

Examen de cierre: tablas, repartos e instructivos

45 minutos · Material gratuito de Didaula · didaula.com/examenes/3-grado/examen-3-grado-tablas-de-multiplicar-y-division/

Nombre: _____ Grado y grupo: _____ Fecha: _____

Lee con calma cada pregunta. Si no entiendes una palabra, levanta la mano.

Saberes y pensamiento científico

1. Resuelve las multiplicaciones.

$3 \times 7 = \underline{\hspace{2cm}}$	$6 \times 4 = \underline{\hspace{2cm}}$	$8 \times 7 = \underline{\hspace{2cm}}$	$9 \times 6 = \underline{\hspace{2cm}}$
$5 \times 9 = \underline{\hspace{2cm}}$	$7 \times 7 = \underline{\hspace{2cm}}$	$4 \times 8 = \underline{\hspace{2cm}}$	$9 \times 9 = \underline{\hspace{2cm}}$

2. Escribe el número que falta.

$6 \times \underline{\hspace{2cm}} = 42$	$\underline{\hspace{2cm}} \times 8 = 72$	$5 \times \underline{\hspace{2cm}} = 30$
--	--	--

3. Escribe la letra de la estrategia que sirve para cada multiplicación.

- A. Doble de 4×6
- B. 10×7 menos 7
- C. Mitad de 10×6

$\underline{\hspace{2cm}} 9 \times 7$	$\underline{\hspace{2cm}} 5 \times 6$	$\underline{\hspace{2cm}} 8 \times 6$
---------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

4. Hay 32 galletas. Se reparten en 4 platos. En cada plato van las mismas galletas. ¿Cuántas galletas van en cada plato? Dibuja o escribe la operación.

Dibuja o haz tu operación aquí.

En cada plato van $\underline{\hspace{2cm}}$ galletas.

5. En la cooperativa cada paleta cuesta \$7. Pedro compra 6 paletas. ¿Cuánto paga?

Operación:

Respuesta: Pedro paga \$ $\underline{\hspace{2cm}}$.

6. Hay 45 aguas. Se guardan en cajas de 9 aguas. ¿Cuántas cajas se llenan?

Operación:

Respuesta: se llenan $\underline{\hspace{2cm}}$ cajas.

7. Completa.

$54 \div 6 = 9$ porque $\underline{\hspace{2cm}} \times \underline{\hspace{2cm}} = 54$.

Lenguajes

8. Ordena los pasos de la «Lotería de las tablas». Escribe 1, 2, 3 o 4.

_____	El cantor lee una multiplicación, por ejemplo: 6×7 .
_____	Cada jugador toma un tablero con resultados.
_____	Gana quien llena primero su tablero y grita «¡Lotería!».
_____	Si tienes el resultado en tu tablero, ponle una semilla encima.

9. ¿Para qué sirve un instructivo? Marca una.

- ☐ a) Para contar un cuento.
- ☐ b) Para explicar cómo hacer algo paso por paso.
- ☐ c) Para dar una noticia.

10. Escribe el primer paso de un juego con dado. Empieza con una palabra de acción, como pon, tira, toma o reparte.

Ética, naturaleza y sociedades

11. Marca las dos reglas que son justas.

- ☐ Todos tiran el dado por turnos.
- ☐ El dueño del juego siempre empieza y siempre gana.
- ☐ Si alguien no sabe un resultado, su equipo le puede ayudar una vez.

12. ¿Por qué un juego necesita un reglamento? Escribe una razón.

De lo humano y lo comunitario

13. Tu equipo pierde y un compañero se enoja y avienta las tarjetas. ¿Qué puedes hacer? Marca una.

- ☐ a) Aventar las tarjetas también.
- ☐ b) Proponer respirar, recoger juntos y jugar otra ronda.
- ☐ c) Irte sin decir nada.

14. Escribe una cosa que hiciste para ayudar a tu equipo a terminar el juego.

Clave de respuestas

Reactivo	Respuesta	Puntos
1	21, 24, 56, 54, 45, 49, 32, 81	8 (1 por resultado)
2	7, 9, 6	3 (1 cada uno)
3	9×7 : B; 5×6 : C; 8×6 : A	3 (1 cada uno)
4	8 galletas ($32 \div 4 = 8$ o dibujo correcto)	2 (1 por procedimiento, 1 por respuesta)
5	$6 \times 7 = 42$; paga \$42	2 (1 por operación, 1 por respuesta)
6	$45 \div 9 = 5$; se llenan 5 cajas	2 (1 por operación, 1 por respuesta)
7	9×6 o 6×9	1
8	De arriba hacia abajo: 2, 1, 4, 3	2 (todo correcto: 2; un intercambio: 1)
9	b	1
10	Paso que empieza con un verbo y es un inicio lógico (por ejemplo: «Pon tu ficha en la salida»)	1
11	La primera y la tercera	2 (1 cada una; si marca la segunda, resta 1)
12	Razón pertinente (por ejemplo: para que todos jueguen igual, para que no haya trampa, para saber qué pasa si alguien no cumple)	1
13	b	1
14	Acción concreta y pertinente (por ejemplo: «Revisé los resultados de las tarjetas»)	1
Total		30

Tabla de puntaje por PDA

PDA	Reactivos	Puntos	Logrado	En proceso	No logrado aún
Construye y usa el repertorio de las tablas del 2 al 9 con estrategias de cálculo mental	1, 2, 3	14	12 a 14	8 a 11	0 a 7
Resuelve problemas de multiplicación, reparto y agrupamiento, y comprueba con multiplicación	4, 5, 6, 7	7	6 a 7	4 a 5	0 a 3
Comprende y produce textos instructivos de juegos	8, 9, 10	4	4	2 a 3	0 a 1
Reconoce la función de las reglas y distingue las justas	11, 12	3	3	2	0 a 1
Colabora y regula sus emociones en el juego	13, 14	2	2	1	0
Total	1 a 14	30	26 a 30	18 a 25	0 a 17

Cómo usar los resultados

- Si un alumno queda en No logrado aún en el primer PDA, súmalo a la rutina de las 8:00 con su tarjeta «Mis tablas» y el juego de su equipo durante febrero.
- Si el grupo falla el reactivo 6 (agrupamiento), retoma la diferencia entre reparto y agrupamiento con vasitos y semillas.

