



# Pruebas de evaluación de 3<sup>er</sup> curso de Educación Primaria

---



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE**

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

Instituto Nacional de Evaluación Educativa

**Madrid 2015**

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

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

Pruebas de evaluación de 3<sup>er</sup> curso de Educación Primaria 2015



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
CULTURA Y DEPORTE  
Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Edita

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA  
Subdirección General  
De Documentación y Publicaciones

Edición: 2015

NIPO: 030-15-270-4 línea

030-15-269-1 ibd

ISBN: 978-84-369-5649-8

# Índice

	Pág.
1. Prueba de competencia en comunicación lingüística	6
• Comprensión oral y escrita	6
• Expresión escrita	23
2. Guía de codificación de la competencia en comunicación lingüística	32
• Comprensión oral y escrita	32
• Expresión escrita	67
• Expresión oral	85
3. Prueba de competencia matemática	95
• 1ª parte	95
• 2ª parte	107
4. Guía de codificación de la competencia matemática	121

# Presentación

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) establece que “los centros docentes realizarán una evaluación individualizada a todos los alumnos y alumnas al finalizar el tercer curso de Educación Primaria” y “comprobará el grado de dominio de las destrezas, capacidades y habilidades en expresión y comprensión oral y escrita, cálculo y resolución de problemas en relación con el grado de adquisición de la competencia en comunicación lingüística y de la competencia matemática”. Esta evaluación será de carácter diagnóstico, con el objetivo de que el equipo docente reciba información y orientación y pueda adoptar las medidas de mejora más adecuadas. El curso 2014/2015 ha sido el primero en el que se ha realizado dicha evaluación.

Esta publicación, *Pruebas de la evaluación de 3er curso de Educación Primaria*, agrupa en un solo volumen las pruebas que realizaron en esta primera edición los alumnos escolarizados en los centros de las ciudades de Ceuta y Melilla, en los centros docentes en el exterior y en el Centro para la Innovación y Desarrollo de la Educación a Distancia (CIDEAD). Se incluyen las pruebas y su guía de codificación para las dos competencias evaluadas.

La prueba de competencia en comunicación lingüística está organizada en dos cuadernillos: el primero de ellos se dirige a la evaluación de las destrezas de comprensión y el segundo a la destreza de expresión escrita. La guía de evaluación de la competencia lingüística, incluye pautas para evaluar la expresión oral, junto con una rúbrica de evaluación. De igual manera, la prueba de competencia matemática está organizada en dos cuadernillos que incluyen tanto preguntas de cálculo como de resolución de problemas.

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): [www.mecd.gob.es/inee/Evaluacion\\_tercero\\_Primeria.html](http://www.mecd.gob.es/inee/Evaluacion_tercero_Primeria.html)

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

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

Prueba de comprensión oral y escrita



## INSTRUCCIONES

En esta actividad vas a escuchar y a leer una serie de textos y tendrás que responder a unas preguntas. Presta mucha atención.

Si no sabes contestar alguna pregunta, no pierdas tiempo y pasa a la siguiente.

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?

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

Si decides cambiar la respuesta a una pregunta, 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 2

¿Cuántos meses tiene un año?

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

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

### Ejemplo 3

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

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

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

### Ejemplo 4

¿Cuántos meses tiene un año?

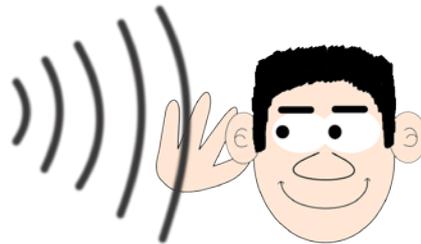
Un año tiene  meses.

## AUDIO 1

El primer ejercicio consiste en ESCUCHAR. En primer lugar verás las preguntas relacionadas con lo que vas a oír, pero no tendrás que contestar nada todavía. A continuación escucharás el texto dos veces seguidas y, finalmente, tendrás tiempo para contestar una a una las preguntas que viste al inicio.

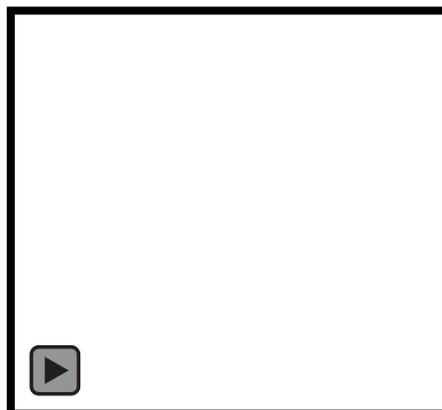
Presta mucha atención para que puedas responder a las preguntas correctamente.

***¡Escucha atentamente!***



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

Haga clic en el recuadro de abajo para escuchar el audio o  
en el título para descargarlo de Internet.



**1. ¿Cómo era la cola de la vaca?**

- A. Bonita.
- B. Castaña.
- C. Brillante.
- D. Pequeña.

**2. ¿Por qué está llorando la vaca? Porque...**

- A. no sabe dónde está su hijo.
- B. no quedaba nadie en Aravaca.
- C. los brujos y duendes se han ido.
- D. los brujos y duendes la subieron al tejado.



**3. ¿A quién se han llevado los brujos y los duendes?**

- A. Al potro.
- B. Al cabrito.
- C. Al ternero.
- D. Al cordero.

**4. ¿Qué tipo de texto has escuchado?**

- A. Una poesía.
- B. Una novela.
- C. Un anuncio.
- D. Una entrevista.

**5. Elige el mejor título para el texto que acabas de escuchar:**

- A. Brujos y duendes.
- B. La cola de la vaca.
- C. La vaca de Aravaca.
- D. Los duendes del tejado.

## AUDIO 2

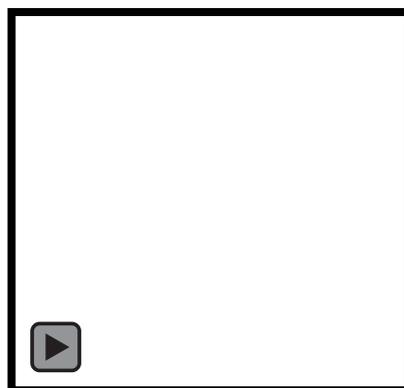
Ahora te pedimos que vuelvas a prestar atención a lo que vas a ESCUCHAR para que puedas responder a las preguntas. Como en el audio anterior, primero verás las preguntas relacionadas con lo que vas a oír, pero no tendrás que contestar nada todavía. A continuación escucharás el texto dos veces seguidas y, finalmente, tendrás tiempo para contestar una a una las preguntas que viste al inicio.

***¡Escucha atentamente!***



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

Haga clic en el recuadro de abajo para escuchar el audio o en el título para descargarlo de Internet.



**6. ¿En qué se diferenciaban los pájaros al principio de los tiempos?**

- A. En el color y la altura.
- B. En la forma y el color.
- C. En el nombre y el color.
- D. En el nombre y la forma.

**7. ¿Por qué llamaron los pájaros a la Madre naturaleza? Porque...**

- A. habían discutido con las flores.
- B. no estaban contentos con su color.
- C. había reunión en el Claro del Bosque.
- D. tenían que organizar la fiesta de primavera.

**8. ¿Quién avisó de la reunión a todos los pájaros?**

- A. El águila.
- B. La urraca.
- C. El gorrión.
- D. La Madre Naturaleza.



**9. ¿Qué será el claro del bosque? Un lugar en el bosque...**

- A. rocoso y húmedo.
- B. con muchos árboles.
- C. despejado y sin árboles.
- D. en la cima de la montaña.

**10. ¿Qué hizo la Madre Naturaleza para animar al gorrión?**

- A. Le quitó el color a otro pájaro.
- B. Le prometió que otro día lo pintaría.
- C. Le pintó el pico con un poco de pintura.
- D. Trajo otro bote de pintura para pájaros.

**11. Según el cuento, ¿por qué los gorriones son marrones? Porque...**

- A. quieren parecerse al águila.
- B. no le dejaron cambiar de color.
- C. era el color que más le gustaba.
- D. ya no quedaban colores en la paleta.

## LECTURAS

Para responder a las siguientes preguntas debes LEER con mucha atención los textos que te presentamos y observar las imágenes que acompañan a los textos.

### UNA HISTORIA DE AVENTURAS

Observa la cubierta de este libro y contesta a las siguientes preguntas.

Atraído desde pequeño por la misteriosa belleza del volcán Tajumulco, Nahil, un muchacho de la comunidad indígena maya, decide subirlo en solitario. Hijo de uno de los sabios de su poblado, Nahil ha crecido escuchando las hermosas historias sobre dioses, héroes y aventuras que su padre cuenta a los valientes guerreros de la tribu. Estas leyendas hablan sobre animales feroces, genios y demonios que viven en el volcán; pero las historias más oscuras e intrigantes se sitúan en su cima, donde vive Tepeu, el gran dios del cielo para los mayas.

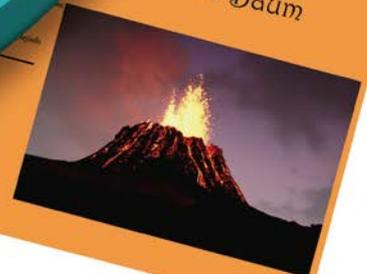
El autor nos mantiene atentos, no solo por las aventuras que corre Nahil, sino por la descripción de las regiones por donde pasa, así como sus habitantes y costumbres. Aunque no es una historia real, se ha inspirado en el relato de los pueblos sobre Aruma, una muchacha que hace mucho tiempo subió descalza hasta su cumbre, atraída por una fuerza inexplicable.

---

*BRUNO BAUM, nació en Alemania. Inició sus estudios de historia en Francia, mudándose posteriormente a Inglaterra, en la cual trabajó como historiador. En uno de sus muchos viajes, se enamoró de una bióloga de prestigio y, desde entonces, viven juntos en Guatemala; ahí es donde Bruno Baum comienza a interesarse por los indígenas, sus tradiciones y leyendas, contando ese alucinante mundo en sus libros.*

---

**Nahil  
y el volcán**  
Bruno Baum



**12. ¿Cómo se llama el dios maya del cielo?**

- A. Nahil.
- B. Tepeu.
- C. Aruma.
- D. Tajumulco.

**13. ¿Quién es Bruno Baum?**

- A. El padre de Nahil.
- B. El autor de este libro.
- C. El hijo de uno de los sabios.
- D. El protagonista de la historia.

**14. Leyendo el resumen que aparece en la cubierta del libro, ¿qué te puedes encontrar en el volcán según las leyendas mayas?**

- A. Gigantes, duendes y hadas.
- B. Duendes y animales fantásticos.
- C. Tesoros y cofres llenos de monedas.
- D. Animales feroces, genios y demonios.

**15. Selecciona si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.**

	Verdadero	Falso
Bruno Baum vive en el Tajumulco.		
Bruno Baum nació en Alemania.		
La comunidad del protagonista es Tepeu.		
Nahil decide subir el volcán Tajumulco.		

**16. En la portada de este libro hay un dibujo ¿por qué lo habrán puesto? Porque...**

- A. es un dibujo del autor.
- B. sirve para decorar el libro.
- C. muestra dónde ocurre la historia.
- D. es un anuncio para vender más libros.

**17. ¿En qué país crees que se inspira el autor para escribir el libro? En...**

- A. Francia.
- B. Alemania.
- C. Inglaterra.
- D. Guatemala.

**18. ¿Quién cuenta las historias sobre el volcán Tajumulco en la comunidad maya?**

- A. Bruno Baum.
- B. El padre de Nahil.
- C. Nahil a sus amigos.
- D. Los valientes guerreros.

**LA PRUEBA CONTINÚA EN LA SIGUIENTE PÁGINA**



## CÓMO HACER UN "BIZCOCHO CEBRA"

### **Ingredientes:**

- 4 huevos
- Medio vaso de leche
- 250 gramos de azúcar
- 1 vaso de aceite de oliva
- 450 gramos de harina de trigo
- 1 cucharadita de levadura en polvo
- 1 cucharadita de esencia de vainilla
- 1 cucharada de chocolate en polvo
- Mantequilla para untar



### **Realización:**

1. Primero pon a calentar el horno a 180 grados, siempre con ayuda de un adulto.
2. En un bol añade los huevos enteros, el azúcar, la leche, el aceite y la esencia de vainilla. Bate todo hasta que consigas una masa de color claro, con una batidora o a mano.
3. Cuando esté todo bien mezclado, añade la harina junto con la levadura y vuelve a batir hasta que la masa esté muy suave.
4. Vierte la mitad de la mezcla en otro bol y añádele una cucharada de chocolate en polvo. Después lo batiremos y quedará una mezcla oscura.
5. Ahora unta el molde con la mantequilla y a continuación añade dos cucharadas soperas de la mezcla clara en el centro; luego dos cucharadas de la mezcla oscura y así iremos turnando los colores hasta que se acaben las mezclas.
6. Mete el molde en el horno unos 30-40 minutos. Sabrás que el bizcocho está terminado si metes un cuchillo y, al sacarlo, sale limpio. Espera a que se enfríe y ¡buen provecho!

**19. ¿Cuántos ingredientes diferentes tiene esta receta?**

- A. Diez
- B. Siete
- C. Nueve
- D. Quince

**20. Lee las instrucciones para hacer el bizcocho y selecciona si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.**

	Verdadero	Falso
Se necesitan 450 gramos de harina de maíz.		
Hay que calentar el horno a 180 grados.		
El molde se unta con mantequilla.		
La mezcla solo se puede batir con batidora.		
Se necesita un vaso de aceite de girasol.		

**21. ¿Por qué crees que se llama “bizcocho cebra”? Porque...**

- A. está hecho con café y harina.
- B. sus capas se parecen a la piel de la cebra.
- C. es el bizcocho de la asociación de amigos de las cebras.
- D. hay que batir la mezcla con la fuerza y rapidez de una cebra.

**22. ¿Por qué una de las mezclas queda oscura? Porque...**

- A. no la hemos batido.
- B. se ha quemado en el horno.
- C. hemos añadido harina de trigo.
- D. hemos añadido chocolate en polvo.

**23. Si después de 30-40 minutos en el horno, metemos el cuchillo en el bizcocho y sale manchado, ¿cómo estará el bizcocho? Estará...**

- A. listo para sacarlo del horno y comérselo.
- B. muy frío y habrá que esperar a que se caliente.
- C. poco hecho y necesitará más tiempo en el horno.
- D. demasiado duro y habrá que hacer otro bizcocho.

24. Ahora te daremos parte de la receta desordenada. Complétala con las siguientes palabras para que quede ordenada y con sentido:

Finalmente – Después – Primero - A continuación



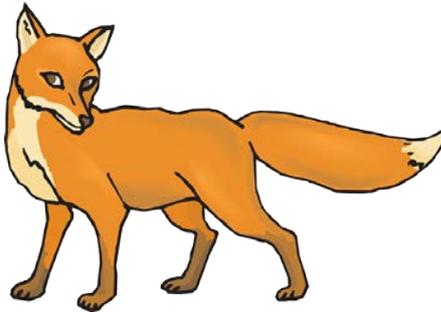
- \_\_\_\_\_ unta el molde con la mantequilla...
- \_\_\_\_\_ añade la harina junto con la levadura...
- \_\_\_\_\_ mételo en el horno 30-40 minutos...
- \_\_\_\_\_ añade los huevos enteros, el azúcar, la leche,  
el aceite y la esencia de vainilla ...

**LA PRUEBA CONTINÚA EN LA SIGUIENTE PÁGINA**



## LA ZORRA Y LA CIGÜEÑA

Un día, la zorra invitó a la cigüeña a un rico almuerzo. La zorra sirvió la sopa en unos platos llanos, llanísimos, y de unos pocos lengüetazos terminó su comida. A la cigüeña se le hacía “el pico agua”, pero como el plato era llano, llanísimo, y su pico era largo, larguísimo, no consiguió tomar ni un traguito.



- ¿No le ha gustado el almuerzo, señora cigüeña? -le preguntó la zorra relamiéndose.

- Todo estuvo muy rico -dijo ella-. Ahora quiero invitarla yo. Mañana la espero a comer en mi casa.

Al día siguiente, la cigüeña sirvió la comida en unos botellones altos, altísimos, de cuello muy estrecho. Tan estrecho que la zorra no pudo meter dentro ni la puntita del hocico. La cigüeña, en cambio, metió en el botellón su pico largo, larguísimo, y comió hasta el último bocado. Después, mirando a la zorra, que estaba muerta de hambre, le dijo riendo:

- Por lo visto, señora zorra, le ha gustado mi comida tanto como a mí me gustó la suya.

La zorra se fue sin chistar, con la cola entre las piernas. El tramposo no puede protestar cuando le devuelven su trampa.

**Jean de La Fontaine (adaptación)**

**25. Dice el texto que a la cigüeña se le hacía “el pico agua” ¿qué quiere decir?**

- A. Que había tomado sopa.
- B. Que el caldo le había gustado.
- C. Que había bebido mucha agua.
- D. Que tenía muchas ganas de comer.

**26. ¿En qué recipiente consiguió comer la zorra? En un...**

- A. plato llano.
- B. plato hondo.
- C. cuenco pequeño.
- D. botellón estrecho.

**27. Cuando la zorra preguntó a la cigüeña si le había gustado la comida, la cigüeña ¿cómo respondió?**

- A. Riendo.
- B. Llorando.
- C. Fingiendo.
- D. Criticando.

**28. El recipiente que utilizó la cigüeña para servir su comida se parecía a...**

- A. un tubo.
- B. un queso.
- C. una rueda.
- D. una campana.

**29. Este texto es...**

- A. una poesía.
- B. una fábula.
- C. una historia real.
- D. una obra de teatro.

**30. ¿Qué nos enseña la historia?**

- A. Que donde comen dos comen tres.
- B. Que el tramposo recibe su merecido.
- C. Que la cigüeña y la zorra son enemigas.
- D. Que en los platos llanos se come la sopa.

**¡MUCHAS GRACIAS POR TU TRABAJO!**

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

## Prueba de expresión escrita



## INSTRUCCIONES

En esta actividad vas a realizar una serie de ejercicios. Te daremos pistas sobre cómo hacerla.

Algunos ejercicios serán muy cortos, solo tendrás que escribir algunas frases; otros, algo más largos, en los que tendrás que escribir una pequeña redacción.

Te damos algunos consejos:

- Evita las repeticiones.
- Usa signos de puntuación: punto y seguido para separar frases, punto y aparte para separar párrafos y las comas cuando sea necesario.
- Cuida la ortografía. Utiliza una letra clara y sin faltas.



**ESCRIBIMOS...**

## **EL CUENTO HECHO CON CUENTOS**

A los duendes que escriben los cuentos famosos se les han terminado todas sus ideas.

¡Vamos a ayudarles! ¿Y si escribimos un cuento hecho con cuentos?

Para hacer una **receta de cuentos** necesitamos:

### **Ingredientes:**



Un dragon



Un príncipe



Una bruja



Un hada

Mezcla bien los personajes, añade un poco de magia y escribe el cuento.

### **No olvides:**

- 1. Incluir, al menos, tres personajes.**
- 2. Describir uno de los personajes.**
- 3. Empezar con la frase “Hace mucho, mucho tiempo...”.**



**LA PRUEBA CONTINÚA EN LA SIGUIENTE PÁGINA**



ESCRIBIMOS...

## ¡CON LA COMIDA SÍ SE JUEGA!

¿Sabes con qué se ha hecho este muñeco?



¡Exacto! ¡Has acertado! Está hecho de frutas y verduras.

1. Ahora necesitarías ir al frigorífico y coger cinco frutas y verduras. ¿Cuáles escogerías?

1  \_\_\_\_\_

2  \_\_\_\_\_

3  \_\_\_\_\_

4  \_\_\_\_\_

5  \_\_\_\_\_



**2. A continuación, escribe en cinco pasos cómo construir tu muñeco. Te damos el Paso 1. Recuerda que debes utilizar las frutas y verduras que has elegido en el ejercicio anterior.**

Paso 1:



Coger del frigorífico las frutas y verduras y unos palillos del cajón del armario de la cocina.

Paso 2:



---

---

---

Paso 3:



---

---

---

Paso 4:



---

---

---

Paso 5:



---

---

---

(No escribir en esta hoja)

<b>CLE20</b>	0	1	
<b>CLE21</b>	0	1	2
<b>CLE22</b>	0	1	
<b>CLE23</b>	0	1	
<b>CLE24</b>	0	1	
<b>CLE25</b>	0	1	
<b>CLE26</b>	0	1	

<b>CLE27</b>	0	1
<b>CLE28</b>	0	1
<b>CLE29</b>	0	1
<b>CLE30</b>	0	1
<b>CLE31</b>	0	1
<b>CLE32</b>	0	1
<b>CLE33</b>	0	1

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

## Prueba de comprensión oral y escrita

Guía de codificación

Información para el profesorado

**Primer estímulo: audio con título omitido (“La vaca de Aravaca”)**

En Aravaca  
me encontré una vaca  
de hermosa cola,  
lloriqueando sola.  
Señora vaca,  
¿y por qué llora?  
Por mi hijito, ¡ay!  
Se lo han llevado  
brujos y duendes  
por el tejado.

*Gloria Fuertes (adaptación)*

**Descripción de los ítems de la unidad**

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC01	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La vaca de Aravaca”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Comprende el significado de palabras sinónimas y antónimas en diferentes oraciones.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>1. ¿Cómo era la cola de la vaca?</b></p> <p>A. Bonita. B. Castaña. C. Brillante. D. Pequeña.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: A. Bonita.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC02	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La vaca de Aravaca”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>2. ¿Por qué está llorando la vaca? Porque...</b></p> <p>A. no sabe dónde está su hijo.  B. no quedaba nadie en Aravaca.  C. los brujos y duendes se han ido.  D. los brujos y duendes la subieron al tejado.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: A. no sabe dónde está su hijo.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC03	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La vaca de Aravaca”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p>3. <b>¿A quién se han llevado los brujos y los duendes?</b></p> <p>A. Al potro.  B. Al cabrito.  C. Al ternero.  D. Al cordero.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: C. Al ternero.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC04	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La vaca de Aravaca”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica diferentes géneros textuales: cuentos, descripciones, explicaciones, recetas, adivinanzas y canciones.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>4. ¿Qué tipo de texto has escuchado?</b></p> <p>A. Una poesía.  B. Una novela.  C. Un anuncio.  D. Una entrevista.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: A. Una poesía.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC05	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La vaca de Aravaca”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta un título.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>5. Elige el mejor título para el texto que acabas de escuchar</b></p> <p>A. Brujos y duendes.  B. La cola de la vaca.  C. La vaca de Aravaca.  D. Los duendes del tejado.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: C. La vaca de Aravaca.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

## **Segundo estímulo: EL COLOR DE LOS PÁJAROS**

Al principio de los tiempos todos los pájaros eran de color marrón, sólo se diferenciaban en el nombre y la forma. Pero sintieron envidia de los colores de las flores y llamaron a la Madre Naturaleza para cambiar de color.

El Águila anunció a todos que la reunión para cambiar de color sería en el claro del bosque la siguiente semana.

Llegado el gran día, todos se reunieron muy alborotados alrededor de la Madre Naturaleza y, en fila, iban eligiendo sus colores.

La primera fue la Urraca:

—Quiero ser negra con algunas plumas de tono azul, blanco el pecho y blanca la punta de las alas.

El Periquito fue el siguiente:

—Yo quiero manchas blancas, azules y amarillas por todo el cuerpo.

El Pavo Real pidió para su hermosa cola colores que se vieran desde muy lejos: azul, verde, amarillo, rojo chillón y dorado.

Eligieron uno a uno sus colores pero había tantos pájaros que, cuando le llegó el turno al pobre gorrión, la pintura se había acabado. Triste alzó el vuelo camino a casa cuando escuchó:

—Espera —gritó la Madre Naturaleza—, he encontrado una pequeña gota de color amarillo en mi paleta.

El Gorrión se acercó corriendo muy contento. La Madre Naturaleza mojó su pincel en la gota y agachándose tiernamente le pintó una pequeñísima mancha en el pico.

Por eso, si os fijáis detenidamente en los gorriones, podréis descubrir el último color que la Madre Naturaleza utilizó para colorear a todas las aves del mundo.

## Descripción de los ítems de la unidad

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC06	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El color de los pájaros”</b>			
TIPO DE TEXTO	Descriptivo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>6. ¿En qué se diferenciaban los pájaros al principio de los tiempos?</b></p> <p>A. En el color y la altura.          B. En la forma y el color.          C. En el nombre y el color.          D. En el nombre y la forma.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>          Código 1: C. En el nombre y la forma.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>          Código 0: Cualquier otra respuesta.          Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC07	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El color de los pájaros”</b>			
TIPO DE TEXTO	Descriptivo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>7. ¿Por qué llamaron los pájaros a la Madre naturaleza? Porque...</b></p> <p>A. habían discutido con las flores.  B. no estaban contentos con su color.  C. había reunión en el Claro del Bosque.  D. tenían que organizar la fiesta de primavera.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: B. no estaban contentos con su color.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC08	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El color de los pájaros”</b>			
TIPO DE TEXTO	Descriptivo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>8. ¿Quién avisó de la reunión a todos los pájaros?</b></p> <p>A. El águila.  B. La urraca.  C. El gorrión.  D. La Madre Naturaleza.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: A. El águila.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC09	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El color de los pájaros”</b>			
TIPO DE TEXTO	Descriptivo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>9. ¿Qué será el claro del bosque? Un lugar en el bosque ...</b></p> <p>A. rocoso y húmedo.  B. con muchos árboles.  C. despejado y sin árboles.  D. en la cima de la montaña.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: C. despejado y sin árboles.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC10	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El color de los pájaros”</b>			
TIPO DE TEXTO	Descriptivo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/>		Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>10. ¿Qué hizo la Madre Naturaleza para animar al gorrión?</b></p> <p>A. Le quitó el color a otro pájaro.  B. Le prometió que otro día lo pintaría.  C. Le pintó el pico con un poco de pintura.  D. Trajo otro bote de pintura para pájaros.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: C. Le pintó el pico con un poco de pintura.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC11	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El color de los pájaros”</b>			
TIPO DE TEXTO	Descriptivo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input checked="" type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica las ideas principales y alguna secundaria de un texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>11. Según el cuento, ¿por qué los gorriones son marrones? Porque...</b></p> <p>A. quieren parecerse al águila.  B. no le dejaron cambiar de color.  C. era el color que más le gustaba.  D. ya no quedaban colores en la paleta.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: D. ya no quedaban colores en la paleta.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

### Tercer estímulo: Una historia de aventuras

Observa la cubierta de este libro y contesta a las siguientes preguntas.

Atraído desde pequeño por la misteriosa belleza del volcán Tajumulco, Nahil, un muchacho de la comunidad indígena maya, decide subirlo en solitario. Hijo de uno de los sabios de su poblado, Nahil ha crecido escuchando las hermosas historias sobre dioses, héroes y aventuras que su padre cuenta a los valientes guerreros de la tribu. Estas leyendas hablan sobre animales feroces, genios y demonios que viven en el volcán; pero las historias más oscuras e intrigantes se sitúan en su cima, donde vive Tepeu, el gran dios del cielo para los mayas.

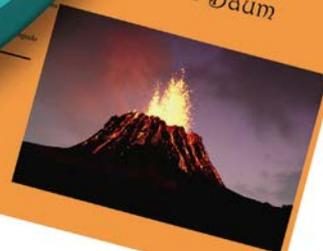
El autor nos mantiene atentos, no solo por las aventuras que corre Nahil, sino por la descripción de las regiones por donde pasa, así como sus habitantes y costumbres. Aunque no es una historia real, se ha inspirado en el relato de los pueblos sobre Aruma, una muchacha que hace mucho tiempo subió descalza hasta su cumbre, atraída por una fuerza inexplicable.

---

*BRUNO BAUM, nació en Alemania. Inició sus estudios de historia en Francia, mudándose posteriormente a Inglaterra, en la cual trabajó como historiador. En uno de sus muchos viajes, se enamoró de una bióloga de prestigio y, desde entonces, viven juntos en Guatemala; ahí es donde Bruno Baum comienza a interesarse por los indígenas, sus tradiciones y leyendas, contando ese alucinante mundo en sus libros.*

---

**Nahil  
y el volcán**  
Bruno Baum



## Descripción de los ítems de la unidad

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM N°: CLC12
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>		
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Una historia de aventuras”</b>		
TIPO DE TEXTO	Expositivo	
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información	
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.	
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta		
<p>12. <b>¿Cómo se llama el dios maya del cielo?</b></p> <p>A. Nihil.          B. Tepeu.          C. Aruma.          D. Tajumulco.</p>		
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>          Código 1: B. Tepeu.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>          Código 0: Cualquier otra respuesta.          Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>	
OBSERVACIONES		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC13	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Una historia de aventuras”</b>			
TIPO DE TEXTO	Expositivo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>13. ¿Quién es Bruno Baum?</b></p> <p>A. El padre de Nahil.  B. El autor de este libro.  C. El hijo de uno de los sabios.  D. El protagonista de la historia.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: B. El autor de este libro.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC14	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Una historia de aventuras”</b>			
TIPO DE TEXTO	Expositivo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>14. Leyendo el resumen que aparece en la cubierta del libro, ¿qué te puedes encontrar en el volcán según las leyendas mayas?</b></p> <p>A. Gigantes, duendes y hadas.  B. Duendes y animales fantásticos.  C. Tesoros y cofres llenos de monedas.  D. Animales feroces, genios y demonios.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: D. Animales feroces, genios y demonios.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC15	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Una historia de aventuras”</b>			
TIPO DE TEXTO	Expositivo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<b>15. Selecciona si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas</b>			
		Verdadero	Falso
Bruno Baum vive en el Tajumulco.			
Bruno Baum nació en Alemania.			
La comunidad del protagonista es Tepeu.			
Nahil decide subir el volcán Tajumulco.			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: F, V, F, V, contestando correctamente las cuatro afirmaciones</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC16	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Una historia de aventuras”</b>			
TIPO DE TEXTO	Expositivo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta hipótesis sobre el contenido del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>16. En la portada de este libro hay un dibujo ¿por qué lo habrán puesto? Porque...</b></p> <p>A. es un dibujo del autor.  B. sirve para decorar el libro.  C. muestra dónde ocurre la historia.  D. es un anuncio para vender más libros.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: C. muestra dónde ocurre la historia.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC17	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Una historia de aventuras”</b>			
TIPO DE TEXTO	Expositivo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta hipótesis sobre el contenido del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>17. ¿En qué país crees que se inspira el autor para escribir el libro? En...</b></p> <p>A. Francia.  B. Alemania.  C. Inglaterra.  D. Guatemala.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: D. Guatemala.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC18	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Una historia de aventuras”</b>			
TIPO DE TEXTO	Expositivo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>18. ¿Quién cuenta las historias sobre el volcán Tajumulco en la comunidad maya?</b></p> <p>A. Bruno Baum.  B. El padre de Nahil.  C. Nahil a sus amigos.  D. Los valientes guerreros.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: B. El padre de Nahil.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

## Cuarto estímulo: CÓMO HACER UN “BIZCOCHO CEBRA”

### **Ingredientes:**

- 4 huevos
- Medio vaso de leche
- 250 gramos de azúcar
- 1 vaso de aceite de oliva
- 450 gramos de harina de trigo
- 1 cucharadita de levadura en polvo
- 1 cucharadita de esencia de vainilla
- 1 cucharada de chocolate en polvo
- Mantequilla para untar



### **Realización:**

1. Primero pon a calentar el horno a 180 grados, siempre con ayuda de un adulto.
2. En un bol añade los huevos enteros, el azúcar, la leche, el aceite y la esencia de vainilla. Bate todo hasta que consigas una masa de color claro, con una batidora o a mano.
3. Cuando esté todo bien mezclado, añade la harina junto con la levadura y vuelve a batir hasta que la masa esté muy suave.
4. Vierte la mitad de la mezcla en otro bol y añádele una cucharada de chocolate en polvo. Después lo batiremos y quedará una mezcla oscura.
5. Ahora unta el molde con la mantequilla y a continuación añade dos cucharadas soperas de la mezcla clara en el centro; luego dos cucharadas de la mezcla oscura y así iremos turnando los colores hasta que se acaben las mezclas.
6. Mete el molde en el horno unos 30-40 minutos. Sabrás que el bizcocho está terminado si metes un cuchillo y, al sacarlo, sale limpio. Espera a que se enfríe y ¡buen provecho!

### Descripción de los ítems de la unidad

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC19	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Cómo hacer un bizcocho cebra”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>19. ¿Cuántos ingredientes distintos tiene esta receta?</b></p> <p>A. Diez B. Siete C. Nueve D. Quince</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: C. Nueve.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC20																			
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>																					
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Cómo hacer un bizcocho cebra”</b>																					
TIPO DE TEXTO	Instructivo																				
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información																				
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>																				
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta																		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.																				
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta																					
<p><b>20. Lee las instrucciones para hacer el bizcocho y marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%;">Verdadero</th> <th style="width: 10%;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Se necesitan 450 gramos de harina de maíz</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hay que calentar el horno a 180 grados</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El molde se unta con mantequilla</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La mezcla solo se puede batir con batidora</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Se necesita un vaso de aceite de girasol</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Verdadero	Falso	Se necesitan 450 gramos de harina de maíz			Hay que calentar el horno a 180 grados			El molde se unta con mantequilla			La mezcla solo se puede batir con batidora			Se necesita un vaso de aceite de girasol		
	Verdadero	Falso																			
Se necesitan 450 gramos de harina de maíz																					
Hay que calentar el horno a 180 grados																					
El molde se unta con mantequilla																					
La mezcla solo se puede batir con batidora																					
Se necesita un vaso de aceite de girasol																					
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: F, V, V, F, F, contestando correctamente las cinco afirmaciones</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>																				
OBSERVACIONES																					

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC21	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Cómo hacer un bizcocho cebra”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>21. ¿Por qué crees que se llama “bizcocho cebra”? Porque...</b></p> <p>A. está hecho con café y harina  B. sus capas se parecen a la piel de la cebra  C. es el bizcocho de la asociación de amigos de las cebras  D. hay que batir la mezcla con la fuerza y rapidez de una cebra</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: B. sus capas se parecen a la piel de la cebra</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC22	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Cómo hacer un bizcocho cebra”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Relaciona conocimientos previos con la información nueva del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>22. ¿Por qué una de las mezclas queda oscura? Porque...</b></p> <p>A. no la hemos batido  B. se ha quemado en el horno  C. hemos añadido harina de trigo  D. hemos añadido chocolate en polvo</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: D. hemos añadido chocolate en polvo</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC23	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Cómo hacer un bizcocho cebra”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>23. Si después de 30-40 minutos en el horno, metemos el cuchillo en el bizcocho y sale manchado, ¿cómo estará el bizcocho? Estará...</b></p> <p>A. listo para sacarlo del horno y comérselo  B. muy frío y habrá que esperar a que se caliente  C. poco hecho y necesitará más tiempo en el horno  D. demasiado duro y habrá que hacer otro bizcocho</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: C. poco hecho y necesitará más tiempo en el horno</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC24	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Cómo hacer un bizcocho cebra”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica las ideas principales y alguna secundaria de un texto.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>24. Ahora te daremos parte de la receta desordenada. Complétala con las siguientes palabras para que quede ordenada y con sentido:</b></p> <p>Finalmente – Después – Primero - A continuación</p> <p>_____      unta el molde con la mantequilla...</p> <p>_____      añade la harina junto con la levadura...</p> <p>_____      mételo en el horno 30-40 minutos...</p> <p>_____      añade los huevos enteros, el azúcar, la leche, el aceite y la esencia de vainilla ...</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: A continuación, Después, Finalmente, Primero o Después, A continuación, Finalmente, Primero, contestando correctamente las cuatro palabras.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta.</p>		
OBSERVACIONES			

### **Quinto estímulo: LA ZORRA Y LA CIGÜEÑA**

Un día, la zorra invitó a la cigüeña a comer un rico almuerzo. La zorra sirvió la sopa en unos platos llanos, llanísimos, y de unos pocos lengüetazos terminó su comida. A la cigüeña se le hacía “el pico agua”, pero como el plato era llano, llanísimo, y su pico era largo, larguísimo, no consiguió tomar ni un traguito.

- ¿No le ha gustado el almuerzo, señora cigüeña? -le preguntó la zorra relamiéndose.

- Todo estuvo muy rico -dijo ella-. Ahora quiero invitarla yo. Mañana la espero a comer en mi casa.

Al día siguiente, la cigüeña sirvió la comida en unos botellones altos, altísimos, de cuello muy estrecho. Tan estrecho que la zorra no pudo meter dentro ni la puntita del hocico. La cigüeña, en cambio, metió en el botellón su pico largo, larguísimo, y comió hasta el último bocado. Después, mirando a la zorra, que estaba muerta de hambre, le dijo riendo:

- Por lo visto, señora zorra, le ha gustado mi comida tanto como a mí me gustó la suya.

La zorra se fue sin chistar, con la cola entre las piernas. El tramposo no puede protestar cuando le devuelven su trampa.

*Jean de La Fontaine (adaptación)*

### Descripción de los ítems de la unidad

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC25	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La zorra y la cigüeña”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>25. Dice la fábula que a la cigüeña se le hacía “el pico agua” ¿qué quiere decir?</b></p> <p>A. Que había tomado sopa.          B. Que el caldo le había gustado.          C. Que había bebido mucha agua.          D. Que tenía muchas ganas de comer.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>          Código 1: D. Que tenía muchas ganas de comer.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>          Código 0: Cualquier otra respuesta.          Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC26	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La zorra y la cigüeña”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Localizar y obtener información		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Responde a preguntas sobre datos e ideas explícitas en el texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>26. ¿En qué recipiente consiguió comer la zorra? En un...</b></p> <p>A. plato llano.  B. plato hondo.  C. cuenco pequeño.  D. botellón estrecho.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: A. plato llano.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC27	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La zorra y la cigüeña”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Es capaz de interpretar la información del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>27. Cuando la zorra preguntó a la cigüeña si le había gustado la comida, la cigüeña ¿cómo respondió?</b></p> <p>A. Riendo.  B. Llorando.  C. Fingiendo.  D. Criticando.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: C. Fingiendo.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC28	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La zorra y la cigüeña”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Integrar e interpretar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Identifica las ideas principales y alguna secundaria de un texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>28. El recipiente que utilizó la cigüeña para servir su comida se parecía a...</b></p> <p>A. un tubo.  B. un queso.  C. una rueda.  D. una campana.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: A. un tubo</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC29	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La zorra y la cigüeña”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta hipótesis sobre el contenido del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>29. Este texto es...</b></p> <p>A. Una poesía.  B. Una fábula.  C. Una historia real.  D. Una obra de teatro.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: B. Una fábula.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLC30	
<b>Competencia Lingüística: Comprensión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“La zorra y la cigüeña”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Reflexionar y valorar		
DESTREZA	Comprensión Oral <input type="checkbox"/> Comprensión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Interpreta hipótesis sobre el contenido del texto.		
Pregunta de respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>30. ¿Qué nos enseña esta historia?</b></p> <p>A. Que donde comen dos comen tres.  B. Que el tramposo recibe su merecido.  C. Que la cigüeña y la zorra son enemigas.  D. Que en los platos llanos se come la sopa.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: B. Que el tramposo recibe su merecido.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		
OBSERVACIONES			

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

## Prueba de expresión escrita

Guía de codificación

Información para el profesorado

## **NORMAS DE APLICACIÓN PARA LA EXPRESIÓN ESCRITA**

Creado el clima adecuado en el aula, el maestro o maestra que aplique la prueba comprobará que cada alumno y alumna dispone de un bolígrafo de color azul o negro. A continuación, distribuirá los cuadernillos, advirtiéndolo al alumnado que no pueden abrirlos hasta que no se les indique.

Inmediatamente después, el aplicador se dirigirá al alumnado en los siguientes términos (a modo de ejemplo):

*Os voy a explicar qué tenéis que hacer cuando abráis el cuadernillo. Vais a realizar una serie de ejercicios. Os daremos pistas sobre cómo hacerlos.*

*Algunos ejercicios serán muy cortos, solo tendréis que escribir algunas frases; otros, algo más largos, en los que habrá que escribir una pequeña redacción.*

*Os damos algunos consejos:*

- Evitad las repeticiones.
- Usad signos de puntuación: punto y seguido para separar frases, punto y aparte para separar párrafos y las comas cuando sea necesario.
- Utilizad una letra clara y sin faltas de ortografía.
- Tratad de aprovechar el tiempo.

*Pasad la página ¡Podéis empezar!*

El aplicador podrá contestar a cuantas preguntas hagan los alumnos o alumnas para resolver dudas de comprensión de las indicaciones de la prueba, pero no ayudarles con vocabulario ni con frases relacionadas con las respuestas.

## FICHAS DE CODIFICACIÓN

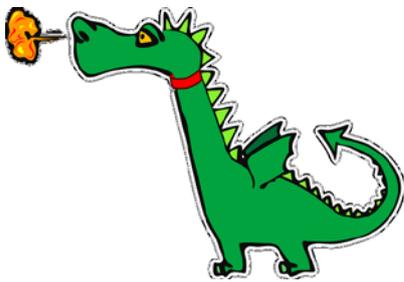
### EL CUENTO HECHO CON CUENTOS

A los duendes que escriben los cuentos famosos se les han terminado todas sus ideas.

¡Vamos a ayudarles! ¿Y si escribimos un cuento hecho con cuentos?

Para hacer una **receta de cuentos** necesitamos:

**Ingredientes:**



Dragón



Príncipe



Bruja



Hada

Mezcla bien los personajes, añade un poco de magia y escribe el cuento.

**No olvides:**

1. Incluir, al menos, tres personajes.
2. Describir uno de los personajes.
3. Empezar con la frase “Hace mucho, mucho tiempo...”.

## Descripción de los ítems de la unidad

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE01-CLE05	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El cuento hecho con cuentos”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Coherencia		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/> Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Escribe textos narrativos en los que se incluyan descripciones. Produce textos sencillos a partir de unas pautas. Expresa sus ideas y las trasmite con claridad, con sentido y progresiva corrección.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>Mezcla bien los personajes, añade un poco de magia y escribe el cuento.</p> <p><b>No olvides:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Incluir, al menos, tres personajes.</b></li> <li>2. <b>Describir uno de los personajes.</b></li> <li>3. <b>Empezar con la frase “Hace mucho, mucho tiempo...”.</b></li> </ol> <p>¿Empezamos?</p> <p>Hace mucho, mucho tiempo...</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 1.</b>		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE06-CLE10	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El cuento hecho con cuentos”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Cohesión		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/> Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad. Aplica correctamente los signos de puntuación. Utiliza nexos adecuados a su edad.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>Mezcla bien los personajes, añade un poco de magia y escribe el cuento.</p> <p><b>No olvides:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incluir, al menos, tres personajes.</li> <li>2. Describir uno de los personajes.</li> <li>3. Empezar con la frase “Hace mucho, mucho tiempo...”.</li> </ol> <p>¿Empezamos?</p> <p>Hace mucho, mucho tiempo...</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Codificación según los criterios de la Tabla 1.		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE11-CLE15	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El cuento hecho con cuentos”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Adecuación		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/> Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Reconoce la finalidad y estructura que debe tener un texto. Completa y escribe textos sencillos aplicando las normas ortográficas adecuadas a su nivel. Utiliza las mayúsculas al comienzo de texto y detrás de punto. Utiliza correctamente la concordancia en género y en número de los artículos con los nombres a los que acompañan.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
Mezcla bien los personajes, añade un poco de magia y escribe el cuento.  <b>No olvides:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incluir, al menos, tres personajes.</li> <li>2. Describir uno de los personajes.</li> <li>3. Empezar con la frase “Hace mucho, mucho tiempo...”.</li> </ol> ¿Empezamos?  Hace mucho, mucho tiempo...			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Codificación según los criterios de la Tabla 1.		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE16-CLE19	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“El cuento hecho con cuentos”</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo		
PROCESO COGNITIVO	Presentación		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/> Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Presenta con claridad y limpieza los escritos cuidando: presentación, caligrafía legible, márgenes, organización y distribución del texto en el papel.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>Mezcla bien los personajes, añade un poco de magia y escribe el cuento.</p> <p><b>No olvides:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incluir, al menos, tres personajes.</li> <li>2. Describir uno de los personajes.</li> <li>3. Empezar con la frase “Hace mucho, mucho tiempo...”.</li> </ol> <p>¿Empezamos?</p> <p>Hace mucho, mucho tiempo...</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	Codificación según los criterios de la tabla 1.		

**TABLA 1**

<b>Coherencia</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE01. Sentido global (0-1)</b>	El texto no tiene sentido global.	El texto tiene sentido global.	
<b>CLE02. Relevancia de la información (0-1)</b>	Aporta información que no está relacionada con la tarea.	La información se ajusta a los objetivos de la tarea.	
<b>CLE03. Expresión de ideas (0-1-2)</b>	La falta de claridad en la exposición de ideas impide la comprensión del texto.	Tiene algunas dificultades para exponer de forma clara y completa sus ideas, pero es posible comprender la intencionalidad de la producción.	Se expresa con ideas claras, comprensibles y completas.
<b>CLE04. Progresión temática (0-1-2)</b>	La producción no presenta progresión temática: se observan saltos y omisiones injustificadas entre oraciones.	La producción presenta progresión temática, pero se observan hasta dos saltos u omisiones que no impiden apreciar la progresión total.	La producción presenta progresión temática y no se observan saltos ni omisiones injustificadas entre oraciones.
<b>CLE05. Equilibrio temático (0-1)</b>	La producción no presenta las partes planteamiento-nudo-desenlace de forma equilibrada, pudiendo llegar incluso a omitir una de las partes.	La producción presenta las partes planteamiento-nudo-desenlace de forma equilibrada.	
<b>Cohesión</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE06. Repeticiones (0-1)</b>	La producción presenta un lenguaje repetitivo sin uso, en caso de necesidad, de sinónimos.	La producción presenta un lenguaje variado, utilizando los recursos necesarios para evitar las repeticiones	
<b>CLE07. Uso de conectores y conjunciones (0-1-2)</b>	La mayoría de las oraciones no están enlazadas. Utiliza la yuxtaposición o utiliza mal los conectores y	La mayoría de las oraciones están bien enlazadas, aunque solo utiliza hasta dos conectores de forma	Las oraciones están bien enlazadas: uso correcto y variado de conectores y conjunciones (“y,

	conjunciones.	repetitiva (“y, pero, o,...”).	pero, o, sin embargo,...”).
<b>CLE08. Pronombres (0-1)</b>	Utiliza, como máximo, dos pronombres personales para sustituir a los nombres en la producción.	Utiliza al menos tres pronombres para sustituir a los nombres en la producción.	
<b>CLE09. Signos de puntuación (punto; coma) (0-1)</b>	Tiene fallos de puntuación básicos: no utiliza puntos para separar oraciones, ni comas para las enumeraciones.	Aplica correctamente el punto y la coma, pudiendo presentar hasta dos omisiones de la coma en enumeraciones.	
<b>CLE10. Signos de interrogación y exclamación (0-1)</b>	No aplica correctamente interrogaciones ni exclamaciones u omite el principio o el final. (Si la tarea requiere utilizarlos)	Utiliza correctamente signos de interrogación y exclamación, pudiendo presentar hasta un fallo. (Si la tarea requiere utilizarlos)	
<b>Adecuación</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE11. Adecuación de su producción a la tarea (0-1)</b>	La producción no se corresponde con el formato requerido (ejemplo: cuento) y/o utiliza menos de tres personajes en el cuento.	La producción se corresponde con el formato requerido (ejemplo: cuento) y Utiliza tres o más personajes en el cuento.	
<b>CLE12. Adecuación de su producción a la tarea (0-1)</b>	No usa adjetivos para describir al menos a un personaje.	Usa adjetivos para describir al menos algún personaje.	
<b>CLE13. Ortografía (b/v, g/j, h) (0-1-2)</b>	Comete más de cuatro fallos ortográficos en el uso de: - Mayúscula al comenzar una frase o párrafo, en nombres propios y detrás de punto, - b/v, - g/j, - la h en palabras con hie- y hue-, - m antes de p y b, - r/rr,	Comete entre 3 y 4 cuatro fallos ortográficos en el uso de: - Mayúscula al comenzar una frase o párrafo, en nombres propios y detrás de punto, - b/v, - g/j, - la h en palabras con hie- y hue-, - m antes de p y b, - r/rr,	Aplica las normas ortográficas de b/v, g/j y h correctamente presentando hasta dos fallos en el uso de: - Mayúscula al comenzar una frase o párrafo, en nombres propios y detrás de punto, - b/v, - g/j, - la h en palabras con hie- y hue-,

	- 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.	- 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.	- 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.
<b>CLE14. Concordancia género-número (0-1)</b>	Presenta más de un error en el uso de la concordancia de género y número.	Utiliza adecuadamente la concordancia de género y número, pudiendo presentar hasta un fallo.	
<b>CLE15. Tiempos verbales (0-1-2)</b>	Presenta más de tres fallos en el uso del tiempo pasado.	Utiliza correctamente el tiempo pasado, pudiendo presentar hasta tres fallos.	Utiliza correctamente las formas verbales del pasado, pudiendo presentar hasta un fallo.
<b>Presentación</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE16. Limpieza (0-1)</b>	Presenta sus producciones sin limpieza y con tachones.	Presenta sus producciones de forma limpia.	
<b>CLE17. Presentación (0-1)</b>	No respeta los márgenes, ni la pauta de líneas marcada.	Respeta los márgenes y sigue la pauta marcada.	
<b>CLE18. Caligrafía (0-1)</b>	Caligrafía ilegible que dificulta la comprensión de la producción.	La caligrafía es clara y legible.	
<b>CLE19. Enlace y separación de las palabras (0-1)</b>	Presenta más de dos fallos de enlace o separación de las palabras. (Ejemplos. Enlace: voya, en lugar de voy a. Separación: pata ta, en lugar de patata)	Presenta, como máximo, un fallo de enlace o separación de las palabras. (Ejemplos. Enlace: voya, en lugar de voy a. Separación: pata ta, en lugar de patata)	

## ¡¡CON LA COMIDA SÍ SE JUEGA!!

¿Sabes con qué se ha hecho este muñeco?



¡Exacto! ¡Has acertado! Está hecho de frutas y verduras.

1. Ahora necesitas ir al frigorífico y coger unas cuantas frutas y verduras. ¿Cuáles has escogido?

## Descripción de los ítems de la unidad

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE20-CLE22	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Con la comida sí se juega”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Coherencia		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/> Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	<p>Produce textos sencillos a partir de unas pautas.          Expresa sus ideas y las trasmite con claridad, con sentido y progresiva corrección.</p> <p>Produce textos a partir de documentos de diferente tipo según el modelo dado y su finalidad (narración, folleto, instrucciones, etc.).</p>		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<ol style="list-style-type: none"> <li>Ahora necesitarías ir al frigorífico y coger cinco frutas y verduras. ¿Cuáles escogerías?</li> <li>A continuación, escribe en cinco pasos cómo construir tu muñeco. Te damos el Paso 1. Recuerda que debes utilizar las frutas y verduras que has elegido en el ejercicio anterior.</li> </ol>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 2.</b>		
OBSERVACIONES	Si el texto es coherente no importa si el número de pasos es inferior a cinco.		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE23-CLE25	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Con la comida sí se juega”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Cohesión		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/> Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	<p>Elabora textos instructivos y explicativos para la comunicación, oral y escrita.</p> <p>Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad.</p> <p>Aplica correctamente los signos de puntuación.</p> <p>Utiliza nexos adecuados a su edad.</p>		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>2. Ahora necesitarías ir al frigorífico y coger cinco frutas y verduras. ¿Cuáles escogerías?</p> <p>3. A continuación, escribe en cinco pasos cómo construir tu muñeco. Te damos el Paso 1. Recuerda que debes utilizar las frutas y verduras que has elegido en el ejercicio anterior.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 2.</b>		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE26-CLE29	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Con la comida sí se juega”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Adecuación		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/> Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Reconoce la finalidad y estructura que debe tener un texto. Adapta el texto al contexto, a la situación comunicativa. Completa y escribe textos sencillos aplicando las normas ortográficas adecuadas a su nivel. Aplica, en las palabras de uso más frecuente, las normas de acentuación en sus producciones escritas. Utiliza las mayúsculas al comienzo de texto y detrás de punto. Utiliza correctamente la concordancia en género y en número de los artículos con los nombres a los que acompañan.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>1. Ahora necesitarías ir al frigorífico y coger cinco frutas y verduras. ¿Cuáles escogerías?</p> <p>2. A continuación, escribe en cinco pasos cómo construir tu muñeco. Te damos el Paso 1. Recuerda que debes utilizar las frutas y verduras que has elegido en el ejercicio anterior.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 2.</b>		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE30-CLE33	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>“Con la comida sí se juega”</b>			
TIPO DE TEXTO	Instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Presentación		
DESTREZA	Expresión Oral <input type="checkbox"/>	Expresión Escrita <input checked="" type="checkbox"/>	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Presenta con claridad y limpieza los escritos cuidando: presentación, caligrafía legible, márgenes, organización y distribución del texto en el papel.		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>1. Ahora necesitarías ir al frigorífico y coger cinco frutas y verduras. ¿Cuáles escogerías?</p> <p>2. A continuación, escribe en cinco pasos cómo construir tu muñeco. Te damos el Paso 1. Recuerda que debes utilizar las frutas y verduras que has elegido en el ejercicio anterior.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la tabla 2.</b>		

TABLA 2

<b>Coherencia</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE20. Relevancia de la información (0-1)</b>	Aporta información que no está relacionada con la tarea.	La información se ajusta a los objetivos de la tarea.	
<b>CLE21. Expresión de ideas (0-1-2)</b>	La falta de claridad en la exposición de ideas impide la comprensión del texto.	Tiene algunas dificultades para exponer de forma clara y completa sus ideas, pero es posible comprender la intencionalidad de la producción.	Se expresa con ideas claras, comprensibles y completas.
<b>CLE22. Progresión temática (0-1)</b>	La producción no presenta progresión temática: se observan saltos y omisiones injustificadas entre los pasos.	La producción presenta progresión temática y no se observan saltos ni omisiones injustificadas entre los pasos.	
<b>Cohesión</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE23. Uso de conectores (0-1)</b>	Utiliza, como máximo, un conector para enlazar los pasos. (Primero, después, a continuación, luego, finalmente...)	Utiliza al menos dos conectores para enlazar los pasos. (Primero, después, a continuación, luego, finalmente...)	
<b>CLE24. Signos de puntuación (punto; coma) (0-1)</b>	Tiene fallos de puntuación básicos: no utiliza puntos para separar oraciones, ni comas para las enumeraciones.	Aplica correctamente el punto y la coma, pudiendo presentar hasta una omisión de la coma en enumeraciones.	
<b>CLE25. Repeticiones (0-1)</b>	La producción presenta un lenguaje repetitivo sin uso, en caso de necesidad, de sinónimos o verbos de acción variados.	La producción presenta un lenguaje variado, utilizando los recursos necesarios para evitar las repeticiones.	

## Adecuación

	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE26. Adecuación de su producción a la tarea (0-1)</b>	La producción no se corresponde con el formato requerido (ejemplo: instrucciones).	La producción se corresponde con el formato requerido (ejemplo: instrucciones).	
<b>CLE27. Adecuación de su producción a la tarea (0-1)</b>	No escribe los cuatro pasos marcados y/o no utiliza al menos tres de los ingredientes seleccionados.	Escribe los cuatro pasos marcados y utiliza al menos cuatro de los ingredientes seleccionados.	
<b>CLE28. Ortografía (b/v, g/j, h) (0-1)</b>	Comete más de dos fallos ortográficos en el uso de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayúscula al comenzar una frase o párrafo, en nombres propios y detrás de punto,</li> <li>- b/v,</li> <li>- g/j,</li> <li>- la h en palabras con hie- y hue-,</li> <li>- m antes de p y b,</li> <li>- r/rr,</li> <li>- palabras terminadas en -z y en -d,</li> <li>- uso correcto de la c, z y el dígrafo qu,</li> <li>- palabras terminadas en -y,</li> <li>- uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</li> </ul>	Comete menos de tres fallos ortográficos en el uso de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayúscula al comenzar una frase o párrafo, en nombres propios y detrás de punto,</li> <li>- b/v,</li> <li>- g/j,</li> <li>- la h en palabras con hie- y hue-,</li> <li>- m antes de p y b,</li> <li>- r/rr,</li> <li>- palabras terminadas en -z y en -d,</li> <li>- uso correcto de la c, z y el dígrafo qu,</li> <li>- palabras terminadas en -y,</li> <li>- uso correcto de las grafías ga, go, gu, gue, gui, güe, güi.</li> </ul>	
<b>CLE29. Concordancia género-número (0-1)</b>	Presenta más de un error en el uso de la concordancia de género y número.	Utiliza adecuadamente la concordancia de género y número, pudiendo presentar hasta un fallo.	

## Presentación

	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLE30. Limpieza (0-1)</b>	Presenta sus producciones sin limpieza y con tachones.	Presenta sus producciones de forma limpia.	
<b>CLE31. Presentación (0-1)</b>	No respeta los márgenes, ni la pauta de líneas marcada.	Respeta los márgenes y sigue la pauta marcada.	
<b>CLE32. Caligrafía (0-1)</b>	Caligrafía ilegible que dificulta la comprensión de la producción.	La caligrafía es clara y legible.	
<b>CLE33. Enlace y separación de las palabras (0-1)</b>	Presenta más de dos fallos de enlace o separación de las palabras. (Ejemplos. Enlace: voya, en lugar de voy a. Separación: pata ta, en lugar de patata)	Presenta, como máximo, un fallo de enlace o separación de las palabras. (Ejemplos. Enlace: voya, en lugar de voy a. Separación: pata ta, en lugar de patata)	

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

## Prueba de expresión oral

Guía de codificación

Información para el profesorado

## **NORMAS DE APLICACIÓN PARA LA 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 aplicadora y la alumna o alumno.

Se deberá utilizar una imagen como estímulo de la prueba que sirva de motivación para provocar la intervención de la alumna o 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, páginas 2 y 3).

La persona aplicadora no deberá corregir al alumno o alumna, 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 al niño o niña, como por ejemplo:

- “sigue que vas bien”
- “qué interesante”
- “¿qué más me podrías contar?”

## **CRITERIOS DE CODIFICACIÓN**

En la tabla siguiente 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.

<b>Coherencia</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLEO01. Relevancia de la información</b>	Aporta información que no está relacionada con la tarea.	La información se ajusta a los objetivos de la tarea, pero incluyendo repeticiones.	Da la información pertinente, sin repeticiones ni datos irrelevantes.
<b>CLEO02. Expresión de ideas</b>	La falta de claridad y de orden en la exposición de ideas que impiden 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.
<b>Cohesión</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLEO03. Vocabulario</b>	No utiliza el vocabulario adecuado a su edad y al tema con precisión.	Utiliza el vocabulario adecuado a su edad y al tema con precisión.	
<b>CLEO04. Detalles</b>	No incide en los detalles.	Muestra atención por los detalles.	
<b>CLEO05. Repeticiones</b>	Apenas usa sinónimos y pronombres para evitar repeticiones.	Usa sinónimos y pronombres para evitar repeticiones.	
<b>CLEO06. Conectores</b>	Apenas emplea conectores gramaticales.	Emplea conectores gramaticales.	
<b>Adecuación</b>			
	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLEO07. Concordancia género-número</b>	Presenta más de un error en el uso de la concordancia de género y número.	Utiliza adecuadamente la concordancia de género y número, pudiendo presentar hasta un fallo.	
<b>CLEO08. Uso y concordancia de tiempos verbales</b>	Presenta más de un error en el uso de los tiempos verbales.	Utiliza adecuadamente los tiempos verbales, pudiendo presentar hasta un fallo.	
<b>CLEO09. Uso de adjetivos</b>	No se observa un empleo variado de adjetivos para describir objetos, personajes y situaciones.	Emplea adjetivos variados para describir objetos, personajes y situaciones.	
<b>Fluidez</b>			

	<b>Código 0</b>	<b>Código 1</b>	<b>Código 2</b>
<b>CLEO10. Entonación, ritmo y pronunciación</b>	Presenta graves fallos de entonación, ritmo o pronunciación.	Tiene algún fallo en alguno de los tres aspectos.	Se expresa correctamente en los tres aspectos.
<b>CLEO11. Espontaneidad</b>	No se expresa con espontaneidad.	Se expresa con espontaneidad.	
<b>CLEO12. Imaginación</b>	Presenta escasa imaginación en su discurso.	Demuestra agilidad mental e imaginación en su discurso.	

## EJEMPLO DE UNIDAD DE EVALUACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL HABLAMOS...

### FIESTA DE DISFRACES

La semana pasada fuiste a una fiesta de disfraces en el colegio. Todos tenían que hacer su propio disfraz.

Mira los dibujos y lee las preguntas por si te sirven de ayuda.



- ¿De qué te disfrazaste? Animales, personajes de cuentos, personajes de películas, cantantes, personajes de series, oficios...
- ¿Qué utilizaste para hacer tu disfraz? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te maquillaste? ¿Te ayudó alguien?
- ¿Quién fue a la fiesta? ¿A qué jugaste? ¿Te divertiste? ¿Hubo comida y refrescos? ¿Había música y concursos?



### Descripción de los ítems de la unidad

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM N°: CLE08A	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Fiesta de disfraces</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo-instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Coherencia		
DESTREZA	Expresión Oral <input checked="" type="checkbox"/>	Expresión Escrita <input type="checkbox"/>	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	<p>Relata sucesos y anécdotas con coherencia.</p> <p>Utiliza la lengua oral como forma de comunicación con los demás y expresión de sus ideas y sentimientos.</p> <p>Expresa sus ideas y las transmite con claridad, con sentido y progresiva corrección.</p> <p>Expone sus ideas coherentemente, respetando las opiniones de los demás.</p>		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>8. La semana pasada fuiste a una fiesta de disfraces en el colegio. Todos tenían que hacer su propio disfraz.</p> <p>Mira los dibujos y lee las preguntas por si te sirven de ayuda.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 2.</b>		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM N°: CLE08B	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Fiesta de disfraces</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo-instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Cohesión		
DESTREZA	Expresión Oral <input checked="" type="checkbox"/> Expresión Escrita <input type="checkbox"/>		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	<p>Utiliza recursos lingüísticos y no lingüísticos adecuados para comunicarse en las interacciones orales.</p> <p>Utiliza la lengua oral como forma de comunicación con los demás y expresión de sus ideas y sentimientos.</p> <p>Utiliza en sus expresiones un vocabulario adecuado a su edad.</p> <p>Utiliza correctamente los signos de interrogación y exclamación en las producciones escritas y orales.</p>		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>8. La semana pasada fuiste a una fiesta de disfraces en el colegio. Todos tenían que hacer su propio disfraz.</p> <p>Mira los dibujos y lee las preguntas por si te sirven de ayuda.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 2.</b>		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM Nº: CLE08C	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Fiesta de disfraces</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo-instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Adecuación		
DESTREZA	Expresión Oral <input checked="" type="checkbox"/>	Expresión Escrita <input type="checkbox"/>	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	<p>Utiliza la lengua oral como forma de comunicación con los demás y expresión de sus ideas y sentimientos.</p> <p>Utiliza la lengua oral funcional empleando expresiones adecuadas para hacer peticiones, resolver dudas, pedir que repitan, agradecer una colaboración, tomar turno de palabra, formular deseos.</p> <p>Se expresa correctamente en diferentes situaciones, respetando las opiniones de los demás.</p>		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>8. La semana pasada fuiste a una fiesta de disfraces en el colegio. Todos tenían que hacer su propio disfraz.</p> <p>Mira los dibujos y lee las preguntas por si te sirven de ayuda.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 2.</b>		

EVALUACIÓN DE TERCER CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA		ÍTEM N°: CLE08D	
<b>Competencia Lingüística: Expresión</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Fiesta de disfraces</b>			
TIPO DE TEXTO	Narrativo-instructivo		
PROCESO COGNITIVO	Fluidez		
DESTREZA	Expresión Oral <input checked="" type="checkbox"/>	Expresión Escrita <input type="checkbox"/>	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	<p>Se expresa utilizando adecuadamente la entonación, pausas y modulación de voz.</p> <p>Utiliza recursos lingüísticos y no lingüísticos adecuados para comunicarse en las interacciones orales.</p> <p>Utiliza la lengua oral como forma de comunicación con los demás y expresión de sus ideas y sentimientos.</p> <p>Emplea elementos básicos que facilitan sus intervenciones comunicativas: entonación, pronunciación y vocabulario.</p> <p>Aplica las normas socio-comunicativas de la interacción, conversación: espera de turnos y participación respetuosa.</p>		
Pregunta de respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input checked="" type="checkbox"/> Abierta			
<p>8. La semana pasada fuiste a una fiesta de disfraces en el colegio. Todos tenían que hacer su propio disfraz.</p> <p>Mira los dibujos y lee las preguntas por si te sirven de ayuda.</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<b>Codificación según los criterios de la Tabla 2.</b>		

## ATRIBUCIÓN DE IMÁGENES

### Prueba de comprensión oral y escrita

Bizcocho cebra: <http://www.recetariocanecositas.com/bizcocho-cebra/>

Cigüeña: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stork.svg>

Escucha atentamente: Photo by: Open Clipart Vectors via Creative Commons

Vaca: Photo: Creative Commons

Zorro: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foxx.svg>

Pájaro: <http://www.flickrriver.com/photos/49446360@N03/popular-interesting/>

### Prueba de expresión escrita

Cara frutas: <http://www.wholesomeroad.com/daily-living-on-a-wholesome-road/>

Frutas: [http://lostiemposdelpuchero.com/?attachment\\_id=507](http://lostiemposdelpuchero.com/?attachment_id=507)

Dragón: <http://www.dibujoswiki.com/galerias/dibujos-infantiles-de-dragones>

Hada: <http://themagiccleaningfairies.webstarts.com/>

Príncipe: <http://ideasforearlychildhood.blogspot.com.es/2014/03/preschool-classic-song-hokey-pokey.html>

Bruja: <http://www.wikkistix.com/gr-code-savenger/>

Muñeco que escribe: <http://www.southwickprimary.co.uk/year-groups/years-6/>

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

1

## Prueba de competencia matemática



## INSTRUCCIONES

En esta prueba tendrás que responder a preguntas relacionadas con distintas situaciones.

Si no sabes contestar alguna pregunta, no pierdas tiempo y pasa a la siguiente.

Lee cada pregunta atentamente.

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

### Ejemplo 1

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

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

Si decides cambiar la respuesta a una pregunta, 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 2

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

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

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

### Ejemplo 3

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

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

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

### Ejemplo 4

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene  meses.

## NUESTROS APELLIDOS

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



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

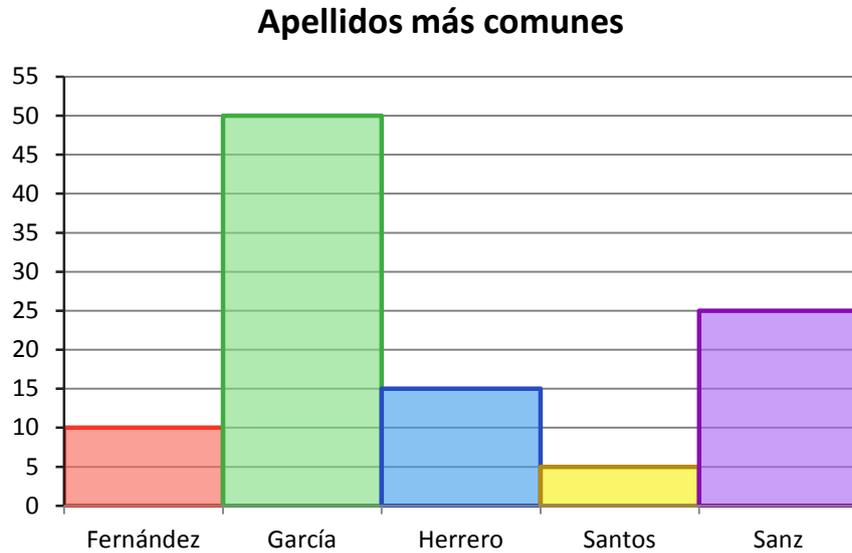
- A. 0
- B. 2
- C. 3
- D. 4

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

Rellena con cifras:

Martín	Sánchez	Rodríguez
15		19

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



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

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

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

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



## COLECCIONES

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



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

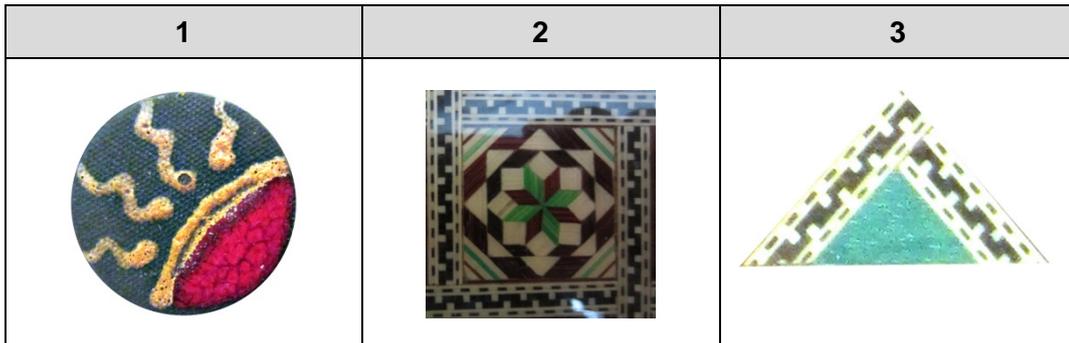
Rellena con cifras:

Tendrá que colocar  bolas en cada estante.

6. Jorge ha llevado su colección de cajas.

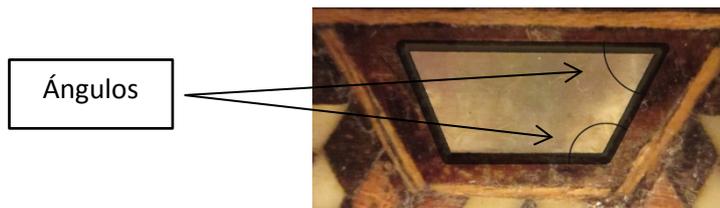


A continuación se muestran tres detalles de las cajas. Señala la opción correcta:



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

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



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

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

Rellena con cifras:

A Ana le quedan  bolas sin romper.

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



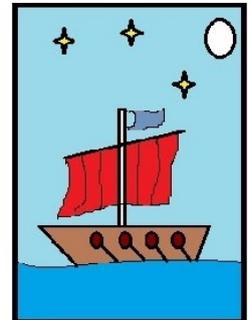
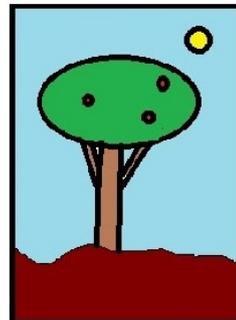
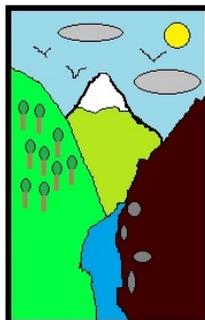
Si Zaida ha traído a la exposición 15 matrioskas como la de la foto, ¿cuántas muñecas hay en total? Multiplica 15 por 5 para averiguarlo.

Rellena con cifras:

Zaida tiene  muñecas en total.

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

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

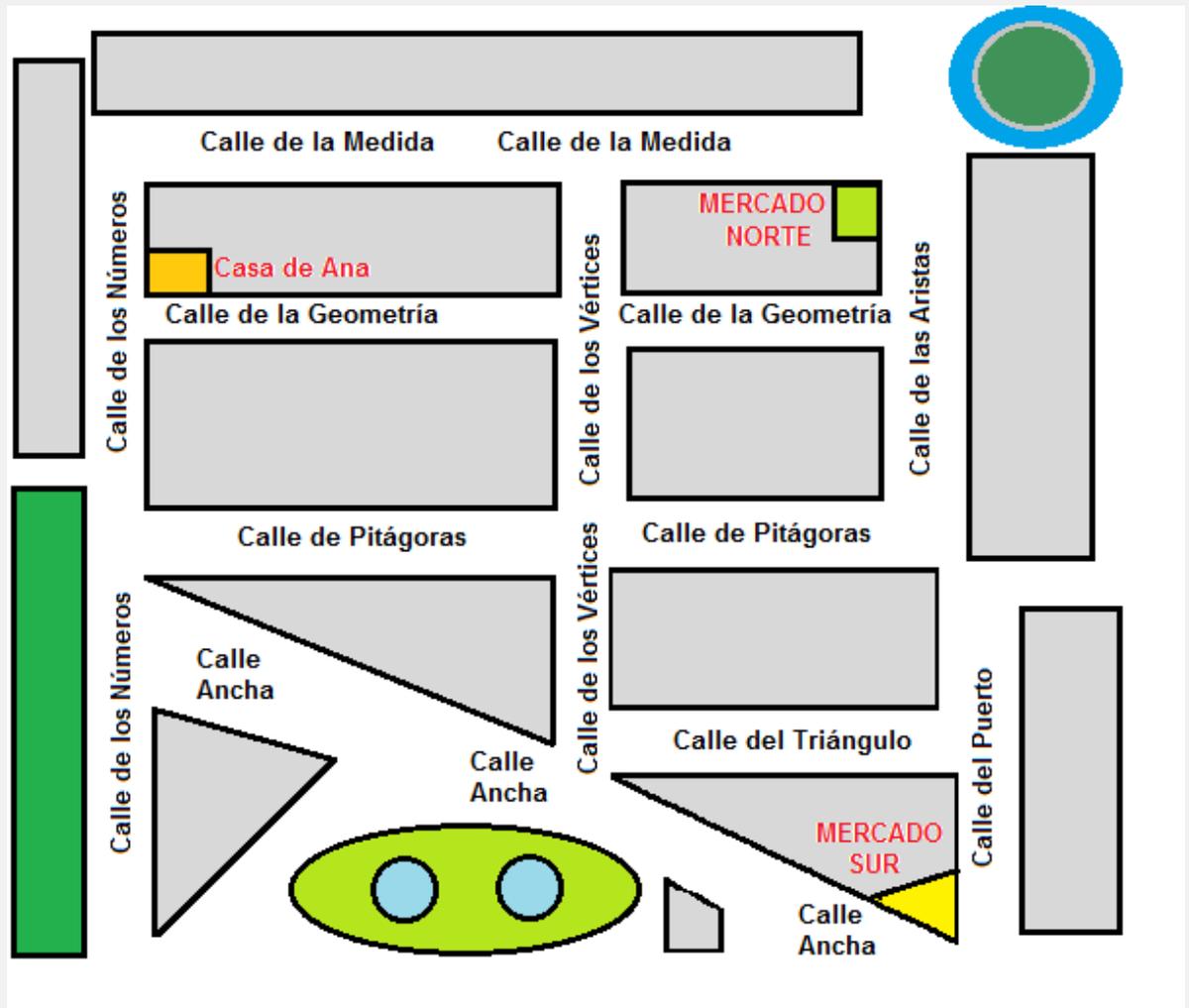


**LA PRUEBA CONTINÚA EN LA SIGUIENTE PÁGINA**



## CAMINO AL MERCADO

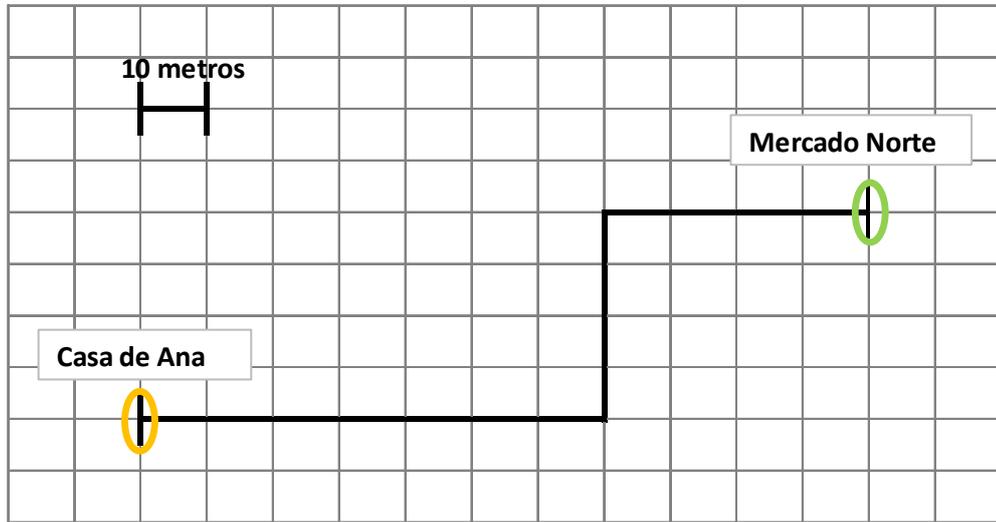
Los padres de Ana le han encargado que haga la compra. En el siguiente plano puedes ver representadas varias calles de su ciudad. Además, está señalada su casa, el Mercado Norte y el Mercado Sur.



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

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

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



**Rellena con cifras:**



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

13. Otro día, Ana salió del Mercado Sur por la calle Ancha y regresó por la calle de Pitágoras y del Puerto otra vez al Mercado Sur. ¿Qué figura quedó representada por el recorrido completo?

- A. Triángulo.
- B. Cuadrado.
- C. Rectángulo.
- D. Circunferencia.

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



Realiza la siguiente operación para calcular el dinero que consiguieron:

$$3 \times 7 + 14 =$$

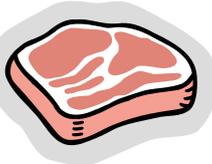
- A. 17 €
  - B. 24 €
  - C. 35 €
  - D. 49 €
15. El siguiente cartel nos informa del horario del mercado.



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

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

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

 <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p><b>Ternera</b> 14 €/Kg</p> </div>	 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p><b>Setas</b> 11 €/Kg</p> </div>	 <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p><b>Pescado</b> 26 €/Kg</p> </div>
 <div style="border: 1px solid brown; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p><b>Jamón</b> 29 €/Kg</p> </div>	 <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p><b>Calabacines</b> 3 €/Kg</p> </div>	

Ordena los artículos de menor a mayor precio.

Más caro



Más barato

Calabacines

¡GRACIAS POR TU TRABAJO!

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria 2

Prueba de competencia matemática



## INSTRUCCIONES

En esta prueba tendrás que responder a preguntas relacionadas con distintas situaciones.

Si no sabes contestar alguna pregunta, no pierdas tiempo y pasa a la siguiente.

Lee cada pregunta atentamente.

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

### Ejemplo 1

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

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

Si decides cambiar la respuesta a una pregunta, 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 2

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

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

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

### Ejemplo 3

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

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

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

### Ejemplo 4

**¿Cuántos meses tiene un año?**

Un año tiene  meses.

## EL PATIO DEL RECREO

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



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

	Capacidad	Aproximación
Grada sur	117	
Grada norte	82	
Grada este	123	

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

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



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

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

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

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

¿Cuántos puntos han anotado Zaida y Carmen?



Zaida ha anotado  puntos.

Carmen ha anotado  puntos.

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

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

 Completa con el número de votos la siguiente tabla:

Deporte	Número de votos
Fútbol 	6
Baloncesto	
Balonmano	
Natación	

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

Jugadora	Elena	Carmen	Ana	Sara	Zaida
Puntuación	9	6	12	5	8
Orden			<b>Primero</b>		

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



Contesta indicando las operaciones que hay que hacer.



Operaciones:

El balón ha costado:

euros.

## EL RESFRIADO

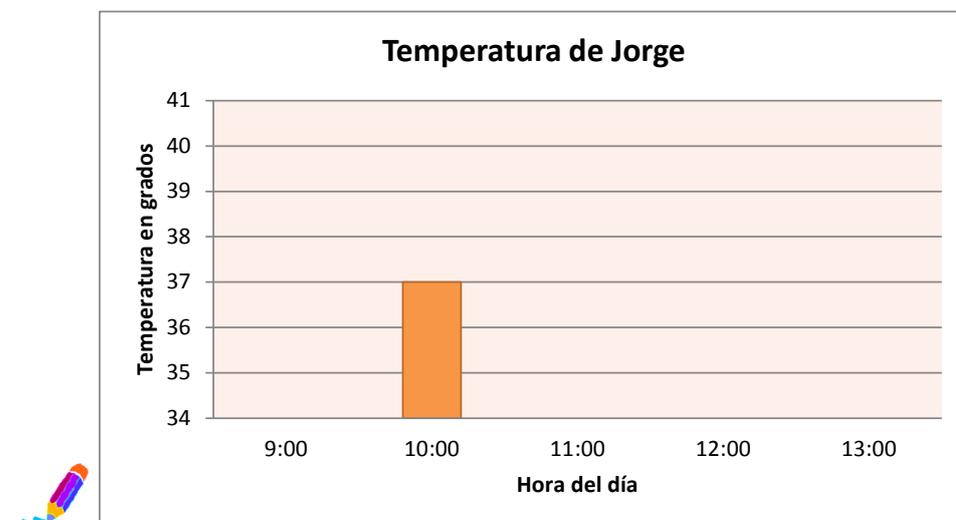
Jorge está constipado. Tiene fiebre y el médico le ha recetado un jarabe y le ha dicho que no vaya al colegio hasta que se le pase.



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

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

Completa el siguiente gráfico con los datos de la tabla:



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

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

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

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

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

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

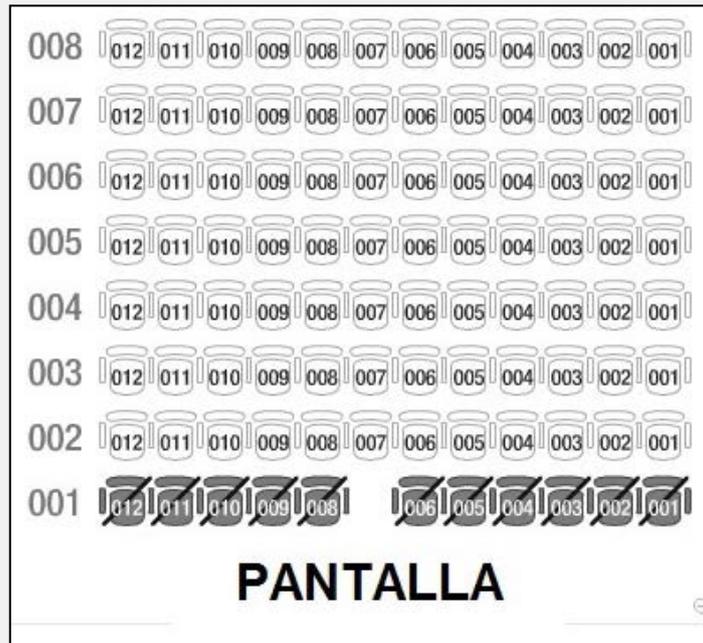


27. La última vez que Jorge se puso el termómetro tenía 36 grados de temperatura. El número 36 está formado por:

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

## EN EL CINE

Es el cumpleaños de Jorge y ha invitado al cine a sus mejores amigos: Ana y Pablo. Al reservar las entradas por Internet aparece el siguiente plano. Todas las butacas están libres menos las de la primera fila.



28. ¿Cuántas butacas libres tiene la sala?

Cuenta el número de filas libres y de columnas en la sala y plantea y realiza la operación para obtener el resultado.



Hay  filas libres en la sala y  columnas.

**Plantea la operación:**

La sala tiene  butacas libres.

29. Observa los precios en el cartel del cine:

	Entrada	8 €
	Gafas 3D	1 €

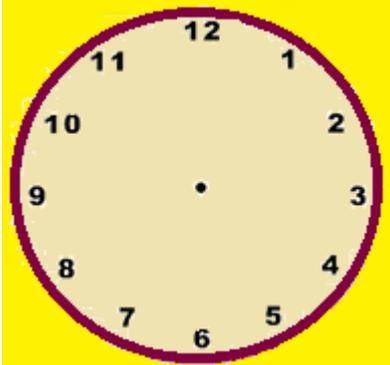
La película era en 3D, por lo que Jorge compró entradas y gafas 3D para sus dos amigos y él. ¿Cuánto tuvo que pagar Jorge?

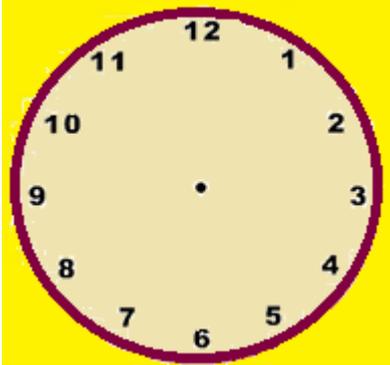
- A. 9 €
- B. 11€
- C. 27 €
- D. 30 €

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

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

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





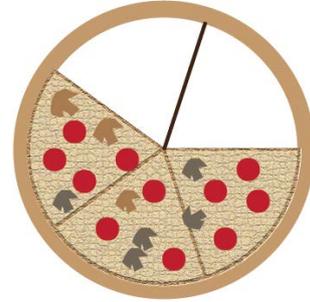
31. La madre de Jorge preparó una pizza para que sus amigos y él cenasen a la salida del cine. Jorge comió dos trozos ¿Qué fracción de la pizza dejó para sus amigos? Observa el dibujo y rodea la opción correcta.

A.  $\frac{1}{5}$

C.  $\frac{3}{5}$

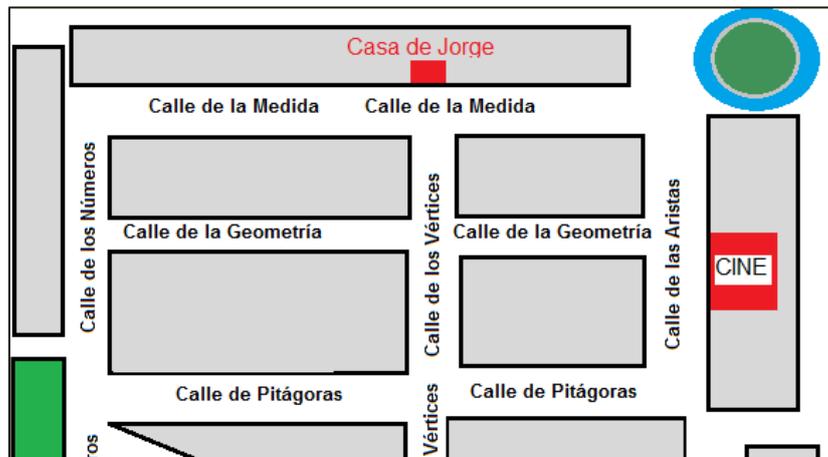
B.  $\frac{2}{5}$

D.  $\frac{4}{5}$



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

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



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

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

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

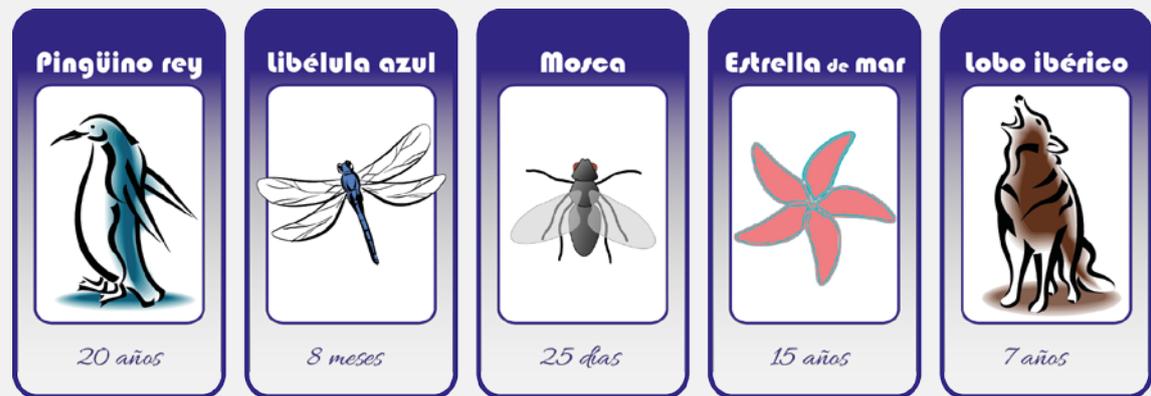
Cuando vuelvas del cine a casa por la calle de la Geometría tienes que girar a la \_\_\_\_\_ por la calle de los Vértices.

**LA PRUEBA CONTINÚA EN LA SIGUIENTE PÁGINA**

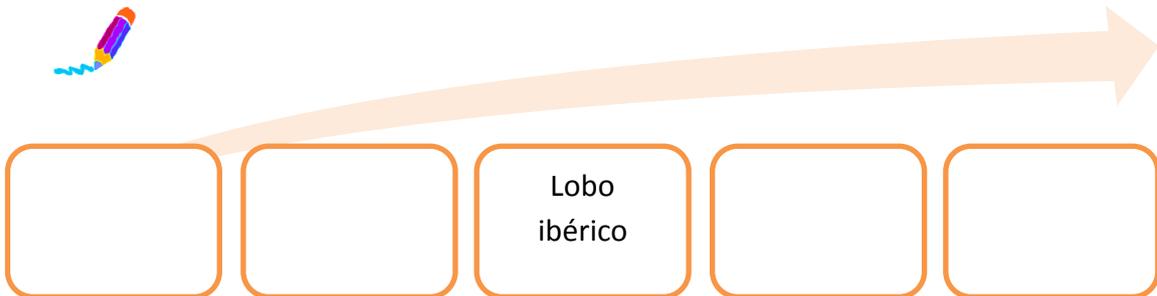


# MUNDO ANIMAL

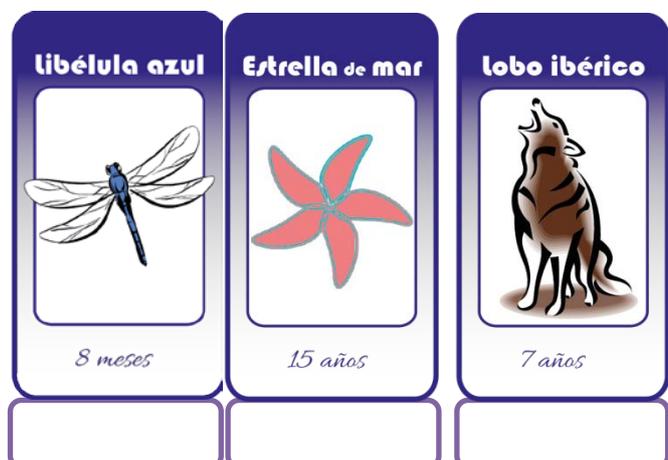
En la clase de Ciencias Naturales la profesora de Jorge ha repartido unas cartas con el tiempo medio de vida de distintos animales. Observa los dibujos.



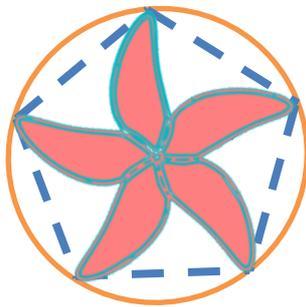
33. Ordena los animales de las cartas de menor a mayor tiempo de vida.



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



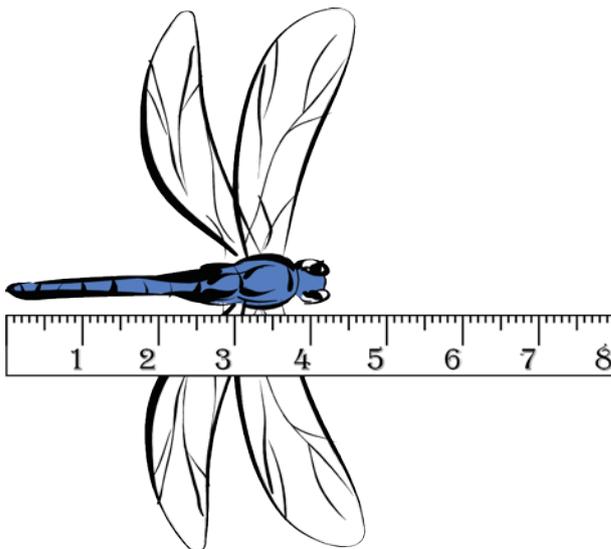
35. Observa la carta de la estrella de mar y completa las siguientes frases.



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

La estrella de mar se rodea mediante una figura que se llama \_\_\_\_\_, cuyo diámetro mide 30 cm.

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

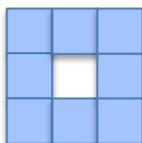


37. En el patio del colegio hay varios estanques con tortugas.

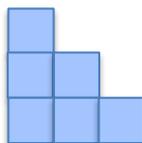


¿Cuál es el estanque más pequeño? Rodea la respuesta correcta.

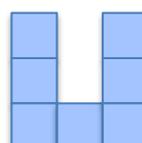
A.



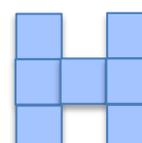
B.



C.



D.



¡GRACIAS POR TU TRABAJO!

Evaluación de 3er. curso de Educación Primaria

## Prueba de competencia matemática

Guía de codificación

Información para el profesorado

## NUESTROS APELLIDOS

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



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

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM Nº: CM01</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Nuestros apellidos</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números naturales (hasta 10.000), interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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

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

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

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

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

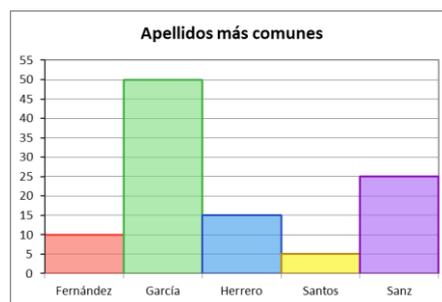
**Rellena con cifras:**

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM03	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Nuestros apellidos</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	CC.SS. Analiza informaciones y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las TIC.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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



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

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM04	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Nuestros apellidos</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Realiza divisiones con números naturales (divisor de una cifra).		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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

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



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

## COLECCIONES

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



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

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

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

**Rellena con cifras:**

Tendrá que colocar  bolas en cada estante.

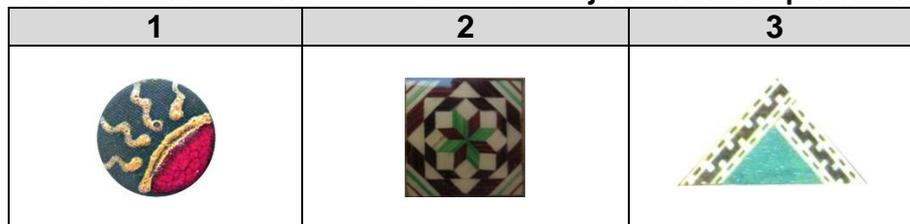
<b>CRITERIOS DE CORRECCIÓN</b>	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: 8</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
--------------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM06	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Colecciones</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica figuras planas en formas y objetos de la vida cotidiana.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

Jorge ha llevado su colección de cajas.



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

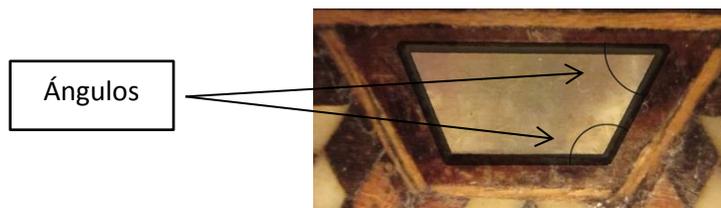


- A. Círculo, trapecio y triángulo.
- B. Círculo, pentágono y triángulo.
- C. Circunferencia, cuadrado y rombo.
- D. Círculo, cuadrado y triángulo.

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

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

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



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

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

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

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

**Rellena con cifras:**

A Ana le quedan  bolas sin romper.

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM09	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Colecciones</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Realiza operaciones de suma, resta y multiplicación con números naturales utilizando los algoritmos correspondientes. (Números naturales hasta 10.000 y multiplicación por dos cifras como máximo).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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



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

**Rellena con cifras:**

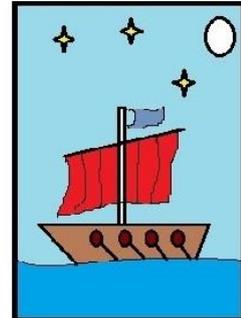
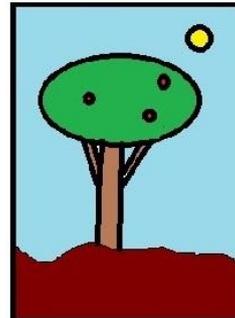
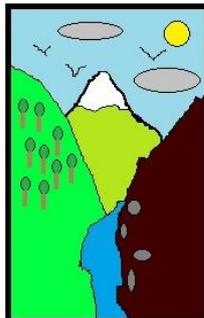
Zaida tiene  muñecas en total.

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

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

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

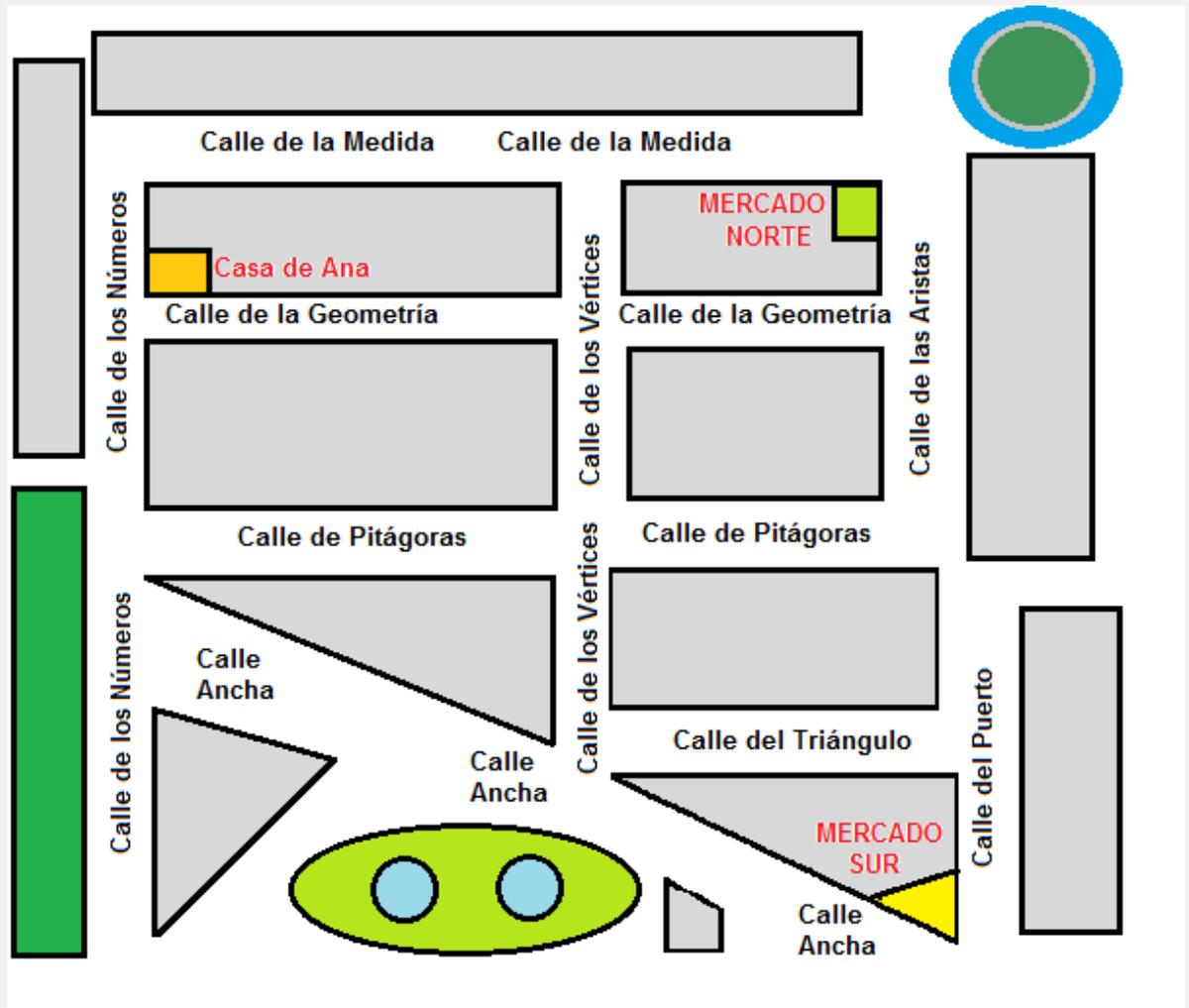
- A. 6
- B. 9
- C. 15
- D. 24



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

## CAMINO AL MERCADO

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



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

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>		<b>ÍTEM N°: CM11</b>	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Camino al mercado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas relacionados con la medida, explicando el significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

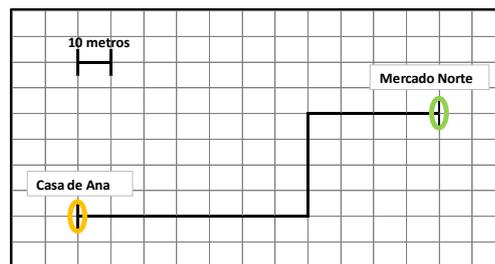
**Ana está pensando cómo ir al Mercado Norte desde su casa, ¿cuál es el camino más largo?**

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM12	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Camino al mercado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos de objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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



**Rellena con cifras:**

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

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM14	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Camino al mercado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Resuelve problemas realizando dos operaciones con números naturales, utilizando diferentes estrategias y procedimientos, realizando cálculo mental y algorítmico.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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



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

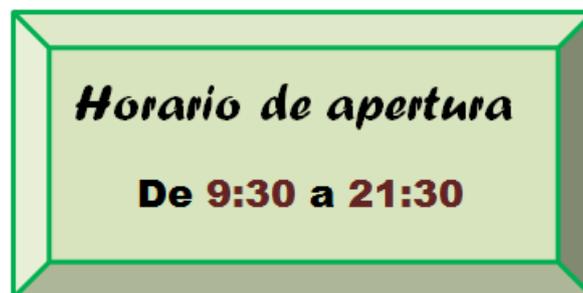
$3 \times 7 + 14 =$
---------------------

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

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

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

**El siguiente cartel nos informa del horario del mercado.**



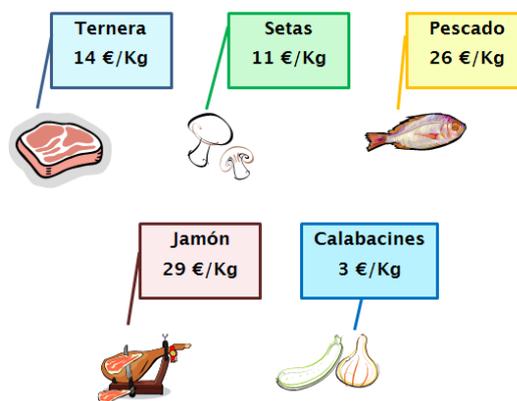
**Ana mira el reloj y ve que son las 19:30 horas. ¿Cuánto tiempo le queda hasta que cierre el mercado?**

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

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

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

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



Ordena los artículos de menor a mayor precio.

Más caro

Más barato

Calabacines               

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

## EL PATIO DEL RECREO

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

<b>Evaluación de tercer curso de Educación Primaria</b>	<b>ÍTEM Nº: CM19</b>
---	----------------------

**Competencia matemática**

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

BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Observa e identifica situaciones de la vida cotidiana en las que es necesario utilizar nociones de orientación y representación espacial con un lenguaje adecuado (derecha-izquierda, rectas paralelas y perpendiculares)		

Respuesta:  Cerrada     Semiconstruida     Construida     Abierta

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

<p>A. Ana sale al pasillo, gira a su izquierda, avanza y gira a su derecha entrando por la segunda puerta.</p> <p>B. Ana sale al pasillo, gira a su derecha, avanza y gira a su derecha entrando por la segunda puerta.</p> <p>C. Ana sale al pasillo, gira a su izquierda, avanza y gira a su izquierda entrando por la segunda puerta.</p> <p>D. Ana sale al pasillo, gira a su derecha, avanza y gira a su izquierda entrando por la segunda puerta.</p>	<p>Primer piso</p>
---	--------------------

<p>CRITERIOS DE CORRECCIÓN</p>	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: A. Ana sale al pasillo, gira a su izquierda, avanza y gira a su derecha entrando por la segunda puerta.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
--------------------------------	--

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	ÍTEM Nº: CM20
--	---------------

**Competencia matemática**

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

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

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

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

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

**¿Cuántos puntos han anotado Zaida y Carmen?**



Zaida ha anotado  puntos.

Carmen ha anotado  puntos.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: Zaida 16 puntos y Carmen 4 puntos.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

## Competencia matemática

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

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

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

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

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



Completa con el número de votos la siguiente tabla:

Deporte	Número de votos
Fútbol	6

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

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

**Puntuación parcial:**

Código 1: Se admite un fallo.

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM22	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El patio del recreo</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Utiliza los números ordinales (hasta el vigésimo) en contextos reales, realizando las comparaciones adecuadas.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	ÍTEM Nº: CM23
--	---------------

**Competencia matemática**

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

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas: ¿qué quiero averiguar?, ¿qué datos tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿me he equivocado al hacerlo?, ¿es adecuada la solución?		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

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



Contesta indicando las operaciones que hay que hacer.

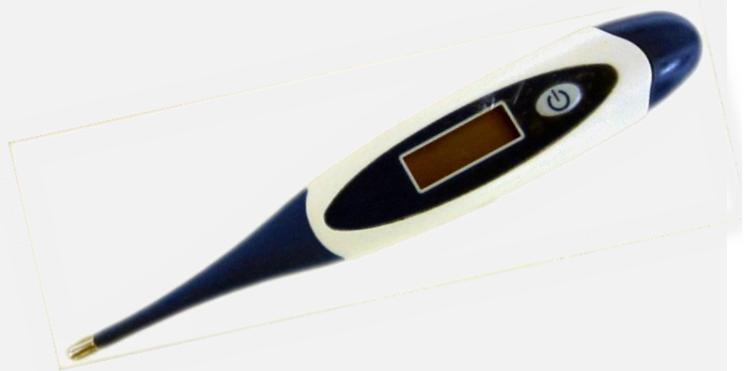
 **Operaciones:**

El balón ha costado:  euros.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 2: Suma 7 y 12 y el resultado lo multiplica por dos y obtiene el resultado correcto (38).  <math display="block">(7 + 12) \times 2 = 38</math> o multiplica 7 por 2 y 12 por 2 y suma los resultados.  <math display="block">7 \times 2 + 12 \times 2 = 38</math></p> <p><b>Puntuación parcial:</b>  Código 1: Plantea bien las operaciones y falla en el cálculo. Plantea mal las operaciones, o no las plantea pero da el resultado correcto.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

## EL RESFRIADO

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



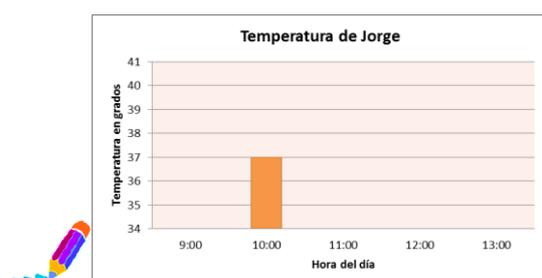
Descripción de los ítems de la unidad de evaluación: El resfriado

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM N°: CM24	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El resfriado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	CC.SS. Analiza informaciones y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las TIC		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

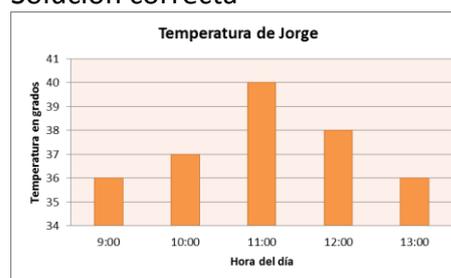
La temperatura que marca el termómetro que se pone Jorge está representada en la siguiente tabla:

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

Completa el siguiente gráfico con los datos de la tabla:



Solución correcta



CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

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

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

## Competencia matemática

TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: El resfriado

BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Realiza divisiones con números naturales (divisor de una cifra).		

Respuesta:  Cerrada  Semiconstruida  Construida  Abierta

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

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

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

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

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

**Máxima puntuación:**

Código 1: C. De 20 a 30 kilos

**Ninguna puntuación:**

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM26	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El resfriado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			
<p><b>El médico le ha dicho que debe beber mucho líquido al día. Ha bebido ya <math>\frac{3}{4}</math> de litro de zumo y tiene que beber 1 litro. ¿Qué cantidad le falta por beber?</b></p> <p>A. 1 litro</p> <p>B. <math>\frac{3}{4}</math> de litro</p> <p>C. <math>\frac{1}{2}</math> litro</p> <p>D. <math>\frac{1}{4}</math> de litro</p>			
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: D. <math>\frac{1}{4}</math> de litro</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>		



Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM27	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>El resfriado</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input checked="" type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Lee, escribe y ordena, en textos numéricos y de la vida cotidiana, números naturales (hasta 10.000), interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

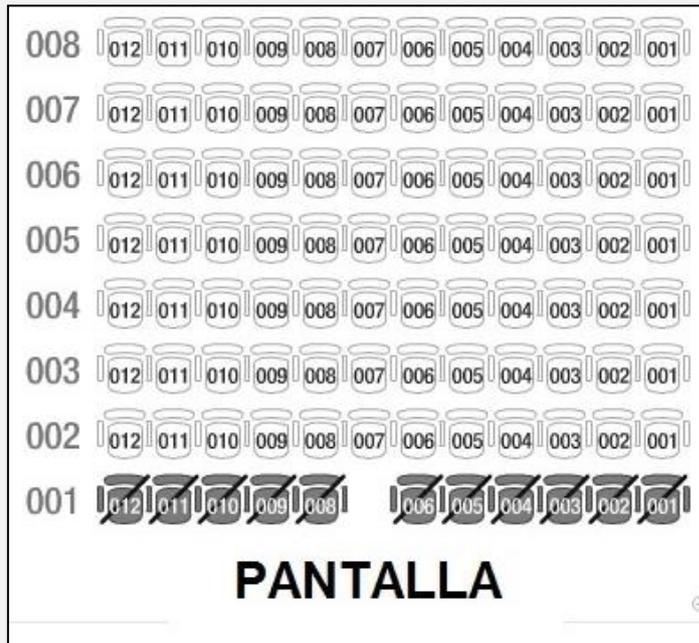
**La última vez que Jorge se puso el termómetro tenía 36 grados de temperatura. El número 36 está formado por:**

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

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

## EN EL CINE

Es el cumpleaños de Jorge y ha invitado al cine a sus mejores amigos: Ana y Pablo. Al reservar las entradas por Internet aparece el siguiente plano. Todas las butacas están libres menos las de la primera fila.



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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM28	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>En el cine</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (naturales hasta 10.000; multiplicaciones por dos cifras como máximo; divisor de una cifra).		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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



Hay  filas libres en la sala y  columnas.

**Plantea la operación:**

La sala tiene  butacas libres.

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

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

Observa los precios en el cartel del cine:

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

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

- A. 9 €
- B. 11€
- C. 27 €
- D. 30 €

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria	ÍTEM Nº: CM30
--	---------------

**Competencia matemática**

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

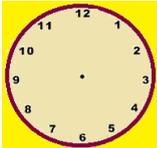
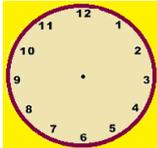
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida		
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/>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

Respuesta: Cerrada Semiconstruida Construida Abierta

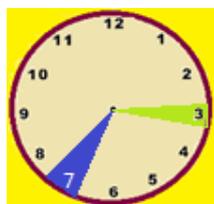
**La película comenzó a las siete y cuarto de la tarde y terminó a las nueve en punto. Dibuja las manecillas en el reloj de la izquierda con la hora de inicio y en el reloj de la derecha con la hora de finalización de la película.**

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

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

Solución admisible: Las agujas correspondientes en la zona sombreada.

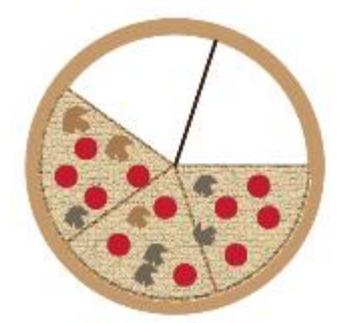


CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: Las dos figuras correctas.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	---

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

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

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



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

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

**Competencia matemática**

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

BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo	<input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Observa e identifica situaciones de la vida cotidiana en las que es necesario utilizar nociones de orientación y representación espacial con un lenguaje adecuado (derecha-izquierda, rectas paralelas y perpendiculares).		

Respuesta:  Cerrada     Semiconstruida     Construida     Abierta

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

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



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

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

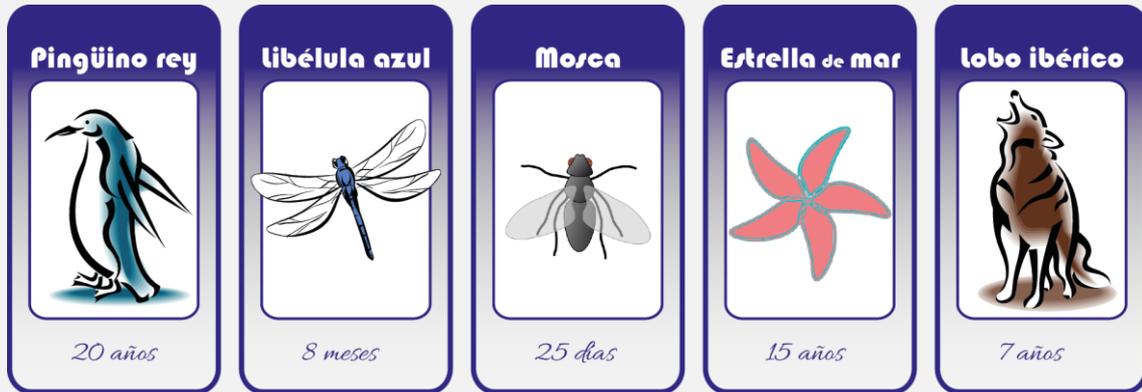
*La calle de los Números y la calle de la Geometría son \_\_\_\_\_.*

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

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

## MUNDO ANIMAL

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



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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM33	
<b>Competencia matemática</b>			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: <b>Mundo animal</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo	<input type="checkbox"/> Resolución de problemas	
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica las unidades del sistema métrico decimal: longitud (km, m, cm), capacidad (litro), peso (kg y g) y tiempo (año, mes, día, hora, minuto y segundo) al trabajar con las magnitudes correspondientes.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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

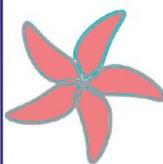
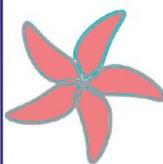
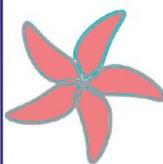


Lobo  
ibérico

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM34	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Mundo animal</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

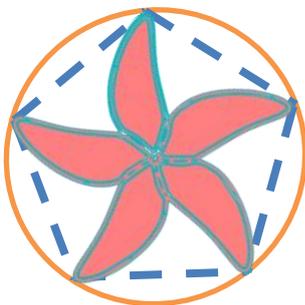
Uno de los juegos consiste en asociar el peso de cada animal con su carta. Ayuda a Jorge a colocar cada peso en la ficha correspondiente.

<div style="border: 1px solid purple; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">3 gramos</div> <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">40 kilogramos</div> <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">100 gramos</div>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid purple; padding: 5px;"> <b>libélula azul</b>    <i>8 meses</i> </td> <td style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid purple; padding: 5px;"> <b>Estrella de mar</b>    <i>15 años</i> </td> <td style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid purple; padding: 5px;"> <b>lobo ibérico</b>    <i>7 años</i> </td> </tr> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid purple; height: 30px;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid purple; height: 30px;"></td> <td style="width: 33%; text-align: center; border: 1px solid purple; height: 30px;"></td> </tr> </table>	<b>libélula azul</b>  <i>8 meses</i>	<b>Estrella de mar</b>  <i>15 años</i>	<b>lobo ibérico</b>  <i>7 años</i>			
<b>libélula azul</b>  <i>8 meses</i>	<b>Estrella de mar</b>  <i>15 años</i>	<b>lobo ibérico</b>  <i>7 años</i>					

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b> Código 1: Libélula azul (3 gramos) – Estrella de mar (100 gramos) – Lobo ibérico (40 kilogramos).</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b> Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>
-------------------------	--

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

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



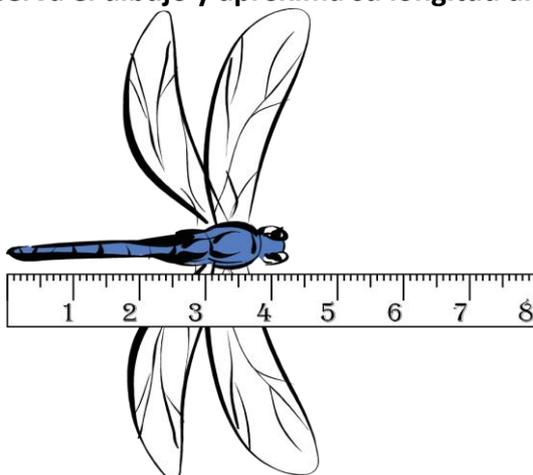
 Uniendo las puntas de los brazos de la estrella de mar se forma un \_\_\_\_\_ que es un polígono de \_\_\_\_\_ lados y \_\_\_\_\_ vértices.

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

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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM36	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Mundo animal</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.		
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.		
DESTREZA	<input type="checkbox"/> Cálculo <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	CC.NN. Utiliza medios propios de la observación como instrumentos de medida (regla) o de consulta y utiliza documentos escritos, imágenes, gráficos, etc.		
Respuesta: <input type="checkbox"/> Cerrada <input checked="" type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

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



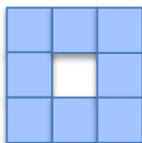
CRITERIOS DE CORRECCIÓN	<p><b>Máxima puntuación:</b>  Código 1: El cuerpo de la libélula mide 4 cm.  Se darán válidas aquellas respuestas cuya solución sean 4 (en cifra o letra) sin la unidad.</p> <p><b>Ninguna puntuación:</b>  Código 0: Cualquier otra respuesta.  Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>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

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria		ÍTEM Nº: CM37	
<b>Competencia matemática</b>			
<b>TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Mundo animal</b>			
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Cálculo <input type="checkbox"/> Resolución de problemas		
DIFICULTAD ESTIMADA	<input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Alta
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima el área de algunas figuras planas con vértices en una cuadrícula, explicando el procedimiento seguido.		
Respuesta: <input checked="" type="checkbox"/> Cerrada <input type="checkbox"/> Semiconstruida <input type="checkbox"/> Construida <input type="checkbox"/> Abierta			

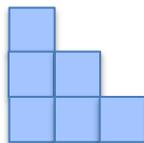
En el patio del colegio hay varios estanques con tortugas.  
¿Cuál es el estanque más pequeño? Rodea la respuesta correcta.



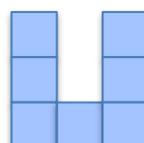
A.



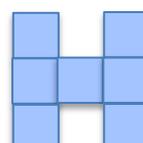
B.



C.



D.



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



## Pruebas de la evaluación de 3<sup>er</sup> curso de Educación Primaria. Curso 2014/15

Esta publicación agrupa en un solo volumen las pruebas que realizaron en esta primera edición los alumnos escolarizados en los centros de las ciudades de Ceuta y Melilla, en los centros docentes en el exterior y en el Centro para la Innovación y Desarrollo de la Educación a Distancia (CIDEAD). Se incluyen las pruebas y su guía de codificación para las dos competencias evaluadas.

La prueba de competencia en comunicación lingüística está organizada en dos cuadernillos: el primero de ellos se dirige a la evaluación de las destrezas de comprensión y el segundo a la destreza de expresión escrita. La guía de evaluación de la competencia lingüística, incluye pautas para evaluar la expresión oral, junto con una rúbrica de evaluación. De igual manera, la prueba de competencia matemática está organizada en dos cuadernillos que incluyen tanto preguntas de cálculo como de resolución de problemas.

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):  
[www.mecd.gob.es/inee/Evaluacion\\_tercero\\_Primeria.html](http://www.mecd.gob.es/inee/Evaluacion_tercero_Primeria.html)

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