruta favorita es la piña.



Mi fruta favorita es (~~la piña~~) el mango.

- Si quieres cambiar algo pero no tienes espacio, tacha lo que quieres quitar y escribe arriba, con claridad, lo que quieres añadir a tu texto.

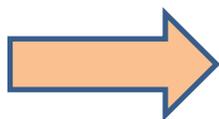
Ejemplo con corrección

Mi fruta favorita es la piña, pero casi nunca la como.



la manzana,

Mi fruta favorita es (~~la piña~~) pero casi nunca la como.



¡Y ahora...!



¡A escribir!

Criaturas voladoras

Para construir su último invento, el avión-planeador SURCACIELOS, el profesor PATRICIUS se ha inspirado en los murciélagos.



Busca **semejanzas y diferencias** entre el murciélago de la izquierda y el avión de la derecha y escríbelas siguiendo las siguientes **instrucciones**:

- ✓ Debes escribir **2 cosas en las que se parecen y 2 que los diferencian**.
- ✓ Puedes hacerlo, por ejemplo, así: “El murciélago tiene..., pero el avión...”; o así: “El avión y el murciélago se parecen en que...”
- ✓ Procura que las oraciones en las que describes el parecido o las diferencias **no se parezcan mucho entre sí**.

3CEEE3101	
0-1-2	
3CEEE3102	
0-1	
3CEEE3103	
0-1	
3CEEE3104	
0-1	
3CEEE3105	
0-1	
3CEEE3106	
0-1	
3CEEE3107	
0-1	
3CEEE3108	
0-1	
3CEEE3109	
0-1	
3CEEE3110	
0-1	
3CEEE3111	
0-1	
3CEEE3112	
0-1	
3CEEE3113	
0-1	

1. _____

2. _____

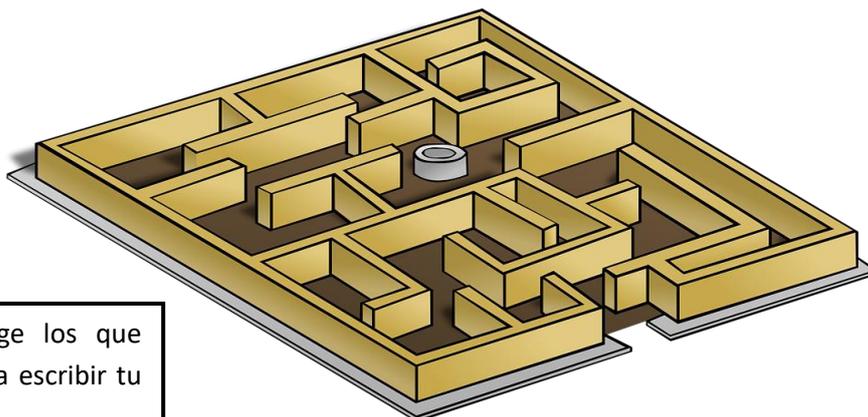
3. _____

4. _____

Dentro del laberinto

En el centro de este oscuro laberinto hay un pozo lleno de un líquido especial. El profesor PATRICIUS, que necesitaba este líquido para sus inventos, entró en el laberinto y se encontró con distintos problemas.

Inventa una historia en la que cuentes cómo entró y salió el profesor PATRICIUS del laberinto, y qué objetos le ayudaron a ello.



OBJETOS (elige los que necesites para escribir tu historia).



3CEEE3201	
0-1-2	
3CEEE3202	
0-1	
3CEEE3203	
0-1	
3CEEE3204	
0-1	
3CEEE3205	
0-1	
3CEEE3206	
0-1	
3CEEE3207	
0-1	
3CEEE3208	
0-1	
3CEEE3209	
0-1	
3CEEE3210	
0-1	
3CEEE3211	
0-1	
3CEEE3212	
0-1	
3CEEE3213	
0-1	
3CEEE3214	
0-1	

Escribe esta historia en el recuadro de abajo, en **al menos seis líneas**.

Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

Guía de codificación
Información para el profesorado

Español

3^{er}

curso de Educación Primaria
Curso 2018-2019

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

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

inee

Instituto Nacional
de Evaluación
Educativa

Evaluación de 3.º de Educación Primaria. Curso 2018/19

Guía de codificación

Competencia en Comunicación Lingüística

Unidades de evaluación:

Compresión oral y escrita

Una historia laberíntica (comprensión oral)

Un viaje en zepelín (comprensión oral)

La increíble historia del *Garcibuzo* (comprensión escrita)

Isidoro, el robot inventor (comprensión escrita)

Amanda y sus inventos (comprensión escrita)

Matriz de especificaciones: comprensión oral y escrita

Expresión escrita

Criaturas voladoras

Dentro del laberinto

Matriz de especificaciones: expresión escrita

Expresión oral

Ejemplos de unidad de evaluación de expresión oral

Comprensión oral y escrita

Una historia laberíntica



Cuentan las antiguas leyendas que hubo una vez un gran inventor llamado Dédalo que nació en la ciudad griega de Atenas y que se marchó con su hijo Ícaro a vivir a otra ciudad del Mediterráneo, en la isla de Creta.

En Creta había un rey, Minos, que pidió a Dédalo que construyera un laberinto donde encerrar al Minotauro, criatura muy peligrosa, mitad hombre, mitad toro. Con ayuda de su hijo Ícaro, Dédalo construyó un gran laberinto lleno de curvas y pasadizos, que no se sabía dónde empezaba y dónde terminaba. Cuando estuvo acabado, el rey Minos encerró a Dédalo y su hijo dentro, para que no pudieran contar a nadie el secreto del laberinto: pero juntos lograron construir unas alas hechas con palos y plumas de aves que unieron con cera y con hilos, y los dos, padre e hijo, lograron escapar del laberinto volando por encima del mar... lo malo fue que Ícaro se acercó demasiado al sol, la cera se fundió con el calor, las alas se rompieron e Ícaro cayó al mar sin que su padre pudiera ayudarle.

Muy triste, Dédalo siguió volando hasta que llegó a una playa. Después, recorrió el mundo y conoció más reyes y reinos, vivió algunas aventuras más y siguió ideando inventos maravillosos durante el resto de su larga vida.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:	
		3CECO3201	
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Una historia laberíntica			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
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. Es capaz de interpretar la información del texto.		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>
			Abierta <input type="checkbox"/>

Señala qué hechos de esta historia son fantásticos (es decir, es imposible que ocurran) y cuáles no:

Lee con atención	FANTÁSTICO	NO FANTÁSTICO
Un inventor creó un laberinto.		
El Minotauro era un criatura mitad hombre, mitad toro.		
Un rey encerró a un padre y a su hijo dentro de un laberinto.		
Dédalo y su hijo Ícaro escaparon del laberinto con unas alas construidas por ellos mismos, y volaron con ellas sobre el mar.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: No fantástico; Fantástico; No fantástico; Fantástico.
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3202		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Una historia laberíntica				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Reconoce la estructura del contenido en distintos tipos de texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Según lo que has escuchado: ¿a qué parte de esta historia se le da más importancia?

- A. A la parte en que se cuenta la caída de Ícaro al mar.
- B. A la del principio, cuando se habla de la ciudad en que nació Dédalo.
- C. A la parte relacionada con el laberinto: su construcción, el encierro de Dédalo e Ícaro y la huida de ambos.
- D. A la parte final, cuando se dice que Dédalo vivió mucho tiempo y siguió con sus inventos y aventuras.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>C. A la parte relacionada con el laberinto: su construcción, el encierro de Dédalo e Ícaro y la huida de ambos.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno:</p> <p>A, B, C o D</p> <p>Código 7: respuesta nula.</p> <p>Código 9: respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3203		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Una historia laberíntica				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
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"/>

¿Qué hizo que las alas de Ícaro se rompieran?

- A. El calor del sol las quemó.
- B. Que Ícaro pesaba demasiado.
- C. Que Ícaro las movió demasiado deprisa.
- D. Que la cera se fundió con el calor del sol.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: D. Que la cera se fundió con el calor del sol.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3204		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Una historia laberíntica				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
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"/>

Mira la foto de la derecha: ¿a qué personaje de esta historia representa?

- A. A Ícaro, sin las alas.
- B. Al monstruo Minotauro.
- C. Al rey Minos, con su hacha de guerra.
- D. A Dédalo, vestido con uno de sus inventos.



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: B. Al monstruo Minotauro.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3205		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Una historia laberíntica				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
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"/>

¿Dónde transcurre casi toda esta historia?

- A. En el mar, en islas y playas.
- B. En la ciudad griega de Atenas.
- C. En una zona montañosa volcánica.
- D. En una fortaleza rodeada de un desierto.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: A. En el mar, en islas y playas.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3206		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Una historia laberíntica				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
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 type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Indica si es verdadero o falso lo que se dice en el recuadro sobre la relación que tenían Dédalo e Ícaro.

Lee con atención	Verdadero	Falso
Dédalo quería a su hijo, que le ayudaba en sus inventos.		
Sabían trabajar en equipo, pero era Ícaro el que organizaba todo.		
No se ponían de acuerdo en nada: cada uno hacía lo que le apetecía.		
No se llevaban bien, y a Dédalo no le importó mucho que Ícaro cayera al mar.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: Verdadero; Falso; Falso; Falso.
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

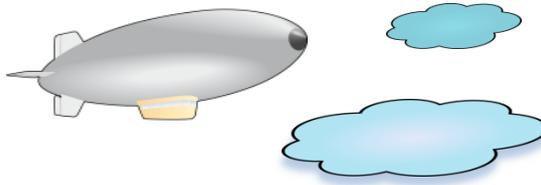
Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3207		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Una historia laberíntica				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el sentido global de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Selecciona el título que mejor resuma la historia que has escuchado.

- A. La traición del Rey Minos.
- B. Una huida con un final feliz.
- C. Grandes inventores de Atenas.
- D. Dédalo, Ícaro y el Laberinto del Minotauro.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: D. Dédalo, Ícaro y el Laberinto del Minotauro.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Un viaje en zepelín



El ser humano siempre quiso imitar a los pájaros y cruzar volando el cielo. Uno de los primeros inventos que le permitió volar fue el Zepelín, también llamado “dirigible”.

Pero: ¿cómo era un zepelín? El zepelín o dirigible era una especie de globo enorme, grande como un edificio, con forma de melón o de pelota de rugby, y lleno de gas. Cuando volaba, parecía un gran pez entre las nubes. En la parte de atrás tenía un timón para poder girar a la izquierda o a la derecha. Abajo, en la panza del zepelín, se encontraban los motores y la cabina, donde iba el capitán con sus ayudantes, o sea, la tripulación del dirigible. El zepelín tenía también camarotes, restaurantes, salas de música y baños para los pasajeros. Por dentro, su esqueleto era un armazón de metal ligero. Un zepelín podía volar a más de cien kilómetros a la hora y pasar de Europa a África o América.

Pero durante una época hubo algunos accidentes graves de zepelines, y la gente dejó de confiar en ellos. Cuando los aviones, más veloces y potentes, se desarrollaron, el zepelín quedó casi olvidado.

Sin embargo, todavía hoy día podemos ver en el cielo de algunas ciudades zepelines con llamativos colores como atracción para los turistas o para publicidad.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3101		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un viaje en zepelín				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el sentido global de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

¿Cuál es la idea principal del texto que acabas de escuchar?

- A. La historia del zepelín.
- B. Las ventajas de viajar en avión.
- C. Los peligros de viajar en zepelín.
- D. La historia de los inventos voladores.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: A. La historia del zepelín.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:	
		3CECO3102	
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un viaje en zepelín			
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 type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>
			Abierta <input type="checkbox"/>

Marca con una X si es verdadero o falso. ¿En qué se parecía un zepelín a un barco?

Lee con atención	Verdadero	Falso
En que podía desplazarse por el agua.		
En que podía viajar de un continente a otro.		
En que tenía timón y remos para impulsarse.		
En que tenía capitán, tripulación, camarotes y timón.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: Falso; Verdadero; Falso; Verdadero.
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3103		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un viaje en zepelín				
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	Identifica palabras clave de un texto para facilitar la comprensión.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

En el zepelín viajaban dos tipos de personas, unos trabajaban en él y otros viajaban por placer. ¿Quiénes eran estos dos grupos de personas?

- A. Todos eran la tripulación.
- B. El capitán y los mecánicos.
- C. La tripulación y los pasajeros.
- D. Los camareros, el capitán y la tripulación.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. La tripulación y los pasajeros.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3104		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un viaje en zepelín				
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"/>

¿De qué material estaba hecho el armazón o esqueleto de un zepelín?

- A. De gas.
- B. De metal.
- C. De madera.
- D. De plástico.

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3105		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un viaje en zepelín				
TIPO DE TEXTO	Descriptivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input checked="" type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica el sentido global de un texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

El zepelín también se llamaba “dirigible” porque...:

- A. era automático.
- B. iba de un país a otro.
- C. se puede dirigir con un timón.
- D. podía volar sobre tierra y mar.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. se puede dirigir con un timón.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3106		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un viaje en zepelín				
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"/>

Los zepelines que todavía hoy vuelan son de colores llamativos porque...

- A. vuelan mejor.
- B. así se ve mejor la publicidad.
- C. así los aviones los ven y no hay accidentes.
- D. la pintura de colores es más barata que la blanca.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: B. así se ve mejor la publicidad.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECO3107		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Un viaje en zepelín				
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. 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"/>

La información sobre los zepelines que te ha dado este texto es...

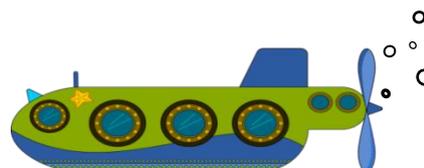
- A. incompleta, porque no explica cómo eran los zepelines.
- B. incompleta, ya que no nos dice por qué se dejaron de usar.
- C. completa, porque sobre todo nos habla de cómo son hoy los zepelines.
- D. completa, ya que nos cuenta cómo eran los zepelines, cuándo aparecen y cuándo se dejaron de usar.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>D. completa, ya que nos cuenta cómo eran los zepelines, cuándo aparecen y cuándo se dejaron de usar.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno:</p> <p>A, B, C o D</p> <p>Código 7: respuesta nula.</p> <p>Código 9: respuesta en blanco.</p>

La increíble historia del *Garcibuzo*

Te presentamos uno de los primeros submarinos de la historia: el *Garcibuzo*. Le puso este nombre su creador, el inventor Cosme García Sáez, que nació en Logroño en 1818 y murió en Madrid en 1874. Cosme García ganó algo de dinero con sus primeros inventos, y con ese dinero construyó el proyecto que le hacía más ilusión: el *Garcibuzo* o Aparato buzo para navegación submarina. El *Garcibuzo* fue construido en Barcelona, y las pruebas finales se hicieron en el puerto de Alicante en el verano de 1860.

Aquel soleado día toda la ciudad contempló cómo Cosme García y su hijo Benito (solo cabían dos personas en el submarino) se sumergían en las aguas del mar durante 45



minutos, navegando en todas direcciones, y subiendo y bajando de vez en cuando para que la gente no pensara que se habían ahogado. El *Garcibuzo* era de hierro y cobre, tenía una hélice, cuatro remos y un sistema que dejaba entrar el agua en el submarino (para que pesase más y se hundiese) y otro para echar el agua fuera (para que pudiera subir a la superficie y flotar).

Como el invento había funcionado, Cosme intentó venderlo a varios países, pero no tuvo suerte. El submarino quedó olvidado en el puerto de Alicante hasta que, tristemente, decidieron hundirlo para que no estorbara el paso de los barcos.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3101		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La increíble historia del <i>Garcibuzo</i>				
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	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 era el *Garcibuzo*?

- A. Tenía un sistema para meter y sacar agua, una hélice y cuatro remos.
- B. Grande, con una hélice delante y otra detrás, y un sistema de salida de agua.
- C. Era rápido, aunque solo se movía hacia adelante y atrás y hacia arriba y abajo.
- D. Tenía una hélice, varios remos y un sistema especial para que el agua no entrase en ninguna parte de su interior.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: A. Tenía un sistema para meter y sacar agua, una hélice y cuatro remos.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3102		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La increíble historia del <i>Garcibuzo</i>				
TIPO DE TEXTO	Expositivo			
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Reconoce la estructura del contenido en distintos tipos de texto.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

¿Qué parte del texto que has leído es la que tiene más importancia?

- A. La descripción del *Garcibuzo*.
- B. La vida de Cosme y de su hijo.
- C. El hundimiento del *Garcibuzo*.
- D. Las costumbres de los habitantes de Alicante.

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3103		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La increíble historia del <i>Garcibuzo</i>				
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"/>

¿Qué significa “navegación submarina”?

- A. Que es impermeable al agua.
- B. Que puede hundirse en el agua.
- C. Que puede moverse bajo el agua.
- D. Que puede ir por tierra y por agua.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. Que puede moverse bajo el agua.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	Código de ítem:
	3CECE3104

Competencia en comunicación lingüística: Comprensión

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La increíble historia del *Garcibuzo*

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 tema 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 del *Garcibuzo*? En esta tabla hemos puesto un 1 a lo que ocurre primero: complétala por orden añadiendo el 2, el 3 y el 4 (el cuatro sería lo último que ocurrió).

Lee con atención	ORDEN
El <i>Garcibuzo</i> entraba y salía del agua.	
Estaban construyendo el <i>Garcibuzo</i> en Barcelona.	
Cosme García consiguió algún dinero con sus inventos.	1
Cosme García no consiguió ningún dinero con su submarino.	

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

Respuesta correcta:

3, 2, 1, 4.

Código 1: respuesta correcta.

Código 0: cualquier otra respuesta.

Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3105		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La increíble historia del <i>Garcibuzo</i>				
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 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"/>

Todo el mundo fue al puerto a ver las pruebas finales del *Garcibuzo* porque...

- A. tenían curiosidad y además hacía buen tiempo.
- B. era una oportunidad única, ya que luego lo iban a hundir para siempre.
- C. era una tradición que todos los años fueran todos a ver pruebas de submarinos.
- D. el *Garcibuzo* se había fabricado en Alicante, y la gente de esta ciudad lo sentía como algo suyo.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: A. tenían curiosidad y además hacía buen tiempo.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	Código de ítem:
	3CECE3106

Competencia en comunicación lingüística: Comprensión

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La increíble historia del *Garcibuzo*

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	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

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

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Los inventos hicieron millonario a Cosme García.		
Un familiar acompañó a Cosme el día de la prueba final.		
Cosme García trató de vender su invento a más de un país.		
La inmersión el día de la prueba duró poco más de una hora.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

Respuesta correcta:

Falso; Verdadero; Verdadero; Falso.

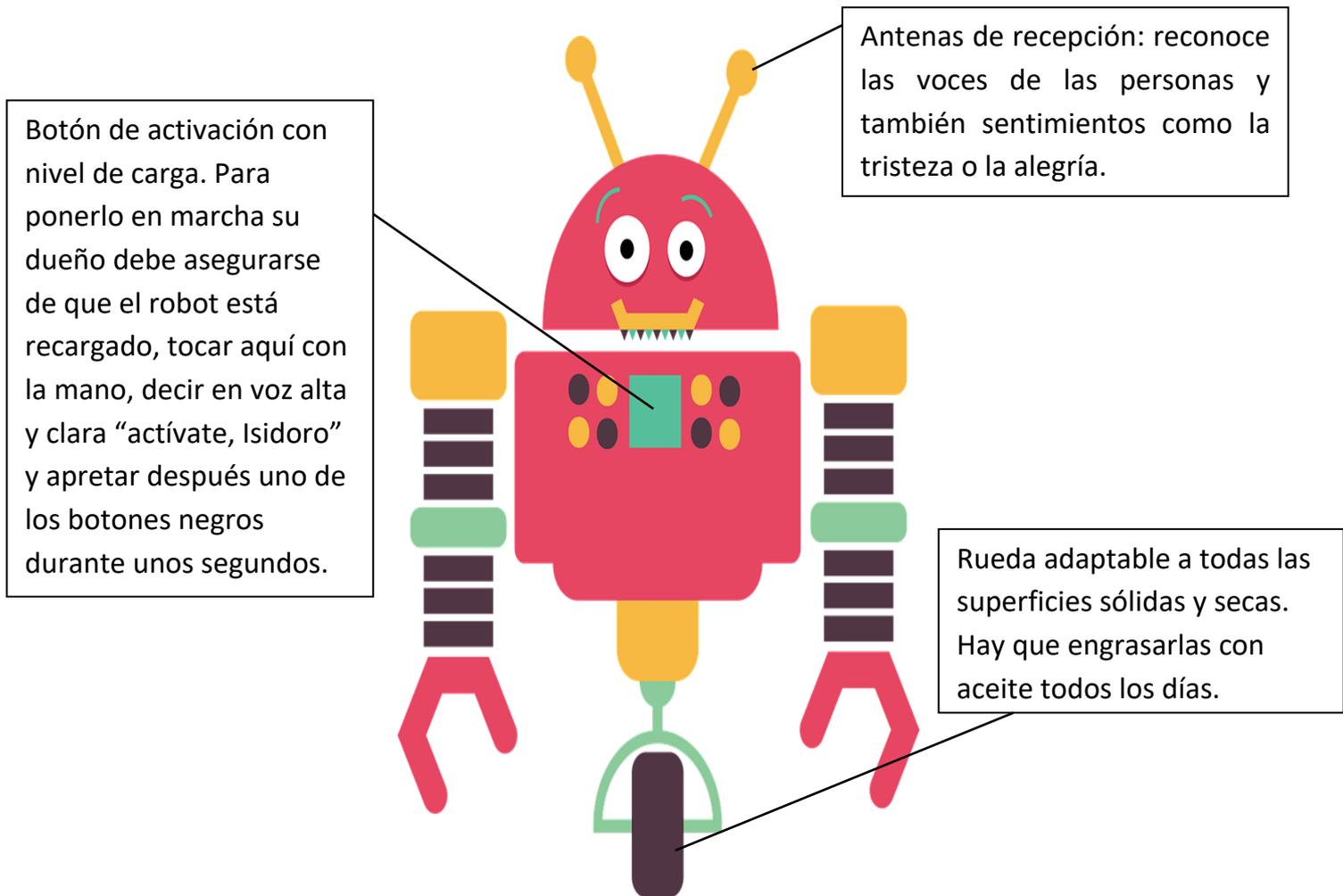
Código 1: respuesta correcta

Código 0: cualquier otra respuesta.

Código 9: respuesta en blanco.

Isidoro, el robot inventor

Este es Isidoro, un robot que está todavía en fase de pruebas. Se alimenta de electricidad y hay que recargarlo cada dos horas. Sabe contar cuentos y cantar canciones, aunque no es capaz de mantener conversaciones. Pero lo que Isidoro puede hacer que no hace ningún otro robot es inventar y construir objetos nuevos. Infórmate bien sobre este robot y contesta a las preguntas.



Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3201		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Isidoro, el robot inventor				
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"/>

Indica qué necesita Isidoro para conservarse bien y funcionar:

- A. Gasolina y carbón.
- B. Gas butano y aceite.
- C. Electricidad y aceite.
- D. Pilas de larga duración y alimentos con grasa.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. Electricidad y aceite.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:	
		3CECE3202	
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Isidoro, el robot inventor			
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"/>

Señala con una X si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre Isidoro:

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Puede cantar.		
No necesita cuidados ni mantenimiento.		
Se da cuenta de si alguien está triste o contento.		
Puede charlar con una persona durante una hora.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: Verdadero; Falso; Verdadero; Falso.
	Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3203		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Isidoro, el robot inventor				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
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"/>

¿En qué superficie crees que Isidoro podría desplazarse mejor?

- A. Sobre agua.
- B. Sobre arena de la playa.
- C. Sobre cemento.
- D. Sobre nieve blanda.

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3204		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Isidoro, el robot inventor				
TIPO DE TEXTO	Instructivo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Comprende las relaciones causa-efecto; Reconoce la coherencia global; Comprende la relación entre las ideas del texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Ordena las instrucciones para activar a Isidoro. Usa las palabras del recuadro:

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

Mirar en el indicador de carga para ver si tiene suficiente energía.	
Decir en voz alta y clara: "actíivate, Isidoro".	
Tocar el botón cuadrado verde.	En segundo lugar
Apretar un botón negro.	

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta: En primer lugar; A continuación; En segundo lugar; Finalmente.</p>
	<p>Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3205		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Isidoro, el robot inventor				
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 la información facilitada en el texto con sus experiencias y conocimientos previos.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

¿Qué quiere decir “un robot que está todavía en fase de pruebas”?

- A. Que todavía están comprobando si funciona bien.
- B. Que es un robot antiguo.
- C. Que aún no sabe hablar.
- D. Que no funciona.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: A. Que todavía están comprobando si funciona bien.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3206		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Isidoro, el robot inventor				
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"/>

¿Quién puede poner en marcha a Isidoro?

- A. Cualquier ser humano que hable alto y claro.
- B. Solo su dueño, ya que Isidoro lo reconoce.
- C. Un experto o experta en robótica.
- D. Otro robot que pueda hablar.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: B. Solo su dueño, ya que Isidoro lo reconoce.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Amanda y sus inventos

Desde pequeña, Amanda había sido una niña muy creativa. A los seis años ya se le ocurrían originales ideas, como una máquina que ordenaba piezas de puzles, un medidor de bostezos o una bicicleta que nunca se caía, y construía estas invenciones con sus propias manos.

Al principio, esta habilidad de Amanda hacía gracia a sus familiares, y los vecinos se quedaban asombrados de que aquella niña fuera capaz de crear cosas como *Markus, El libro-despertador*; *Alfred, El balón canino*, que corre a los pies de su dueño cuando este le llama; o las *plastibolas*, una especie de ruedas rellenas de líquido para arrastrar la mochila del colegio sin hacer ruido. Amanda no paraba de hacer y deshacer cosas, así que sus padres decidieron regalarle a su hija un perrito por su cumpleaños. Era pequeño, peludo, con un hocico negro y brillante y unas orejas blanditas que subían y bajaban sin parar cuando corría. Y era tan juguetón que Amanda no tenía casi tiempo de hacer los deberes del colegio, porque enseguida su pequeño amigo, al que llamó “Tarzán”, le estaba dando mordisquitos en las zapatillas para que fuera a jugar con él.



Pero mientras ellos jugaban algo pasaba en el barrio. En el parque, en el mercado, en todas partes la gente notaba que los objetos eran iguales cada día, y que nunca aparecía uno nuevo, o raro, o extraño: pronto se dieron cuenta de que echaban de menos los inventos de Amanda. Así que, un buen día, la

directora del colegio fue a la clase de Amanda a pedirle, en nombre de todos, que por favor volviera a su trabajo de inventora.

— ¡Es que si hago inventos no puedo jugar con Tarzán! —protestó Amanda.

— Ya hemos pensado en ello —contestó la directora—: a cambio de que vuelvas a tus inventos, te dejaremos que traigas a Tarzán al colegio, para que puedas jugar con él durante los recreos. ¿Qué te parece?

Amanda se quedó pensativa unos segundos, y de pronto una gran sonrisa apareció en su rostro.

— ¡Anda, esto sí que es un buen invento! —exclamó.

Y así fue cómo Amanda siguió siendo la niña inventora, sus amigos pudieron disfrutar de sus inventos y el colegio ganó una graciosa y juguetona mascota.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3301		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Amanda y sus inventos				
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	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 qué lugares transcurre la historia?

- A. En el parque y en el mercado.
- B. En el recreo del colegio de Amanda.
- C. En el parque en el que juega Tarzán.
- D. En la casa de Amanda, en el colegio y en el barrio (parque, mercado...).

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>D. En la casa de Amanda, en el colegio y en el barrio (parque, mercado...).</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno:</p> <p>A, B, C o D</p> <p>Código 7: respuesta nula.</p> <p>Código 9: respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3302		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Amanda y sus inventos				
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	Localiza y selecciona información explícita.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

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

- A. Dormilón y muy tranquilo.
- B. Tranquilo y silencioso.
- C. Peludo y gracioso.
- D. Inquieto y solitario.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. Peludo y gracioso.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3303		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Amanda y sus inventos				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Reconoce el vocabulario empleado en un texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

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



Amanda era una niña muy _____ a la que siempre se le ocurrían nuevos inventos. Un día los padres de Amanda le regalaron un perrito, y, aunque ella estaba _____ con el regalo, el cachorro no la dejaba estudiar mucho, porque siempre estaba corriendo y llamando la atención de su dueña. Y Amanda, que también era _____, dejó de hacer inventos. En el barrio comenzaron a echar de menos a su inventora favorita, así que la directora del colegio, que era muy _____, dejó a Amanda llevar al perro al colegio a cambio de que siguiera inventando.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: imaginativa; encantada; juguetona; comprensiva.
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CECE3304		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Amanda y sus inventos				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>	Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Deduce información no expresamente indicada en el texto.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Señala con una X si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre los inventos de Amanda:

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Las <i>plastibolas</i> sirven para jugar.		
El <i>balón canino</i> reconoce la voz de su dueño.		
Uno de estos inventos sirve también como despertador.		
Markus es el verdadero nombre de <i>El balón canino</i> .		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: Falso; Verdadero; Verdadero; Falso.
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem:		
		3CECE3305		
Competencia en comunicación lingüística: Comprensión				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Amanda y sus inventos				
TIPO DE TEXTO	Narrativo			
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar			
DESTREZA	Comprensión oral <input type="checkbox"/>		Comprensión escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona la información facilitada en el texto con sus experiencias y conocimientos previos.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Reflexiona sobre el trato al que llegan la directora del colegio y Amanda: es un buen trato porque...

- A. así los niños y niñas del colegio pueden jugar con Tarzán durante el recreo.
- B. de esta manera Amanda no tiene que pasear a Tarzán todos los días.
- C. la gente puede disfrutar de los inventos de Amanda, y ella de Tarzán.
- D. así el colegio tiene una nueva mascota.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>C. la gente puede disfrutar de los inventos de Amanda, y ella de Tarzán.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno:</p> <p>A, B, C o D</p> <p>Código 7: respuesta nula.</p> <p>Código 9: 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		
Localizar y Obtener Información	3CECE3301 3CECE3302 3CECO3205	3CECO3103 3CECO3104	3CECE3101 3CECE3106	3CECE3201 3CECE3202 3CECE3206	40% 41,17%	20% 21,42%
Integrar e Interpretar	3CECE3303 3CECE3304 3CECO3203 3CECO3204 3CECO3206 3CECO3207	3CECO3102 3CECO3101 3CECO3105 3CECO3106	3CECE3103 3CECE3104 3CECE3105	3CECE3203 3CECE3204	40% 41,17%	60% 57,14%
Reflexionar Y valorar	3CECE3305 3CECO3201 3CECO3202	3CECO3107	3CECE3102	3CECE3205	20% 17,64%	20% 21,42%
	40% 38,70%	20% 22,58%	20% 19,35%	20% 19,35%	100%	

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

Criaturas voladoras

Para construir su último invento, el avión-planeador SURCACIELOS, el profesor PATRICIUS se ha inspirado en los murciélagos.



Busca **semejanzas y diferencias** entre el murciélago de la izquierda y el avión de la derecha y escríbelas siguiendo las siguientes **instrucciones**:

- ✓ Debes escribir **2 cosas en las que se parecen y 2 que los diferencian**.
- ✓ Puedes hacerlo, por ejemplo, así: “El murciélago tiene..., pero el avión...”; o así: “El avión y el murciélago se parecen en que....”
- ✓ Procura que las oraciones en las que describes el parecido o las diferencias **no se parezcan mucho entre sí**.

3CEEE3101	
0-1-2	
3CEEE3102	
0-1	
3CEEE3103	
0-1	
3CEEE3104	
0-1	
3CEEE3105	
0-1	
3CEEE3106	
0-1	
3CEEE3107	
0-1	
3CEEE3108	
0-1	
3CEEE3109	
0-1	
3CEEE3110	
0-1	
3CEEE3111	
0-1	
3CEEE3112	
0-1	
3CEEE3113	
0-1	

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CEEE3101 a 3CEEE3113
Competencia en comunicación lingüística: Expresión		
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Criaturas voladoras		
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.).

Coherencia			
	Código 0	Código 1	Código 2
<p>3CEEE3101 <u>Expresa sus ideas y las transmite con claridad</u>, con sentido y progresiva corrección. (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>3CEEE3102 <u>Expresa sus ideas coherentemente</u>, respetando las opiniones de los demás. (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>Ejemplos de posibles errores : -No incluye dos similitudes y dos diferencias entre las dos imágenes propuestas que se piden en las instrucciones. -No incluye información referente a las imágenes presentadas.</p>	<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>	

Cohesión		
	Código 0	Código 1
<p>3CEEE3103 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"> - No utiliza conectores o elementos de enlace cuando se requiere. - Los enunciados no tienen conexión. - Utiliza excesivos conectores cuando no son necesarios. <p>Ejemplos de posibles errores:</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>El murciélago es más pequeño. El avión es más grande. El murciélago es más lento. El avión es más rápido.</i> -<i>El murciélago tiene las alas más cortas y el avión más largas y la parte de atrás más larga y la de delante más pequeña y...</i> 	<p>Utiliza adecuadamente los conectores y elementos que proporcionan cohesión a los enunciados cuando estos lo requieren. En general, los enunciados están bien estructurados y cohesionados. Comete, como máximo, un error.</p>
<p>3CEEE3104 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>Ejemplo de error: <i>El murciélago tiene las alas grandes potentes(,) la parte de atrás (,) la parte de delante (,) la panza más pequeña que el avión.</i></p>	<p>Aplica correctamente el punto para separar oraciones y la coma en enumeraciones. Comete como máximo un fallo.</p>
<p>3CEEE3105 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>

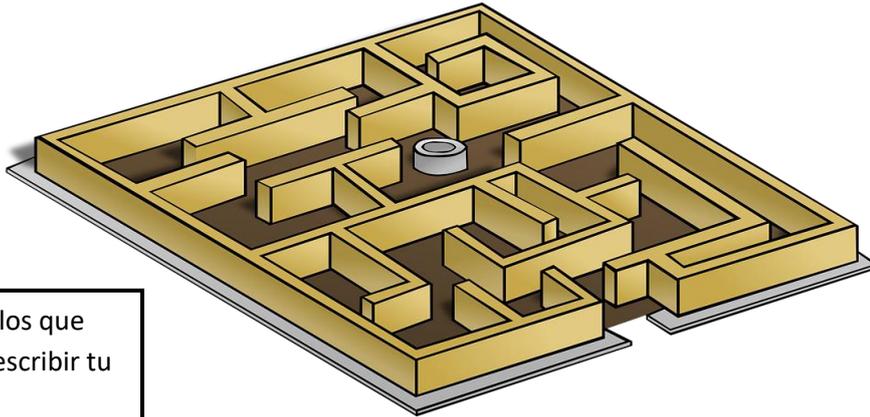
Adecuación		
	Código 0	Código 1
<p>3CEEE3106 Adapta el texto al contexto, a la situación comunicativa. (0-1)</p>	<p>Se da, al menos, una de las siguientes circunstancias: -La producción no se corresponde con el formato requerido y utiliza un registro impropio para una comparación infantil entre un animal volador y una máquina voladora (demasiado informal, con elementos del nivel vulgar o demasiado formal). -Las explicaciones son demasiado breves. -Las explicaciones no se ajustan a las indicaciones previas.</p>	<p>La producción se corresponde con el formato requerido y se ajusta al registro coloquial propio de una comparación infantil, de carácter científico, entre un animal volador y una máquina voladora.</p> <p>Las explicaciones se ajustan a lo requerido.</p>
<p>3CEEE3107 Reconoce la finalidad y estructura que debe tener un texto. (0-1)</p>	<p>Se da al menos una de las siguientes circunstancias: - El texto producido no se corresponde con el tipo de texto requerido (expositivo/descriptivo). - No realiza comparaciones y olvida exponer las características principales de los dos elementos representados en las imágenes. 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 elementos representados en las imágenes. Puede cometer, como máximo, un fallo en este aspecto.</p>
<p>3CEEE3108 Completa y escribe textos sencillos aplicando las normas ortográficas adecuadas a su nivel (b/v, g/j, h). (0-1)</p>	<p>Comete más de dos fallos ortográficos en el uso de: - b/v, - g/j, - la h en palabras con hie- y hue- - m antes de p y b, - r/rr, - palabras terminadas en –z y en –d, - uso correcto de la c, z y el dígrafo qu, - palabras terminadas en –y, - uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</p>	<p>Comete como máximo dos fallos ortográficos en el uso de: - b/v, - g/j, - la h en palabras con hie- y hue- - m antes de p y b, - r/rr, - palabras terminadas en –z y en –d, - uso correcto de la c, z y el dígrafo qu, - palabras terminadas en –y, - uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</p>
<p>3CEEE3109 Utiliza las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto. (0-1)</p>	<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>

Presentación		
	Código 0	Código 1
3CEEE3110 <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.
3CEEE3111 <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.	Respeta los márgenes y sigue la pauta marcada. Comete como máximo un fallo.
3CEEE3112 <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.
3CEEE3113 <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).

Dentro del laberinto

En el centro de este oscuro laberinto hay un pozo lleno de un líquido especial. El profesor PATRICIUS, que necesitaba este líquido para sus inventos, entró en el laberinto y se encontró con distintos problemas.

Inventa una historia en la que cuentes cómo entró y salió el profesor PATRICIUS del laberinto, y qué objetos le ayudaron a ello.



OBJETOS (elige los que necesites para escribir tu historia).



3CEEE3201	
0-1-2	
3CEEE3202	
0-1	
3CEEE3203	
0-1	
3CEEE3204	
0-1	
3CEEE3205	
0-1	
3CEEE3206	
0-1	
3CEEE3207	
0-1	
3CEEE3208	
0-1	
3CEEE3209	
0-1	
3CEEE3210	
0-1	
3CEEE3211	
0-1	
3CEEE3212	
0-1	
3CEEE3213	
0-1	
3CEEE3214	
0-1	

Escribe esta historia en el recuadro de abajo, en **al menos seis líneas**.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CEEE3201 a 3CEEE3214
Competencia en comunicación lingüística: Expresión		
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Dentro del laberinto		
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.).

Coherencia			
	Código 0	Código 1	Código 2
<p>3CEEE3201 <u>Expresa sus ideas y las transmite con claridad</u>, con sentido y progresiva corrección. (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>3CEEE3202 <u>Expresa sus ideas y las transmite con claridad</u>, con sentido y progresiva corrección. (0-1)</p>	<p>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.</p>	<p>La producción presenta progresión temática y no se observan saltos ni omisiones injustificadas en la secuencia de las imágenes.</p>	
<p>3CEEE3203 <u>Expresa sus ideas coherentemente</u>, respetando las opiniones de los demás. (0-1)</p>	<p><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. Ejemplos de posibles errores : -No hace referencia a los datos e informaciones que aportan las imágenes.</p>	<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>	

Cohesión		
	Código 0	Código 1
<p>3CEEE3204 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"> - No utiliza conectores o elementos de enlace cuando lo requiere el texto. - El texto está deslavazado y los enunciados no tienen conexión. - Utiliza excesivos conectores cuando no son necesarios. <p>Ejemplos de posibles errores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Saltó el muro del laberinto. Estaba asustado. Corría mucho. Cogió el líquido del pozo.</i> - <i>Saltó el muro del laberinto y estaba asustado y corría mucho y cogió el líquido del pozo.</i> 	<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>3CEEE3205 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>Ejemplo de error:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Entonces el profesor Patricius se puso a correr con todas sus fuerzas (puntuación) Usó la cuerda para pasar por el muro (puntuación) Estaba oscuro...</i>
<p>3CEEE3206 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>

Adecuación		
	Código 0	Código 1
<p>3CEEE3207 Adapta el texto al contexto, a la situación comunicativa. (0-1)</p>	<p>Se da, al menos, una de las siguientes circunstancias en la producción: -No se corresponde con el formato requerido. - No hace referencia de forma implícita o explícita a las imágenes. -No utiliza un registro adecuado para el tipo de texto que se solicita.</p>	<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>
<p>3CEEE3208 Reconoce la finalidad y estructura que debe tener un texto. (0-1)</p>	<p>Se da al menos una de las siguientes circunstancias: -El texto producido no se corresponde con un texto narrativo (por ejemplo, escribe unas instrucciones o una descripción de una imagen). -No se adapta a las convenciones básicas del género narrativo.</p>	<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>
<p>3CEEE3209 Completa y escribe textos sencillos aplicando las normas ortográficas adecuadas a su nivel (b/v, g/j, h). (0-1)</p>	<p>Comete más de dos fallos ortográficos en el uso de: - b/v, - g/j, - la h en palabras con hie- y hue-, - m antes de p y b, - r/rr, - palabras terminadas en –z y en –d, - uso correcto de la c, z y el dígrafo qu, - palabras terminadas en –y, - uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</p>	<p>Comete como máximo dos fallos ortográficos en el uso de: - b/v, - g/j, - la h en palabras con hie- y hue-, - m antes de p y b, - r/rr, - palabras terminadas en –z y en –d, - uso correcto de la c, z y el dígrafo qu, - palabras terminadas en –y, - uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</p>
<p>3CEEE3210 Utiliza las mayúsculas al comienzo del texto y detrás de punto. (0-1)</p>	<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>

Presentación		
	Código 0	Código 1
3CEEE3211 <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.
3CEEE3212 <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.	Respeta los márgenes y sigue la pauta marcada. Comete como máximo un fallo.
3CEEE3213 <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.
3CEEE3214 <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.

Matriz de especificaciones

Expresión escrita

	Bloques de contenido: hablar y escribir		Total	
	Expositivo- Descriptivo	Narrativo		
Procesos	Coherencia	3CEEE3101 3CEEE3102	3CEEE3201 3CEEE3202 3CEEE3203	25% 18,5%
	Cohesión	3CEEE3103 3CEEE3104 3CEEE3105	3CEEE3204 3CEEE3205 3CEEE3206	25% 22,2%
	Adecuación	3CEEE3106 3CEEE3107 3CEEE3108 3CEEE3109	3CEEE3207 3CEEE3208 3CEEE3209 3CEEE3210	25% 29,6%
	Presentación	3CEEE3110 3CEEE3111 3CEEE3112 3CEEE3113	3CEEE3211 3CEEE3212 3CEEE3213 3CEEE3214	25% 29,6%
	Previsto en marco	50% 48,1%	50% 51,9%	100%

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 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 alumno.

Se deberá utilizar una imagen como estímulo que sirva de motivación para provocar la intervención oral del alumno. 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, 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.

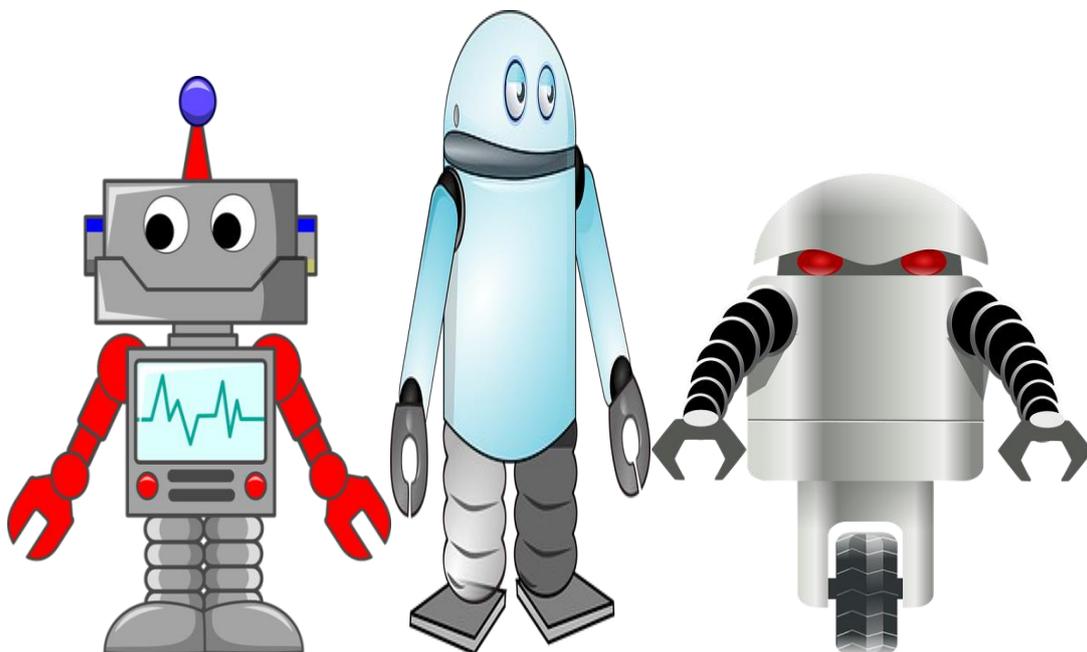
Ejemplos de unidad de evaluación de expresión oral

1.- Los tres amigos (texto descriptivo).

10 segundos de observación

Aquí tienes a los robots ZAPO, DOLO y KRINON. Como ves, son muy diferentes. **Tampoco se parecen mucho en el carácter.** Sin embargo, son muy amigos.

Explica cómo son y compáralos entre sí. Habla de su aspecto, pero también di qué te parecen en su forma de ser: ¿Son simpáticos? ¿juguetones? ¿trabajadores? ¿Tienen mal genio, o bueno? ¿Cómo te imaginas sus voces?



ZAPO

DOLO

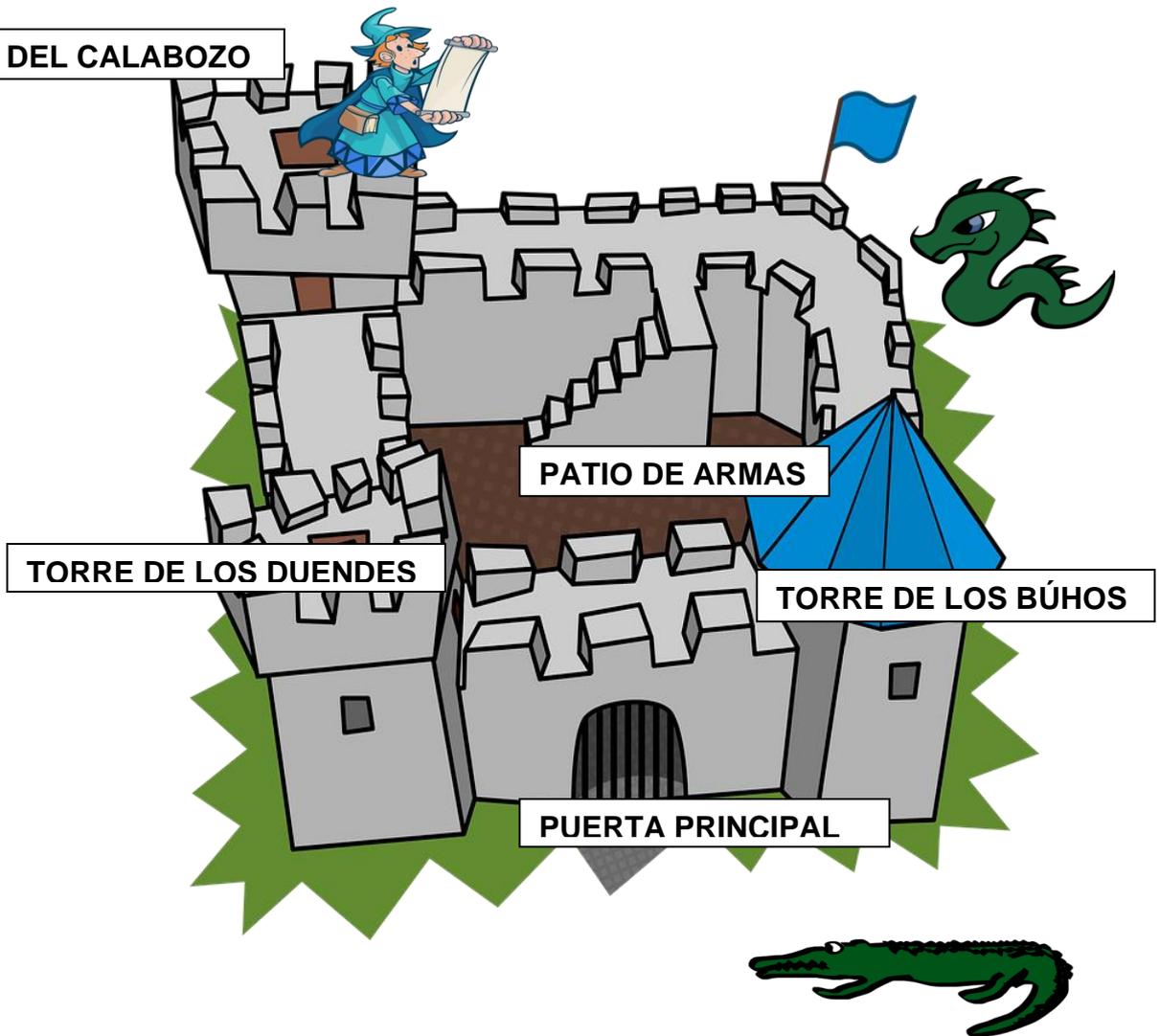
KRINON

2.- Un inventor con problemas (texto narrativo).

Un poderoso mago ha encerrado al profesor PATRICIUS en el CASTILLO DE LAS SOMBRAS, que está lleno de peligros y de animales peligrosos...

PATRICIUS

TORREÓN DEL CALABOZO



PATIO DE ARMAS

TORRE DE LOS DUENDES

TORRE DE LOS BÚHOS

PUERTA PRINCIPAL

1. ¿Por qué crees que el mago encerró a Patricius en el castillo?
2. ¿Qué es lo que tiene Patricius en las manos?
3. ¿Por dónde crees que es menos peligroso escapar del castillo?
4. Cuenta cómo se escapa Patricius del castillo, teniendo en cuenta de que en su bolsa tiene una cuerda, un globo volador y unos caramelos.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CEEO3101 a 3CEEO3110
Competencia en comunicación lingüística: Expresión		
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Aplicable a cualquier unidad de la evaluación		
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
3CEE03101 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.
3CEE03102 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
3CEE03103 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.	
3CEE03104 Utiliza recursos lingüísticos y no lingüísticos adecuados para comunicarse en las interacciones orales. (0-1)	No acompaña la producción de elementos no 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.).	
3CEE03105 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.	

Adecuación			
	Código 0	Código 1	Código 2
3CEE03106 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.	
3CEE03107 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.	
3CEE03108 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.	

Fluidez			
	Código 0	Código 1	Código 2
3CEE03109 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.
3CEE03110 Emplea elementos básicos que facilitan sus intervenciones comunicativas: entonación, pronunciación y vocabulario. (0-1)	No se expresa con espontaneidad.	Se expresa con espontaneidad.	
3CEE03111 Utiliza recursos lingüísticos y no lingüísticos adecuados para comunicarse en las interacciones orales.	Presenta escasa imaginación en su discurso, enlaza defectuosamente las ideas y no logra 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	



3er curso de Educación Primaria
Curso 2018-2019

Parte 1

Competencia matemática



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

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



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
B.	11
<input checked="" type="radio"/>	12
D.	17

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 con corrección	
¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.	
<input checked="" type="radio"/>	2
B.	11
<input checked="" type="radio"/>	12
D.	17

En otras preguntas deberás decidir entre dos opciones (verdadero o falso, sí o no).

Ejemplo 2		
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 no quieres marcar y escribe X en la otra casilla. Mira este ejemplo en el que primero se había seleccionado la opción “Falso” y se ha cambiado por “Verdadero”:

Ejemplo 2 con corrección		
Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.		
	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	X
Un año tiene 17 meses.		X

Para otras preguntas te pedirán que completes la respuesta (número o palabra) en el espacio señalado. Fíjate en el ejemplo:

Ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene meses.

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

Ejemplo 3 con corrección

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene
 ~~12~~ meses.

En otras preguntas en las que haya que responder de otra forma, te lo indicarán en el enunciado.

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Nos vamos de acampada

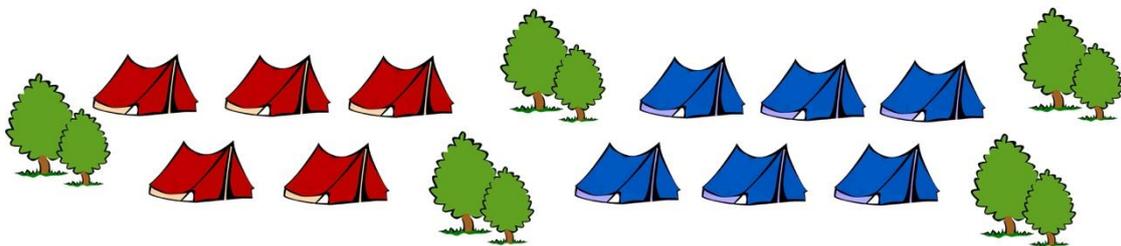
Los alumnos de 3.º de Primaria del Colegio Fernando Sánchez están muy emocionados porque hoy salen de viaje. Se van de acampada. Allí harán muchos juegos y actividades al aire libre. ¡Se lo van a pasar genial!



1

3CM2210

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



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

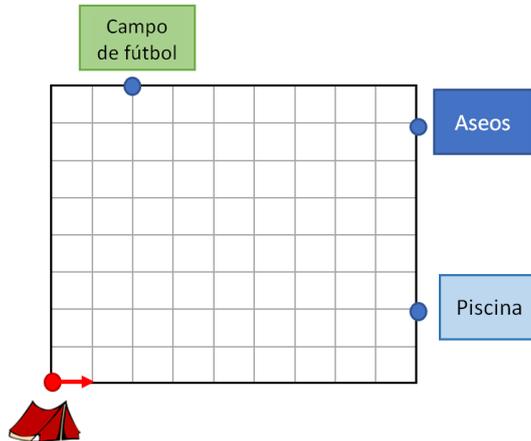
$$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = \underline{\quad\quad\quad} \text{ en total}$$

En total han ido personas.

2

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

3CM2211



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

¿A qué lugar han llegado Silvia y Eva?

Silvia y Eva han ido _____.

3

Uno de los monitores ha reunido un grupo de 48 niños y niñas para proponerles un juego. Primero tienen que organizarse en grupos de 4. ¿Sabrías decir cuántos grupos se han formado? **Haz la división y rodea la respuesta correcta.**

3CM2212

$$48 \begin{array}{|l} \hline 4 \\ \hline \end{array}$$

- A. 2
- B. 5
- C. 12
- D. 20

4

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

3CM2213

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

200	190	180									→
→											0

5

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

3CM2214

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

6

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

3CM2215



Rodea la opción que indica las horas que van a dormir:

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

7

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

3CM2216

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

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

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

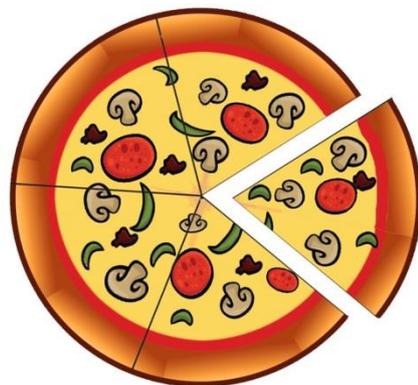
8

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

3CM2217

Escribe qué fracción de pizza se ha comido cada uno:

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



La dama de la lámpara: Florence Nightingale

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

El padre de Zaid es enfermero. Zaid ha buscado información en Internet y ha descubierto que se considera que la mujer que más contribuyó a la modernización del

oficio de enfermería se llamaba Florence Nightingale. Florence, que nació en 1820 y murió en 1910, también contribuyó al desarrollo de las matemáticas.



anonymous
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Florence_Nightingale_-_Coloured_lithograp...
rap...by...A...Vinter...1...Welcome_V0006574.jpg), Florence Nightingale.
Coloured lithograph by J. A. Vinter. 1 Welcome V0006574.
https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/legalcode

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

9

3CM3101

Florence pertenecía a una familia con mucho dinero por lo que de niña viajaba mucho. A Florence le pusieron ese nombre porque nació durante un viaje en la ciudad italiana de Florencia, una de las ciudades más bellas del mundo.

A Zaid le llama la atención la forma de los elementos de la fachada de una de sus iglesias, la Basílica de Santa María Novella.

Observa la imagen y señala con X qué figura geométrica tiene cada una de sus partes:

Triángulo
 Cuadrado
 Rectángulo

Triángulo
 Cuadrado
 Pentágono

Circunferencia
 Círculo

Círculo
 Cuadrado
 Circunferencia

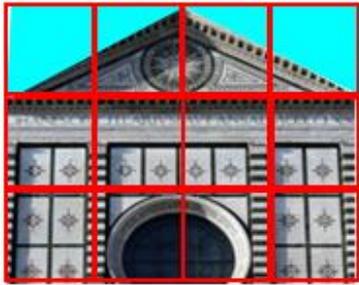
Triángulos
 Cuadrados
 Círculos

10

3CM3102

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

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



La figura ocupa _____ cuadrados.

11

3CM3103

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

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

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

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

12

3CM3104

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

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

13

3CM3105

Con el método que diseñó Florence, que consistía en anotar toda la información y reflejarla en un gráfico, consiguió que el número de soldados que se morían bajara muchísimo.

Zaid ha dibujado un gráfico en el que aparece el motivo por el que sus compañeros de clase han ido al médico durante este curso. **Observa con atención**:

Cada  vale por 5 días



¿Cuántos días han faltado los niños y niñas al colegio para ir a una **revisión médica**?

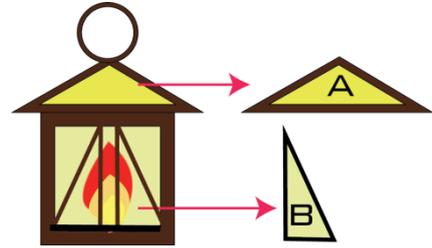
- A. 2
- B. 4
- C. 10
- D. 20

14

3CM3106

A Florence se la conoce como “la dama de la lámpara” porque recorría los pasillos del hospital iluminándose con una lamparita para atender a los enfermos. Observa los dos triángulos A y B del dibujo de la lámpara y **rodea la opción correcta**:

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



15

3CM3107

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

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

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

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



16

3CM3108

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

En la tabla aparecen los precios de la entrada.

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

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

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

17

3CM3109

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

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

Rodea la opción correcta:

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

18

3CM3110

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

Observa el listado y completa con UNA palabra cada hueco:



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

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

Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	



curso de Educación Primaria
Curso 2018-2019

Parte 2

Competencia matemática



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

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

inee

Instituto Nacional de Evaluación Educativa



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
- B. 11
- C. 12
- D. 17

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 con corrección

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

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

En otras preguntas deberás decidir entre DOS opciones (verdadero o falso, sí o no).

Ejemplo 2

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 no quieres marcar y escribe X en la otra casilla. Mira este ejemplo en el que primero se había seleccionado la opción "Falso" y se ha cambiado por "Verdadero":

Ejemplo 2 con corrección

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

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

Para otras preguntas te pedirán que completes la respuesta (número o palabra) en el espacio señalado. Fíjate en el ejemplo:

Ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene meses.

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

Ejemplo 3 con corrección

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene

 ~~12~~ meses.

En otras preguntas en las que haya que responder de otra forma, te lo indicarán en el enunciado.

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

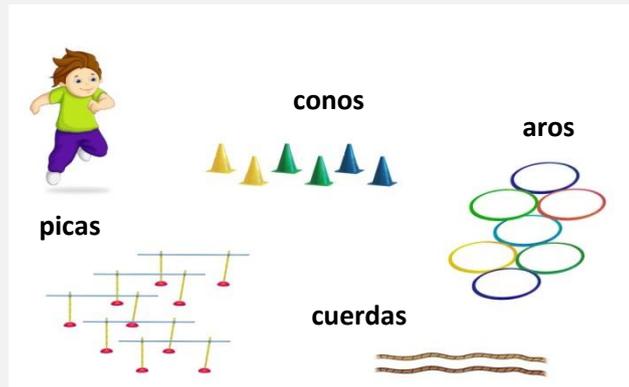
La Gran Misión

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

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

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

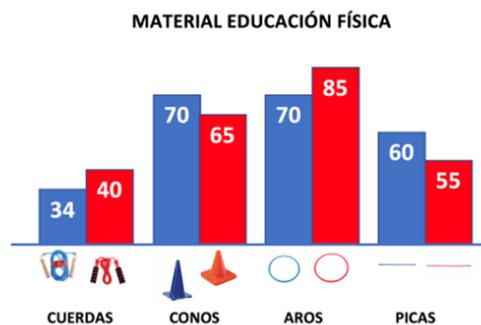
¿Nos acompañas?



19

3CM2759

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



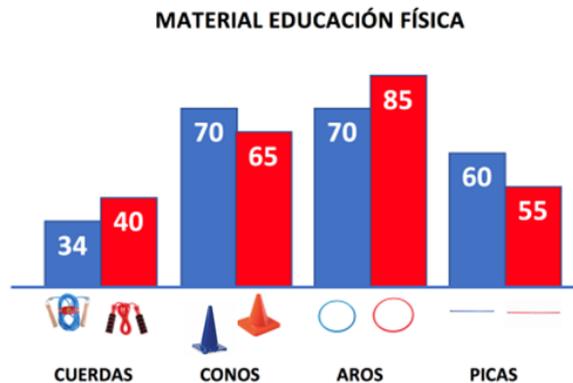
Marca con una X donde corresponda:

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

20

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

3CM2760



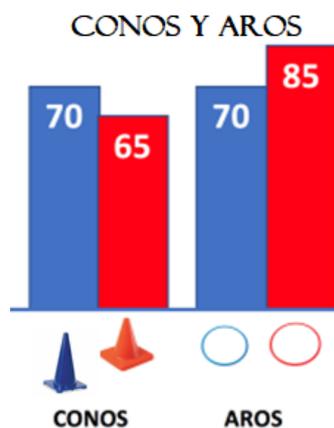
Marca con una X donde corresponda:

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

21

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

3CM2761

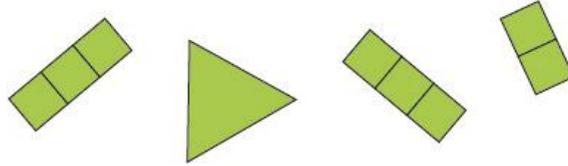


<p>A.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 + 135 = 290$ aros más que conos	<p>B.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 - 135 = 20$ aros más que conos
<p>C.</p> $70 + 70 = 140$ conos y aros $65 + 85 = 150$ conos y aros $150 + 140 = 290$ aros más que conos	<p>D.</p> $70 + 70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

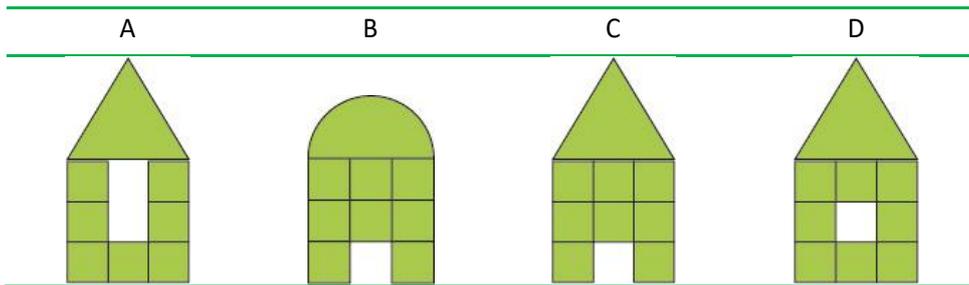
22

3CM2782

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



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



23

3CM2763

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

Elige la respuesta correcta:

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

24

3CM2765

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

Elige la opción correcta:

- A. 60
- B. 70
- C. 75
- D. 80



25

3CM2767

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

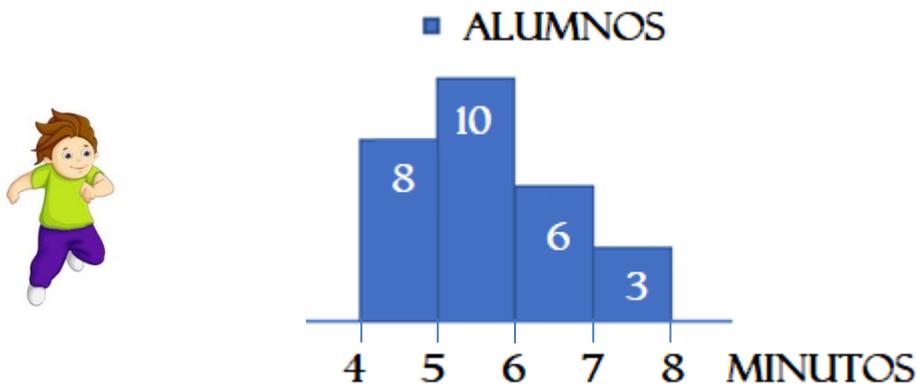
				
cuadrado	cinco	rectángulo	tres	circunferencia

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

26

3CM2768

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



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

	Sí	No
El total de alumnos que han participado en la carrera.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El número de alumnos que ha tardado 6 minutos y medio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El número de alumnos que ha realizado el circuito en menos de 6 minutos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El tiempo que ha tardado en hacer la carrera David, uno de los alumnos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Día de senderismo

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



27

3CM2426

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



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

28

3CM2427

Fíjate en el mapa de arriba. Caminarán desde el pueblo hasta el castillo y desde allí irán al lago donde descansarán y desayunarán. Después regresarán al pueblo pasando por un puente muy antiguo. ¿Cuántos metros recorrerán?

Suma las distancias para calcular el total de metros que van a caminar.

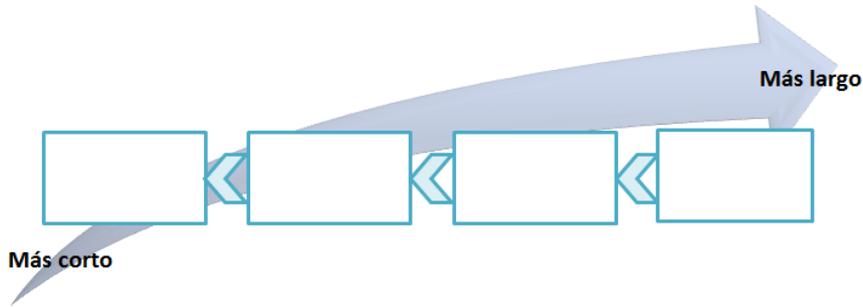
$$\begin{array}{r}
 1\ 5\ 8\ 3 \\
 \ 6\ 3\ 8 \\
 +\ 1\ 3\ 8\ 5 \\
 1\ 0\ 5\ 8 \\
 \hline
 \square\ \square\ \square\ \square
 \end{array}$$

29

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

3CM2428

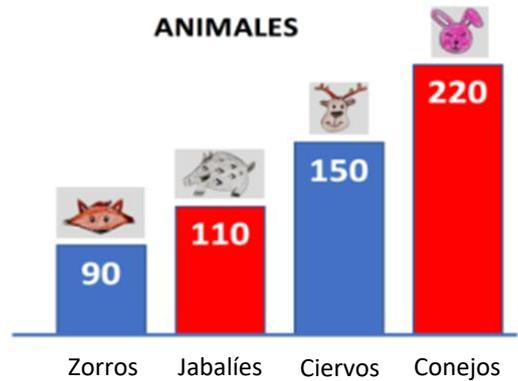
$$1583 \text{ m} - 638 \text{ m} - 1385 \text{ m} - 1058 \text{ m}$$



30

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

3CM2429



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

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

31

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

3CM2431

Rodea la opción correcta:

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



32

3CM2432

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



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

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

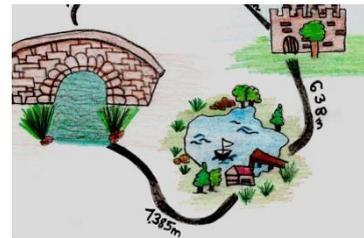
33

3CM2434

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

Completa las casillas:

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



Comprobación:

34

3CM2435

De camino al pueblo, desde el autobús, se han encontrado con varias señales de tráfico con formas geométricas. **Relaciónalas con su imagen mediante flechas**:



•

• Círculo



•

• Triángulo



•

• Rectángulo

Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

Guía de codificación
Información para el profesorado



3^{er}

curso de Educación Primaria
Curso 2018-2019

Competencia matemática



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

inee

Instituto Nacional
de Evaluación
Educativa

Evaluación de 3.º de Educación Primaria. Curso 2018/19

Guía de codificación

Competencia matemática

Unidades de evaluación:

Nos vamos de acampada

La dama de la lámpara: Florence Nightingale

La Gran Misión

Día de senderismo

Situación de los ítems en la matriz de especificaciones

Nos vamos de acampada

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

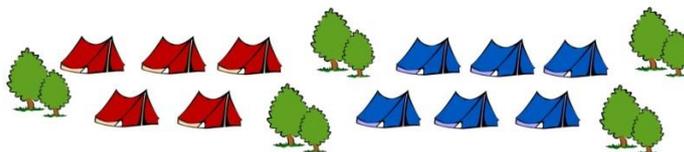


Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2210		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>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

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

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

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

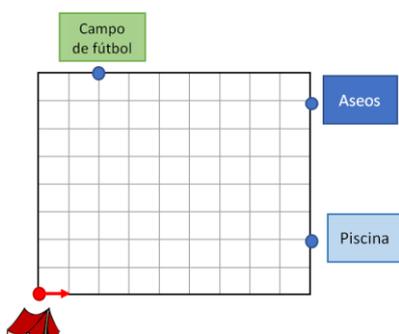


En total han ido _____ personas.

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

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

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



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

¿A qué lugar han llegado Silvia y Eva?

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: "Al campo de fútbol" o cualquier expresión que contenga "campo de fútbol" o "fútbol" o "campo".
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

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

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

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

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2215		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>Todos se lo han pasado genial con el juego. Ahora Carmen, una de las monitoras, les va a explicar las normas a tener en cuenta en el campamento para una buena convivencia. Carmen pone especial importancia en la hora de dormir, pues es necesario estar bien descansados para poder disfrutar. Por eso les informa de que la hora de acostarse será a las once de la noche y la hora de levantarse será a las ocho de la mañana.</p>				
				
Rodea la opción que indica las horas que va a dormir:				
<p>A. Dormirán 7 horas. B. Van a dormir 8 horas. C. Serán 9 las horas destinadas al descanso. D. Estarán bien descansados con sus 10 horas de sueño.</p>				
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. Serán 9 las horas destinadas al descanso.			
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D .			
Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.				

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

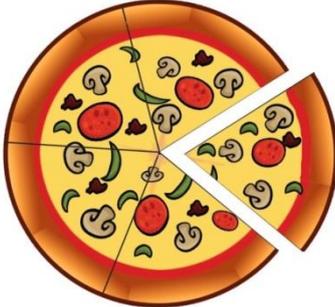
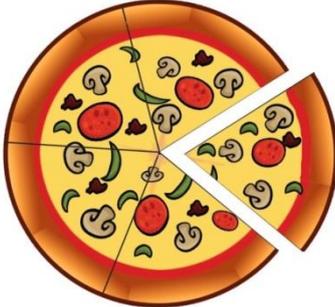
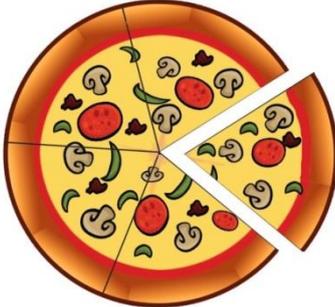
Carmen, la monitora, ha colocado en el tablón de anuncios el menú que tendrán durante los días del campamento.

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

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

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2217																	
Competencia matemática																			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nos vamos de acampada																			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.																		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.																		
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>																	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana fracciones sencillas (propias con denominador hasta 5).																		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>															
<p>Hoy es miércoles y tienen pizza para comer. Cada pizza se ha dividido en cinco partes iguales. María se ha tomado dos trozos, Jorge un trozo y el resto se lo ha comido Laura.</p> <p>Escribe qué fracción de pizza se ha comido cada uno:</p>																			
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 30%; vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> • María se ha comido • Jorge se ha comido • Laura se ha comido </td> <td style="width: 20%; text-align: center; vertical-align: top;"> <table style="margin: auto; border: none;"> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> </table> </td> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> </tr> </table>					<ul style="list-style-type: none"> • María se ha comido • Jorge se ha comido • Laura se ha comido 	<table style="margin: auto; border: none;"> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> </table>		—		—		—		—		—		—	
<ul style="list-style-type: none"> • María se ha comido • Jorge se ha comido • Laura se ha comido 	<table style="margin: auto; border: none;"> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; margin: 0 auto;"></td></tr> <tr><td style="border: none; text-align: center;">—</td></tr> </table>		—		—		—		—		—		—						
—																			
—																			
—																			
—																			
—																			
—																			
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta: María se ha comido $2/5$. Jorge se ha comido $1/5$. Laura se ha comido $2/5$.</p>																		
	<p>Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.</p>																		

La dama de la lámpara: Florence Nightingale

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

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



anonymous
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Florence_Nightingale_Coloured_illustration_by_A._Viner_1_Welcome_V0006574.jpg), Florence Nightingale.
Coloured lithograph by J. A. Viner, 1 Welcome V0006574",
<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>figcode

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	Código de ítem: 3CM3102
---	-----------------------------------

Competencia matemática

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

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

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

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



La figura ocupa _____ cuadrados

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM3103																										
Competencia matemática																												
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale																												
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.																											
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.																											
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>		Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>																									
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Interpreta datos y mensajes de textos 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"/>																								
<p>Florence solía registrar y organizar la información desde muy pequeña. Tenía una colección de conchas de mar y las clasificó con unas tablas. Observa la siguiente tabla en la que se ha anotado la longitud y el peso de diferentes conchas:</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre</th> <th>Concha</th> <th>Longitud (cm)</th> <th>Peso (g)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vieira</td> <td></td> <td>15</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Almeja</td> <td></td> <td>6</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Turritela</td> <td></td> <td>3</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Mejillón</td> <td></td> <td>8</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Caracola</td> <td></td> <td>20</td> <td>150</td> </tr> </tbody> </table>			Nombre	Concha	Longitud (cm)	Peso (g)	Vieira		15	100	Almeja		6	15	Turritela		3	5	Mejillón		8	4	Caracola		20	150
Nombre	Concha	Longitud (cm)	Peso (g)																									
Vieira		15	100																									
Almeja		6	15																									
Turritela		3	5																									
Mejillón		8	4																									
Caracola		20	150																									
<p>Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:</p>																												
		Verdadero	Falso																									
El mejillón mide más que la turritela.																												
La concha más pesada es la vieira.																												
La caracola pesa más que la almeja.																												
La turritela es la concha más pequeña.																												
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta: V – F – V – V</p>																											
	<p>Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.</p>																											

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	Código de ítem: 3CM3104
---	-----------------------------------

Competencia matemática

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

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

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

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

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

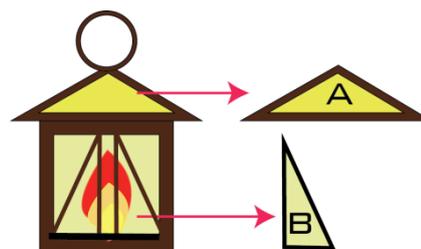
Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM3105		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La dama de la lámpara: Florence Nightingale				
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	Código de ítem: 3CM3108
---	-----------------------------------

Competencia matemática

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

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

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

En la tabla aparecen los precios de la entrada.

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

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

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

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

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

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

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

Rodea la opción correcta:

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	Código de ítem: 3CM3110
--	-----------------------------------

Competencia matemática

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

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

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

Observa el listado y completa con UNA palabra cada hueco:



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

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

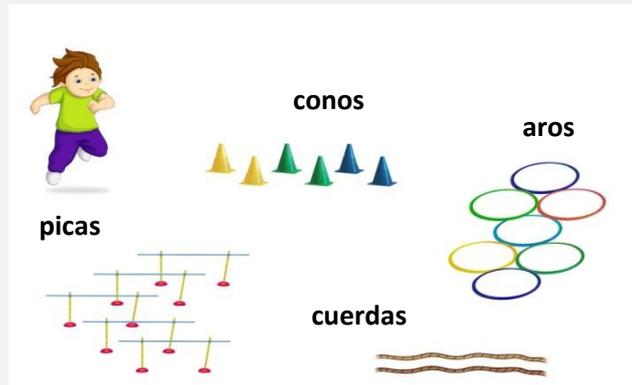
La Gran Misión

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

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

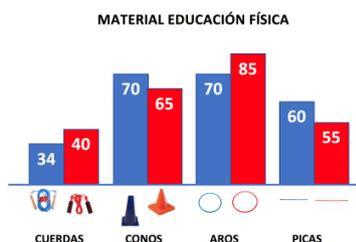
Hoy Juan nos ha llevado a un polideportivo muy grande donde vamos a preparar La Gran Misión.

¿Nos acompañas?



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

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



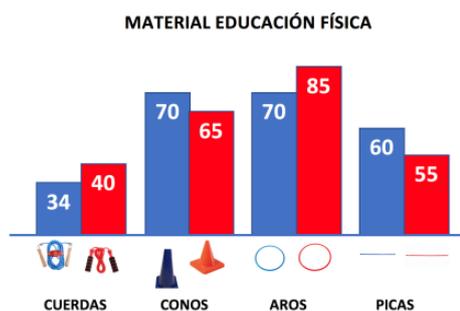
Marca con una X donde corresponda:

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

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

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

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



Marca con una X donde corresponda:

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

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

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

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

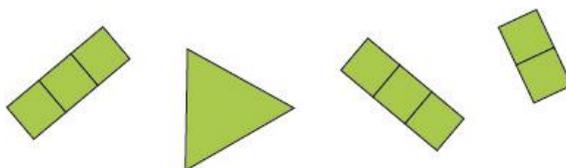


<p>A.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 + 135 = 290$ aros más que conos	<p>B.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 - 135 = 20$ aros más que conos
<p>C.</p> $70 + 70 = 140$ $65 + 85 = 150$ $150 + 140 = 290$ aros más que conos	<p>D.</p> $70 + 70 = 140$ $65 + 85 = 150$ $150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

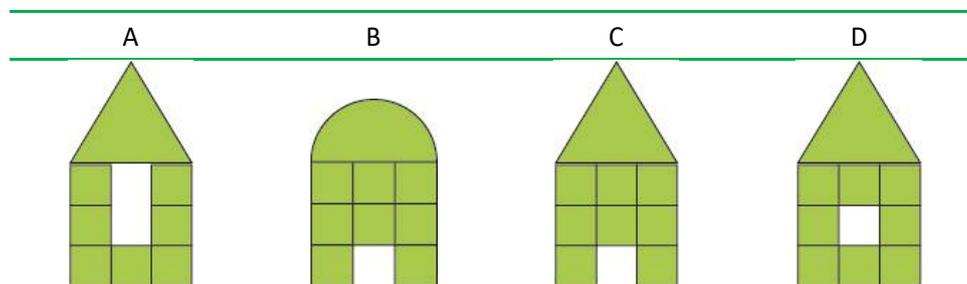
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>B.</p> $70 + 65 = 135$ conos $70 + 85 = 155$ aros $155 - 135 = 20$ aros más que conos
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D.</p> <p>Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco</p>

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

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



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



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

Respuesta correcta:



Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: **A, B, C o D.**

Código 7: respuesta nula.

Código 9: respuesta en blanco.

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

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

Elige la respuesta correcta:

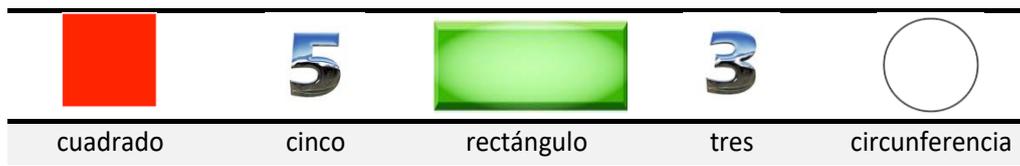
- A. Sí lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido 600 metros.
- B. Sí lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido 800 metros.
- C. No lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá recorrido solo 500 metros.
- D. No lo conseguirá porque cuando lleve 5 minutos habrá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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2765		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Analizar y aplicar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Calcula dobles y mitades.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>En el circuito también hay 35 aros y muchas picas. ¿Cuántas picas hay si son el doble que de aros?</p> <p>Elige la opción correcta:</p> <p style="text-align: center;">A. 60 B. 70 C. 75 D. 80</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 50px;">   </div>				
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: B. 70			
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D.			
<p>Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.</p>				

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2767		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: La Gran Misión				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Describe formas (polígonos, círculos) a partir de la manipulación y la observación de sus elementos característicos utilizando un vocabulario geométrico adecuado (vértices, lados, ángulos).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

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



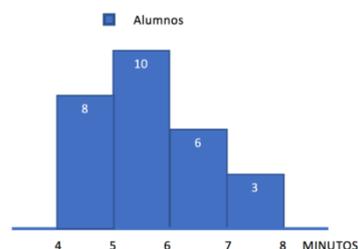
- Tiene _____ vértices y _____ lados: tiene forma de pentágono.
- Tiene 4 lados iguales y 4 ángulos rectos: tiene forma de _____.
- No tiene vértices, ni lados; es una línea curva cerrada. Tiene forma de _____.
- Tiene _____ lados y _____ vértices: tiene forma de triángulo.

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

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

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

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



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

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

Día de senderismo

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



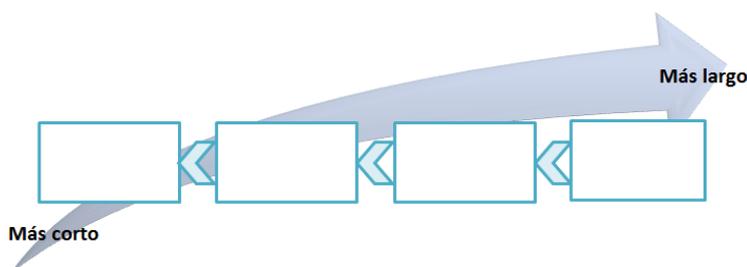
Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2426		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Aproxima números naturales a las decenas, centenas y millares.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>El punto de partida de la ruta de senderismo es el pueblo cuya población se aproxima más a 6000 habitantes. Observa la información de estos pueblos y rodea la opción correcta:</p>				
				
<p>A. Parralán B. Quintana C. San Antón D. Zamala</p>				
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta: C. San Antón</p>			
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D.</p> <p>Código 7: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.</p>			

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

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

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

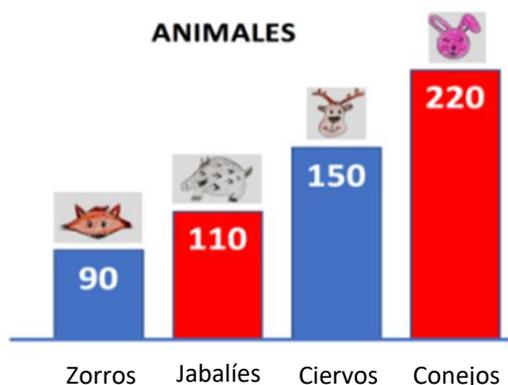
1583 m - 638 m - 1385 m - 1058 m.



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: 638 m < 1058 m < 1385 m < 1583 m.
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2429	
Competencia matemática			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números naturales (hasta 10 000) interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>
			Abierta <input type="checkbox"/>

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



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

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

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

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

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

Rodea la opción correcta:

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



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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2432		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas: ¿qué quiero averiguar?, ¿qué datos tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿me he equivocado al hacerlo?, ¿es adecuada la solución?			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

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



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

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		Código de ítem: 3CM2434		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Día de senderismo				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (naturales hasta 10 000; multiplicaciones por dos cifras como máximo; divisor de una cifra).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

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

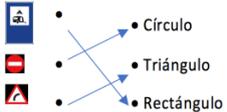
Completa las casillas:

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



Comprobación:

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

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

Situación de los ítems en la matriz de especificaciones

Procesos cognitivos		Bloques de contenidos												Total				
		Números			Medida		Geometría		Incertidumbre y datos		Subtotal			Total				
		Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Ítems	%	% previsto	Ítems	%	% previsto			
Conocer y reproducir	Acceso e identificación	3CM2212			3CM2216		3CM3101											
		3CM3110					3CM3106											
	Comprensión	3CM2427	3CM2429			3CM3102			3CM2760									40%
Aplicar y analizar	Aplicación	3CM2434	3CM2759															
		3CM2213	3CM2428	3CM3109	3CM2763	3CM3107			3CM2761									
Razonar y reflexionar	Análisis	3CM2426	3CM3108	3CM3104	3CM2215		3CM2767											
		3CM2765	3CM3103						3CM2768									
Síntesis y creación	Juicio y valoración	3CM2210		3CM2214		3CM2211												
			3CM2431	3CM2432														
Subtotal	Ítems	9	7	3	4	2	5	2	2	2	2	2	2	34,00				100%
	%	26,5%	20,6%	8,8%	11,8%	5,9%	14,7%	5,9%	5,9%	5,9%	5,9%	5,9%	5,9%					
	% previsto	25,0%	25,0%	10,0%	10,0%	5,0%	15,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%	5,0%					
TOTAL	%	47,1%		20,6%	20,6%	20,6%	20,6%	11,8%										
	% previsto	50,0%		20,0%	20,0%	20,0%	20,0%	10,0%										



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”. En esta ley también se especifica que el objetivo de esta evaluación, que tiene carácter diagnóstico, es que el centro educativo, el equipo docente y las familias del alumnado reciban información y orientación para adoptar las medidas de mejora más adecuadas.

«Pruebas de la evaluación de 3.º curso de Educación Primaria. Curso 2018-2019» agrupa, en un solo volumen, las pruebas que el alumnado escolarizado en los centros del ámbito de competencia del Ministerio de Educación y Formación Profesional (centros en las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, centros docentes en el exterior y Centro Integrado de Enseñanzas Regladas a Distancia [CIERD]) realizó con carácter censal en dicho año académico, e incluye, además de las pruebas, sus correspondientes guías de codificación para cada competencia evaluada. 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).

Con la publicación de estas pruebas y de su guía de codificación se pretende aportar material que pueda ser de utilidad a las administraciones educativas y a los profesionales e investigadores interesados en la evaluación de carácter competencial y del sistema educativo.