

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Nombre				Timbre de EVALUADOR
Curso	3° A	Fecha:	23 - 05 - 2022	
Asignatura	Matemática	Profesor:	Luis Martínez Silva	
Objetivos de Aprendizajes	03 Comparar y ordenar números naturales hasta 1 000, Usar un patrón de conteo para indicar el valor de una cantidad. 04 Demostrar que comprenden la adición y la sustracción. 13 Resolver ecuaciones de un paso. 21 Demostrar que comprenden el perímetro de una figura regular e irregular. 08 – 09 Demostrar que comprenden la multiplicación y la división. 20 Leer y registrar el tiempo en horas. 25 Construir, leer e interpretar pictogramas y gráficos			CALIFICACIÓN
Puntaje IDEAL	42	Puntaje REAL		

INSTRUCCIONES :

Lee con mucha atención cada enunciado antes de responder.
Si tienes dudas levanta tu mano y espera al profesor.
Si crees que ya terminaste, espera en silencio en tu puesto.
Cada respuesta correcta vale 3 puntos.

A partir de esta imagen responde las preguntas que vienen a continuación.



Videojuegos

David y Lucas son hermanos y ambos son fanáticos de los videojuegos. En su casa juegan juntos o individualmente. A través de los videojuegos, se han hecho de muchos amigos que disfrutan del mismo pasatiempo. Además, han coleccionado libros donde aprenden nuevos trucos y maneras de jugar.

EDUCACIÓN ADVENTISTA: MÁS QUE ENSEÑANZA



Comparar y ordenar números.

1.- Lucas, David y sus amigos Lulú y Patricio hicieron una competencia en un juego de robots. Lucas obtuvo 376 puntos, David 402 puntos, Lulú 375 puntos y Patricio 412 puntos. Si ordenan los puntajes de mayor a menor, ¿quién estará en primer lugar?

- A** Lucas
- B** David
- C** Lulú
- D** Patricio



Componer y descomponer números.

2.- David y Lucas tienen un nuevo juego de dinosaurios. Si el juego tiene 24 etapas y ellos ya han jugado una decena de las etapas, ¿cómo se puede representar la cantidad de etapas que les falta por jugar?

- A** $1C + 4U$
- B** $2D + 4U$
- C** $2C + 4U$
- D** $1D + 4U$



Adición y Sustracción.

3.- Un juego de automovilismo tiene dos etapas. En la primera etapa, David obtuvo 120 puntos, y en la segunda, alcanzó 204 puntos. ¿Qué puntaje obtuvo David en ambas etapas?

- A** 220 puntos.
- B** 224 puntos.
- C** 304 puntos.
- D** 324 puntos.



Igualdades y Ecuaciones.

4.- Lucas compro revistas para conocer las nuevas tendencias y trucos en videojuegos. Una de las revistas mostraba 50 trucos, de los cuales 15 eran desconocidos para Lucas. ¿Cuál de las ecuaciones representa cuántos trucos eran conocidos para Lucas?

A $50 + \square = 15$

B $50 - 15 = \square$

C $15 - 50 = \square$

D $15 + \square = 15$



Perímetro.

5.- David y Lucas necesitan saber cuál es el contorno de la pantalla de la consola, para poder comprar una pantalla protectora. La pantalla es rectangular y mide 20 cm de ancho y 22 cm de largo. ¿Cuál es el perímetro de la pantalla de la consola?

A 40 cm.

B 44 cm.

C 64 cm.

D 84 cm.



Patrones.

6.- La imagen muestra cada etapa de un juego en el que hay que pasar, saltando unos tubos:

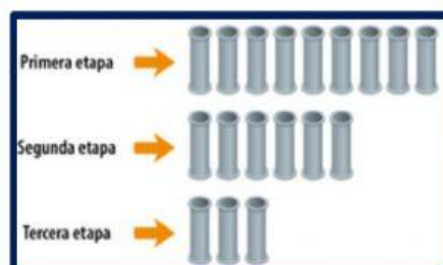
Según la imagen, ¿cuál es el patrón que se utilizó para establecer la cantidad de tubos en cada etapa?

A Sumar 2.

B Restar 2.

C Sumar 3.

D Restar 3.



Multiplicación.

7.- Lucas ha ganado 8 juegos consecutivos, pero su amiga Patricia ha ganado el doble de veces que Lucas. ¿Entonces, cuántas veces ha ganado Patricia?

- A** 10
- B** 12
- C** 14
- D** 16



División.

8.- David y Lucas están autorizados para ocupar el computador, durante 20 minutos diarios. Si ellos deciden que cada uno lo utilice la misma cantidad de tiempo que el otro, ¿cuántos minutos tendrá cada hermano, para hacer uso del computador?

- A** 5 minutos.
- B** 10 minutos.
- C** 15 minutos.
- D** 20 minutos.



La hora.

9.- David y Lucas se reunirán con sus amigos a las 4 de la tarde a jugar. Para llegar a tiempo, deben salir de su casa media hora antes. Entonces, ¿a qué hora saldrán de su casa David y Lucas?

- A** 03:00 p.m.
- B** 03:30 p.m.
- C** 04:00 p.m.
- D** 04:30 p.m.

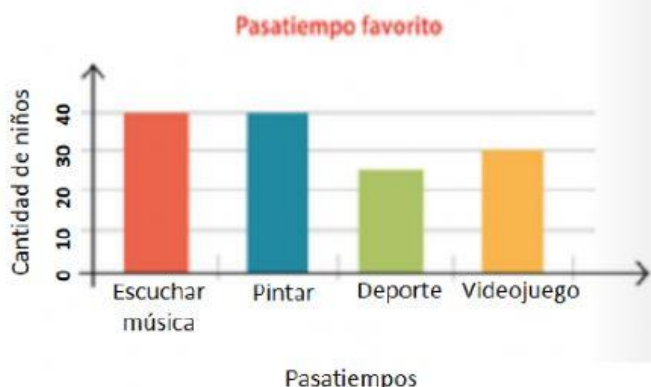


**Educación
Adventista**

Gráficos.

10.- Se hizo una encuesta a estudiantes de 14 años para conocer cuál es su pasatiempo favorito. Los resultados fueron registrados en el siguiente gráfico:

- A** 20 niños.
- B** 30 niños.
- C** 40 niños.
- D** 50 niños.



Según el gráfico, ¿cuántos estudiantes tienen como pasatiempo favorito jugar videojuegos?

Tablas y Diagramas.

11.- En la tienda de videojuegos, el vendedor registró en una tabla la cantidad de ejemplares que se venden de cada juego, para saber cuál es el más popular. A continuación, la tabla con los datos de venta:

- A** Robots.
- B** Princesas.
- C** Guerreros.
- D** Dinosaurios.

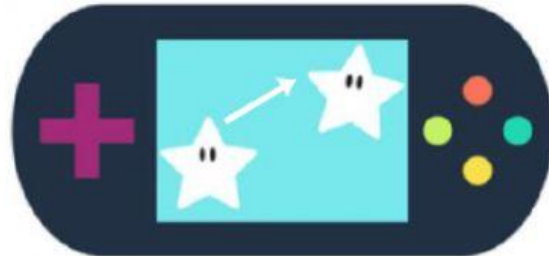
Videojuego	Cantidad
Robots	
Princesas	
Guerreros	
Dinosaurios	

Según la tabla de registro, ¿cuál es el videojuego más popular?

Transformaciones Isométricas.

12.- Lucas juega en su consola individual. Acaba de mover su estrella, tal como la flecha de la figura lo indica:

- A** Rotación.
- B** Reflexión.
- C** Traslación.
- D** Giro.



Según la imagen, ¿cuál transformación isométrica realizó la estrella?

Fracciones.

13.- David y Lucas tienen un mueble donde guardan revistas de juegos. Si les queda desocupado $\frac{1}{4}$ del mueble, ¿cuál de las fracciones representa la cantidad ocupada del mueble?

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

¿Cuál de las fracciones representa la cantidad de agua que le falta al estanque para que se llene?

Localización.

14.- La siguiente imagen representa un juego en el que hay que tomar todos los tréboles, ya que son los que entregan puntaje.

A Casillas A1 y C2

B Casillas A2 y C2

C Casillas B1 y C4

D Casillas A2 y B4

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

De acuerdo con la cuadrícula, ¿cuáles casillas tienen un trébol?

Ciertamente, ninguna disciplina, en el momento de recibirla, parece agradable, sino más bien penosa; sin embargo, después produce una cosecha de justicia y paz para quienes han sido entrenados por ella.

Hebreos 12:11



**Educación
Adventista**

LIVEWORKSHEETS