

PRUEBA DE EVALUACIÓN INDIVIDUALIZADA

## Educación Primaria

018-50%

COMPETENCIA

Matemática

Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN

Ciencia y Tecnología

NOMBRE APELLIDOS

Las pruebas de evaluación individualizada de Educación Primaria son elaboradas por comisiones técnicas integradas por docentes en activo en los centros educativos de la Región de Murcia, coordinados por la Inspección de Educación y el Servicio de Evaluación y Calidad Educativa.

Gerard es un niño francés que ha llegado nuevo a nuestro colegio.



¿Te gusta bailar o hacer experimentos? Ven, te enseñaré el programa de recreos de nuestra clase. ¡Te va a encantar!





Normalmente jugamos 18 de los 24 que somos en total.

¿Sabrías calcular el porcentaje de alumnado que juega al mate para saber si es un juego con mucha o poca participación?

Marca con una X la letra del porcentaje correcto.

**D** 25%

A 75%

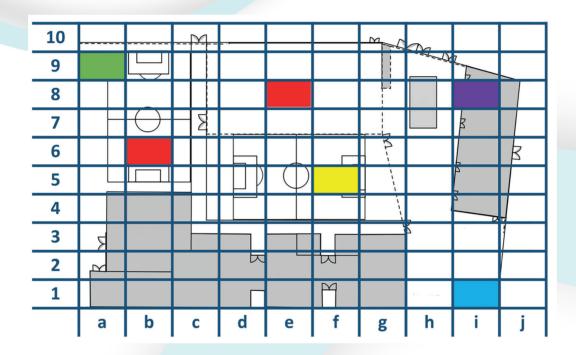
Haz aquí las operaciones

C 80%





Este taller se hace en 2 sitios diferentes. Te voy a enseñar el plano del colegio para que los localices.



2. Ayuda a Gerard a localizar los dos talleres de experimentos indicando las coordenadas de cada uno.

Experimentos	
Baile	
Juegos de mesa	
Mate	
Juegos tradicionales	

**Solución:** las coordenadas de los dos talleres de experimentos son las siguientes \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_



3. Mira la imagen. Cuando hay agua fría y miel en un mismo recipiente, la miel permanece debajo. ¿Tú sabes por qué?

Marca con una X la opción correcta.

- A La miel permanece debajo porque hay más cantidad de agua.
- B La miel permanece debajo porque hay menos cantidad de agua.
- C La miel permanece debajo porque es más densa que el agua.
- **D** La miel permanece debajo porque es menos densa que el agua.



- **4.** Une con flechas cada objeto con el efecto principal que genera:
  - **A** Ventilador
  - **B** Bombilla
  - **C** Radiador
  - **D** Electroimán

- 1 Magnético
- 2 Calorífico
- **3** Mecánico
- 4 Lumínico





5. Planifica un pequeño experimento para ayudar a Gerard y Maite redactando los diferentes pasos seguidos y el resultado que obtendrías. Utiliza los materiales que aparecen en la tabla anterior. No es necesario que los uses todos.

Recuerda que un experimento es un proceso a través del cual intentas descubrir, comprobar o demostrar ciertos fenómenos o principios científicos.

Planificación del experimento:	
Resultado obtenido:	



RECREOS DIVERTIDOS

MIÉRCOLES

INBAILE!!



- **6.** Identifica la situación en la que nos agrupamos de manera aleatoria. Marca con una X la opción correcta.
  - A Elijo a mi mejor amigo.
  - B Nos agrupamos con las personas más cercanas cuando la música para.
  - C Nos agrupamos por orden de lista de clase.
  - D Nos agrupamos por la misma estatura.

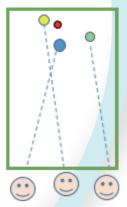


<b>7</b> .	A Gerard le ha parecido interesante el problema que ha planteado la profesora y a él se le ha ocurrido otro problema diferente.
	Ayúdale a plantearlo y escribe un problema matemático que pueda resolverse con dos operaciones. Una de las dos operaciones tiene que ser una división. No es necesario resolver el problema.





— ¡Ha ganado la bola amarilla! — dice Maite.



- 8. Observando las trayectorias que han seguido las diferentes bolas, marca la opción correcta:
  - A La bola azul y la bola verde han seguido trayectorias paralelas.
  - **B** La bola amarilla y la bola azul han seguido trayectorias paralelas.
  - C La bola amarilla y la bola verde han seguido trayectorias paralelas.
  - **D** La bola verde y la bola azul han seguido trayectorias perpendiculares.
- **9.** Gerard, nuestra seño nos ha dicho que vamos a comprar juegos nuevos de petanca porque los tenemos muy estropeados. Hemos recibido estas ofertas:



Queremos comprar 3 juegos de petanca para todo el colegio. ¿Sabrías decir qué tienda de deportes tiene la mejor oferta, Deportilandia, Sportworld o Deportplus?

5	i <mark>olución:</mark> la mejor oferta es la de la tienda	





IO. ¡Tenemos 25 minutos para jugar en este taller!

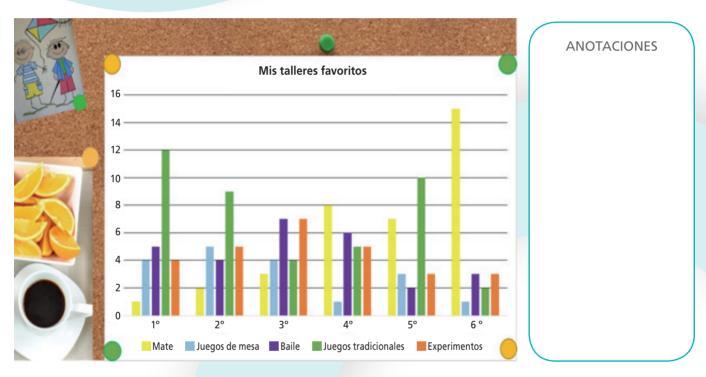
Si el tiempo de una partida es de 2 minutos y 30 segundos (que son 150 segundos), ¿cuántas partidas podrían jugar durante esos 25 minutos?

Ten en cuenta que es obligatorio realizar las operaciones para que la respuesta sea válida:

Haz aquí las operaciones

**Solución:** podrían jugar \_\_\_\_\_ partidas.





Observando todos los datos de la gráfica, ¿qué taller debe cambiar el año que viene y qué taller debe permanecer? Argumenta tu respuesta. No lo especifiques para cada curso, sino para todo el colegio en su conjunto.



Al entrar, notan el calor y unas gotitas de agua en las paredes y techo del invernadero. Gerard no entiende por qué pasa esto.



y techo a pe	sar de que no se h	a regado reciento	emente.	, , , ,	s de agua en las pare
		7			



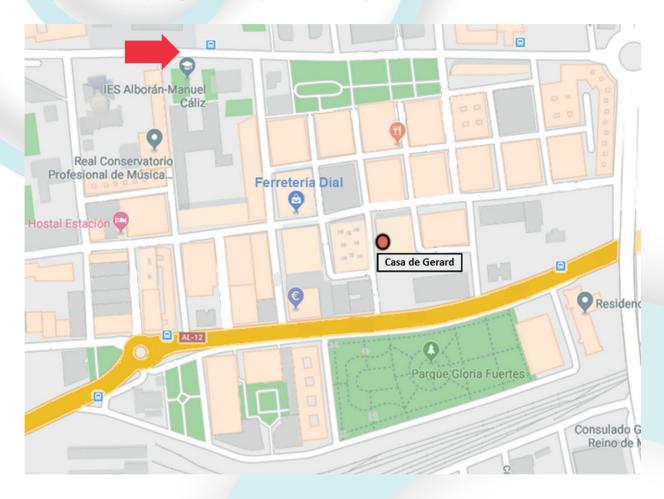
Gerard invita a Maite a comer a casa para agradecerle su compañía durante toda la semana.

La salida del colegio está representada en el mapa de la siguiente forma:



La casa de Gerard está marcada en el mapa de la siguiente forma:

B. Dibuja el recorrido que siguen Gerard y Maite hasta llegar a su casa, pasando por la ferretería Dial.



Ya has dibujado el recorrido en el mapa, ahora escríbelo (utiliza expresiones como en la segunda callegiro a la izquierda, continúo recto, sigo hasta la tercera calle):					nda calle

## **INSTRUCCIONES**

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

Si no sabes responder alguna pregunta, pasa a la siguiente.

## ¿Cómo debes marcar las respuestas?

Debes realizar la prueba con lápiz. Si quieres corregir una respuesta, **puedes borrarla con la goma** y señalar de nuevo la opción que consideres correcta.

Vas a encontrar preguntas con varias opciones que solo tienen una respuesta válida, por lo tanto, antes de marcarla debes leer todas las opciones.

Tacha con una X la respuesta correcta.

**Ejemplo:** 

¿Cuántas horas tiene un día?:



B) 20

(C) 18

 $(D)_2$ 

También puede haber preguntas donde tengas que decidir si las afirmaciones son **verdaderas o falsas.**Marca con una X.

**Ejemplo:** 

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

	VERDADERO (V)	FALSO (F)
Un día tiene 12 horas		X
Un día tiene 24 horas.	Χ	

Para otras preguntas tendrás que escribir la respuesta en el espacio señalado.

Ejemplo:
El día tiene 24 horas.
El día tiene 24 horas.

Habrá preguntas para relacionar con flechas.

