

Zona:

Modalidad:

Municipio(s):

Indígena

Centla

737

Alumnos evaluados:

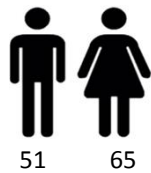
Escuelas evaluadas:

Total de reactivos:

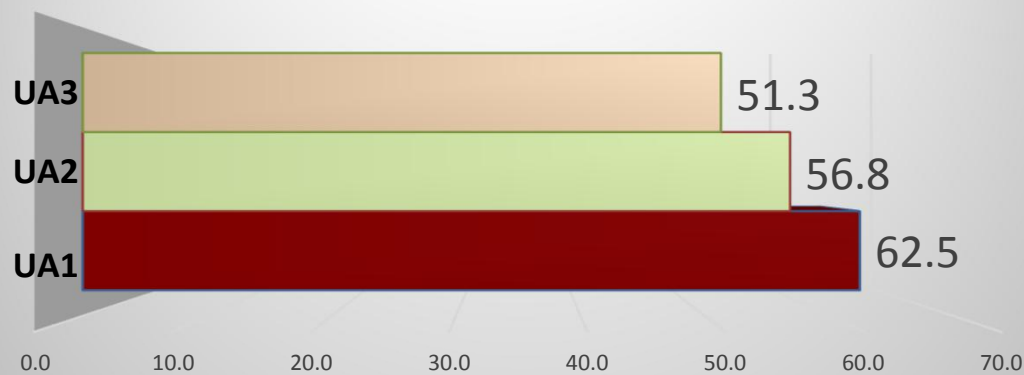
116

11

37



Porcentaje de aciertos por unidades de análisis (Zona)





3°

grado

Matemáticas

Reactivos por unidad de análisis

UA1. Número, álgebra y variación

123456789101112131415161718

UA2. Forma, espacio y medida

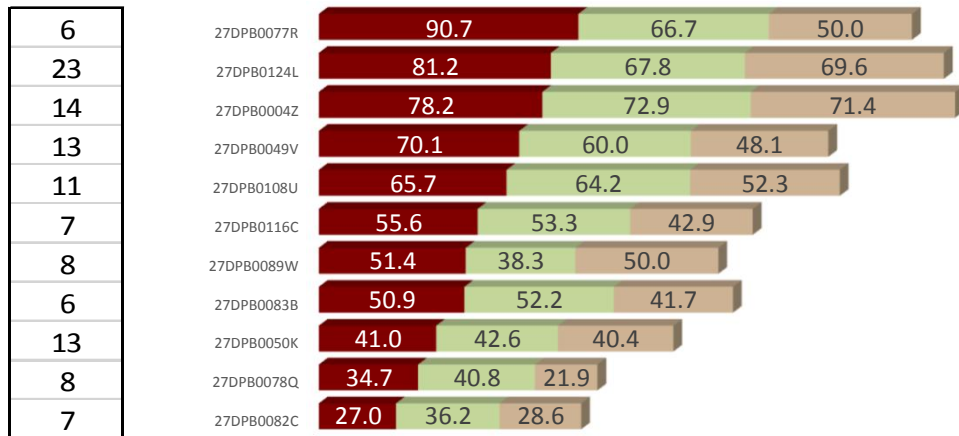
192021222324252627282930313233

UA3. Análisis de datos

34353637/ / / / /

Porcentaje de aciertos por unidades de análisis (Escuela)

T_Alumnos



Porcentaje de aciertos por unidades de análisis (Reactivos)

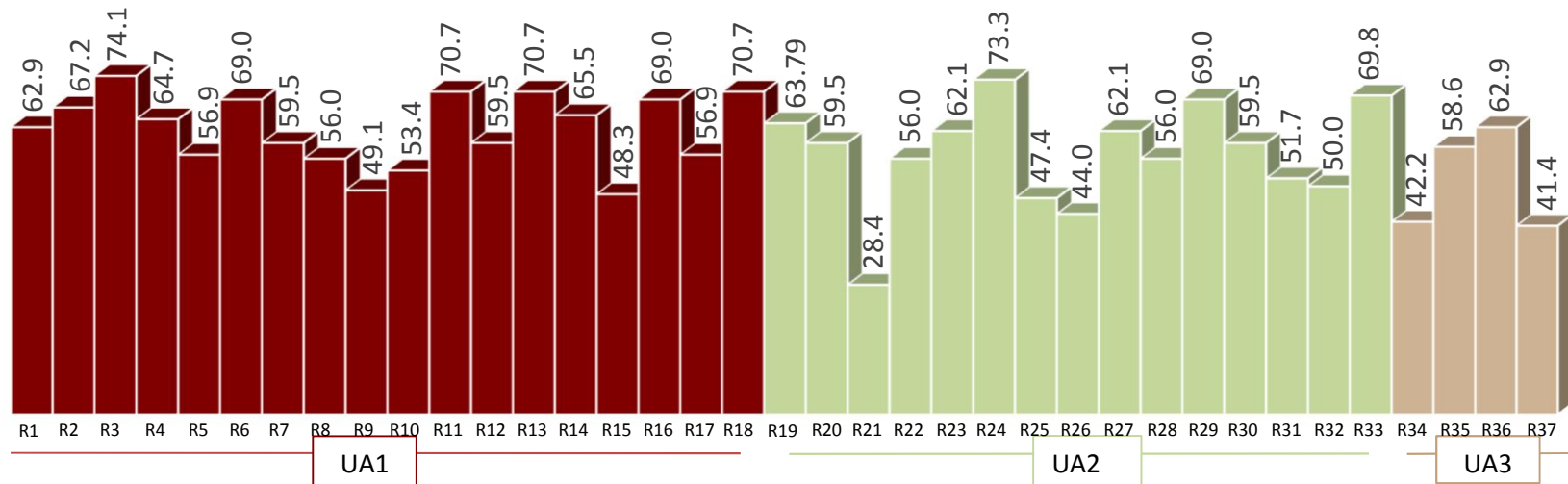


Tabla descriptiva de reactivos por unidades de análisis

UA1. Número, álgebra y variación		UA2. Forma, espacio y medida		UA3. Análisis de datos	
Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)	Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)	Reactivo	Descriptor (aspecto evaluado)
1	Identificar el número escrito con cifra a partir de colecciones de objetos con agrupamientos en unidades, decenas y centenas.	19	Identificar características de una figura geométrica dada su imagen.	34	Identificar la tabla que corresponde a un conjunto de datos representados en una ilustración.
2	Comparar números tres números naturales usando centenas, decenas y unidades.	20	Identificar las figuras geométricas dadas sus características.	35	Resolver problemas que impliquen leer información.
3	Identificar la escritura con letras de una cantidad en una situación de comunicación.	21	Identificar la composición geométrica formada por figuras geométricas.	36	Interpretar la información organizada en una tabla de datos.
4	Ordenar cuatro números naturales de tres cifras.	22	Identificar las caras que tienen en común tres cuerpos geométricos.	37	Comparar la información organizada en una tabla de datos.
5	Identificar el valor de una de las cifras de un número hasta el mil.	23	Identificar cuerpos geométricos que ruedan.		
6	Identificar los números que completan la sucesión numérica escrita.	24	Identificar la manera correcta de acomodar una unidad no convencional para medir el largo de un objeto.		
7	Identificar la sucesión numérica decreciente dada su regularidad.	25	Resolver problemas que impliquen medir la longitud de un objeto utilizando una unidad de medida no convencional como: vara, pie, cuarta, palma, etcétera.		
8	Resolver problemas que impliquen reunir dos cantidades y dado el total, calcular una de ellas (Problemas de combinación en los que la incógnita sea una de las partes).	26	Comparar si un objeto mide más o menos de un metro.		
9	Resolver problemas que impliquen agregar una cantidad a otra y dado el total, calcular lo que se tenía (Problemas de cambio o transformación en los que la incógnita sea el estado intermedio).	27	Comparar si un objeto pesa más o menos que un kilogramo.		
10	Identificar la escritura correcta en columnas de una suma dada en forma horizontal con números naturales, uno de tres cifras y otro de dos.	28	Comparar el peso de tres objetos con apoyo de la balanza.		
11	Calcular sumas de números naturales de tres cifras sin transformación.	29	Comparar si a un recipiente le cabe más o menos que un litro.		
12	Calcular sumas de números naturales de tres cifras con transformación.	30	Determinar la capacidad de un recipiente en función de saber la capacidad de otro, usando una medida de capacidad no convencional.		
13	Calcular la suma de números naturales de la forma 100 + a = ____ , donde a es un número natural de tres cifras, usando estrategias de cálculo mental. Por ejemplo: 100 + 120 = ____ , 100 + 145 = ____.	31	Resolver problemas que impliquen usar el calendario (meses, semanas, días).		
14	Calcular complementos del tipo a + ____ = 1000. Por ejemplo: 528 + ____ = 1000 usando estrategias de cálculo mental.	32	Resolver problemas que impliquen calcular el tiempo en años.		
15	Identificar la suma iterada que resuelve un problema multiplicativo.	33	Identificar la duración en días que tienen los meses del año.		
16	Resolver problemas que impliquen una multiplicación con factores menores o iguales a 10.				
17	Reconocer la multiplicación que se utiliza para resolver un problema.				
18	Resolver problemas de conteo que impliquen arreglos rectangulares de dos números de una cifra donde los elementos no son todos perceptibles.				