

Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º curso de Educación Primaria.

Curso 2023-2024



Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico
de 4.º curso de Educación Primaria

CURSO 2023-2024

Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º curso de Educación Primaria

CURSO 2023-2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Madrid 2024

Catálogo de publicaciones del Ministerio: www.educacion.gob.es

Catálogo general de publicaciones oficiales: www.publicacioneoficiales.boe.es

Título de la obra:

Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º curso de Educación Primaria. CURSO 2023-2024



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES**

SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Evaluación Educativa

<http://www.educacion.gob.es/inee>

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Atención al Ciudadano,

Documentación y Publicaciones

NIPO: 164-24-172-3

Edición: 2024

Índice

Presentación.....	7
Prueba de Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura.....	9
Comprensión oral y escrita.....	9
Expresión escrita.....	31
Guía de codificación.....	39
Prueba adaptada. Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura.....	97
Comprensión oral y escrita.....	97
Expresión escrita.....	117
Guía de codificación.....	125
Prueba de Competencias específicas de Matemáticas.....	147
Guía de codificación.....	147
Prueba adaptada. Competencias específicas de Matemáticas.....	217
Guía de codificación.....	245
Prueba de Competencias específicas de Lengua Extranjera: Inglés.....	269
Comprensión oral y escrita.....	269
Expresión escrita.....	283
Guía de codificación.....	289
Prueba de Competencias específicas de Lengua Extranjera: Francés.....	327
Comprensión oral y escrita.....	327
Expresión escrita.....	341
Guía de codificación.....	345

Presentación

La evaluación del sistema educativo es un compromiso y una necesidad de cualquier país que aspire a mejorar el complejo proceso de enseñanza-aprendizaje. La información que proporciona una óptima aplicación de pruebas de evaluación constituye una valiosa herramienta para mejorar la toma de decisiones, y un material de interés al que deben tener acceso los profesionales e investigadores de la educación.

El artículo 21 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su redacción modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), establece que: «En el cuarto curso de educación primaria todos los centros realizarán una evaluación de diagnóstico de las competencias adquiridas por su alumnado. Esta evaluación, que será responsabilidad de las Administraciones educativas, tendrá carácter informativo, formativo y orientador para los centros, para el profesorado, para el alumnado y sus familias y para el conjunto de la comunidad educativa. Estas evaluaciones, de carácter censal, tendrán como marco de referencia el establecido en el artículo 144.1 de esta Ley».

Por su parte, el artículo 144.1 recoge que: «El Instituto Nacional de Evaluación Educativa y los organismos correspondientes de las Administraciones educativas colaborarán en la realización de un marco común de evaluación que sirva como referencia de las evaluaciones de diagnóstico contempladas en los artículos 21 y 29 de esta Ley. Los centros docentes realizarán una evaluación a todos sus alumnos y alumnas en cuarto curso de educación primaria y en segundo curso de educación secundaria obligatoria, según dispongan las Administraciones educativas».

Por último, el calendario de implantación de la LOMLOE establece el curso 2023-2024 como el primer curso en el que se comiencen a aplicar estas evaluaciones, puesto que es el curso en el que el currículo previsto por esta ley se aplica ya en todos los niveles de la educación obligatoria.

«Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º de Educación Primaria. Curso 2023-2024» agrupa, en un solo volumen, las pruebas de evaluación de cada una de las competencias que se aplicaron con carácter censal al alumnado escolarizado en los centros del ámbito de competencia del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, centros docentes en el exterior y Centro Integrado de Enseñanzas Regladas a Distancia [CIERD]) en esta primera edición de la evaluación, en mayo de 2024. La redacción de estas pruebas se ajusta a los marcos de evaluación recientemente publicados que se elaboraron, según regula la ley, en colaboración con las comunidades autónomas, en el Grupo de Trabajo de Evaluación Educativa coordinado por el INEE: [Marco general de las evaluaciones del sistema educativo. Evaluación general del sistema y Evaluaciones de diagnóstico](#). En el curso 2023-2024 la evaluación incluyó las competencias específicas de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Lengua Extranjera (francés e inglés). Además, las pruebas elaboradas por el INEE fueron puestas a disposición de las CC. AA. y fueron aplicadas también (en algunos casos con ciertas modificaciones) en Aragón, Cantabria, Castilla-La Mancha, Extremadura y La Rioja.

Las pruebas de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura y de Lengua Extranjera referidas a las destrezas de comprensión oral y comprensión escrita se aplicaron en formato digital, mientras que la expresión escrita se midió mediante cuadernillos en papel. Las pruebas en formato digital se pueden localizar, para su aplicación, en la página

web del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE)¹, en el apartado correspondiente a las evaluaciones nacionales. Estas pruebas ofrecen al alumnado la descarga de un archivo en formato pdf con un informe de resultados obtenidos. También pueden localizarse en esta página los cuadernillos de evaluación en papel separados por competencias, listos para imprimirse y aplicar al alumnado, junto con sus correspondientes guías de codificación y las tablas de descripción de los niveles de adquisición de las competencias evaluadas.

Según se regula en la LOMLOE: «144.4. Estas evaluaciones [...] tendrán en cuenta al alumnado con necesidades educativas especiales derivadas de discapacidad, incluyendo, en las condiciones de realización de dichas evaluaciones, las adaptaciones y recursos que hubiera tenido». Con el fin de proporcionar atención a las diferencias individuales, en las evaluaciones realizadas en mayo de 2024 participó todo el alumnado, para ello se tomaron diversas medidas de atención durante la realización de las pruebas como ampliaciones de tiempos, realización de pruebas adaptadas, apoyos técnicos y atención personalizada, etc. Los cuadernillos de pruebas adaptadas (de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura y de Matemáticas) se incluyen también en esta publicación e igualmente están disponibles para su realización por ordenador.

En la página web del INEE se puede encontrar, además, información relacionada con esta evaluación y con otras evaluaciones aplicadas en el sistema educativo español.

Esta publicación ha sido realizada por el Área de evaluaciones nacionales del INEE, del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, dirigido por Carmen Tovar Sánchez. El área de evaluaciones nacionales está integrada por Alberto Díaz-Roncero Canales, Patricia Díez Ortego, Sabrina Gallego Verdi, Miguel Ángel Lara Sierra, Juan Manuel Ortiz Guerrero, Óscar Urra Ríos, María Eugenia Sanjurjo Díez, Isabel Villa Turpín y Ana Torrejón Guirado, coordinados por Ruth Martín Escanilla.

Confiamos en que esta publicación proporcione al profesorado de Educación Primaria y a otros profesionales y miembros de la comunidad educativa unos interesantes ejemplos que les ayuden a reflexionar y mejorar la enseñanza y evaluación de las competencias.

¹ <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/portada.html>

<i>País</i>		<i>CCAA</i>		<i>N</i>	<i>Centro</i>			<i>Grupo</i>		<i>Alumno</i>	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Castellana y Literatura

Comprensión oral y escrita

CURSO 2023-2024

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:

Ejercicio de 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 una respuesta, 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.

Ejercicio de ejemplo 1

¿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.

Ejercicio de ejemplo 2

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

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la segunda afirmación se había seleccionado la opción «Verdadero» y se ha cambiado por «Falso»:

Ejercicio de ejemplo 2

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	X

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

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene meses

Si decides cambiar una respuesta, tacha y escribe claramente la nueva contestación.

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene ~~10~~ meses

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Vacaciones de una mosca

Este ejercicio consiste en **leer**, **escuchar** y **contestar** preguntas



Leer 2 minutos



Escuchar



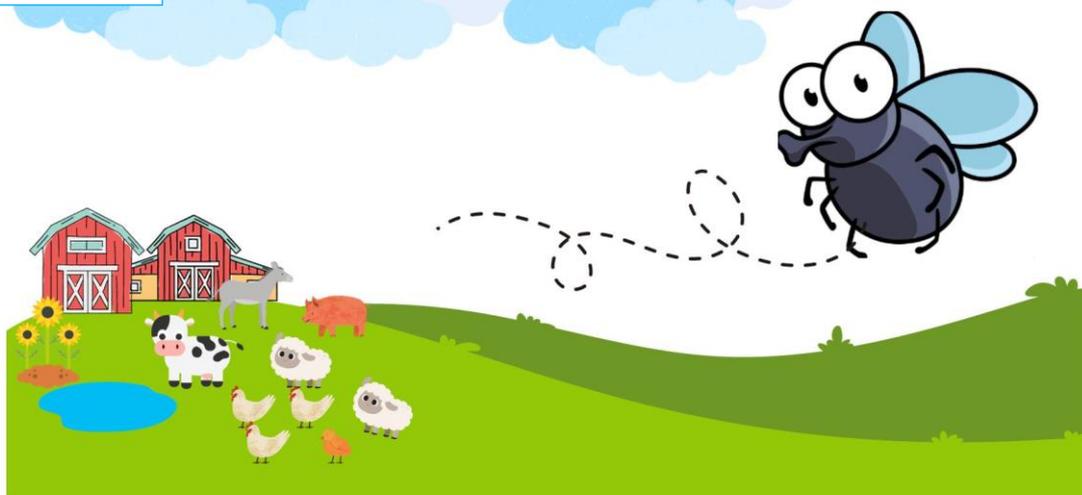
1 minuto



Escuchar



Repasar



D4PLZ205CO01

- 1. ¿Qué desea la mosca?**
- A. Trabajar más
 - B. Nada en particular
 - C. Descansar una temporada
 - D. No ser una mosca del montón

D4PLZ205CO02

- 2. Con «una mosca del montón», nos referimos a:**
- A. una mosca rara
 - B. una mosca diferente
 - C. una mosca común y corriente
 - D. una mosca que vive en el campo

D4PLZ205CO03

- 3. ¿En qué orden suceden los hechos en *Vacaciones de una mosca*? Usa estas frases:**

En primer lugar - En segundo lugar - A continuación - Finalmente

La mosca piensa en su destino	En segundo lugar
La mosca descansa felizmente	
La mosca se coloca su traje de lino	
La mosca decide tomarse unas vacaciones	

D4PLZ205CO05

- 4. ¿Qué quiere decir «el corazón de la mosca sonrió»?**
- A. La mosca se alegró
 - B. El corazón le palpitaba muy rápido
 - C. El corazón se le paró unos momentos
 - D. La mosca estaba disgustada y desconcertada

D4PLZ205CO07

- 5. Al principio del texto la mosca sentía:**
- A. miedo
 - B. sorpresa
 - C. diversión
 - D. cansancio

D4PLZ205CO08

- 6. ¿De qué trata el texto que has oído?**
- A. De la vida de las moscas
 - B. De las granjas del campo y sus animales
 - C. De una mosca que quiere irse de vacaciones
 - D. De la comparación entre el frío de la montaña y el calor de la playa

El rocódromo escolar

Este ejercicio consiste en leer, escuchar y contestar preguntas



Leer 2 minutos



Escuchar



1 minuto



Escuchar



Repasar



Hoy a la hora del recreo escucha la entrevista que se retransmitirá en la Radio Escolar. En el programa "Novedades divertidas" se dará a conocer una gran noticia.




D4PL2207CO01

7. ¿Quiénes van a poder disfrutar de la escalada?

- A. Los adultos y profesores
- B. Algunos niños y niñas de primaria
- C. Todos los niños y niñas de primaria
- D. Los niños y niñas de cuarto de primaria

D4PL2207CO02

8. Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre lo que has oído:

	Verdadero	Falso
El rocódromo se usará solo en ocasiones especiales		
La escalada es buena para el cuerpo, pero no para la mente		
La escalada se puede adaptar a las necesidades de cada niño y niña		
En el colegio es necesaria la supervisión de un adulto cuando se hace escalada		

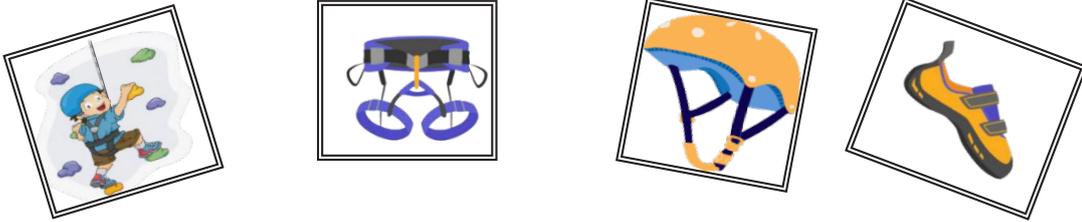
D4PL2207CO03

9. ¿Para qué van a repartir Claudia y Ramón unos folletos informativos?

- A. Para informar sobre distintas cuestiones del rocódromo
- B. Para dar instrucciones sobre cómo ganar campeonatos de escalada
- C. Para conseguir dinero y poder pagar el rocódromo y clases de escalada
- D. Para convencer a todos los alumnos y alumnas de practicar la escalada

D4PLZ207CO04

10. Fíjate en las imágenes y ordena las instrucciones para practicar escalada de una forma segura. Usa estas frases:



~~En primer lugar- En segundo lugar- A continuación- Finalmente~~

Asegurarse de que el arnés de seguridad está bien ajustado	En segundo lugar
Comprobar que todo el equipo está correctamente colocado	
Ponerse el casco y el calzado	
Comenzar la escalada	

D4PLZ207CO05

11. ¿Cuándo se va a instalar el rocódromo en el colegio?

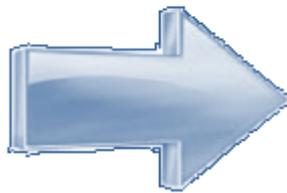
- A. La próxima semana
- B. Para el próximo curso
- C. Dentro de un par de semanas
- D. Cuando hayan repartido los folletos Claudia y Ramón

D4PLZ207CO06

12. ¿Qué ventaja tiene que el rocódromo se vaya a instalar en la pared del patio central?

- A. Que es una zona menos soleada
- B. Que lo podrán usar los profesores y profesoras de primaria
- C. Que la clase de Educación Física se hará ya siempre el gimnasio
- D. Que se podrá usar en clases de Educación Física y en los recreos

Pasa a la página siguiente



Un paseo por el espacio

Os envío este mensaje mientras floto en el espacio, en el mismo centro de nuestra galaxia. He abandonado mi nave estelar para explorar el terreno. Antes de salir, me he asegurado de seguir todo el **protocolo de seguridad**. He dejado el motor encendido al mínimo. Luego me he colocado el traje espacial. Después, he enganchado al traje un tubo que me mantenga sujeto a la nave. Una vez fuera de la nave, he activado la pantalla multicolor de protección, por si acaso... pero la verdad es que no hay nada de qué protegerse, porque los planetas están lejanos, y la nave de apoyo, con los motores apagados, flota cerca de mí como una gran tarta de cristal. ¡Es un paisaje impresionante, amigas y amigos! Lo grabaré todo y lo mandaré al ordenador central, para que lo analicen y así podamos saber más sobre nuestra galaxia. Veo un meteorito que se pierde a lo lejos; un satélite que gira cerca de la luna y, allá al fondo, el planeta tierra, en el que espero veros pronto. ¡Hasta entonces!



Fuente: Canva Education

D4PLZ201CE02

13. ¿Cómo se siente el astronauta ante la belleza del espacio que le rodea?

- A. Se siente tan bien que no quiere volver a la Tierra
- B. Le impresiona lo que ve, pero quiere volver a la Tierra
- C. Está acostumbrado a la belleza del espacio: ya no le impresiona
- D. Se siente rodeado de peligros, por eso quiere volver pronto a la Tierra

D4PIZ201CE04

14. Según lo que en él se cuenta, ¿es adecuado el título del texto? Indica verdadero o falso:

	Verdadero	Falso
Sí, porque nos cuenta lo que ve y lo que hace el astronauta en el espacio		
No, porque en el espacio no se puede caminar ni pasear		
No, porque había muchos peligros, y el astronauta lo pasaba mal		
Sí, porque el astronauta hacía su trabajo sin sobresaltos ni sustos, como si estuviera paseando		

D4PLZ201CE05

15. ¿Qué significa la palabra «protocolo» en el texto que has leído?

- A. Peligro
- B. Prueba o *test*
- C. Conjunto de consejos
- D. Conjunto de instrucciones

D4PLZ201CE06

16. ¿Para qué se ha escrito este texto?

- A. Para contarnos una situación desde el punto de vista de una nave-robot
- B. Para que sepamos cómo tiene que ser un protocolo de seguridad en el espacio
- C. Para hacernos llegar una serie de datos científicos y que conozcamos nuestra galaxia
- D. Para hacernos compartir las emociones y pensamientos de un astronauta que flota en el espacio

D4PLZ201CE07

Ordena las instrucciones para seguir el protocolo de seguridad para salir a pasear al espacio. Usa estas palabras:

17.

En primer lugar- ~~En segundo lugar~~ - A continuación - Finalmente

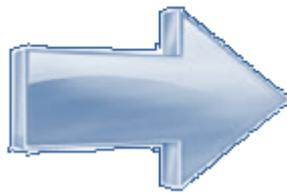
Colócate el traje espacial	En segundo lugar
Deja el motor de la nave en marcha	
Activa la pantalla multicolor de protección	
Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial	

D4PLZ201CE08

18. **¿Es buena la comparación entre «la nave que tiene los motores apagados» y «gran tarta de cristal»? Indica verdadero o falso.**

Lee con atención	Verdadero	Falso
No, porque en nada se parecen una nave y una tarta		
No, porque, aunque una nave y una tarta se pueden parecer, no hay tartas en el espacio		
Sí, porque la forma de la nave es como una tarta, y sus luces parecen los dulces que la adornan		
Sí, porque el astronauta compara la nave con algo agradable y bonito para él con la que guarda cierto parecido		

Pasa a la página siguiente



Tarde de juegos

La próxima semana se celebrará en nuestro colegio una convivencia con las familias. Realizaremos juegos tradicionales y será una magnífica oportunidad para compartir momentos. Los detalles sobre el evento se han dado a conocer a través de las distintas fuentes de información que el centro suele utilizar: el blog del colegio y un folleto informativo.



Por cierto, me llamo Noah y ayudo en la organización. Llevo un implante coclear que me permite procesar los sonidos y el lenguaje, además de transmitirlos a mi cerebro. Así, de esta manera, puedo oír.

TARDE DE JUEGOS TRADICIONALES EN FAMILIA

El 15 de mayo se realizará en el colegio una tarde de convivencia

Todas las personas que deseen asistir están invitadas

DE 16:00 A 17:00

DE 17:00 A 17:30

DE 17:30 A 18:30

JUEGOS

LA GALLINITA CIEGA

EL PAÑUELITO

EL ESCONDITE

MERIENDA

JUEGOS

LA CARRERA DE SACOS

EL TELÉFONO ROTO

LA RAYUELA

< > 🔍



¡Anímate a compartir!

El próximo 15 de mayo se realizará en el colegio una tarde de convivencia familiar para compartir una merienda y realizar actividades divertidas y grupales con la participación en distintos juegos tradicionales: la gallinita ciega, el juego del pañuelito, el escondite, el juego de la cuerda, el teléfono roto, la carrera de sacos y la Rayuela.

¡Todas las personas que deseen asistir están invitadas!

D4PL2202CE01

19.

De los juegos que aparecen en el blog del colegio y en el folleto, hay uno que no coincide, ¿cuál es?

- A. El pañuelito
- B. El escondite
- C. El teléfono roto
- D. El juego de la cuerda

D4PI2202CE02

20.

Señala si son verdaderas o falsas las siguientes informaciones sobre lo que acabas de leer:

	Verdadero	Falso
La convivencia es familiar		
La convivencia es el 15 de mayo		
La merienda común es a las 16:00 horas		
La convivencia es solo para los niños y niñas del colegio		

D4PI2202CE03

21.

Queremos saber qué ventajas hay entre anunciar esta jornada de convivencia a través del blog del colegio o a través de folletos de papel informativos. Señala si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

	Verdadero	Falso
El folleto no se puede copiar		
En el blog del colegio se podrán añadir enlaces con más información		
Los folletos pueden llegar a las personas que no saben usar internet		
Dar la información a través del blog contribuye al ahorro de papel		

D4PL2202CE04

22. ¿Qué quiere decir que «todas las personas que deseen asistir están invitadas»?

- A. Que no todo el mundo está invitado
- B. Que hay que tener entradas para asistir
- C. Que pueden venir cuatro personas por familia
- D. Que puede venir a la convivencia quien quiera

D4PL2202CE05

23. Ordena los horarios de los juegos y de las meriendas. Usa estas palabras:

En primer lugar- En segundo lugar - Después - Finalmente -

Merienda	
Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela	
Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite	En segundo lugar
Llegada de niños, niñas y familias al colegio	

D4PL2202CE06

24. ¿Por qué nos informa Noah de la *Tarde de juegos*?

- A. Porque ella ayuda en la organización
- B. Es un ejercicio que le ha mandado la profesora de lengua
- C. Porque se pide la opinión de las familias sobre este evento
- D. Porque quiere pedir ayuda para organizar la *Tarde de juegos*

D4PL2202CE07

25. El implante coclear que lleva Noah...

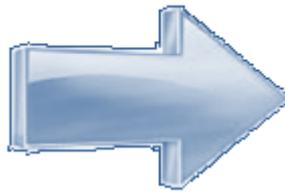
- A. facilita la lectura
- B. permite oír sonidos
- C. permite ver y oír con claridad
- D. no aporta nada relacionado con los sentidos

D4PL2202CE08

26. ¿Dónde puedes encontrar la información más actualizada y fiable sobre *Tarde de juegos*?

- A. En el blog del colegio
- B. En un folleto de papel
- C. En conversaciones con otros compañeros y compañeras del colegio
- D. En algún periódico o en alguna noticia que aparezca en la televisión

Pasa a la página siguiente



Estrellas vampiro

¡Estrellas que roban vida a otras, en el corazón de nuestra galaxia!

¿Sabías que hay estrellas que «se comen» a otras? Pues sí, como lo oyes. Se han descubierto unas estrellas poco comunes en el centro de nuestra galaxia. Estas «ladronas» se funden con la estrella con la que se formaron, lo que las hace más jóvenes y azules.

Gracias al gran telescopio Hubble de la NASA, un grupo de astrónomos observaron casi 200 000 estrellas. En el centro de nuestra galaxia identificaron bastantes estrellas azules, con edades comprendidas entre mil y once mil millones de años, que parecían mucho más jóvenes que las otras. Todas las estrellas están compuestas principalmente de dos ingredientes: los gases hidrógeno y helio. Los astrónomos creen que las *estrellas vampiro* parecen tan jóvenes porque roban el hidrógeno de otras estrellas.



Fuente: Pixabay

D4PLZ206CE02

27. ¿De qué gases están compuestas las estrellas?

- A. Helio y oxígeno
- B. Hidrógeno y helio
- C. Hidrógeno y oxígeno
- D. Hidrógeno azulado y oxígeno

D4PLZ206CE03

28. ¿Para qué se escribió el texto que has leído?

- A. Para poner nombre a un grupo de galaxias
- B. Para poner nombre a un grupo de planetas
- C. Para informar sobre un tipo de estrella en concreto
- D. Para Informar de la importancia del telescopio Hubble de la Nasa

D4PIZ206CE04

29. Indica verdadero o falso en las siguientes afirmaciones:

	Verdadero	Falso
Las estrellas vampiros son estrellas frías		
La estrellas vampiro están en el centro del Sol		
Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas		
Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas		

D4PIZ206CE05

30. ¿Qué quiere decir que haya estrellas que «se comen» a otras estrellas?

- A. Que las estrellas tienen hambre
- B. Que hay estrellas que rebotan con otras
- C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas
- D. Que hay estrellas que se alejan siempre de otras estrellas

D4PIZ206CE06

31. Generalmente, este tipo de estrellas vampiro se encuentra:

- A. en la Tierra
- B. en nuestra galaxia
- C. en nuestro sistema solar
- D. solo en el exterior de nuestra galaxia

El gobernador Sancho Panza

Don Quijote y Sancho llegaron de visita al palacio donde el duque y la duquesa pasaban sus vacaciones, y se les hizo una fiesta de bienvenida para agasajarlos.

La gente de la corte de los duques rodeaba a don Quijote y Sancho, escuchaban sus hazañas y les preguntaban todo lo que se les ocurría.

Una señora muy pintarrajeada preguntó a Sancho:

—¿Es cierto que don Quijote le ha prometido una isla como premio a su trabajo como escudero?

—Sí —contestó Sancho—, así me lo ha prometido; y esté usted tranquila, que don Quijote cumplirá su promesa, porque de lo contrario no sería él un caballero andante, ni yo, Sancho Panza, antiguo labrador, su escudero. Al oír esto, el duque se puso de pie y dijo en voz bien alta, para que lo oyeran todos:

—¡Señor Sancho Panza: en nombre de don Quijote, yo te nombro gobernador de mi isla más querida: la isla Barataria!

Todos aplaudieron, Sancho también, y don Quijote, que se emocionó muchísimo, se acercó a su escudero y le dijo:

—Ahora que eres ya gobernador, debes portarte muy bien... ¡Mejor que nunca!

Texto adaptado de *Edición homenaje cuento de Polidoro*



Más información en
SANCHOELDELAPANZA@clubdelectura.es
o en la Secretaría de tu colegio

Fuente :Pixabay

Del 22 al 26 de abril, Taller de lectura dedicado a los **PERSONAJES SEGUNDONES** de las grandes novelas de la literatura española: **Sancho Panza, gobernador de una Ínsula**

D4PLZ203CE02

32.

¿Cuál es el tema principal del texto que has leído?

- A. A Sancho le hacen una entrevista
- B. A Sancho lo nombran caballero andante
- C. A Sancho le van a hacer gobernador de una isla
- D. Don Quijote y Sancho van en busca de aventuras

D4PIZ203CE03

33.

Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones:

	Verdadero	Falso
Don Quijote es un escudero		
La isla Barataria pertenecía a don Quijote		
Antes de ser escudero, Sancho había tenido otro oficio		
Don Quijote dio un consejo a Sancho cuando fue nombrado gobernador		

D4PLZ203CE06

34.

En el texto se nos cuenta que en el palacio «... se hizo una fiesta para agasajarlos [a don Quijote y Sancho Panza]»: ¿Qué significa la palabra «agasajarlos»?

- A. Que no les prestaron atención
- B. Que les trataron con educación
- C. Que fueron recibidos con afecto
- D. Que les trataron con mucha seriedad

D4PLZ203CE08

35.

¿Qué piensa Sancho de don Quijote?

- A. Que no dice la verdad
- B. Que no se puede fiar de él
- C. Que siempre cumple su palabra
- D. Que no hace realidad sus promesas

D4PLZ203CE09

36.

¿Por qué han elegido a Sancho Panza para el taller de lectura?

- A. Porque es un personaje secundario
- B. Porque es muy amigo de don Quijote
- C. Porque es un personaje muy gracioso
- D. Porque deja de ser labrador para ser gobernador

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!



País	CCAA	N	Centro	Grupo	Alumno

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Castellana y Literatura

Expresión escrita

CURSO 2023-2024

INSTRUCCIONES

En esta actividad vas a escribir dos textos.

Antes de escribir, ten en cuenta las siguientes indicaciones:

- ✓ Evita las repeticiones.
- ✓ Usa adecuadamente signos de puntuación: punto y seguido para separar frases, punto y aparte para separar párrafos y comas cuando sea necesario.
- ✓ Utiliza un vocabulario apropiado a las tareas.
- ✓ Evita las faltas de ortografía: pon mucha atención y repasa el texto cuando hayas terminado.
- ✓ Recuerda poner tildes cuando sea necesario.
- ✓ Escribe con letra clara y cuida la presentación: no realices borrones y respeta los márgenes.

¡Da rienda suelta a tu
creatividad!
¡Estamos deseando leerte!



Pasa a la página siguiente



UN ROBOT EN EL COLEGIO

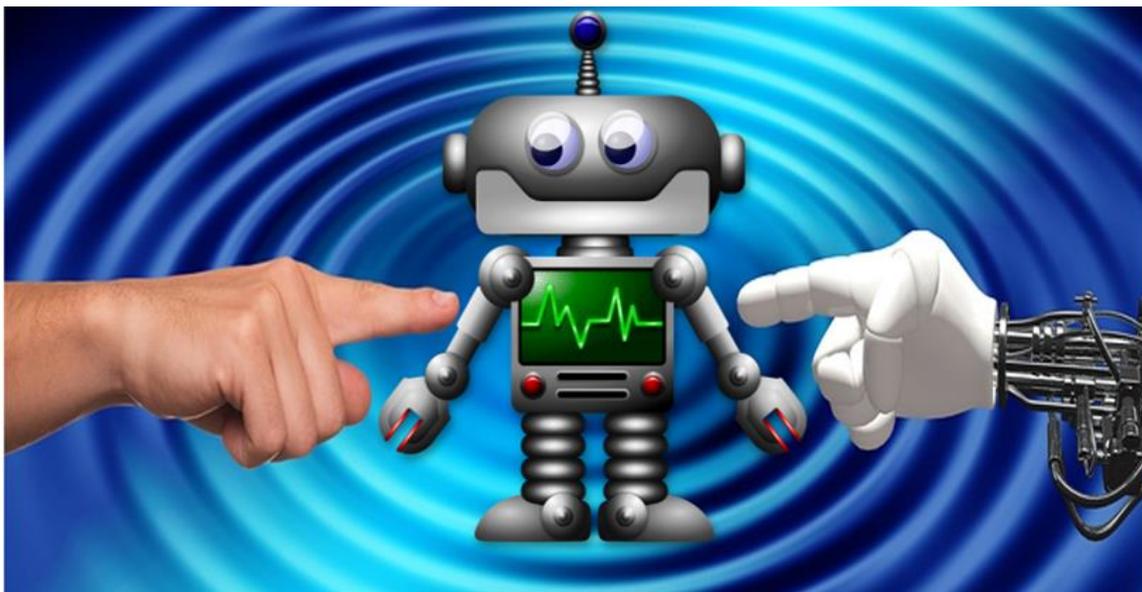
Escribe la historia de un robot que un día cobra vida y decide que quiere ir al colegio.

Recuerda que cuando escribas la narración debes seguir un orden:

1.º **Principio.** Presenta al robot con una descripción y explica qué hace y dónde se encuentra.

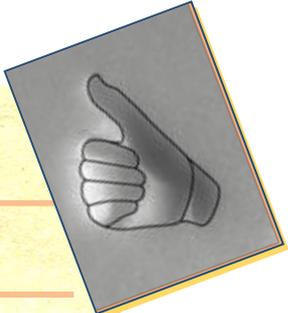
2.º **Desarrollo.** Escribe qué dice y qué hace el robot cuando cobra vida y decide ir al colegio.

3.º **Desenlace.** Cuenta qué sucede con el robot al final del cuento.



¡Escribe aquí tu historia!

UN ROBOT EN EL COLEGIO



A large sheet of aged, yellowish paper with horizontal orange lines for writing, intended for the student to write their story.

D4PL2209EE01	
0-1	
D4PL2209EE02	
0-1	
D4PL2209EE03	
0-1	
D4PL2209EE04	
0-1	
D4PL2209EE05	
0-1	
D4PL2209EE06	
0-1	
D4PL2209EE07	
0-1	



Imágenes y diseño Canva E

Tu colegio está preparando los *Encuentros Deportivos* de este año y algunos alumnos y alumnas de 4.º de primaria vais a ayudar a organizar estos encuentros. Tú te vas a encargar de informar a tus compañeros y compañeras y para ello vas a **escribir una entrada en el blog del colegio** en la que animes a tus compañeros y compañeras a que participen, y explicando **por qué es interesante participar en estos encuentros** (por ejemplo, puedes explicar qué juegos hay, qué premios se van a dar, si hay niños y niñas de otros centros que van a venir, si se va a organizar una fiesta al final, etc.).

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!





GUÍA DE CODIFICACIÓN

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de
Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2023-2024

Introducción

Esta *Guía de codificación* ofrece el material que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de Diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, en su ámbito de competencia: algunas de estas pruebas se han facilitado también en el ámbito de las comunidades que las han solicitado. Se trata de pruebas que realizan todos nuestros alumnos y alumnas que cursan 4.º de primaria, cuyos resultados permiten la elaboración de un informe individual en un importante momento de la vida académica, justo antes de iniciar los cursos finales de etapa. Estas pruebas, cuya función es informativa, formativa y orientadora para los centros educativos, el profesorado, el alumnado, las familias y el conjunto de la comunidad educativa, presenta unidades evaluativas (estímulos, ítems y guía de codificación) que se han diseñado a partir de un marco de evaluación común (documento técnico que explica, entre otras cuestiones, qué se va a evaluar y cómo) que ha sido posible gracias al trabajo conjunto desarrollado por el personal técnico de las comunidades y del ministerio, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área o materia, y a partir de estas se han diseñado las unidades que aparecen en esta guía que busca medir, a través de un proceso de codificación y el posterior análisis de estos datos, la competencia lingüística en Lengua Castellana y Literatura en cuarto curso de primaria, en varios niveles de complejidad y en diferentes contextos, y en las destrezas de comprensión oral y escrita y expresión escrita, atendiendo a los procesos cognitivos y los porcentajes propuestos en el marco de evaluación.

Desde el INEE esperamos que esta guía aporte un recurso educativo abierto, útil y accesible a la comunidad educativa.

Evaluación de 4.º Educación Primaria Curso 2023-2024

Guía de codificación completa

Competencia en Comunicación Lingüística

ÍNDICE

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

Vacaciones de una mosca

El rocódromo escolar

Un paseo por el espacio

Tarde de juegos

Estrellas-vampiro

El gobernador Sancho Panza

EXPRESIÓN ESCRITA

Un robot en el colegio

Encuentros deportivos

RÚBRICA DE EXPRESIÓN ESCRITA

MATRICES DE ESPECIFICACIONES

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

Comprensión oral

Vacaciones de una mosca



TEXTO DEL AUDIO: *Vacaciones de una mosca*

Una mosca del montón
soñaba con vacaciones,
agotada de una vida
llena de complicaciones.

Todo el día ajetreada,
sin poder darse un respiro,
va pensando en su destino
y en cómo encontrar el camino.

Cuando para a descansar
se le oye murmurar:

*La montaña está genial,
pero el frío es invernal.
Tal vez la playa sea mejor
o quizá sea un tostador.*

Después de mucho pensar,
su duda, por fin, terminó:

*Un pueblito de interior
es la mejor solución;
los animales de granja
pueden ser mi salvación.*

Así de satisfecha
dispuesta a hacer el camino,
se puso su traje de lino,
y buscó el soñado destino.

Y cuando allí se plantó,
su corazón sonrió:
en un cubo maloliente,
disfrutó alegremente
de unos días fenomenales
rodeada de animales.

Código de ítem	D4PL2205CO01
Vacaciones de una mosca	
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.7. Localiza información explícita en un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué desea la mosca?</p> <p>A. Trabajar más</p> <p>B. Nada en particular</p> <p>C. Descansar una temporada</p> <p>D. No ser una mosca del montón</p>
Respuesta correcta	C. Descansar una temporada
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PI2205CO02
Vacaciones de una mosca	
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	Con «una mosca del montón», nos referimos a: A. una mosca rara B. una mosca diferente C. una mosca común y corriente D. una mosca que vive en el campo
Respuesta correcta	C. Una mosca común y corriente
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2205CO03									
Vacaciones de una mosca										
Número de unidad de evaluación	05_LIT									
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones									
Indicador de logro	3.4. Interpreta obras o fragmentos literarios									
Situación de aplicación	Literaria									
Contexto	Escolar									
Enunciado	<p>¿En qué orden suceden los hechos en <i>Vacaciones de una mosca</i>? Usa estas frases:</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p>En primer lugar- En segundo lugar - A continuación - Finalmente</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%;">La mosca piensa en su destino</td> <td style="width: 30%;">En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td>La mosca descansa felizmente</td> <td></td> </tr> <tr> <td>La mosca se coloca su traje de lino</td> <td></td> </tr> <tr> <td>La mosca decide tomarse unas vacaciones</td> <td></td> </tr> </table>		La mosca piensa en su destino	En segundo lugar	La mosca descansa felizmente		La mosca se coloca su traje de lino		La mosca decide tomarse unas vacaciones	
La mosca piensa en su destino	En segundo lugar									
La mosca descansa felizmente										
La mosca se coloca su traje de lino										
La mosca decide tomarse unas vacaciones										
Respuesta correcta	En segundo lugar, finalmente, a continuación, en primer lugar									
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>									

Código de ítem	D4PL2205CO05
Vacaciones de una mosca	
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir «el corazón de la mosca sonrió»?</p> <p>A. La mosca se alegró</p> <p>B. El corazón le palpitaba muy rápido</p> <p>C. El corazón se le paró unos momentos</p> <p>D. La mosca estaba disgustada y desconcertada</p>
Respuesta correcta	A. La mosca se alegró
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

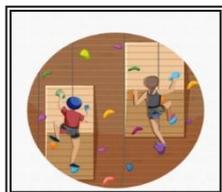
Código de ítem	D4PL2205CO07
Vacaciones de una mosca	
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.4. Interpreta obras o fragmentos literarios
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	Al principio del texto la mosca sentía: A. miedo B. sorpresa C. diversión D. cansancio
Respuesta correcta	D. cansancio
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2205CO08
Vacaciones de una mosca	
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Localiza la idea principal del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿De qué trata el texto que has oído?</p> <p>A. De la vida de las moscas</p> <p>B. De las granjas del campo y sus animales</p> <p>C. De una mosca que quiere irse de vacaciones</p> <p>D. De la comparación entre el frío de la montaña y el calor de la playa</p>
Respuesta correcta	C. De una mosca que quiere irse de vacaciones
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

El rocódromo escolar



EL ROCÓDROMO ESCOLAR



PROGRAMA DE RADIO

Hoy a la hora del recreo escucha la entrevista que se retransmitirá en la Radio Escolar. En el programa **“Novedades divertidas” se dará a conocer una gran noticia.**



TEXTO DEL AUDIO: *El rocódromo escolar*

Carmen: ¡Buenos días a toda la Comunidad Educativa de nuestro colegio! Bienvenidos y bienvenidas a *Novedades divertidas*. Os saluda Carmen, de 4.º B, y a mi lado se encuentran Ramón y Claudia, de 4.º A, que han venido a darnos una gran noticia. Buenos días, Ramón, buenos días, Claudia: ¿qué novedades nos vais a contar?

Ramón: ¡Buenos días, Carmen, y saludos a todas las familias, a los compañeros y compañeras y a todas las personas del colegio maestros y maestras, auxiliares de comedor, personal de limpieza, actividades extraescolares, y a todos en general!

Claudia: ¡Buenos días! ¡Venimos a dar una magnífica noticia!

Carmen: Tenemos mucha curiosidad por saber qué es.

Ramón: Pues allá va: ¡la próxima semana van a instalar un rocódromo en el colegio! Ya sabéis: un rocódromo es una pared con puntos de apoyo para poder hacer escalada.

Carmen: ¡Qué bien, me alegro muchísimo! ¿Y ya se sabe dónde lo van a colocar?

Claudia: En la pared del patio central: así lo podremos disfrutar tanto en los recreos como en clase de Educación Física.

Carmen: ¿Y podrán entrenar todos los niños y las niñas del colegio?

Ramón: Van a poder disfrutar de la práctica de este deporte todos los niños y las niñas de primaria. En algunos casos habrá que adaptarlo a los niños y niñas que lo necesiten, pero se puede adaptar de muchas maneras a las diferentes necesidades de cada niño y cada niña. Eso sí, siempre con mucha seguridad: primero hay que colocarse y abrocharse el casco y colocarse el calzado adecuado; después, ajustarse bien el arnés de seguridad; luego hay que comprobar que está todo correcto, y, por último, podemos comenzar la escalada. Y todo ello, siempre, con un profesor o profesora delante.

Carmen: Sabemos que practicar la escalada tiene muchas ventajas: ¿Nos podríais explicar algunas de estas ventajas?

Claudia: ¡Tiene muchas! Mejora la agilidad, el equilibrio, es bueno para nuestro desarrollo, y ayuda mucho a la concentración. Y como ha dicho Ramón, se adapta fácilmente a cada persona.

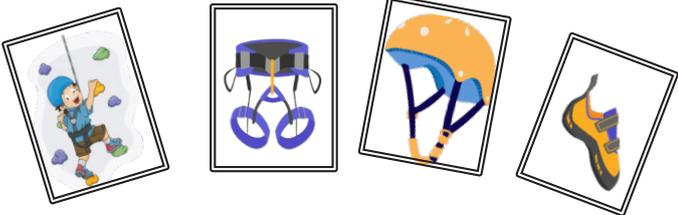
Ramón: Esta tarde vamos a repartir unos folletos en el colegio para informar de todo.

Carmen: Estupendo. Pues muchas gracias Ramón y Claudia por haber venido a contarnos esta gran noticia. Y hasta el próximo programa de... *Novedades divertidas*.

Código de ítem	D4PL2207CO01
El rocódromo escolar	
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Localiza la idea principal del texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Quiénes van a poder disfrutar de la escalada?</p> <p>A. Los adultos y profesores</p> <p>B. Algunos niños y niñas de primaria</p> <p>C. Todos los niños y niñas de primaria</p> <p>D. Los niños y niñas de cuarto de primaria</p>
Respuesta correcta	C. Todos los niños y niñas de primaria
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2207CO02																	
El rocódromo escolar																		
Número de unidad de evaluación	07_INFO																	
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas																	
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto																	
Situación de aplicación	Informativa																	
Contexto	Escolar																	
Enunciado	<p>Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre lo que has oído:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">Lee con atención</th> <th style="width: 20%;">Verdadero</th> <th style="width: 20%;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El rocódromo se usará solo en ocasiones especiales</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>La escalada es buena para el cuerpo, pero no para la mente</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>La escalada se puede adaptar a las necesidades de cada niño y niña</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>En el colegio es necesaria la supervisión de un adulto cuando se hace escalada</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	El rocódromo se usará solo en ocasiones especiales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La escalada es buena para el cuerpo, pero no para la mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La escalada se puede adaptar a las necesidades de cada niño y niña	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	En el colegio es necesaria la supervisión de un adulto cuando se hace escalada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lee con atención	Verdadero	Falso																
El rocódromo se usará solo en ocasiones especiales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
La escalada es buena para el cuerpo, pero no para la mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
La escalada se puede adaptar a las necesidades de cada niño y niña	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
En el colegio es necesaria la supervisión de un adulto cuando se hace escalada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
Respuesta correcta	Falso, falso, verdadero, verdadero																	
Respuesta parcialmente correcta	Solo tres respuestas correctas																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 2: respuesta correcta Código 1: respuesta parcialmente correcta Código 0: respuesta incorrecta																	

Código de ítem	D4PL2207CO03
El rocódromo escolar	
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.6. Deduce el fin comunicativo de un texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Para qué van a repartir Claudia y Ramón unos folletos informativos?</p> <p>A. Para informar sobre distintas cuestiones del rocódromo</p> <p>B. Para dar instrucciones sobre cómo ganar campeonatos de escalada</p> <p>C. Para conseguir dinero y poder pagar el rocódromo y clases de escalada</p> <p>D. Para convencer a todos los alumnos y alumnas de practicar la escalada</p>
Respuesta correcta	A. Para informar sobre distintas cuestiones del rocódromo
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2207CO04								
El rocódromo escolar									
Número de unidad de evaluación	07_INFO								
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones								
Indicador de logro	3.5. Deduce el orden de las partes de un texto								
Situación de aplicación	Informativa								
Contexto	Escolar								
Enunciado	<p>Fíjate en las imágenes y ordena las instrucciones para practicar escalada de una forma segura. Usa estas frases:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Asegurarse de que el arnés de seguridad está bien ajustado</td> <td style="background-color: #cccccc;">En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td>Comprobar que todo el equipo está correctamente colocado</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ponerse el casco y el calzado</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td>Comenzar la escalada</td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: center; border: 1px solid orange; padding: 5px;">En primer lugar- En segundo lugar - A continuación - Finalmente</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	Asegurarse de que el arnés de seguridad está bien ajustado	En segundo lugar	Comprobar que todo el equipo está correctamente colocado		Ponerse el casco y el calzado		Comenzar la escalada	
Asegurarse de que el arnés de seguridad está bien ajustado	En segundo lugar								
Comprobar que todo el equipo está correctamente colocado									
Ponerse el casco y el calzado									
Comenzar la escalada									
Respuesta correcta	En segundo lugar; A continuación; En primer lugar; Finalmente								
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>								

Código de ítem	D4PL2207CO05
El rocódromo escolar	
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.7. Localiza información concreta del texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Cuándo se va a instalar el rocódromo en el colegio?</p> <p>A. La próxima semana B. Para el próximo curso C. Dentro de un par de semanas D. Cuando hayan repartido los folletos Claudia y Ramón</p>
Respuesta correcta	A. La próxima semana
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2207CO06
El rocódromo escolar	
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué ventaja tiene que el rocódromo se vaya a instalar en la pared del patio central?</p> <p>A. Que es una zona menos soleada</p> <p>B. Que lo podrán usar los profesores y profesoras de primaria</p> <p>C. Que la clase de Educación Física se hará ya siempre el gimnasio</p> <p>D. Que se podrá usar en clases de Educación Física y en los recreos</p>
Respuesta correcta	D. Que se podrá usar en clases de Educación Física y en los recreos
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Comprensión escrita

UN PASEO POR EL ESPACIO

Os envío este mensaje mientras floto en el espacio, en el mismo centro de nuestra galaxia. He abandonado mi nave estelar para explorar el terreno. Antes de salir, me he asegurado de seguir todo el **protocolo de seguridad**. He dejado el motor encendido al mínimo. Luego me he colocado el traje espacial. Después, he enganchado al traje un tubo que me mantenga sujeto a la nave. Una vez fuera de la nave, he activado la pantalla multicolor de protección, por si acaso... pero la verdad es que no hay nada de qué protegerse, porque los planetas están lejanos, y la nave de apoyo, con los motores apagados, flota cerca de mí como una gran tarta de cristal. ¡Es un paisaje impresionante, amigas y amigos! Lo grabaré todo y lo mandaré al ordenador central, para que lo analicen y así podamos saber más sobre nuestra galaxia. Veo un meteorito que se pierde a lo lejos; un satélite que gira cerca de la luna y, allá al fondo, el planeta tierra, en el que espero veros pronto. ¡Hasta entonces!



Fuente: Canva Education

Código de ítem	D4PL2201CE02
Un paseo por el espacio	
Número de unidad de evaluación	01_LIT
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere la información de un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Cómo se siente el astronauta ante la belleza del espacio que le rodea?</p> <p>A. Se siente tan bien que no quiere volver a la Tierra</p> <p>B. Le impresiona lo que ve, pero quiere volver a la Tierra</p> <p>C. Está acostumbrado a la belleza del espacio: ya no le impresiona</p> <p>D. Se siente rodeado de peligros, por eso quiere volver pronto a la Tierra</p>
Respuesta correcta	B. Le impresiona lo que ve, pero quiere volver a la Tierra
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2201CE04																
Un paseo por el espacio																	
Número de unidad de evaluación	01_LIT																
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas																
Indicador de logro	2.8. Infiere Información del texto																
Situación de aplicación	Literaria																
Contexto	Escolar																
Enunciado	<p>Según lo que en él se cuenta: ¿es adecuado el título del texto? Indica verdadero o falso:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sí, porque nos cuenta lo que ve y lo que hace el astronauta en el espacio</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>No, porque en el espacio no se puede caminar ni pasear</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>No, porque había muchos peligros, y el astronauta lo pasaba mal</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sí, porque el astronauta hacía su trabajo sin sobresaltos ni sustos, como si estuviera paseando</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Lee con atención	Verdadero	Falso	Sí, porque nos cuenta lo que ve y lo que hace el astronauta en el espacio			No, porque en el espacio no se puede caminar ni pasear			No, porque había muchos peligros, y el astronauta lo pasaba mal			Sí, porque el astronauta hacía su trabajo sin sobresaltos ni sustos, como si estuviera paseando		
Lee con atención	Verdadero	Falso															
Sí, porque nos cuenta lo que ve y lo que hace el astronauta en el espacio																	
No, porque en el espacio no se puede caminar ni pasear																	
No, porque había muchos peligros, y el astronauta lo pasaba mal																	
Sí, porque el astronauta hacía su trabajo sin sobresaltos ni sustos, como si estuviera paseando																	
Respuesta correcta	verdadero, falso, falso, verdadero																
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																

Código de ítem	D4PL2201CE05
Un paseo por el espacio	
Número de unidad de evaluación	01_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué significa la palabra «protocolo» en el texto que has leído?:</p> <p>A. Peligro B. Prueba o <i>test</i> C. Conjunto de consejos D. Conjunto de instrucciones</p>
Respuesta correcta	D. Conjunto de instrucciones
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2201CE06
Un paseo por el espacio	
Número de unidad de evaluación	01_LIT
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.5. Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Para qué se ha escrito este texto?</p> <p>A. Para contarnos una situación desde el punto de vista de una nave-robot</p> <p>B. Para que sepamos cómo tiene que ser un protocolo de seguridad en el espacio</p> <p>C. Para hacernos llegar una serie de datos científicos y que conozcamos nuestra galaxia</p> <p>D. Para hacernos compartir las emociones y pensamientos de un astronauta que flota en el espacio</p>
Respuesta correcta	D. Para hacernos compartir las emociones y pensamientos de un astronauta que flota en el espacio
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2201CE07									
Un paseo por el espacio										
Número de unidad de evaluación	01_LIT									
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones									
Indicador de logro	3.5. Deduce el orden de las partes de un texto									
Situación de aplicación	Literaria									
Contexto	Escolar									
Enunciado	<p>Ordena las instrucciones para seguir el protocolo de seguridad para salir a pasear al espacio. Usa estas palabras:</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>En primer lugar- En segundo lugar - A continuación - Finalmente</p> </div> <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 80%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">Colócate el traje espacial</td> <td style="background-color: #cccccc;">En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td>Deja el motor de la nave en marcha</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">Activa la pantalla multicolor de protección</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td>Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial</td> <td></td> </tr> </table>		Colócate el traje espacial	En segundo lugar	Deja el motor de la nave en marcha		Activa la pantalla multicolor de protección		Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial	
Colócate el traje espacial	En segundo lugar									
Deja el motor de la nave en marcha										
Activa la pantalla multicolor de protección										
Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial										
Respuesta correcta	En segundo lugar; En primer lugar; Finalmente; A continuación									
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta									

Código de ítem	D4PL2201CE08																	
Un paseo por el espacio																		
Número de unidad de evaluación	01_LIT																	
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas o informaciones																	
Indicador de logro	3.7. Interpreta el efecto de un recurso expresivo																	
Situación de aplicación	Literaria																	
Contexto	Escolar																	
Enunciado	<p>¿Es buena la comparación entre «la nave que tiene los motores apagados» y «gran tarta de cristal»? Indica verdadero o falso.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #cccccc;">Lee con atención</th> <th style="background-color: #cccccc;">Verdadero</th> <th style="background-color: #cccccc;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>No, porque en nada se parecen una nave con una tarta</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>No, porque, aunque una nave y una tarta se pueden parecer, no hay tartas en el espacio</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sí, porque la forma de la nave es como una tarta, y sus luces parecen los dulces que la adornan</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sí, porque el astronauta compara la nave con algo agradable y bonito para él con la que guarda cierto parecido</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	No, porque en nada se parecen una nave con una tarta			No, porque, aunque una nave y una tarta se pueden parecer, no hay tartas en el espacio			Sí, porque la forma de la nave es como una tarta, y sus luces parecen los dulces que la adornan			Sí, porque el astronauta compara la nave con algo agradable y bonito para él con la que guarda cierto parecido		
Lee con atención	Verdadero	Falso																
No, porque en nada se parecen una nave con una tarta																		
No, porque, aunque una nave y una tarta se pueden parecer, no hay tartas en el espacio																		
Sí, porque la forma de la nave es como una tarta, y sus luces parecen los dulces que la adornan																		
Sí, porque el astronauta compara la nave con algo agradable y bonito para él con la que guarda cierto parecido																		
Respuesta correcta	Falso, falso, verdadero, verdadero																	
Respuesta parcialmente correcta	Solo tres respuestas correctas																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 2: respuesta correcta Código 1: respuesta parcialmente correcta Código 0: respuesta incorrecta																	

Tarde de juegos

TARDE DE JUEGOS

La próxima semana se celebrará en nuestro colegio una convivencia con las familias. Realizaremos juegos tradicionales y será una magnífica oportunidad para compartir momentos. Los detalles sobre el evento se han dado a conocer a través de las distintas fuentes de información que el centro suele utilizar, el blog del colegio y un folleto informativo.

Por cierto, me llamo Noah y ayudo en la organización. Llevo un implante coclear que me permite procesar los sonidos y el lenguaje, además de transmitirlos a mi cerebro. Así, de esta manera, puedo oír.



TARDE DE JUEGOS TRADICIONALES EN FAMILIA
El 15 de mayo se realizará en el colegio una tarde de convivencia
Todas las personas que deseen asistir están invitadas

DE 16:00 A 17:00	DE 17:00 A 17:30	DE 17:30 A 18:30
<p>JUEGOS</p> <p>LA GALLINITA CIEGA</p> <p>EL PAÑUELITO</p> <p>EL ESCONDITE</p>	<p>MERIENDA</p>	<p>JUEGOS</p> <p>LA CARRERA DE SACOS</p> <p>EL TELÉFONO ROTO</p> <p>LA RAYUELA</p>




BLOG DEL COLEGIO

+

<
>

🔍

↻
☰

Animate a compartir

El próximo 15 de mayo se realizará en el colegio una tarde de convivencia familiar para compartir una merienda y realizar actividades divertidas y grupales con la participación en distintos juegos tradicionales: la gallinita ciega, el juego del pañuelito, el escondite, el juego de la cuerda, el teléfono roto, la carrera de de sacos y la rayuela.

¡Todas las personas que deseen asistir están invitadas!

Código de ítem	D4PL2202CE01
Tarde de juegos	
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Contrasta información de distintas fuentes
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>De los juegos que aparecen en el blog del colegio y en el folleto, hay uno que no coincide, ¿cuál es?</p> <p>A. El pañuelito B. El escondite C. El teléfono roto D. El juego de la cuerda</p>
Respuesta correcta	D. El juego de la cuerda
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2202CE02																	
Tarde de juegos																		
Número de unidad de evaluación	02_INFO																	
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información																	
Indicador de logro	1.7. Localiza información concreta del texto																	
Situación de aplicación	Informativa																	
Enunciado	<p>Señala si son verdaderas o falsas las siguientes informaciones sobre lo que acabas de leer:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">Lee con atención</th> <th style="width: 20%;">Verdadero</th> <th style="width: 20%;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>La convivencia es familiar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>La convivencia es el 15 de mayo</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>La merienda común es a las 16:00 horas</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>La convivencia es solo para los niños y niñas del colegio</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	La convivencia es familiar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La convivencia es el 15 de mayo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La merienda común es a las 16:00 horas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La convivencia es solo para los niños y niñas del colegio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lee con atención	Verdadero	Falso																
La convivencia es familiar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
La convivencia es el 15 de mayo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
La merienda común es a las 16:00 horas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
La convivencia es solo para los niños y niñas del colegio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
Respuesta correcta	Verdadero, verdadero, falso, falso																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																	

Código de ítem	D4PI2202CE03																
Tarde de juegos																	
Número de unidad de evaluación	02_INFO																
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones																
Indicador de logro	4.6. Valora fuentes de información fiables																
Situación de aplicación	Informativa																
Enunciado	<p>Queremos saber qué ventajas hay entre anunciar esta jornada de convivencia a través del blog del colegio o a través de folletos de papel informativos. Señala si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">Lee con atención</th> <th style="width: 20%;">Verdadero</th> <th style="width: 20%;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El folleto no se puede copiar</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>En el blog del colegio se podrán añadir enlaces con más información</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Los folletos pueden llegar a las personas que no saben usar internet</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Dar la información a través del blog contribuye al ahorro de papel</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Lee con atención	Verdadero	Falso	El folleto no se puede copiar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	En el blog del colegio se podrán añadir enlaces con más información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Los folletos pueden llegar a las personas que no saben usar internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dar la información a través del blog contribuye al ahorro de papel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lee con atención	Verdadero	Falso															
El folleto no se puede copiar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															
En el blog del colegio se podrán añadir enlaces con más información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															
Los folletos pueden llegar a las personas que no saben usar internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															
Dar la información a través del blog contribuye al ahorro de papel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															
Respuesta correcta	Falso, verdadero, verdadero, verdadero																
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																

Código de ítem	D4PL2202CE04
Tarde de juegos	
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir que «todas las personas que deseen asistir están invitadas»?</p> <p>A. Que no todo el mundo está invitado B. Que hay que tener entradas para asistir C. Que pueden venir cuatro personas por familia D. Que puede venir a la convivencia quien quiera</p>
Respuesta correcta	D. Que puede venir a la convivencia quien quiera
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2202CE05									
Tarde de juegos										
Número de unidad de evaluación	02_INFO									
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones									
Indicador de logro	3.5. Deduce el orden de las partes de un texto									
Situación de aplicación	Informativa									
Enunciado	<p>Ordena los horarios de los juegos y de las meriendas. Usa estas palabras:</p> <p>En primer lugar - En segundo lugar - A continuación - Finalmente</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%;">Merienda</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite</td> <td style="text-align: center;">En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td>Llegada de niños, niñas y familias al colegio</td> <td></td> </tr> </table>		Merienda		Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela		Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite	En segundo lugar	Llegada de niños, niñas y familias al colegio	
Merienda										
Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela										
Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite	En segundo lugar									
Llegada de niños, niñas y familias al colegio										
Respuesta correcta	A continuación, Finalmente, En segundo lugar, En primer lugar									
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>									

Código de ítem	D4PL2202CE06
Tarde de juegos	
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>¿Por qué nos informa Noah de la <i>Tarde de juegos</i>?</p> <p>A. Porque ella ayuda en la organización</p> <p>B. Es un ejercicio que le ha mandado la profesora de lengua</p> <p>C. Porque se pide la opinión de las familias sobre este evento</p> <p>D. Porque quiere pedir ayuda para organizar la <i>Tarde de juegos</i></p>
Respuesta correcta	A. Porque ella ayuda en la organización
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2202CE07
Tarde de juegos	
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>El implante coclear que lleva Noah...</p> <p>A. facilita la lectura B. permite oír sonidos C. permite ver y oír con claridad D. no aporta nada relacionado con los sentidos</p>
Respuesta correcta	B. permite oír sonidos
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2202CE08
Tarde de juegos	
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.6. Valora fuentes de información fiables
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>¿Dónde puedes encontrar la información más actualizada y fiable sobre “Tarde de juegos”?</p> <p>A. En el blog del colegio B. En un folleto de papel C. En conversaciones con otros compañeros y compañeras del colegio D. En algún periódico o en alguna noticia que aparezca en la televisión</p>
Respuesta correcta	A. En el blog del colegio
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

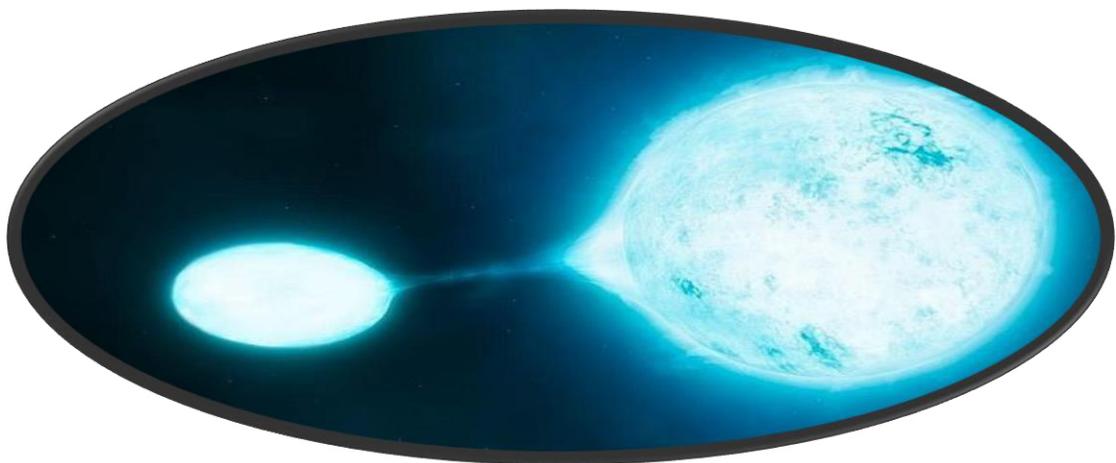
Estrellas-vampiro

¡Estrellas que roban vida a otras, en el corazón de nuestra galaxia!

¿Sabías que hay estrellas que «se comen» a otras? Pues sí, como lo oyes. Se han descubierto unas estrellas poco comunes en el centro de nuestra galaxia. Estas «ladronas» se funden con la estrella con la que se formaron, lo que las hace más jóvenes y azules.

Gracias al gran telescopio Hubble de la NASA, un grupo de astrónomos observaron casi 200 000 estrellas. En el centro de nuestra galaxia identificaron bastantes estrellas azules, con edades comprendidas entre mil y once mil millones de años, que parecían mucho más jóvenes que las otras.

Todas las estrellas están compuestas principalmente de dos ingredientes: los gases hidrógeno y helio. Los astrónomos creen que las *estrellas vampiro* parecen tan jóvenes porque roban el hidrógeno de otras estrellas.



Código de ítem	D4PL2206CE02
Estrellas vampiro	
Número de unidad de evaluación	06_INFO
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.7. Localiza información concreta del texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿De qué gases están compuestas las estrellas?</p> <p>A. Helio y oxígeno B. Hidrógeno y helio C. Hidrógeno y oxígeno D. Hidrógeno azulado y oxígeno</p>
Respuesta correcta	B. Hidrógeno y helio
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2206CE03
Estrellas vampiro	
Número de unidad de evaluación	06_INFO
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.5. Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Para qué se escribió el texto que has leído?</p> <p>A. Para poner nombre a un grupo de galaxias</p> <p>B. Para poner nombre a un grupo de planetas</p> <p>C. Para informar sobre un tipo de estrella en concreto</p> <p>D. Para Informar de la importancia del telescopio Hubble de la Nasa</p>
	C. Para informar sobre un tipo de estrella en concreto
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PI2206CE04																	
Estrellas vampiro																		
Número de unidad de evaluación	06_INFO																	
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones																	
Indicador de logro	4.4. Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos																	
Situación de aplicación	Informativa																	
Contexto	Escolar																	
Enunciado	<p>Indica verdadero o falso en las siguientes afirmaciones:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th style="background-color: #d9e1f2;">Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Las estrellas vampiro son estrellas frías</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las estrellas vampiro están en el centro del Sol</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	Las estrellas vampiro son estrellas frías			Las estrellas vampiro están en el centro del Sol			Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas			Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas		
Lee con atención	Verdadero	Falso																
Las estrellas vampiro son estrellas frías																		
Las estrellas vampiro están en el centro del Sol																		
Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas																		
Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas																		
Respuesta correcta	Falso, falso, falso, verdadero																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																	

Código de ítem	D4PL2206CE05
Estrellas vampiro	
Número de unidad de evaluación	06_INFO
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.4. Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir que hay estrellas que «se comen» a otras estrellas?</p> <p>A. Que las estrellas tienen hambre</p> <p>B. Que hay estrellas que rebotan con otras</p> <p>C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas</p> <p>D. Que hay estrellas que se alejan siempre de otras estrellas</p>
Respuesta correcta	C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2206CE06
Estrellas vampiro	
Número de unidad de evaluación	06_INFO
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.4. Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>Generalmente, este tipo de estrellas vampiro se encuentra:</p> <p>A. en la Tierra</p> <p>B. en nuestra galaxia</p> <p>C. en nuestro sistema solar</p> <p>D. solo en el exterior de nuestra galaxia</p>
Respuesta correcta	B. en nuestra galaxia
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

El gobernador Sancho Panza

El gobernador Sancho Panza

Don Quijote y Sancho llegaron de visita al palacio donde el duque y la duquesa pasaban sus vacaciones, y se les hizo una fiesta de bienvenida para agasajarlos.

La gente de la corte de los duques rodeaba a don Quijote y Sancho, escuchaban sus hazañas y les preguntaban todo lo que se les ocurría.

Una señora muy pintarrajeada preguntó a Sancho:

—¿Es cierto que don Quijote le ha prometido una isla como premio de su trabajo como escudero?

—Sí —contestó Sancho—, así me lo ha prometido: y esté usted tranquila, que don Quijote cumplirá su promesa, porque de lo contrario no sería él un caballero andante, ni yo, Sancho Panza, antiguo labrador, su escudero.

Al oír esto, el duque se puso de pie y dijo en voz bien alta, para que lo oyeran todos:

—¡Señor Sancho Panza: en nombre de don Quijote, yo te nombro gobernador de mi isla más querida: la isla Barataria!

Todos aplaudieron, Sancho también, y don Quijote, que se emocionó muchísimo, se acercó a su escudero y le dijo:

—Ahora que eres ya gobernador, debes portarte muy bien... ¡Mejor que nunca!

Texto adaptado de *Edición homenaje cuento de Polidoro*



Más información en
SANCHOELDELAPANZA@clubdelectura.es
 o en la Secretaría de tu colegio

:Pixabay

Fuente

Del 22 al 26 de abril, Taller de lectura dedicado a los PERSONAJES SEGUNDONES de las grandes novelas de la literatura española:
Sancho Panza, gobernador de una Ínsula

Código de ítem	D4PL2203CE02
El gobernador Sancho Panza	
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.7. Selecciona la idea principal del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Cuál es el tema principal del texto que has leído?</p> <p>A. A Sancho le hacen una entrevista</p> <p>B. A Sancho lo nombran caballero andante</p> <p>C. A Sancho le van a hacer gobernador de una isla</p> <p>D. Don Quijote y Sancho van en busca de aventuras</p>
Respuesta correcta	C. A Sancho le van a hacer gobernador de una isla
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PI2203CE03																	
El gobernador Sancho Panza																		
Número de unidad de evaluación	03_LIT																	
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas																	
Indicador de logro	2.7. Selecciona la idea principal del texto																	
Situación de aplicación	Literaria																	
Contexto	Escolar																	
Enunciado	<p>Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">Lee con atención</th> <th style="width: 20%;">Verdadero</th> <th style="width: 20%;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Don Quijote es un escudero</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>La isla Barataria pertenecía a don Quijote</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Antes de ser escudero, Sancho había tenido otro oficio</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Don Quijote dio un consejo a Sancho cuando fue nombrado gobernador</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	Don Quijote es un escudero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La isla Barataria pertenecía a don Quijote	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Antes de ser escudero, Sancho había tenido otro oficio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Don Quijote dio un consejo a Sancho cuando fue nombrado gobernador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lee con atención	Verdadero	Falso																
Don Quijote es un escudero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
La isla Barataria pertenecía a don Quijote	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
Antes de ser escudero, Sancho había tenido otro oficio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
Don Quijote dio un consejo a Sancho cuando fue nombrado gobernador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																
Respuesta correcta	Falso, falso, verdadero, verdadero																	
Respuesta parcialmente correcta	Solo tres respuestas correctas																	
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco. Código 2: respuesta correcta Código 1: respuesta parcialmente correcta Código 0: respuesta incorrecta</p>																	

Código de ítem	D4PL2203CE06
El gobernador Sancho Panza	
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>En el texto se nos cuenta que en el palacio «... se hizo una fiesta para agasjarlos [a don Quijote y Sancho Panza]»: ¿Qué significa la palabra «agasjarlos»?</p> <p>A. Que no les prestaron atención B. Que les trataron con educación C. Que fueron recibidos con afecto D. Que les trataron con mucha seriedad</p>
Respuesta correcta	C. Que fueron recibidos con afecto
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2203CE08
El gobernador Sancho Panza	
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Realiza inferencias directas
Indicador de logro	2.1. Infiere la relación entre los personajes de un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué piensa Sancho de don Quijote?</p> <p>A. Que no dice la verdad</p> <p>B. Que no se puede fiar de él</p> <p>C. Que siempre cumple su palabra</p> <p>D. Que no hace realidad sus promesas</p>
Respuesta correcta	C. Que siempre cumple su palabra
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2203CE09
El gobernador Sancho Panza	
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Realiza inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Por qué han elegido a Sancho Panza para el taller de lectura?</p> <p>A. Porque es un personaje secundario B. Porque es muy amigo de don Quijote C. Porque es un personaje muy gracioso D. Porque deja de ser labrador para ser gobernador</p>
Respuesta correcta	A. Porque es un personaje secundario
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

EXPRESIÓN ESCRITA

Un robot en el colegio

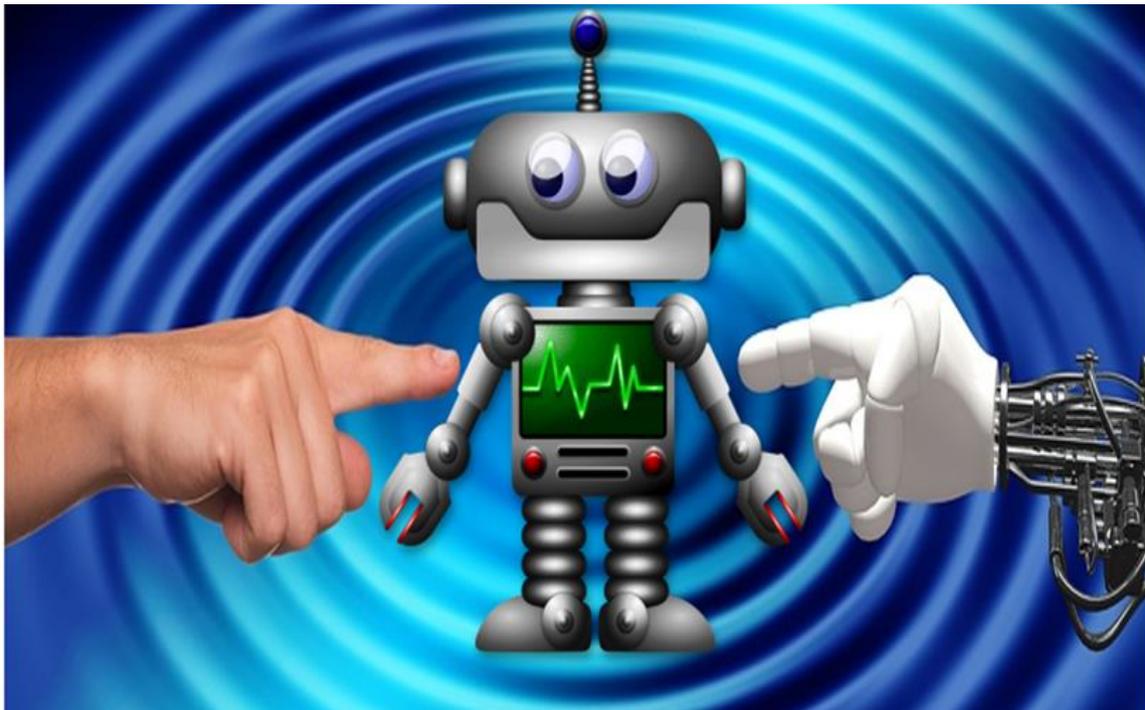
Escribe la historia de un robot que un día cobra vida y decide que quiere ir al colegio.

Recuerda que cuando escribas la narración debes seguir un orden:

1.º **Principio.** Presenta al robot con una descripción y explica qué hace y dónde se encuentra.

2.º **Desarrollo.** Escribe qué dice y qué hace el robot cuando cobra vida y decide ir al colegio.

3.º **Desenlace.** Cuenta qué sucede con el robot al final del cuento.



UN ROBOT EN EL COLEGIO

¡Escribe aquí tu historia!



A large sheet of aged, yellowish paper with horizontal orange lines for writing, intended for the student to write their story.

D4PL2209EE 01	
0-1	
D4PL2209EE 02	
0-1	
D4PL2209EE 03	
0-1	
D4PL2209EE 04	
0-1	
D4PL2209EE 05	
0-1	
D4PL2209EE 06	
0-1	
D4PL2209EE 07	
0-1	

Encuentros deportivos

Encuentros deportivos



Tu colegio está preparando los *Encuentros Deportivos* de este año y algunos alumnos y alumnas de 4.º de Primaria vais a ayudar a organizar estos encuentros. Tú te vas a encargar de informar a tus compañeros y compañeras y para ello vas a **escribir una entrada en el blog del colegio** en la que animes a tus compañeros y compañeras a que participen, y explicando **por qué es interesante participar en estos encuentros** (por ejemplo, puedes explicar qué juegos hay, qué premios se van a dar, si hay niños y niñas de otros centros que van a venir, si se va a organizar una fiesta al final, etc.).

RÚBRICA DE EXPRESIÓN ESCRITA

Rúbrica de textos escritos del área de expresión escrita 4.º EP (indicadores seleccionados del *Marco de evaluación de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura. 4.º EP*)

COHERENCIA			
Código de ítem	INDICADOR	Código 0	Código 1
D4PL2209EE01	Unidad temática	No se puede identificar el tema del texto	El tema del texto está claro
D4PL2209EE02	Riqueza léxica	Utiliza un vocabulario escaso para su nivel	Utiliza un vocabulario amplio
D4PL2209EE03	Marcadores del discurso	En el texto no se utilizan organizadores textuales	En el texto se utilizan organizadores textuales
D4PL2209EE04	Puntuación	No se utiliza la puntuación correcta	Utiliza la puntuación correcta
D4PL2209EE05	Morfosintaxis (construcción de las oraciones, concordancia, tiempos verbales, pronombres)	Aparecen errores morfosintácticos (más de cuatro)	No comete errores morfosintácticos

ADECUACIÓN			
Código de ítem	INDICADOR	Código 0	Código 1
D4PL2209EE06	<p>Ortografía</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de b/v - Uso de g/j - Uso de la h - Uso correcto de las palabras acabadas en -d y -z - Palabras terminadas en -y - uso básico de mayúsculas: (principio de texto, después de punto, nombres propios) -Acentuación en las palabras agudas, llanas y esdrújulas 	Comete tres o más errores ortográficos	Comete menos de tres errores ortográficos
D4PL2209EE07	Situación comunicativa	El texto no es adecuado a la situación comunicativa solicitada	El texto sí es adecuado a la situación comunicativa solicitada

MATRICES DE ESPECIFICACIONES

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

	Procesos cognitivos					
	Localizar y obtener información	Realizar inferencias directas	Integrar e interpretar ideas o informaciones	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones		
Comprensión oral	D4PL2205CO01 D4PL2205CO08 D4PL2207CO01 D4PL2207CO05	D4PI2205CO02 D4PL2207CO02 D4PL2207CO06	D4PL2205CO03 D4PL2205CO05 D4PL2205CO07 D4PL2207CO03 D4PL2207CO04		40%	33,3%
Comprensión escrita	D4PI2202CE02 D4PL2206CE02	D4PL2201CE02 D4PL2201CE04 D4PL2202CE06 D4PL2202CE07 D4PL2203CE02 D4PL2203CE03 D4PL2203CE08 D4PL2203CE09	D4PL2201CE05 D4PL2201CE07 D4PL2201CE08 D4PL2202CE01 D4PL2202CE04 D4PL2202CE05 D4PL2203CE06	D4PL2201CE06 D4PI2202CE03 D4PL2202CE08 D4PL2206CE03 D4PL2206CE04 D4PL2206CE05 D4PL2206CE06	60%	66,6%
	15%	35 %	35 %	15 %	100 % ≈	
	16,6 %	30,5 %	33,3 %	19,4 %		

Situación informativa	52,7 % (60 %)
Situación literaria	47,2 (40 %)

Nota: los porcentajes en negro indican el establecido en el marco de la Evaluación de diagnóstico: en rojo, se indica el tanto por ciento alcanzado en la prueba.

EXPRESIÓN ESCRITA

		Situación literaria	Situación informativa
COHERENCIA	Unidad temática	D4PL2209EE01	D4PL2210EE01
	Riqueza léxica	D4PL2209EE02	D4PL2210EE02
	Marcadores del discurso	D4PL2209EE03	D4PL2210EE03
	Puntuación	D4PL2209EE04	D4PL2210EE04
	Morfosintaxis	D4PL2209EE05	D4PL2210EE05
ADECUACIÓN	Ortografía	D4PL2209EE06	D4PL2210EE06
	Situación comunicativa	D4PL2209EE07	D4PL2210EE07
		50 % (40 %)	50 % (60 %)

COMPRENSIÓN ORAL, COMPRENSIÓN ESCRITA Y EXPRESIÓN ESCRITA

En el *Marco de evaluación de las competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura* se sugiere, en el caso de que se apliquen las destrezas «comprensión oral», «comprensión escrita» y «expresión escrita», los siguientes pesos en la matriz de especificaciones (en rojo aparece el porcentaje alcanzado en la prueba):

	Oral	Escrita	Total
Comprensión	25 % (24 %)	45 % (48 %)	70 % (72 %)
Expresión	-----	30 % (28 %)	30 % (28 %)
Total	25 % (24 %)	75 % (76 %)	100 %



País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Castellana y Literatura

Comprensión oral y escrita

CURSO 2023-2024

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:

Ejercicio de 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 una respuesta, 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.

Ejercicio de ejemplo 1

¿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.

Ejercicio de ejemplo 2

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

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la segunda afirmación se había seleccionado la opción “Falso” y se ha cambiado por “Verdadero”:

Ejercicio de ejemplo 2

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	X

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

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene ses

Si decides cambiar una respuesta, tacha y escribe claramente la nueva contestación.

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene ~~122~~ ses

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Vacaciones de una mosca

Este ejercicio consiste en **leer, escuchar y contestar** preguntas



**Lee las
preguntas**



Escucha



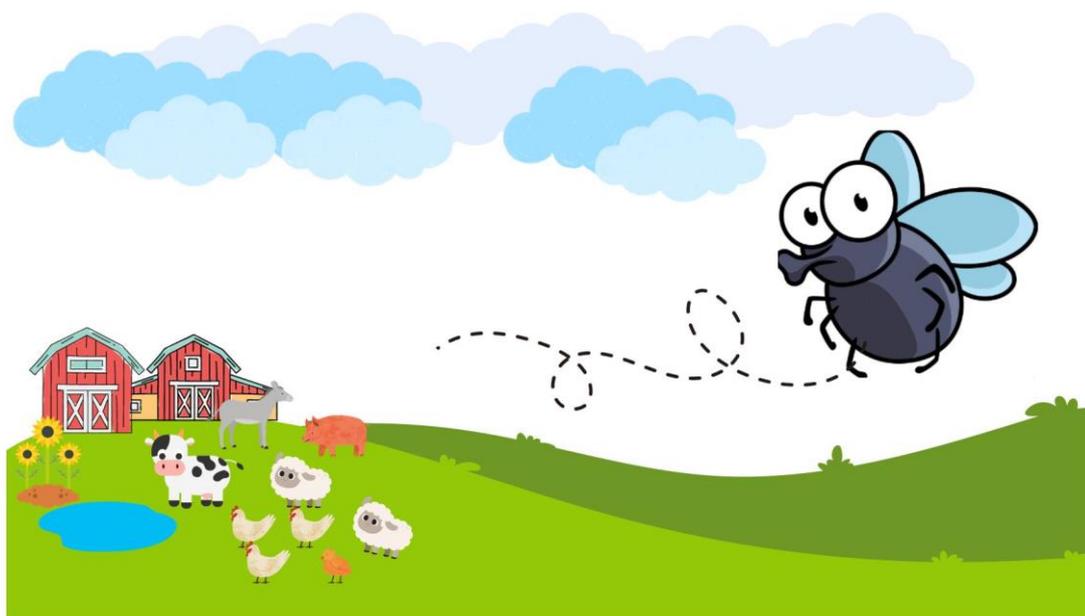
Contesta



Escucha



Repasa



D4PL22A5CO01

1. ¿Cómo se encuentra la mosca al principio?

- A. Triste
- B. Agotada
- C. Contenta
- D. Hambrienta

D4PL22A5CO02

2. Después de mucho pensar, ¿dónde decide la mosca pasar sus vacaciones?

- A. En la playa
- B. En la montaña
- C. En un pueblo del interior
- D. En una residencia para moscas

D4PL22A5CO03

3. La mosca se puso su traje de...

- A. lino
- B. cuero
- C. felpa
- D. algodón

D4PL22A5CO04

4. Ordena la historia poniendo números (del 1 al 3)

- La mosca piensa su destino
- La mosca descansa felizmente
- La mosca decide irse de vacaciones

D4PL22A5CO05

5. ¿Qué quiere decir “el corazón de la mosca sonrió”?

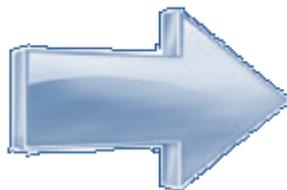
- A. La mosca se alegró
- B. El corazón se le paró
- C. La mosca estaba enfadada
- D. El corazón le funcionaba rápido

D4PL22A5CO06

6. ¿De qué trata la historia que has oído?

- A. De las granjas del campo
- B. De la vida de los animales
- C. De una mosca que quiere irse de vacaciones
- D. De las diferencias entre la montaña y la playa

Pasa a la página siguiente



El rocódromo escolar

Este ejercicio consiste en **leer, escuchar y contestar** preguntas



**Lee las
preguntas**



Escucha



Contesta



Escucha



Repasa



Hoy a la hora del recreo escucha la entrevista que se retransmitirá en la Radio Escolar. En el programa **"Novedades divertidas"** se dará a conocer una gran noticia.




D4PL22A7CO01

7. ¿Cuál es el nombre de los dos niños que dan la noticia?

- A. Miguel y Eva
- B. Ramón y Claudia
- C. Carmen y Ramón
- D. Carmen y Claudia

D4PL22A7CO02

8. ¿Cuándo se va a instalar el rocódromo en el colegio?

- A. El próximo año
- B. El próximo mes
- C. La próxima semana
- D. Dentro de dos semanas

D4PL22A7CO03

9. ¿Quiénes van a poder disfrutar de la escalada?

- A. Los profesores del colegio
- B. Algunos niños y niñas de primaria
- C. Todos los niños y niñas de primaria
- D. Los padres de los alumnos del colegio

D4PL22A7CO04

10. Señala verdadero o falso

Lee con atención	Verdadero	Falso
Para hacer escalada hay que usar casco		
El rocódromo se va a instalar en el interior del gimnasio		
La escalada ayuda a mejorar la agilidad		

Un paseo por el espacio

¡Hola a todos! Soy Max y os envío este mensaje mientras floto en el espacio en el centro de la galaxia. He abandonado mi nave y me he colocado el traje espacial atado al cohete para poder explorar los alrededores. ¡Es un paisaje alucinante! A mi lado puedo ver un planeta rodeado por un anillo, y, allá al fondo, el planeta Tierra, en el que espero veros pronto. ¡Hasta entonces!



Fuente: Canva Education

D4PL22A1CE01

11. ¿Quién es Max?

- A. Un escritor
- B. Un inventor
- C. Un mecánico
- D. Un astronauta

D4PL22A1CE02

12. ¿Qué está haciendo Max cuando envía el mensaje?

- A. Colocarse el casco
- B. Flotar en el espacio
- C. Ponerse el traje espacial
- D. Atar una cuerda al cohete

D4PL22A1CE03

13. ¿Desde dónde se comunica Max?

- A. Desde una nave
- B. Desde el cohete
- C. Desde el planeta Tierra
- D. Desde el espacio en el centro de la galaxia

D4PL22A1CE04

14. ¿Cómo se siente Max?

- A. Triste
- B. Asustado
- C. Preocupado
- D. Impresionado

D4PL22A1CE05

15. ¿Qué está lejos de Max?

- A. La nave
- B. El cohete
- C. El planeta Tierra
- D. Un planeta rodeado por un anillo

D4PL22A1CE06

16. ¿Qué está cerca de Max?

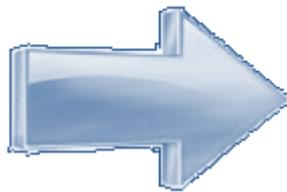
- A. La luna
- B. Una estrella
- C. El planeta Tierra
- D. Un planeta rodeado por un anillo

D4PL22A1CE07

17. Esta historia...

- A. nos describe con detalle los planetas
- B. nos cuenta lo que hace y lo que ve el astronauta
- C. nos cuenta la forma que tiene una nave espacial
- D. nos informa sobre los peligros que hay en el espacio

Pasa a la página siguiente



Tarde de juegos

Se va a celebrar en nuestro colegio una tarde de juegos con las familias. Los detalles sobre el evento se han dado a conocer a través de un cartel.



Por cierto, me llamo Noah, tengo 9 años y ayudo en la organización. Llevo un aparato detrás de mi oreja que me permite escuchar lo que ocurre a mi alrededor.



*Todas las personas que deseen asistir
están invitadas*

 <p><i>Juegos</i></p> <p><i>La gallinita ciega</i> <i>La carrera de sacos</i> <i>El teléfono roto</i> <i>El escondite</i></p>	<p><i>Día: 15 de mayo</i> <i>Hora: 5 de la tarde</i> <i>Lugar: Patio del colegio</i></p> 
--	--

Habrà chocolate y galletas para todos

D4PL22AZCE01

18. Señala el juego que no aparece en el cartel.

- A. El pañuelo
- B. El escondite
- C. El teléfono roto
- D. La carrera de sacos

D4PL22AZCE02

19. Señala verdadero o falso.

Lee con atención	Verdadero	Falso
Se podrá jugar al parchís		
La tarde de juegos es el 15 de enero		
Los juegos serán en el patio del colegio		
Habrán refrescos para todos		

D4PL22AZCE03

20. ¿Quién puede asistir a la tarde de juegos?

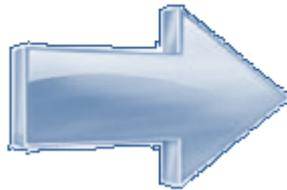
- A. Los profesores
- B. Algunos alumnos
- C. Todos los alumnos y sus padres
- D. Todas las personas que lo deseen

D4PL22A2CE04

21. El aparato que lleva Noah detrás de su oreja...

- A. permite ver
- B. facilita la lectura
- C. permite oír sonidos
- D. no aporta nada relacionado con los sentidos

Pasa a la página siguiente



Estrellas vampiro

¡Estrellas que roban vida a otras, en el corazón de nuestra galaxia!

¿Sabías que hay estrellas que “se comen” a otras? Pues sí, como lo oyes. Se han descubierto unas estrellas poco comunes en el centro de nuestra galaxia. Estas “ladronas” se funden con la estrella con la que se formaron, lo que las hace más jóvenes y azules.

Todas las estrellas están compuestas principalmente de dos ingredientes: los gases hidrógeno y helio. Los astrónomos creen que las “estrellas vampiro” parecen tan jóvenes porque roban el hidrógeno de otras estrellas.



Fuente: Pixabay

D4PLZ22A6CE01

22. ¿De qué gases están compuestas las estrellas?

- A. Helio y oxígeno
- B. Hidrógeno y helio
- C. Nitrógeno y oxígeno
- D. Hidrógeno y oxígeno

D4PLZ206CE02

23. Las estrellas vampiro se encuentran...

- A. en la Tierra
- B. en un planeta
- C. en nuestra galaxia
- D. en nuestro sistema solar

D4PLZ206CE03

24. Señala verdadero o falso

Lee con atención	Verdadero	Falso
Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas		
Las estrellas vampiro son estrellas poco comunes		
Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas		

25. ¿Qué quiere decir que haya estrellas que *se comen* a otras estrellas?

- A. Que las estrellas tienen hambre
- B. Que hay estrellas que rebotan con otras
- C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas
- D. Que hay estrellas que se alejan siempre de otras estrellas

¡Gracias por tu trabajo!





País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Castellana y Literatura

Expresión escrita

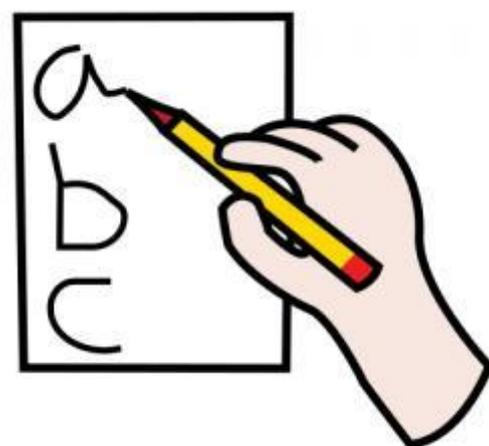
CURSO 2023-2024

INSTRUCCIONES PARA LA PRUEBA



En este cuadernillo tendrás que escribir y contestar a unas preguntas. A continuación, te daremos algunas indicaciones de cómo tienes que hacerlo. Presta mucha atención.

- Lee muy bien lo que te preguntan antes de contestar.
- Piensa antes de escribir y evita las repeticiones.
- Usa adecuadamente los signos de puntuación: puntos, comas, signos de interrogación, exclamación, etc.
- Ten cuidado con las faltas de ortografía y recuerda poner las mayúsculas.
- Utiliza un vocabulario adecuado.
- Escribe con letra clara y cuida la presentación.
- Cuando termines el cuadernillo, repasa todo antes de entregar.



D4PL22A9EE08

1

Estos niños quieren tener otras profesiones. **Lee y escribe** el nombre de cada niño debajo de su imagen.

- **Juan** es muy aventurero. Le gusta descubrir cosas y explorar nuevos lugares.
- **Teo** adora hacer cosas con sus manos y maneja los fogones como nadie.
- **Dina** es muy valiente y atrevida. No le teme al fuego y le encanta ayudar a los demás.
- **Samanta** es muy rápida y habilidosa con sus pies.

Fuente: Canva



D4PL22A9EE09

2

Coloca el nombre de los niños anteriores en **orden alfabético**.



①

②

③

④

JUGAMOS CON LAS PALABRAS

D4PL22A9EE10

3 **Ordena** las sílabas para formar palabras relacionadas con profesiones.

TA FON RO NE



QUE LU PE RO



DI JAR RA NE



ES TO CRI RA



Fuente: Arasaac

4 Coloca las palabras en el orden correcto para formar oraciones.

fuego. / El / bombero / apaga / el

médicos / Los / nuestra / salud. / cuidan / de

enseñan / Los / maestros / a / niñas. / las

consiguió / La / atleta / victoria. / una

¡Gracias por tu trabajo!



GUÍA DE CODIFICACIÓN

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2023-2024

ÍNDICE

COMPRENSIÓN ORAL 1

Vacaciones de una mosca

COMPRENSIÓN ORAL 2

El rocódromo escolar

COMPRENSIÓN ESCRITA 1

Un paseo por el espacio

COMPRENSIÓN ESCRITA 2

Tarde de juegos

COMPRENSIÓN ESCRITA 3

Estrellas vampiro

EXPRESIÓN ESCRITA

Rúbrica y actividades con palabras

Vacaciones de una mosca

Este ejercicio consiste en **leer, escuchar y contestar** preguntas



Lee las preguntas



Escucha



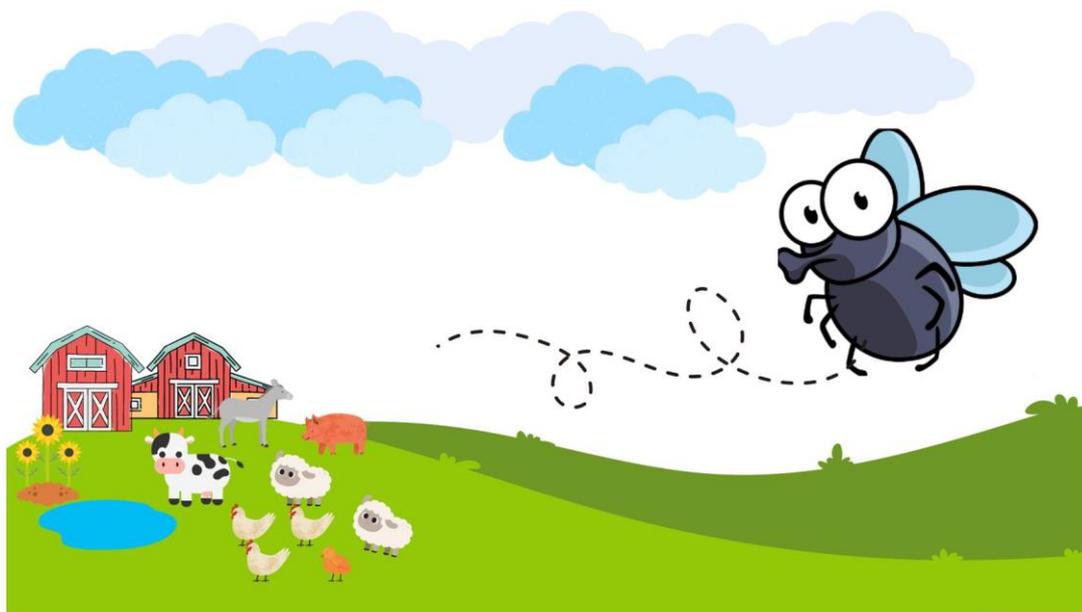
Contesta



Escucha



Repasa



Código de ítem	D4PL22A5CO01
Vacaciones de una mosca	
Enunciado	¿Cómo se encuentra la mosca al principio? A. Triste B. Agotada C. Contenta D. Hambrienta
Respuesta correcta	B. Agotada

Código de ítem	D4PL22A5CO02
Vacaciones de una mosca	
Enunciado	Después de mucho pensar, ¿dónde decide la mosca pasar sus vacaciones? A. En la playa B. En la montaña C. En un pueblo del interior D. En una residencia para moscas
Respuesta correcta	C. En un pueblo del interior.

Código de ítem	D4PL22A5CO03
Vacaciones de una mosca	
Enunciado	La mosca se puso su traje de... A. lino B. cuero C. felpa D. algodón
Respuesta correcta	A. Lino

Código de ítem	D4PL22A5CO04
Vacaciones de una mosca	
Enunciado	Ordena la historia poniendo números (del 1 al 3) <input type="checkbox"/> La mosca piensa su destino <input type="checkbox"/> La mosca descansa felizmente <input type="checkbox"/> La mosca decide irse de vacaciones
Respuesta correcta	2- 3 - 1

Código de ítem	D4PL22A5CO05
Vacaciones de una mosca	
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir “el corazón de la mosca sonrió”?</p> <p>A. La mosca se alegró B. El corazón se le paró C. La mosca estaba enfadada D. El corazón le funcionaba rápido</p>
Respuesta correcta	A. La mosca se alegró.

Código de ítem	D4PL22A5CO06
Vacaciones de una mosca	
Enunciado	<p>¿De qué trata la historia que has oído?</p> <p>A. De las granjas del campo B. De la vida de los animales C. De una mosca que quiere irse de vacaciones D. De las diferencias entre la montaña y la playa</p>
Respuesta correcta	C. De una mosca que quiere irse de vacaciones.

El rocódromo escolar

Este ejercicio consiste en **leer, escuchar y contestar** preguntas



**Lee las
preguntas**



Escucha



Contesta



Escucha



Repasa



Hoy a la hora del
recreo escucha la
entrevista que se
retransmitirá en la
Radio Escolar.
En el programa
**"Novedades
divertidas"**
se dará a conocer
una gran noticia.



Código de ítem	D4PL22A7CO01
El rocódromo escolar	
Enunciado	¿Cuál es el nombre de los dos niños que dan la noticia? A. Miguel y Eva B. Ramón y Claudia C. Carmen y Ramón D. Carmen y Claudia
Respuesta correcta	B. Ramón y Claudia

Código de ítem	D4PL22A7CO02
El rocódromo escolar	
Enunciado	¿Cuándo se va a instalar el rocódromo en el colegio? A. El próximo año B. El próximo mes C. La próxima semana D. Dentro de dos semanas
Respuesta correcta	C. La próxima semana

Código de ítem	D4PL22A7CO03
El rocódromo escolar	
Enunciado	¿Quiénes van a poder disfrutar de la escalada? A. Los profesores del colegio B. Algunos niños y niñas de primaria C. Todos los niños y niñas de primaria D. Los padres de los alumnos del colegio
Respuesta correcta	C. Todos los niños y niñas de primaria

Código de ítem	D4PL22A7CO04		
El rocódromo escolar			
Enunciado	Señala verdadero o falso		
	Lee con atención	Verdadero	Falso
	Para hacer escalada hay que usar casco		
	El rocódromo se va a instalar en el interior del gimnasio		
	La escalada ayuda a mejorar la agilidad		
Respuesta correcta	Verdadero - falso - verdadero		

Un paseo por el espacio

¡Hola a todos! Soy Max y os envío este mensaje mientras floto en el espacio en el centro de la galaxia. He abandonado mi nave y me he colocado el traje espacial atado al cohete para poder explorar los alrededores. ¡Es un paisaje alucinante! A mi lado puedo ver un planeta rodeado por un anillo, y, allá al fondo, el planeta Tierra, en el que espero veros pronto. ¡Hasta entonces!



Fuente: Canva Education

Código de ítem	D4PL22A1CE01
Un paseo por el espacio	
Enunciado	¿Quién es Max? A. Un escritor B. Un inventor C. Un mecánico D. Un astronauta
Respuesta correcta	D. Un astronauta

Código de ítem	D4PL22A1CE02
Un paseo por el espacio	
Enunciado	¿Qué está haciendo Max cuando envía el mensaje? A. Colocarse el casco B. Flotar en el espacio C. Ponerse el traje espacial D. Atar una cuerda al cohete
Respuesta correcta	B. Flotar en el espacio

Código de ítem	D4PL22A1CE03
Un paseo por el espacio	
Enunciado	¿Desde dónde se comunica Max? A. Desde una nave B. Desde el cohete C. Desde el planeta tierra D. Desde el espacio, en el centro de la galaxia
Respuesta correcta	D. Desde el espacio, en el centro de la galaxia

Código de ítem	D4PL22A1CE04
Un paseo por el espacio	
Enunciado	¿Cómo se siente Max? A. Triste B. Asustado C. Preocupado D. Impresionado
Respuesta correcta	D. Impresionado

Código de ítem	D4PL22A1CE05
Un paseo por el espacio	
Enunciado	¿Qué está lejos de Max? A. La nave B. El cohete C. El planeta tierra D. Un planeta rodeado por un anillo
Respuesta correcta	C. El planeta tierra

Código de ítem	D4PL22A1CE06
Un paseo por el espacio	
Enunciado	¿Qué está cerca de Max? A. La luna B. Una estrella C. El planeta Tierra D. Un planeta rodeado por un anillo
Respuesta correcta	A. Un planeta rodeado por un anillo

Código de ítem	D4PL22A1CE07
Un paseo por el espacio	
Enunciado	Este texto: A. Nos describe con detalle los planetas B. Nos cuenta lo que hace y lo que ve el astronauta C. Nos cuenta la forma que tiene una nave espacial D. Nos informa sobre los peligros que hay en el espacio
Respuesta correcta	B. Nos cuenta lo que hace y lo que ve el astronauta

TARDE DE JUEGOS

Se va a celebrar en nuestro colegio una tarde de juegos con las familias. Los detalles sobre el evento se han dado a conocer a través de un cartel.



Por cierto, me llamo Noah, tengo 9 años y ayudo en la organización. Llevo un aparato detrás de mi oreja que me permite escuchar lo que ocurre a mi alrededor.

TARDE DE JUEGOS

Todas las personas que deseen asistir están invitadas

Juegos
 La gallinita ciega
 La carrera de sacos
 El teléfono roto
 El escondite

*Día: 15 de mayo
 Hora: 5 de la tarde
 Lugar: Patio del colegio*

Habrà chocolate y galletas para todos

Código de ítem	D4PL22A2CE01
Tarde de juegos	
Enunciado	Señala el juego que no aparece en el cartel. A. El pañuelo B. El escondite C. El teléfono roto D. La carrera de sacos
Respuesta correcta	A. El pañuelo

Código de ítem	D4PI22A2CE02															
Tarde de juegos																
Enunciado	Señala verdadero o falso:															
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">Lee con atención</th> <th style="width: 20%;">Verdadero</th> <th style="width: 20%;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Se podrá jugar al parchís</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La tarde de juegos es el 15 de enero</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los juegos serán en el patio del colegio</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Habrán refrescos para todos</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Lee con atención	Verdadero	Falso	Se podrá jugar al parchís			La tarde de juegos es el 15 de enero			Los juegos serán en el patio del colegio			Habrán refrescos para todos		
Lee con atención	Verdadero	Falso														
Se podrá jugar al parchís																
La tarde de juegos es el 15 de enero																
Los juegos serán en el patio del colegio																
Habrán refrescos para todos																
Respuesta correcta	Falso, falso, verdadero, falso.															

Código de ítem	D4PL22A2CE03
Tarde de juegos	
Enunciado	¿Quién puede asistir a la tarde de juegos? A. Los profesores B. Algunos alumnos C. Todos los alumnos y sus padres D. Todas las personas que lo deseen
Respuesta correcta	D. Todas las personas que lo deseen

Código de ítem	D4PL22A2CE04
Tarde de juegos	
Enunciado	El aparato que lleva Noah detrás de su oreja... A. permite ver B. facilita la lectura C. permite oír sonidos D. no aporta nada relacionado con los sentidos
Respuesta correcta	C. permite oír sonidos

Estrellas vampiro

¡Estrellas que roban vida a otras, en el corazón de nuestra galaxia!

¿Sabías que hay estrellas que “se comen” a otras? Pues sí, como lo oyes. Se han descubierto unas estrellas poco comunes en el centro de nuestra galaxia. Estas “ladronas” se funden con la estrella con la que se formaron, lo que les hace más jóvenes y azules.

Todas las estrellas están compuestas principalmente de dos ingredientes: los gases hidrógeno y helio. Los astrónomos creen que las “estrellas vampiro” parecen tan jóvenes porque roban el hidrógeno de otras estrellas.



Fuente: Pixabay

Código de ítem	D4PL22A6CE01
Estrellas vampiro	
Enunciado	¿De qué gases están compuestas las estrellas? A. Helio y oxígeno B. Hidrógeno y helio C. Nitrógeno y oxígeno D. Hidrógeno y oxígeno
Respuesta correcta	B. Hidrógeno y helio.

Código de ítem	D4PL22A6CE02
Estrellas vampiro	
Enunciado	Las estrellas vampiro se encuentran... A. en la Tierra B. en un planeta C. en nuestra galaxia D. en nuestro sistema solar
Respuesta correcta	C. en nuestra galaxia

Código de ítem	D4PI22A6CE03		
Estrellas vampiro			
Enunciado	Señala verdadero o falso:		
	Lee con atención	Verdadero	Falso
	Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas		
	Las estrellas vampiro son estrellas poco comunes		
	Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas		
Respuesta correcta	Falso, verdadero, verdadero		

Código de ítem	D4PL2206CE04
Estrellas vampiro	
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir que hay estrellas que se comen a otras estrellas?</p> <p>A. Que las estrellas tienen hambre.</p> <p>B. Que hay estrellas que rebotan con otras.</p> <p>C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas.</p> <p>D. Que estrellas que se alejan siempre de otras estrellas.</p>
Respuesta correcta	C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas.

Rúbrica de expresión escrita

Rúbrica de textos escritos del área de expresión 4.º EP (indicadores seleccionados del Marco de evaluación de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura. 4.º EP)

INDICADOR		Código 0	Código 1	CÓDIGO
1	Unidad temática	No se puede identificar el tema del texto	El tema del texto está claro	D4PL22A9EE01
2	Riqueza léxica	Utiliza un vocabulario escaso para su nivel	Utiliza un vocabulario amplio	D4PL22A9EE02
3	Marcadores del discurso	En el texto no se utilizan organizadores textuales	En el texto se utilizan organizadores textuales	D4PL22A9EE03
4	Puntuación	No se utiliza la puntuación correcta	Utiliza la puntuación correcta	D4PL22A9EE04
3	Morfosintaxis (construcción de las oraciones, concordancia, tiempos verbales, pronombres)	Aparecen errores morfosintácticos (más de cuatro)	No comete errores morfosintácticos	D4PL22A9EE05
6	Ortografía -b/v -g/j -h -uso correcto de las palabras acabadas en -d y -z -palabras terminadas en -y -Uso básico de las mayúsculas (principio de texto, después de punto, nombres propios) -Acentuación en las palabras agudas, llanas y esdrújulas	Comete tres o más errores ortográficos	Comete menos de tres errores ortográficos	D4PL22A9EE06
7	Situación comunicativa	El texto no es adecuado a la situación comunicativa solicitada	El texto sí es adecuado a la situación comunicativa solicitada	D4PL22A9EE07

Código de ítem	D4PL22A9EE08
Un astronauta	
Enunciado	Imagínate que eres un astronauta. Describe a tus amigos cómo vas vestido y las cosas que puedes hacer y ver en el espacio.
Respuesta correcta	Se ajusta al tema y preguntas realizadas (coherencia, cohesión y adecuación e interacción con el docente, de acuerdo a los indicadores de las rúbricas de la expresión escrita).

Código de ítem	D4PL22A9EE09
Un astronauta	
Enunciado	<ul style="list-style-type: none"> • Juan es muy aventurero. Le gusta descubrir cosas y explorar nuevos lugares. • Teo adora hacer cosas con sus manos y maneja los fogones como nadie. • Dina es muy valiente y atrevida. No le teme al fuego y le encanta ayudar a los demás. • Samanta es muy rápida y habilidosa con sus pies. <p style="text-align: right;">Fuente: Canva</p> 
Respuesta correcta	Respuesta correcta: Dina; Teo; Samanta; Juan

Código de ítem	D4PL22A9EE10
Un astronauta	
Enunciado	<p>Coloca el nombre de los niños anteriores en <i>orden alfabético</i>.</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>① ② ③ ④</p> <p><input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>
Respuesta correcta	<p>Respuesta correcta: Dina; Juan; Samanta; Teo.</p>

<p>Código de ítem</p>	<p>D4PL22A9EE11</p>
<p>Jugamos con las palabras</p>	
<p>Enunciado</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">TA</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">FON</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">RO</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">NE</div> </div> <div style="margin: 5px 0;"> <hr style="width: 80%;"/> <hr style="width: 80%;"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">QUE</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">LU</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">PE</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">RO</div> </div> <div style="margin: 5px 0;"> <hr style="width: 80%;"/> <hr style="width: 80%;"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">DI</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">JAR</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">RA</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">NE</div> </div> <div style="margin: 5px 0;"> <hr style="width: 80%;"/> <hr style="width: 80%;"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">ES</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">TO</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">CRI</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px;">RA</div> </div> <div style="margin: 5px 0;"> <hr style="width: 80%;"/> <hr style="width: 80%;"/> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%; margin-top: 10px;">     </div>
<p>Respuesta correcta</p>	<p>Respuesta correcta: Fontanero; Peluquero; Jardinero; Escritora</p>

Código de ítem	D4PL22A9EE12
Jugamos con las palabras	
Enunciado	<p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><i>fuego. / El / bombero / apaga / el</i></p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><i>médicos / Los / nuestra / salud. / cuidan / de</i></p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><i>enseñan / Los / maestros / a / niñas. / las</i></p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><i>consiguió / La / atleta / victoria. / una</i></p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/>
Respuesta correcta	<p>Respuesta correcta:</p> <p>El bombero apaga el fuego. Los médicos cuidan de nuestra salud. Los maestros enseñan a las niñas. La atleta consiguió una victoria.</p>



<i>País</i>		<i>CCAA</i>		<i>N</i>	<i>Centro</i>			<i>Grupo</i>		<i>Alumno</i>	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Matemáticas

CURSO 2023-2024

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:

Ejercicio de 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 una respuesta, 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.

Ejercicio de ejemplo 1

¿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».

Ejercicio de ejemplo 2

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

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la segunda afirmación se había seleccionado la opción «falso» y se ha cambiado por «verdadero»:

Ejercicio de ejemplo 2

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	X

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

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene meses.

Si decides cambiar una respuesta, tacha y escribe claramente la nueva contestación.

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene ~~10~~ meses.

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Magia

Eva y muchos de sus amigos y amigas van a ir un espectáculo de magia en el que las matemáticas van a tener un papel fundamental en los trucos.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



D4PM230102

1.

Observa con atención el tablero. Los números coloreados de amarillo siguen un patrón.

¿Qué número falta colorear de amarillo para que la secuencia esté completa?

- A. 10
- B. 16
- C. 26
- D. 34



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

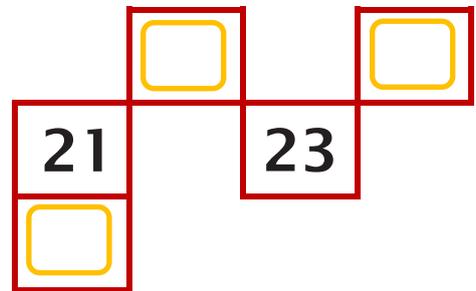
D4Pm230103

2.

El tablero de los números se ha caído y se ha separado en varias piezas. Observa con atención el tablero y completa los números que faltan en estas piezas:



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



D4PM230101

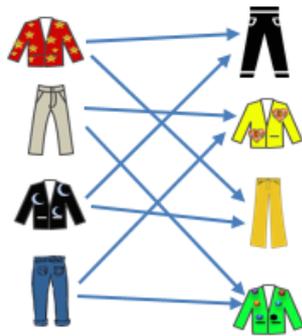
3.



El mago tiene varias chaquetas y pantalones para combinar y lucir en sus trucos.
¿Cuántos trajes diferentes puede lucir combinando las chaquetas y los pantalones del perchero?

Señala la única representación adecuada para calcular la solución.

A.



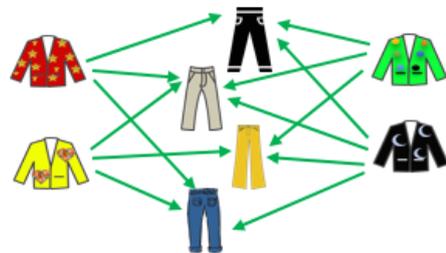
B.



C.

	1	2	3	4
Chaquetas				
Pantalones				

D.



D4Pm230104

4.



El mago lanza dos dados sobre la mesa y anota los números que han salido en la cara de arriba y su suma. **Clasifica las siguientes opciones,** relacionadas con el lanzamiento de los dos dados y con la suma que ha calculado el mago.

Opción 1

Lanzar dos dados y que la suma sea 13

Opción 2

Lanzar dos dados y que la suma sea 7

Opción 3

Lanzar dos dados y obtener dos números entre el 1 y el 6 (ambos incluidos)

Para ello, **escribe el número de la opción** en la siguiente tabla en el lugar que corresponda.

Opción segura	Opción posible	Opción imposible

D4PM230105

5.

Ahora el truco consiste en tirar dados y adivinar el número que está en la cara opuesta del dado, es decir, el número que está oculto, justo en la cara que toca la mesa. Para poder averiguarlo hay que tener en cuenta que **en un dado las caras opuestas siempre suman 7**.

El mago lanza 3 dados sobre la mesa, y estos son los números que salen en las caras de arriba:



¿Cuánto suman las caras opuestas de estos 3 dados? Haz la suma mentalmente, como un verdadero mago.

- A. 12
- B. 13
- C. 14
- D. 15

D4PM230106

6.

En el siguiente truco el mago cierra la mano izquierda, y con la mano derecha introduce cinco pañuelos de color: azul, verde, rojo, negro y amarillo, empujándolos bien para que no se vean. Da unos toques con su varita mágica y comienza a tirar de la punta de uno de ellos y van saliendo en cadena anudados uno a otro.

Sigue las siguientes pistas para averiguar el orden en el que salen los pañuelos:

- El rojo sale justo detrás del azul
- El amarillo sale entre el verde y el rojo
- El negro no es el último

Escribe el color del pañuelo en la posición correspondiente para indicar el orden en el que salen:



1.º

2.º

3.º

4.º

5.º

D4PM230107

7.

El mago le pide a un voluntario o voluntaria del público que piense un número de cuatro cifras. Sale Omar de voluntario y el número que ha pensado es el 2536. El mago trata de adivinar cuál es la aproximación a la decena más cercana al que ha pensado Omar. **¿Cuál es la respuesta correcta?**

- A. 2530
- B. 2540
- C. 2500
- D. 2600



8.

El mago quiere hacer el siguiente truco contigo y te da las siguientes instrucciones que tienes que seguir paso a paso:

- 1.º paso: Piensa un número
- 2.º paso: Súmale 8
- 3.º paso: Réstale 3 al resultado
- 4.º paso: Ahora suma 31 al resultado
- 5.º paso: Resta el número que pensaste al principio
- 6.º paso: Divídelo entre 6
- 7.º paso: Y ahora multiplica el resultado por 3

Antes de que digas nada, escucha lo que dice el mago:



¿Tiene razón el mago? ¿Por qué?

- A. No, porque con el número que he pensado el resultado no es 18
- B. No, porque si pienso el número 13 en el tercer paso ya me da 18
- C. Sí, porque el resultado siempre es 18 con cualquier número que piense
- D. Sí, pero solo si el número que pienso es menor que 18

D4PMZ30109

9.

Ahora el mago anota 4 números diferentes, cada uno en una tarjeta. Pide 4 voluntarios o voluntarias del público y salen Amina, Riad, Maher y Zaira. Luego, el mago dobla las tarjetas, las introduce en su sombrero y les pide que cojan una tarjeta cada uno.

- El número que le ha tocado a Amina es mayor que el de Riad
- El número de Maher es mayor que el de Riad y menor que el de Zaira
- El número de Maher es mayor que el de Amina



Por tanto, el número menor le ha tocado a...

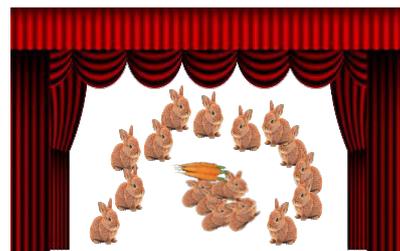
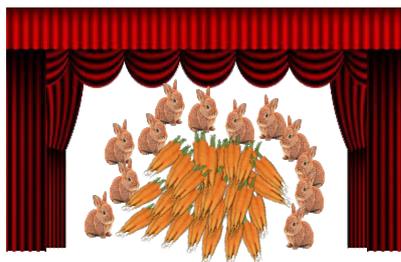
- A. Amina
- B. Maher
- C. Riad
- D. Zaira

D4PMZ30110

10.

En el siguiente escenario el mago plantea esta situación:

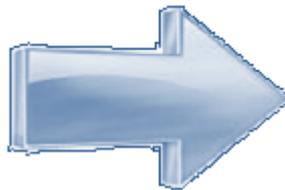
“Se abre el telón y aparecen 55 zanahorias y 12 conejos. Se cierra el telón y cuando se vuelve a abrir siguen los 12 conejos, pero solo quedan 7 zanahorias”.



¿Qué pregunta hay que hacer en este problema para que el resultado sea “7 zanahorias”?

- A. ¿Cuántas zanahorias, en total, se han comido entre todos los conejos?
- B. ¿Cuántos conejos más que zanahorias quedan?
- C. ¿Cuántas zanahorias se ha comido cada conejo?
- D. ¿Cuántas zanahorias sobran si cada conejo se comió 4?

Pasa a la página siguiente

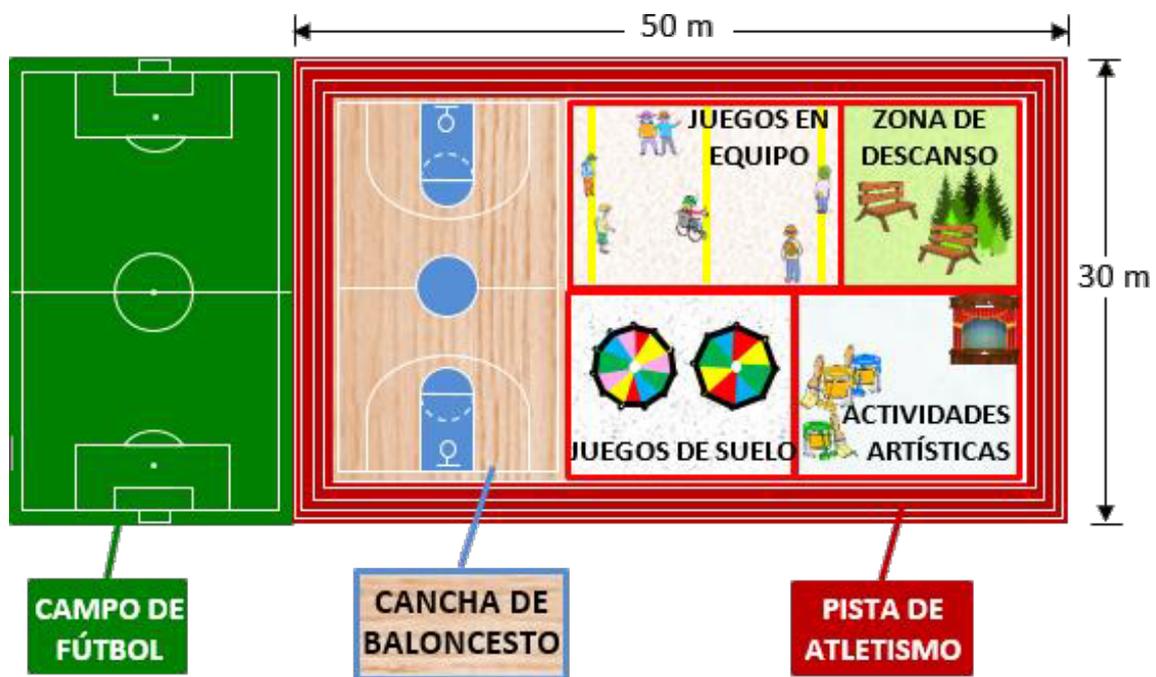


Recreos activos e inclusivos

En el colegio de Camila y Josechu han reformado el patio para que puedan realizarse actividades que se adapten a todos los gustos y nadie se quede sin jugar.



Han dividido el patio en varias zonas, como se observa en la imagen:



D4PM230201

1 1.



Hakim y Martina quieren recorrer la pista de atletismo, que tiene forma rectangular. Cuatro compañeros y compañeras les han escrito las instrucciones que tienen que seguir para dar una vuelta completa y volver al punto de partida.



¿Cuál de las siguientes instrucciones es la correcta?

A.

REPETIR 4 VECES

- Adelantar 30 metros
- Girar a la izquierda
- Adelantar 50 metros
- Girar a la izquierda

B.

REPETIR 4 VECES

- Adelantar 50 metros
- Girar a la izquierda
- Adelantar 30 metros
- Girar a la izquierda

C.

REPETIR 2 VECES

- Adelantar 30 metros
- Girar a la izquierda
- Adelantar 50 metros
- Girar a la izquierda

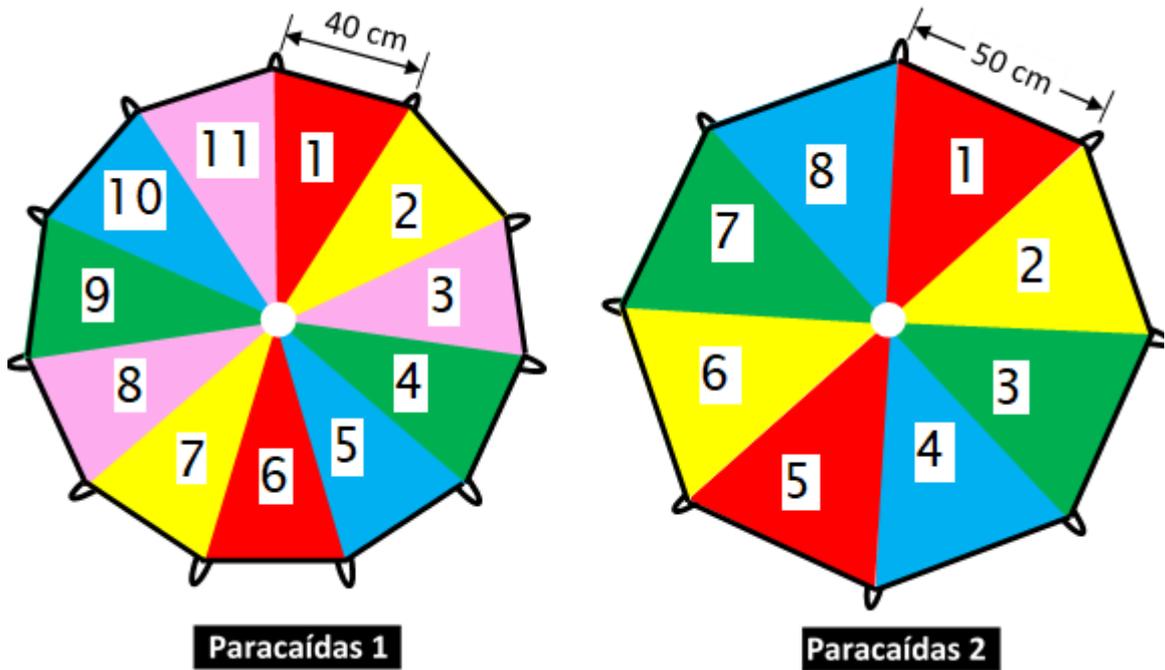
D.

REPETIR 2 VECES

- Adelantar 50 metros
- Girar a la izquierda
- Adelantar 30 metros
- Girar a la izquierda

D4PM230202

12. En la zona de juegos de suelo, disponen de dos paracaídas para juegos cooperativos.

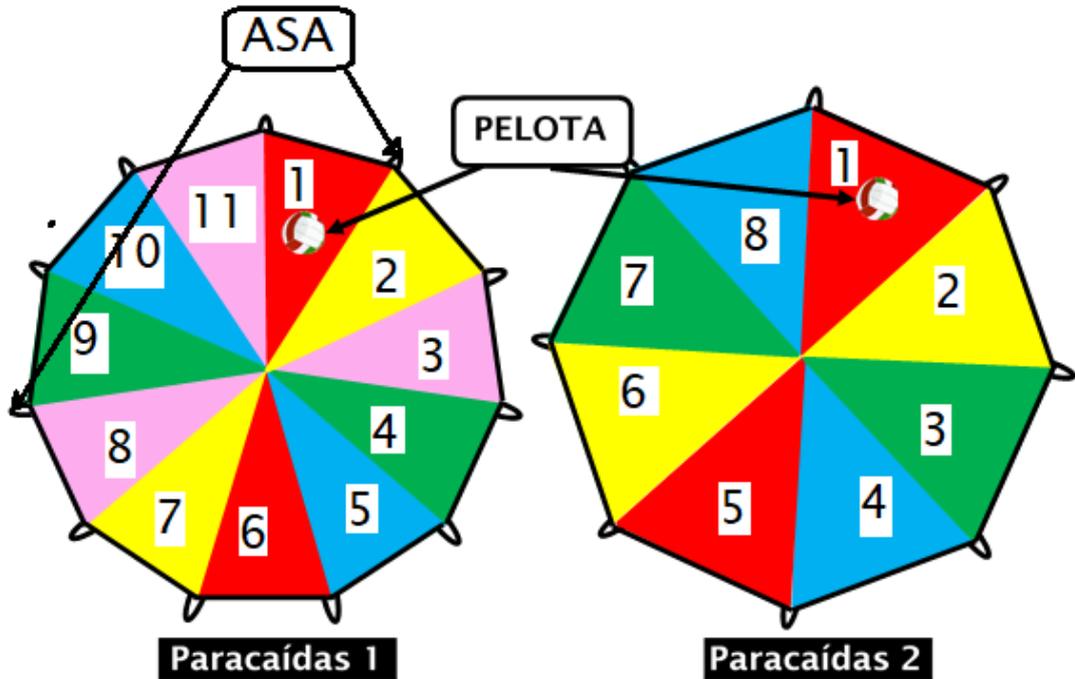


Observa los dos paracaídas. Queremos rodear el paracaídas a través de las asas con una cuerda. **¿Para qué paracaídas necesitamos más cuerda? ¿Por qué?**

- A. El paracaídas 1, porque tiene más lados que el paracaídas 2
- B. El paracaídas 2, porque la longitud de su lado es mayor que el del paracaídas 1
- C. El paracaídas 1, porque la suma de las longitudes de sus lados es mayor que la del paracaídas 2
- D. El paracaídas 2, porque sus triángulos son más grandes que los del paracaídas 1

D4PM230203

13. Con los paracaídas extendidos en el suelo, ponen un balón en el centro de cada uno. Después, los sujetan por las asas, los levantan hacia arriba haciendo saltar los balones y los vuelven a extender en el suelo para que los balones caigan sobre ellos.



¿En cuál de los dos paracaídas es **más probable** que el balón caiga sobre un triángulo rojo?

- A. En el paracaídas 1, porque tiene muchos más triángulos de colores que el paracaídas 2
- B. Es igual de probable en los dos paracaídas, porque los dos tienen dos triángulos de color rojo
- C. En el paracaídas 2, porque sus dos triángulos rojos ocupan más superficie del paracaídas que los dos triángulos rojos del paracaídas 1
- D. Es imposible que los balones caigan sobre los triángulos rojos porque en los dos paracaídas hay muchos más triángulos que no son de color rojo

D4Pm230204

14. Un grupo de alumnos y alumnas de 4.º A van a jugar un partido de fútbol y otro grupo de 4.º B jugará al baloncesto.

En las siguientes tablas puedes ver la duración de los tiempos y los descansos en el fútbol y el baloncesto.

FÚTBOL 	
1.º TIEMPO	45 min.
Descanso	15 min.
2.º TIEMPO	45 min.

BALONCESTO 	
1.º CUARTO	10 min.
Descanso	2 min.
2.º CUARTO	10 min.
Descanso	10 min.
3.º CUARTO	10 min.
Descanso	2 min.
4.º CUARTO	10 min.

Teniendo en cuenta los tiempos de las tablas anteriores, **indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:**

Afirmaciones	Verdadero	Falso
Si los dos partidos empiezan a la vez, el partido de baloncesto acabará antes que el partido de fútbol		
En el tiempo que dura un partido de fútbol se pueden jugar dos partidos de baloncesto		
Los descansos del partido de baloncesto duran, en total, más que el de fútbol		

D4PM230205 **15.** Al terminar el partido de baloncesto, el equipo de *Los fantásticos* ha encestado **15** canastas de **2 puntos** y **4** canastas de **3 puntos**, y han conseguido:

$$15 \times 2 + 4 \times 3 = 42 \text{ puntos}$$

El equipo de *Los tigres* ha conseguido también 42 puntos, pero ha encestado diferente número de canastas de cada tipo.

¿Cuántas canastas de 2 puntos y cuántas de 3 puntos habrán encestado?

Teniendo en cuenta que:

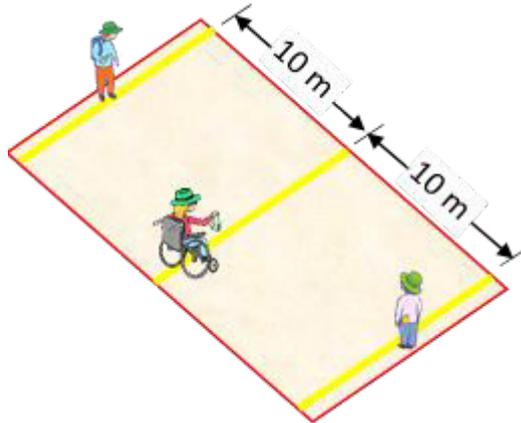
-  El número de canastas de 2 puntos es mayor que 5.
-  Han encestado menos canastas en total que el equipo de *Los fantásticos*.
-  *Los tigres* han conseguido también 42 puntos.

Indica cuál de estas soluciones es válida, porque sirve como solución en este problema:

- A.** 3 canastas de 2 puntos y 12 canastas de 3 puntos
- B.** 6 canastas de 2 puntos y 10 canastas de 3 puntos
- C.** 10 canastas de 2 puntos y 6 canastas de 3 puntos
- D.** 18 canastas de 2 puntos y 2 canastas de 3 puntos

D4PM230206

16. En la zona de juegos de equipo, otro grupo de alumnos y alumnas van a jugar al pañuelo. Martina sujeta el pañuelo en la línea central. Izam y Yolanda están en las líneas laterales, situadas, cada una, a 10 metros de la línea central.



En cada paso que dan, Izam avanza 50 cm, mientras que Yolanda tiene un paso más corto y avanza solo 40 cm.

Para calcular los pasos que tiene que dar cada uno para llegar hasta el pañuelo, **¿qué tienes que hacer en primer lugar?**

- A. Calcular la distancia entre Izam y Yolanda
- B. Expresar todas las medidas en la misma unidad
- C. Dividir 10 entre los centímetros que avanzan en un paso
- D. Restar $50 - 40$, para calcular la diferencia entre los pasos de Izam y Yolanda

D4Pm230207

17.

En la zona de descanso, Marcos, Daniela y Lola van a tomar la merienda:

- 🍎 Marcos: 1 bocadillo de salami y 1 zumo
- 🍎 Daniela: 1 bocadillo de salami y 1 manzana
- 🍎 Lola: 1 bocadillo de salami y 1 manzana



Con una percha, dos platos y unas cuerdas han construido una balanza casera y han distribuido su comida de forma que la balanza esté equilibrada.

Cada bocadillo pesa 100 gramos y cada manzana 160 gramos.

¿Cuántos gramos pesa el zumo de Marcos?

- A. 120
- B. 200
- C. 220
- D. 320

D4PM230208

18.

Mientras toman la merienda, Daniela, Marcos y Lola comentan lo que les ha dicho la maestra en la clase de ciencias naturales:

Por cada folio que se recicla, se ahorra una energía igual a la que consumen las bombillas del aula durante una hora.

Marcos ha contado 45 folios para reciclar en el contenedor de papel del aula. Si cada día tienen las luces del aula encendidas durante 5 horas, **¿la luz de cuántos días ahorrarán si reciclan los 45 folios?**

- A. 9 días
- B. 40 días
- C. 45 días
- D. 225 días



19. En la zona de actividades artísticas, Josechu, Camila, Cristina y Pablo han recogido piedras redondas, hojas secas de los árboles, piñas de los pinos, ramitas y bellotas para decorarlos con pinturas de colores.

Para saber cuántos objetos tienen de cada clase, han organizado los datos en una tabla de frecuencias, pero han olvidado apuntar el número de hojas secas.

Completa en la tabla el número de hojas que tienen para pintar:

Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)
Piedras 	10
Hojas 	<input type="text"/>
Piñas 	20
Ramitas 	16
Bellotas 	9
Total	70

D4PM230210

20. Con los objetos recogidos que han pintado, Camila está preparando un dibujo decorativo con el siguiente diseño:



¿Qué figuras van a continuación en el diseño de Camila?

A.



B.



C.



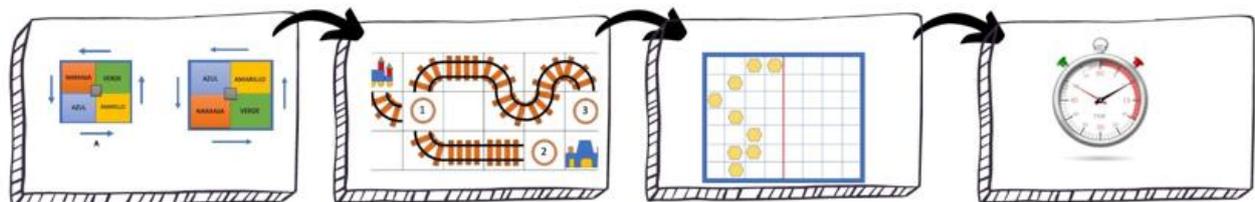
D.



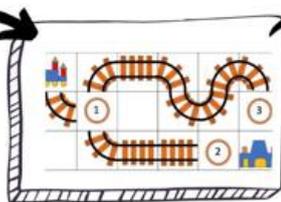
Un día en la ludoteca

Los niños de primaria tienen programada una visita a la ludoteca. A continuación, descubrirás los juegos con los que se divertirán.

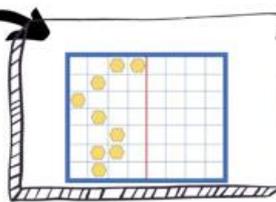
GUÍA DE ACTIVIDADES LA LUDOTECA



1 El Giro-giro



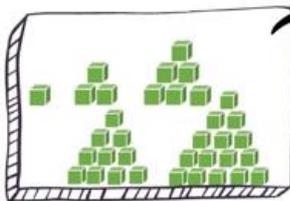
2 El Puzle



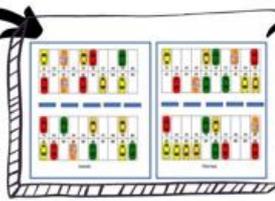
3 El juego de simetrías



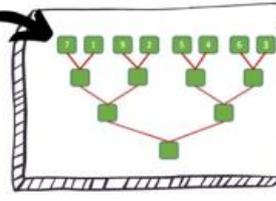
4 Problema del minuto



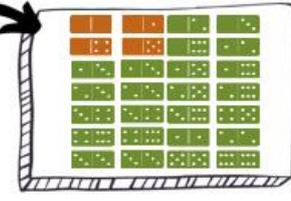
5 Los cubos geométricos



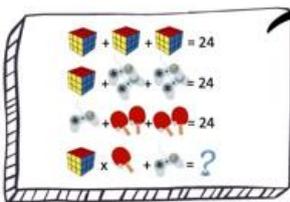
6 El desafío del aparcamiento



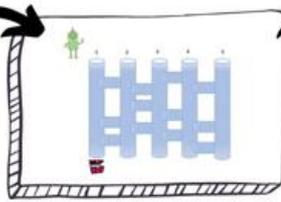
7 Lío de la clasificación



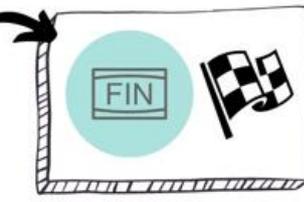
8 El Dominó



9 Calcula el último número



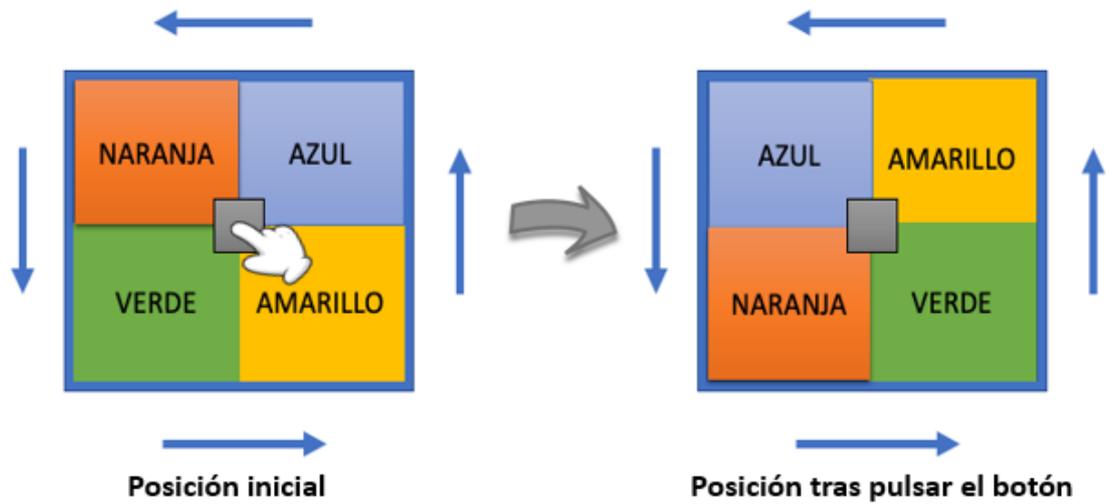
10 Un robot



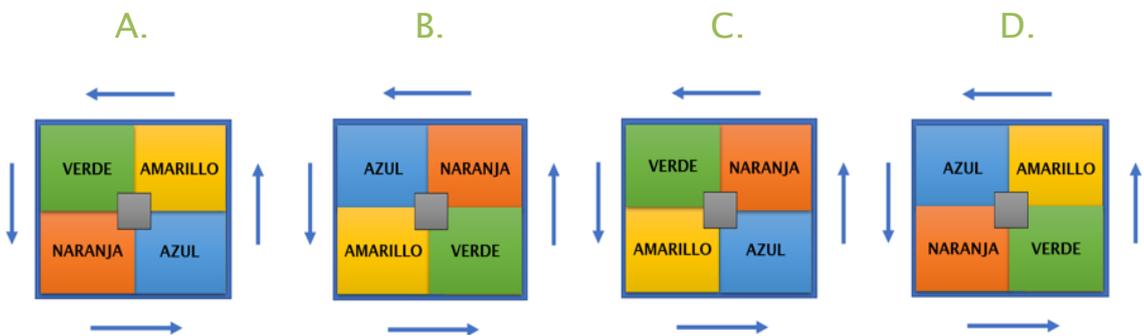
D4PM230401

21. *El Giro-giro*

Funciona de la siguiente manera: cada vez que presiona el botón central, los colores cambian según indican las flechas.



¿Cómo quedarán los colores si, partiendo de la situación inicial, pulsamos 3 veces el botón central?

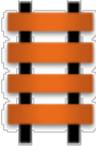


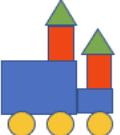
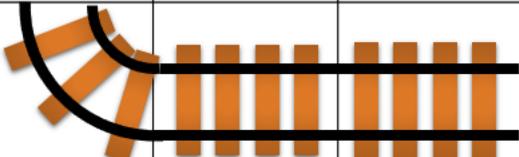
D4PM230402

22.

El Puzle

La máquina del tren tiene que llegar hasta la estación, pero le faltan algunos tramos de vía. Tenemos las siguientes piezas y queremos saber en qué posición debería ir cada una.

			
Pieza A	Pieza B	Pieza C	Pieza D

			
	1		3
			
		2	

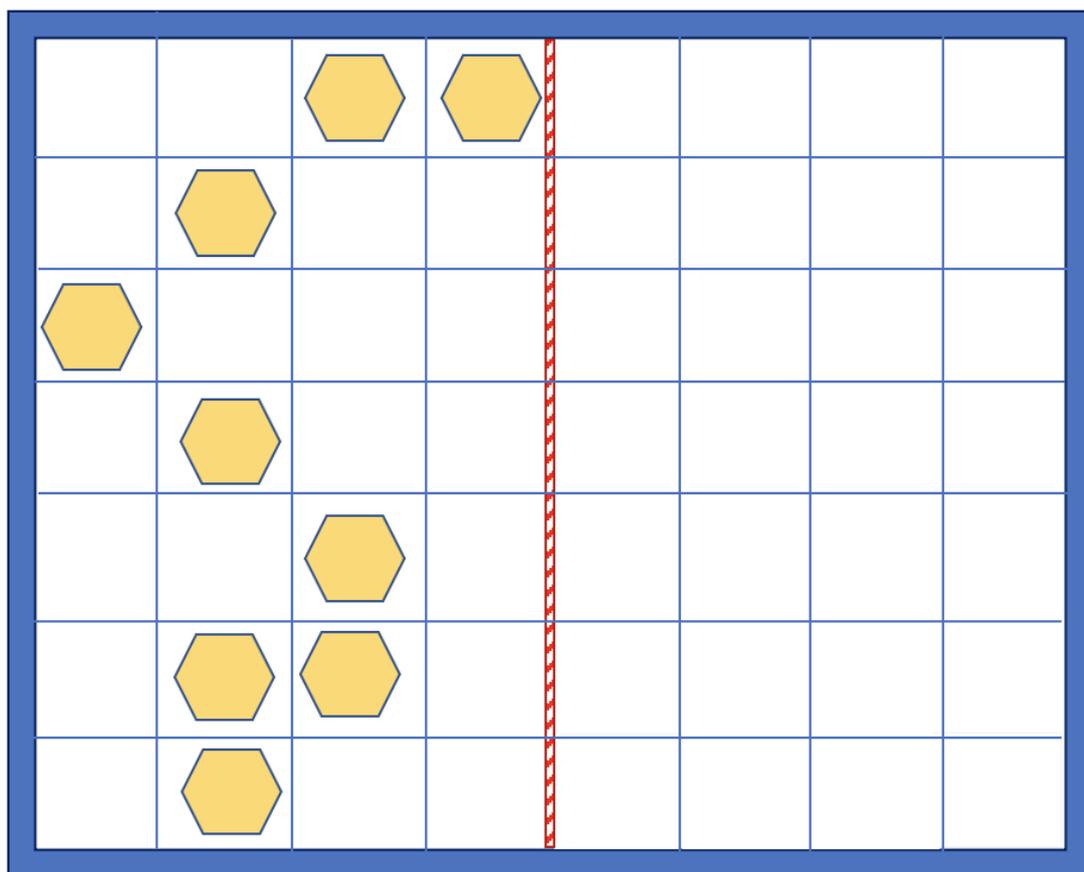
Indica, al lado de cada posición, la pieza que debe colocarse para que el tren pueda hacer su recorrido.

1	Pieza <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
2	Pieza <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
3	Pieza <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
No es una pieza válida	Pieza <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>

D4PM230403

23. *El juego de simetrías*

Escribe X en los cuadrados de la parte derecha que sean necesarios, para formar un dibujo simétrico al que forman las piezas en la parte izquierda.



24.

Problema del minuto

En el suelo de una habitación hay 30 juguetes desordenados. Dayana, Luis y Thiago van a jugar. Este juego consiste en averiguar quién recoge la mayor cantidad de juguetes en 1 minuto. Estas son las pistas:

- Thiago recoge menos de 10 juguetes. Es el que menos recoge
- Dayana recoge 4 más que Thiago
- Luis recoge 2 menos que Dayana

Indica qué tabla contiene la respuesta correcta teniendo en cuenta que han sacado 30 juguetes.

A.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
11	12	7

B.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
7	11	10

C.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
9	13	11

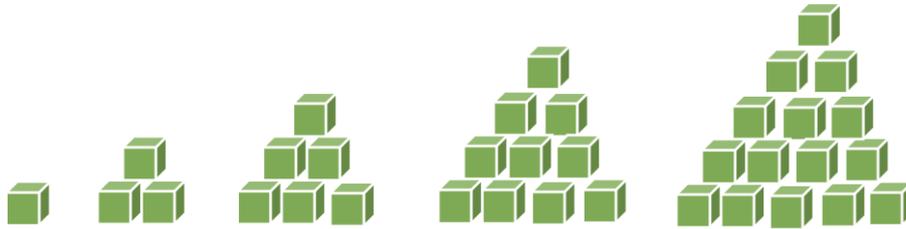
D.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
8	12	10

D4PM230405

25. Los cubos geomáticos

El juego consiste en ir formando montones de cubos de esta manera.



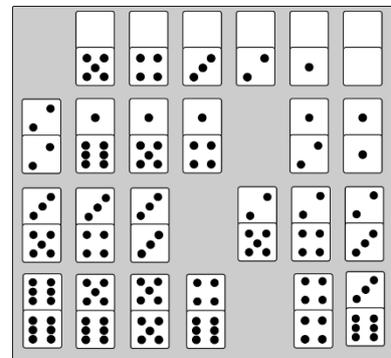
¿Cuántos cubos necesitaremos para construir la siguiente torre?

- A. 21
- B. 20
- C. 19
- D. 18

4PM230411

26. El dominó

Luis, Dayana y Thiago van a jugar al dominó que tiene 28 piezas. Al colocar las piezas se dan cuenta que faltan cuatro. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:



Afirmaciones	Verdadero	Falso
Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $\left(\frac{2}{7}\right)$		
Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $\left(\frac{1}{7}\right)$		
Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $\left(\frac{3}{7}\right)$		

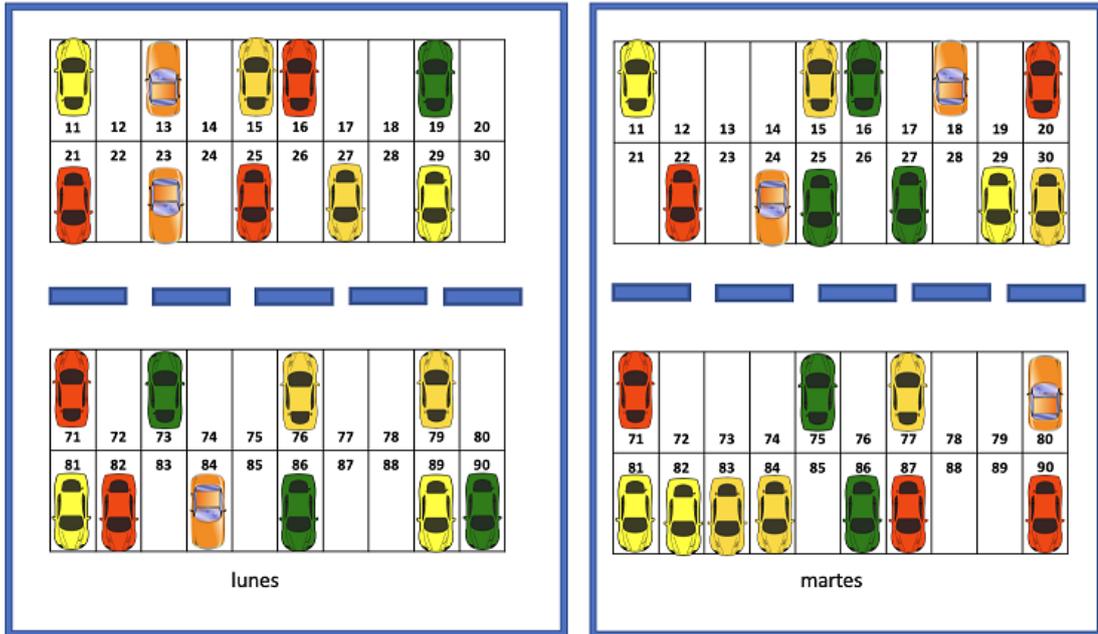
D4PM230406

27. El desafío del aparcamiento

Hay muchos coches de juguete que están aparcados de la manera que se señala en el dibujo.

En el aparcamiento hay 40 espacios, cada uno con su número correspondiente.

Las siguientes imágenes muestran qué aparcamientos se usaron el lunes y cuáles el martes:



¿Cuántas plazas **NO** se ocuparon ninguno de los dos días, ni lunes ni martes?

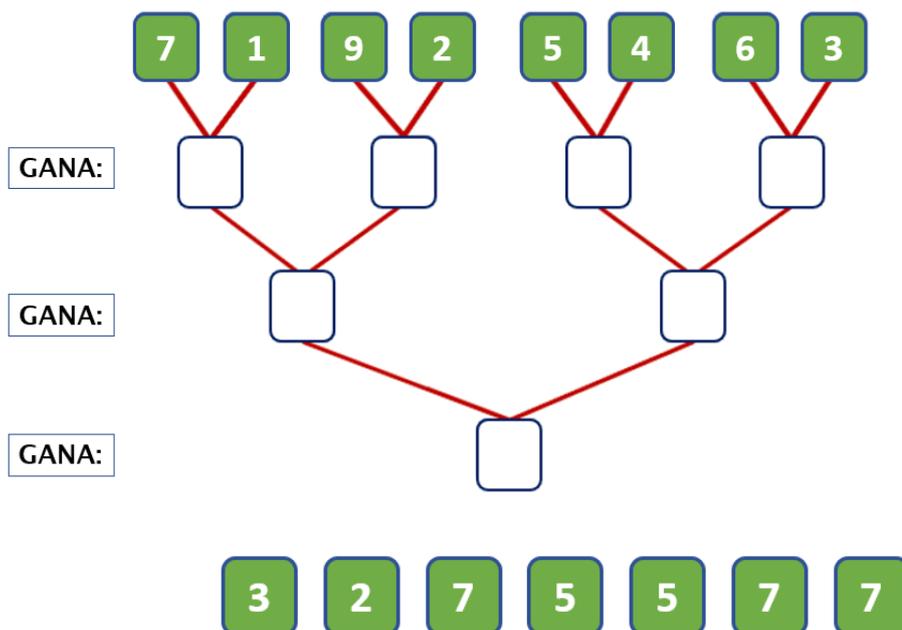
- A. 7
- B. 9
- C. 10
- D. 11

D4PM230407

28. *Lío de la clasificación*

En una competición de ajedrez se han presentado 8 participantes enfrentándose de 2 en 2 y quedando fuera del juego el que perdía.

Completa el siguiente esquema escribiendo los números de la parte inferior en su posición correcta para averiguar quién ha ganado.



D4Pm230409

29.

Descubre el último número

Averigua cuánto vale cada figura para descubrir el número oculto detrás de la 

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{ccc}
 \begin{array}{c} \text{Rubik's cube} \\ \text{with red, yellow, blue faces} \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Rubik's cube} \\ \text{with red, yellow, blue faces} \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Rubik's cube} \\ \text{with red, yellow, blue faces} \end{array} & = & 24
 \end{array}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{ccc}
 \begin{array}{c} \text{Game controller} \\ \text{grey with colored buttons} \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Game controller} \\ \text{grey with colored buttons} \end{array} & = & 18
 \end{array}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{ccc}
 \begin{array}{c} \text{Rubik's cube} \\ \text{with red, yellow, blue faces} \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Game controller} \\ \text{grey with colored buttons} \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Table tennis paddle} \\ \text{red rubber, wooden handle} \end{array} & = & 24
 \end{array}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{cc}
 \begin{array}{c} \text{Table tennis paddle} \\ \text{red rubber, wooden handle} \end{array} & = & \begin{array}{c} \text{Blue question mark icon} \\ \text{with a small blue robot-like figure at the bottom} \end{array}
 \end{array}
 \end{array}$$

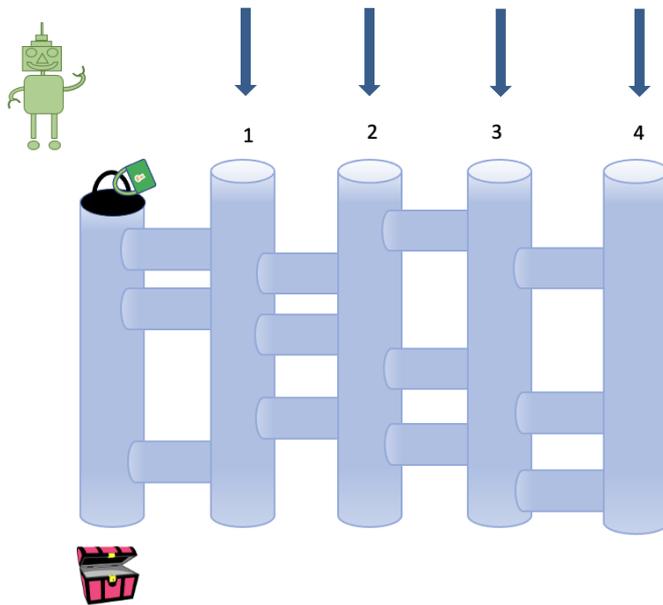
La  = _____

D4PM230410

30. El robot

Se ha programado un robot para que bucee por las cañerías con el objetivo de llegar a un cofre con piezas de repuesto. El robot sólo realiza estas instrucciones en orden:

1. Baja por una cañería vertical hasta la primera cañería que encuentre en horizontal
2. La cañería horizontal tiene que atravesarla hasta encontrar otra en vertical
3. Vuelve a la instrucción 1



¿Por qué tubería debería entrar para poder llegar al cofre?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!





País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

GUÍA DE CODIFICACIÓN

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Matemáticas

CURSO 2023-2024

Evaluación de 4.º Educación Primaria Curso 2023-2024

Guía de codificación completa

Competencia en Matemáticas

ÍNDICE

Introducción

Matemagia

Recreos activos e inclusivos

Un día en la ludoteca

Matriz de especificaciones

Introducción

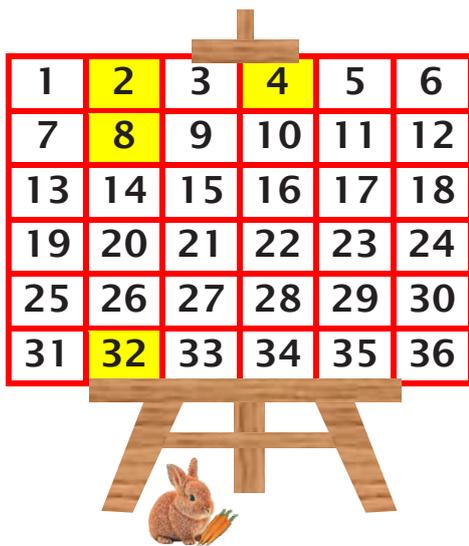
Esta *Guía de codificación* complementa la prueba de evaluación de las competencias específicas de Matemáticas que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, facilitada además a las comunidades autónomas que la han solicitado. Esta prueba la realizan todos nuestros alumnos y alumnas que cursan 4.º EP, y permite la elaboración de un informe individual en un importante momento de su vida académica, justo antes de iniciar los cursos finales de etapa. Esta evaluación, cuya función es informativa, formativa y orientadora para los centros educativos, el profesorado, el alumnado, las familias y el conjunto de la comunidad educativa, presenta unidades evaluativas (estímulos e ítems) que se han diseñado a partir de un marco de evaluación común (documento técnico que explica, entre otras cuestiones, qué se va a evaluar y cómo) elaborado gracias al trabajo conjunto desarrollado por el personal técnico de las comunidades autónomas y del MEFP, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área o materia, a partir de las cuales se han diseñado las unidades que aparecen en esta guía que busca medir, a través de un proceso de codificación y el posterior análisis de estos datos, la competencia Matemática de 4.º EP, en varios niveles de complejidad y en diferentes contextos.

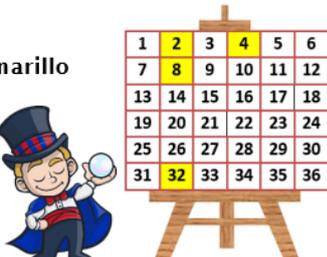
Desde el INEE esperamos que esta guía aporte un recurso educativo abierto, útil y accesible a la comunidad educativa.

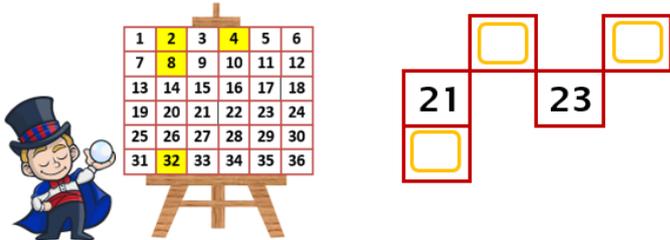
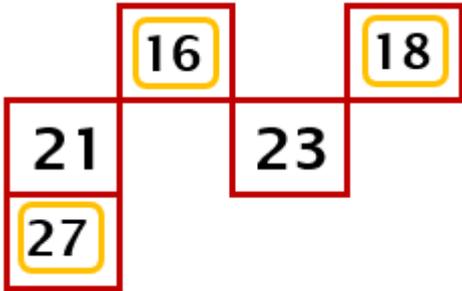
Magia

Eva y muchos de sus amigos y amigas van a ir un espectáculo de magia en el que las matemáticas van a tener un papel fundamental en los trucos.



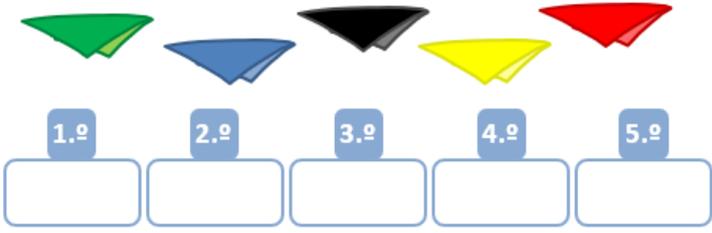
Código de ítem	D4PM230101																	
Matemagia																		
Eje fundamental	Resolución de problemas																	
Indicador de logro	Emplea representaciones matemáticas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.																	
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3															
Sentido matemático	Estocástico																	
Contexto	Social																	
Enunciado	<p>  El mago tiene varias chaquetas y pantalones para combinar y lucir en sus trucos. ¿Cuántos trajes diferentes puede lucir combinando las chaquetas y los pantalones del perchero? </p> <p>Señala la única representación adecuada para calcular la solución.</p> <p> A.  B.  </p> <p> C. <table border="1" data-bbox="638 1209 917 1332"> <thead> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Chaquetas</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pantalones</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> D.  </p>				1	2	3	4	Chaquetas					Pantalones				
	1	2	3	4														
Chaquetas																		
Pantalones																		
Respuesta correcta	<p>B.</p> 																	
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta																	

Código de ítem	D4PM230102		
Matemagia			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>Observa con atención el tablero. Los números coloreados de amarillo siguen un patrón.</p> <p>¿Qué número falta colorear de amarillo para que la secuencia esté completa?</p> <p>A. 10 B. 16 C. 26 D. 34</p> 		
Respuesta correcta	B. 16		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4Pm230103		
Matemagia			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Ordena los procesos de un algoritmo de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>El tablero de los números se ha caído y se ha separado en varias piezas. Observa con atención el tablero y completa los números que faltan en estas piezas:</p> 		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

Código de ítem	D4Pm230104								
Matemagia									
Eje fundamental	Comunicación y representación								
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana.								
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3						
Sentido matemático	Estocástico								
Contexto	Escolar								
Enunciado	<p>El mago lanza dos dados sobre la mesa y anota los números que han salido en la cara de arriba y su suma.</p>  <p>Clasifica las siguientes opciones, relacionadas con el lanzamiento de los dos dados y con la suma que ha calculado el mago.</p> <p>Opción 1: Lanzar dos dados y que la suma sea 13</p> <p>Opción 2: Lanzar dos dados y que la suma sea 7</p> <p>Opción 3: Lanzar dos dados y obtener dos números entre el 1 y el 6 (ambos incluidos)</p> <p>Para ello, escribe el número de la opción en la siguiente tabla en el lugar que corresponda.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Opción segura</th> <th>Opción posible</th> <th>Opción imposible</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Opción segura	Opción posible	Opción imposible			
Opción segura	Opción posible	Opción imposible							
Respuesta correcta	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Opción segura</th> <th>Opción posible</th> <th>Opción imposible</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lanzar dos dados y obtener dos números incluyendo el 1 y el</td> <td>Lanzar dos dados y que la suma sea 7</td> <td>Lanzar dos dados y que la suma sea 13</td> </tr> </tbody> </table>			Opción segura	Opción posible	Opción imposible	Lanzar dos dados y obtener dos números incluyendo el 1 y el	Lanzar dos dados y que la suma sea 7	Lanzar dos dados y que la suma sea 13
Opción segura	Opción posible	Opción imposible							
Lanzar dos dados y obtener dos números incluyendo el 1 y el	Lanzar dos dados y que la suma sea 7	Lanzar dos dados y que la suma sea 13							
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>								

Código de ítem	D4PM230105		
Magia			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Personal		
Enunciado	<p>Ahora el truco consiste en tirar dados y adivinar el número que está en la cara opuesta del dado, es decir, <u>el número que está oculto, justo en la cara que toca la mesa</u>. Para poder averiguarlo hay que tener en cuenta que en un dado las caras opuestas siempre suman 7.</p> <p>El mago lanza 3 dados sobre la mesa, y estos son los números que salen en las caras de arriba:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Cuánto suman las caras opuestas de estos 3 dados? Haz la suma mentalmente, como un verdadero mago.</p> <p>A. 12</p> <p>B. 13</p> <p>C. 14</p> <p>D. 15</p>		
Respuesta correcta	B. 13		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230106		
Matemagia			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Realiza conexiones entre diferentes saberes matemáticos.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>En el siguiente truco el mago cierra la mano izquierda, y con la mano derecha introduce cinco pañuelos de color: azul, verde, rojo, negro y amarillo, empujándolos bien para que no se vean. Da unos toques con su varita mágica y comienza a tirar de la punta de uno de ellos y van saliendo en cadena anudados uno a otro.</p> <p>Sigue las siguientes pistas para averiguar el orden en el que salen los pañuelos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El rojo sale justo detrás del azul - El amarillo sale entre el verde y el rojo - El negro no es el último <p>Escribe el color del pañuelo en la posición correspondiente para indicar el orden en el que salen:</p> 		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

Código de ítem	D4PM230107		
Matemagia			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>El mago le pide a un voluntario o voluntaria del público que piense un número de cuatro cifras. Sale Omar de voluntario y el número que ha pensado es el 2536. El mago trata de adivinar cuál es la aproximación a la decena más cercana al que ha pensado Omar. ¿Cuál es la respuesta correcta?</p> <p>A. 2530</p> <p>B. 2540</p> <p>C. 2500</p> <p>D. 2600</p> 		
Respuesta correcta	B. 2540		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230108		
Matemagia			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>El mago quiere hacer el siguiente truco contigo y te da las siguientes instrucciones que tienes que seguir paso a paso:</p> <p>1.º paso: Piensa un número 2.º paso: Súmale 8 3.º paso: Réstale 3 al resultado 4.º paso: Ahora suma 31 al resultado 5.º paso: Resta el número que pensaste al principio 6.º paso: Dividelo entre 6 7.º paso: Y ahora multiplica el resultado por 3</p> <p>Antes de que digas nada, escucha lo que dice el mago:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Tiene razón el mago? ¿Por qué?</p> <p>A. No, porque con el número que he pensado el resultado no es 18 B. No, porque si pienso el número 13 en el tercer paso ya me da 18 C. Sí, porque el resultado siempre es 18 con cualquier número que piense D. Sí, pero solo si el número que pienso es menor que 18</p>		
Respuesta correcta	C. Sí, porque el resultado siempre es 18 con cualquier número que piense		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230109		
Matemagia			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Emplea conexiones entre diferentes saberes matemáticos.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>Ahora el mago anota 4 números diferentes, cada uno en una tarjeta. Pide 4 voluntarios o voluntarias del público y salen Amina, Riad, Maher y Zaira. Luego, el mago dobla las tarjetas, las introduce en su sombrero y les pide que cojan una tarjeta cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El número que le ha tocado a Amina es mayor que el de Riad • El número de Maher es mayor que el de Riad y menor que el de Zaira • El número de Maher es mayor que el de Amina  <p>Por tanto, el número menor le ha tocado a...</p> <p>A. Amina B. Maher C. Riad D. Zaira</p>		
Respuesta correcta	C. Riad		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230110		
Matemagia			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Interpreta la solución de un problema en el contexto real en el que se plantea.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>En el siguiente escenario el mago plantea esta situación: <i>“Se abre el telón y aparecen 55 zanahorias y 12 conejos. Se cierra el telón y cuando se vuelve a abrir siguen los 12 conejos, pero solo quedan 7 zanahorias”.</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Qué pregunta hay que hacer en este problema para que el resultado sea “7 zanahorias”?</p> <p>A. ¿Cuántas zanahorias, en total, se han comido entre todos los conejos? B. ¿Cuántos conejos más que zanahorias quedan? C. ¿Cuántas zanahorias se ha comido cada conejo? D. ¿Cuántas zanahorias sobran si cada conejo se comió 4?</p>		
Respuesta correcta	D. ¿Cuántas zanahorias sobran si cada conejo se comió 4?		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

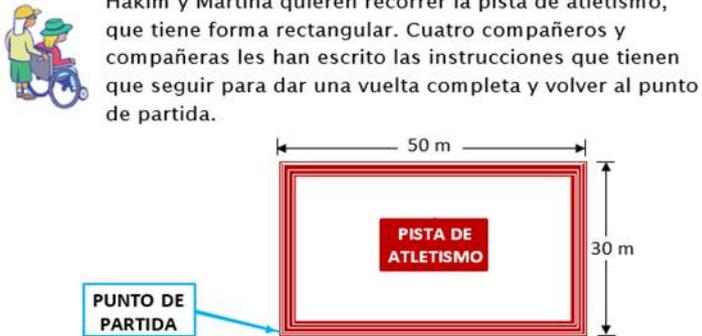
Recreos activos e inclusivos

En el colegio de Camila y Josechu han reformado el patio para que puedan realizarse actividades que se adapten a todos los gustos y nadie se quede sin jugar.

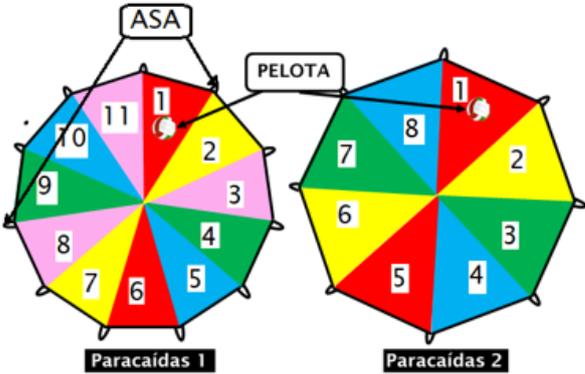


Han dividido el patio en varias zonas, como se observa en la imagen:



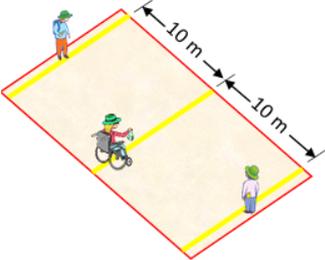
Código de ítem	D4PM230201		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Detecta errores en los algoritmos.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>Hakim y Martina quieren recorrer la pista de atletismo, que tiene forma rectangular. Cuatro compañeros y compañeras les han escrito las instrucciones que tienen que seguir para dar una vuelta completa y volver al punto de partida.</p>  <p>¿Cuál de las siguientes instrucciones es la correcta?</p> <p>A. REPETIR 4 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> > Adelantar 30 metros > Girar a la izquierda > Adelantar 50 metros > Girar a la izquierda <p>B. REPETIR 4 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> > Adelantar 50 metros > Girar a la izquierda > Adelantar 30 metros > Girar a la izquierda <p>C. REPETIR 2 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> > Adelantar 30 metros > Girar a la izquierda > Adelantar 50 metros > Girar a la izquierda <p>D. REPETIR 2 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> > Adelantar 50 metros > Girar a la izquierda > Adelantar 30 metros > Girar a la izquierda 		
Respuesta correcta	<p>D. REPETIR 2 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> > Adelantar 50 metros > Girar a la izquierda > Adelantar 30 metros > Girar a la izquierda 		
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

Código de ítem	D4PM230202		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Interpreta un procedimiento matemático de forma verbal o gráfica.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>En la zona de juegos de suelo, disponen de dos paracaídas para juegos cooperativos.</p> <p>Paracaídas 1</p> <p>Paracaídas 2</p> <p>Observa los dos paracaídas. Queremos rodear el paracaídas a través de las asas con una cuerda. ¿Para qué paracaídas necesitamos más cuerda? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> A. El paracaídas 1, porque tiene más lados que el paracaídas 2 B. El paracaídas 2, porque la longitud de su lado es mayor que el del paracaídas 1 C. El paracaídas 1, porque la suma de las longitudes de sus lados es mayor que la del paracaídas 2 D. El paracaídas 2, porque sus triángulos son más grandes que los del paracaídas 1 		
Respuesta correcta	C. El paracaídas 1, porque la suma de las longitudes de sus lados es mayor que la del paracaídas 2.		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230203		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Utiliza el vocabulario y el lenguaje matemático de forma adecuada.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>Con los paracaídas extendidos en el suelo, ponen un balón en el centro de cada uno. Después, los sujetan por las asas, los levantan hacia arriba haciendo saltar los balones y los vuelven a extender en el suelo para que los balones caigan sobre ellos.</p>  <p>¿En cuál de los dos paracaídas es más probable que el balón caiga sobre un triángulo rojo?</p> <p>A. En el paracaídas 1, porque tiene muchos más triángulos de colores que el paracaídas 2</p> <p>B. Es igual de probable en los dos paracaídas, porque los dos tienen dos triángulos de color rojo</p> <p>C. En el paracaídas 2, porque sus dos triángulos rojos ocupan más superficie del paracaídas que los dos triángulos rojos del paracaídas 1</p> <p>D. Es imposible que los balones caigan sobre los triángulos rojos porque en los dos paracaídas hay muchos más triángulos que no son de color rojo</p>		
Respuesta correcta	C. En el paracaídas 2, porque sus dos triángulos rojos ocupan más superficie del paracaídas que los dos triángulos rojos del paracaídas 1.		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4Pm230204																																						
Recreos activos e inclusivos																																							
Eje fundamental	Conexiones																																						
Indicador de logro	Formula la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana.																																						
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3																																				
Sentido matemático	De la medida																																						
Contexto	Social																																						
Enunciado	<p>Un grupo de alumnos y alumnas de 4.º A van a jugar un partido de fútbol y otro grupo de 4.º B jugará al baloncesto.</p> <p>En las siguientes tablas puedes ver la duración de los tiempos y los descansos en el fútbol y el baloncesto.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #008000; color: white;"> <th colspan="2">FÚTBOL </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;">1.º TIEMPO</td> <td>45 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;">Descanso</td> <td>15 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;">2.º TIEMPO</td> <td>45 min.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #ffcc00;"> <th colspan="2">BALONCESTO </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">1.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">Descanso</td> <td>2 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">2.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">Descanso</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">3.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">Descanso</td> <td>2 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0e0;">4.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>Teniendo en cuenta los tiempos de las tablas anteriores, indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #fff2cc;"> <th>Afirmaciones</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si los dos partidos empiezan a la vez, el partido de baloncesto acabará antes que el partido de fútbol</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>En el tiempo que dura un partido de fútbol se pueden jugar dos partidos de baloncesto</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los descansos del partido de baloncesto duran, en total, más que el de fútbol</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			FÚTBOL		1.º TIEMPO	45 min.	Descanso	15 min.	2.º TIEMPO	45 min.	BALONCESTO		1.º CUARTO	10 min.	Descanso	2 min.	2.º CUARTO	10 min.	Descanso	10 min.	3.º CUARTO	10 min.	Descanso	2 min.	4.º CUARTO	10 min.	Afirmaciones	Verdadero	Falso	Si los dos partidos empiezan a la vez, el partido de baloncesto acabará antes que el partido de fútbol			En el tiempo que dura un partido de fútbol se pueden jugar dos partidos de baloncesto			Los descansos del partido de baloncesto duran, en total, más que el de fútbol		
FÚTBOL																																							
1.º TIEMPO	45 min.																																						
Descanso	15 min.																																						
2.º TIEMPO	45 min.																																						
BALONCESTO																																							
1.º CUARTO	10 min.																																						
Descanso	2 min.																																						
2.º CUARTO	10 min.																																						
Descanso	10 min.																																						
3.º CUARTO	10 min.																																						
Descanso	2 min.																																						
4.º CUARTO	10 min.																																						
Afirmaciones	Verdadero	Falso																																					
Si los dos partidos empiezan a la vez, el partido de baloncesto acabará antes que el partido de fútbol																																							
En el tiempo que dura un partido de fútbol se pueden jugar dos partidos de baloncesto																																							
Los descansos del partido de baloncesto duran, en total, más que el de fútbol																																							
Respuesta correcta	Verdadero – Falso – Falso																																						
Respuesta parcialmente correcta	Tres respuestas correctas																																						
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																																						

Código de ítem	D4PM230205		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Extrae conclusiones simples a partir de la interpretación del resultado obtenido.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>Al terminar el partido de baloncesto, el equipo de <i>Los fantásticos</i> ha encestado 15 canastas de 2 puntos y 4 canastas de 3 puntos, y han conseguido:</p> $15 \times 2 + 4 \times 3 = 42 \text{ puntos}$ <p>El equipo de <i>Los tigres</i> ha conseguido también 42 puntos, pero ha encestado diferente número de canastas de cada tipo.</p> <p>¿Cuántas canastas de 2 puntos y cuántas de 3 puntos habrán encestado?</p> <p>Teniendo en cuenta que:</p> <ul style="list-style-type: none">  El número de canastas de 2 puntos es mayor que 5.  Han encestado menos canastas en total que el equipo de <i>Los fantásticos</i>.  <i>Los tigres</i> han conseguido también 42 puntos. <p>Indica cuál de estas soluciones es válida, porque sirve como solución en este problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. 3 canastas de 2 puntos y 12 canastas de 3 puntos B. 6 canastas de 2 puntos y 10 canastas de 3 puntos C. 10 canastas de 2 puntos y 6 canastas de 3 puntos D. 18 canastas de 2 puntos y 2 canastas de 3 puntos 		
Respuesta correcta	B. 6 canastas de 2 puntos y 10 canastas de 3 puntos		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230206		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Extrae conclusiones simples a partir de la interpretación del resultado obtenido.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>En la zona de juegos de equipo, otro grupo de alumnos y alumnas van a jugar al pañuelo. Martina sujeta el pañuelo en la línea central. Izam y Yolanda están en las líneas laterales, situadas, cada una, a 10 metros de la línea central.</p>  <p>En cada paso que dan, Izam avanza 50 cm, mientras que Yolanda tiene un paso más corto y avanza solo 40 cm.</p> <p>Para calcular los pasos que tiene que dar cada uno para llegar hasta el pañuelo, ¿qué tienes que hacer en primer lugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Calcular la distancia entre Izam y Yolanda B. Expresar todas las medidas en la misma unidad C. Dividir 10 entre los centímetros que avanzan en un paso D. Restar 50 – 40, para calcular la diferencia entre los pasos de Izam y Yolanda 		
Respuesta correcta	B. Expresar todas las medidas en la misma unidad.		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4Pm230207		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Justifica su razonamiento en un contexto concreto.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>En la zona de descanso, Marcos, Daniela y Lola van a tomar la merienda:</p> <ul style="list-style-type: none"> 🍎 Marcos: 1 bocadillo de salami y 1 zumo 🍎 Daniela: 1 bocadillo de salami y 1 manzana 🍎 Lola: 1 bocadillo de salami y 1 manzana  <p>Con una percha, dos platos y unas cuerdas han construido una balanza casera y han distribuido su comida de forma que la balanza esté equilibrada.</p> <p>Cada bocadillo pesa 100 gramos y cada manzana 160 gramos.</p> <p>¿Cuántos gramos pesa el zumo de Marcos?</p> <ul style="list-style-type: none"> A. 120 B. 200 C. 220 D. 320 		
Respuesta correcta	C. 220		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230208		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>Mientras toman la merienda, Daniela, Marcos y Lola comentan lo que les ha dicho la maestra en la clase de ciencias naturales:</p> <p><i>Por cada folio que se recicla, se ahorra una energía igual a la que consumen las bombillas del aula durante una hora.</i></p> <p>Marcos ha contado 45 folios para reciclar en el contenedor de papel del aula. Si cada día tienen las luces del aula encendidas durante 5 horas, ¿la luz de cuántos días ahorrarán si reciclan los 45 folios?</p> <p>A. 9 días B. 40 días C. 45 días D. 225 días</p> 		
Respuesta correcta	A. 9 días		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230209																
Recreos activos e inclusivos																	
Eje fundamental	Conexiones																
Indicador de logro	Identifica la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana.																
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3														
Sentido matemático	Estocástico																
Contexto	Personal																
Enunciado	<p>En la zona de actividades artísticas, Josechu, Camila, Cristina y Pablo han recogido piedras redonditas, hojas secas de los árboles, piñas de los pinos, ramitas y bellotas para decorarlos con pinturas de colores.</p> <p>Para saber cuántos objetos tienen de cada clase han organizado los datos en una tabla de frecuencias, pero han olvidado apuntar el número de hojas secas.</p> <p>Completa en la tabla el número de hojas que tienen para pintar:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Objetos</th> <th>Frecuencia absoluta (n.º de objetos)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Piedras </td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Hojas </td> <td><input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Piñas </td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Ramitas </td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Bellotas </td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>70</td> </tr> </tbody> </table>			Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)	Piedras 	10	Hojas 	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	Piñas 	20	Ramitas 	16	Bellotas 	9	Total	70
Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)																
Piedras 	10																
Hojas 	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>																
Piñas 	20																
Ramitas 	16																
Bellotas 	9																
Total	70																
Respuesta correcta	15																
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>																

Código de ítem	D4PM230210		
Recreos activos e inclusivos			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	<p>Con los objetos recogidos que han pintado, Camila está preparando un dibujo decorativo con el siguiente diseño:</p>  <p>¿Qué figuras van a continuación en el diseño de Camila?</p> <p>A.  B. </p> <p>C.  D. </p>		
Respuesta correcta	<p>C. </p>		
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

Un día en la ludoteca

Los niños de primaria tienen programada una visita a la ludoteca. A continuación, descubrirás los juegos con los que se divertirán.

GUÍA DE ACTIVIDADES LA LUDOTECA

1 El Giro-giro

2 El Puzle

3 El juego de simetrías

4 Problema del minuto

5 Los cubos geométricos

6 El desafío del aparcamiento

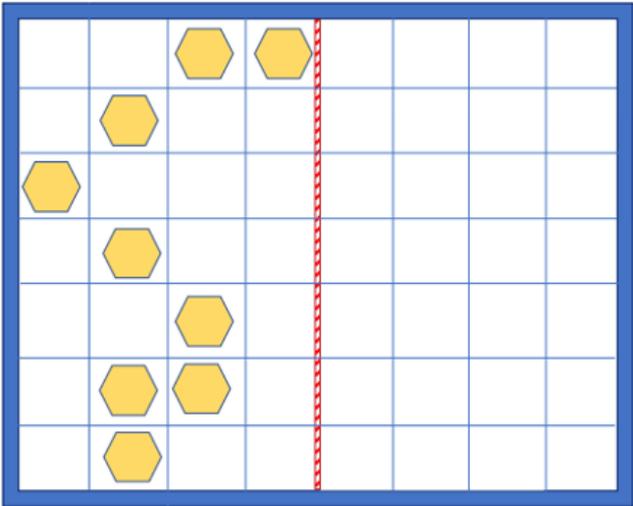
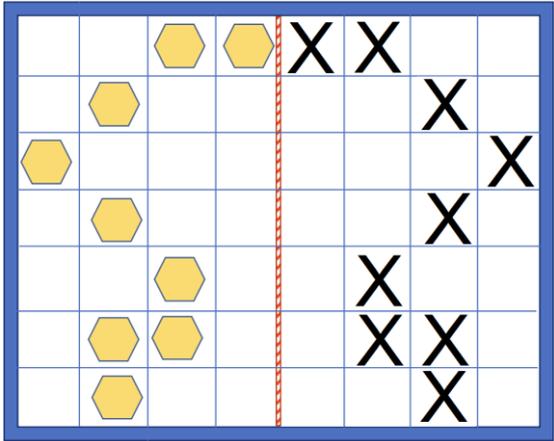
7 Lío de la clasificación

8 El Dominó

9 Calcula el último número

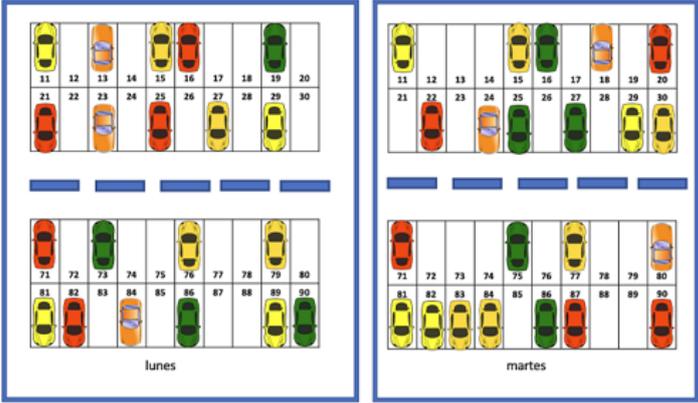
10 Un robot

Código de ítem	D4PM230402										
Un día en la ludoteca											
Eje fundamental	Resolución de problemas										
Indicador de logro	Obtiene las soluciones posibles.										
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3								
Sentido matemático	Espacial										
Contexto	Social										
Enunciado	<p>El Puzle La máquina del tren tiene que llegar hasta la estación, pero le faltan algunos tramos de vía. Tenemos las siguientes piezas y queremos saber en qué posición debería ir cada una.</p> <p>Indica, al lado de cada posición, la pieza que debe colocarse para que el tren pueda hacer su recorrido.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>No es una pieza válida</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> </table>			1	Pieza <input type="text"/>	2	Pieza <input type="text"/>	3	Pieza <input type="text"/>	No es una pieza válida	Pieza <input type="text"/>
1	Pieza <input type="text"/>										
2	Pieza <input type="text"/>										
3	Pieza <input type="text"/>										
No es una pieza válida	Pieza <input type="text"/>										
Respuesta correcta	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Pieza <input type="text" value="C"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Pieza <input type="text" value="A"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Pieza <input type="text" value="D"/></td> </tr> <tr> <td>No es una pieza válida</td> <td>Pieza <input type="text" value="B"/></td> </tr> </table>			1	Pieza <input type="text" value="C"/>	2	Pieza <input type="text" value="A"/>	3	Pieza <input type="text" value="D"/>	No es una pieza válida	Pieza <input type="text" value="B"/>
1	Pieza <input type="text" value="C"/>										
2	Pieza <input type="text" value="A"/>										
3	Pieza <input type="text" value="D"/>										
No es una pieza válida	Pieza <input type="text" value="B"/>										
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>										

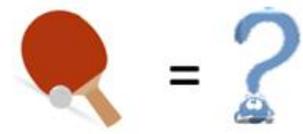
Código de ítem	D4PM230403		
Un día en la ludoteca			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p><i>El juego de simetrías</i></p> <p>Escribe X en los cuadrados de la parte derecha que sean necesarios, para formar un dibujo simétrico al que forman las piezas en la parte izquierda.</p> 		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

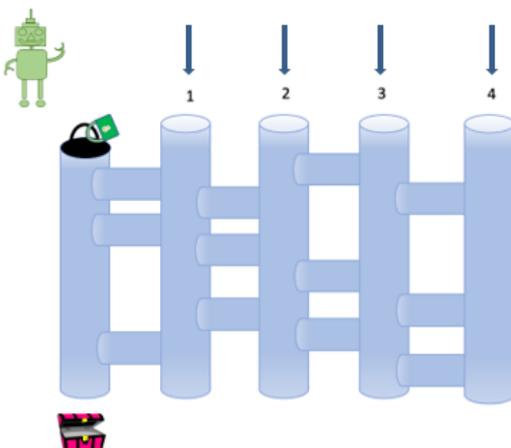
Código de ítem	D4PM230404																										
Un día en la ludoteca																											
Eje fundamental	Razonamiento y prueba																										
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones.																										
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3																								
Sentido matemático	De la medida																										
Contexto	Escolar																										
Enunciado	<p>Problema del minuto En el suelo de una habitación hay 30 juguetes desordenados. Dayana, Luis y Thiago van a jugar. Este juego consiste en averiguar quién recoge la mayor cantidad de juguetes en 1 minuto. Estas son las pistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thiago recoge menos de 10 juguetes. Es el que menos recoge • Dayana recoge 4 más que Thiago • Luis recoge 2 menos que Dayana <p>Indica qué tabla contiene la respuesta correcta teniendo en cuenta que han sacado 30 juguetes.</p> <p>A. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11</td> <td>12</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table></p> <p>B. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7</td> <td>11</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table></p> <p>C. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9</td> <td>13</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table></p> <p>D. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>12</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table></p>			Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	11	12	7	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	7	11	10	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	9	13	11	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	8	12	10
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
11	12	7																									
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
7	11	10																									
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
9	13	11																									
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
8	12	10																									
Respuesta correcta	<p>D. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>12</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table></p>			Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	8	12	10																		
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
8	12	10																									
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta																										

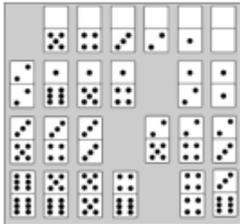
Código de ítem	D4PM230405		
Un día en la ludoteca			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>Los cubos geomáticos El juego consiste en ir formando montones de cubos de esta manera.</p> <p>¿Cuántos cubos necesitaremos para construir la siguiente torre?</p> <p>A. 21 B. 20 C. 19 D. 18</p>		
Respuesta correcta	A. 21		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230406		
Un día en la ludoteca			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Emplea la organización de la información y la descomposición en partes para resolver situaciones problemáticas.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p><i>El desafío del aparcamiento</i></p> <p>Hay muchos coches de juguete que están aparcados de la manera que se señala en el dibujo.</p> <p>En el aparcamiento hay 40 espacios, cada uno con su número correspondiente.</p> <p>Las siguientes imágenes muestran qué aparcamientos se usaron el lunes y cuáles el martes:</p>  <p>¿Cuántas plazas NO se ocuparon ninguno de los dos días, ni lunes ni martes?</p> <p>A. 7 B. 9 C. 10 D. 11</p>		
Respuesta correcta	C.10		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230407		
Un día en la ludoteca			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Emplea representaciones matemáticas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p><i>Lío de la clasificación.</i></p> <p>En una competición de ajedrez se han presentado 8 participantes enfrentándose de 2 en 2 y quedando fuera del juego el que perdía. Completa el siguiente esquema escribiendo los números de la parte inferior en su posición correcta para averiguar quién ha ganado.</p>		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

Código de ítem	D4Pm230409		
Un día en la ludoteca			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Deduce propiedades o patrones a partir de una situación dada.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p><i>Descubre el último número</i> Averigua cuánto vale cada figura para descubrir el número oculto detrás de la ?</p>  $= 24$  $= 18$  $= 24$  $= ?$ <p>La ? =</p>		
Respuesta correcta	7		
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230410		
Un día en la ludoteca			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Interpreta la solución de un problema en el contexto real en el que se plantea.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>El robot</p> <p>Se ha programado un robot para que bucee por las cañerías con el objetivo de llegar a un cofre con piezas de repuesto. El robot sólo realiza estas instrucciones en orden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baja por una cañería vertical hasta la primera cañería que encuentre en horizontal 2. La cañería horizontal tiene que atravesarla hasta encontrar otra en vertical 3. Vuelve a la instrucción 1  <p>¿Por qué tubería debería entrar para poder llegar al cofre?</p> <p>A. 1 B. 2 C. 3 D. 4</p>		
Respuesta correcta	D.4		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230411														
Un día en la ludoteca															
Eje fundamental	Comunicación y representación														
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana.														
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3												
Sentido matemático	Numérico														
Contexto	Social														
Enunciado	<p><i>El dominó</i></p> <p>Luis, Dayana y Thiago van a jugar al dominó que tiene 28 piezas. Al colocar las piezas se dan cuenta que faltan cuatro. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:</p>  <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #FFD700;">Afirmaciones</th> <th style="background-color: #FFD700;">Verdadero</th> <th style="background-color: #FFD700;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Afirmaciones	Verdadero	Falso	Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$			Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$			Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$		
Afirmaciones	Verdadero	Falso													
Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$															
Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$															
Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$															
Respuesta correcta	<table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #FFD700;">Afirmaciones</th> <th style="background-color: #FFD700;">Verdadero</th> <th style="background-color: #FFD700;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$</td> <td></td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td>Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Afirmaciones	Verdadero	Falso	Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$		X	Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$	X		Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$	X	
Afirmaciones	Verdadero	Falso													
Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$		X													
Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$	X														
Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$	X														
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>														

Ejes fundamentales						
Sentidos	Resolución de problemas	Razonamiento y prueba	Conexiones	Comunicación y representación		
Numérico	D4PM230105 D4PM230107 D4PM230205	D4PM230108 D4PM230405 D4PM230406	D4PM230109	D4PM230411	25 %	26,6 %
De la medida	D4PM230206 D4PM230208	D4PM230404	D4Pm230204	D4PM230202 D4Pm230207	20 %	20 %
Espacial	D4PM230402 D4PM230403 D4PM230410	D4PM230103 D4PM230401	D4PM230106		20 %	20 %
Algebraico		D4PM230201 D4PM230210 D4Pm230409			10 %	10 %
Estocástico	D4PM230101 D4PM230110 D4PM230407	D4PM230102	D4PM230209	D4Pm230104 D4PM230203	25 %	23,3 %
	40 %	30 %	15 %	15 %		
	40 %	30 %	13,3 %	16,6 %		

Niveles de complejidad		
Grado 1	Grado 2	Grado 3
D4PM230102	D4PM230101	D4PM230106
D4PM230103	D4PM230105	D4PM230110
D4Pm230104	D4PM230108	D4Pm230204
D4PM230107	D4PM230109	D4PM230205
D4PM230209	D4PM230201	D4PM230206
D4PM230210	D4PM230202	D4Pm230207
D4PM230403	D4PM230203	D4Pm230409
D4PM230405	D4PM230208	D4PM230410
D4PM230411	D4PM230401	
	D4PM230402	
	D4PM230404	
	D4PM230406	
	D4PM230407	
30%	45%	25%
0%	43,3%	26,6%



País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Matemáticas

CURSO 2023-2024

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:

Ejercicio de 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 una respuesta, 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.

Ejercicio de ejemplo 1

¿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.

Ejercicio de ejemplo 2

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

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la segunda afirmación se había seleccionado la opción “Falso” y se ha cambiado por “Verdadero”:

Ejercicio de ejemplo 2

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	X

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

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene meses.

Si decides cambiar una respuesta, tacha y escribe claramente la nueva contestación.

Ejercicio de ejemplo 3

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene ~~10~~ meses.

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Magia

Eva y muchos de sus amigos y amigas van a ir un espectáculo de magia en el que las matemáticas van a tener un papel fundamental en los trucos.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



D4PM23A102

1. Observa con atención el tablero. Los números coloreados de amarillo siguen un patrón. ¿Qué número falta colorear de amarillo para que la secuencia esté completa?

- A.3
- B.5
- C.6
- D.7



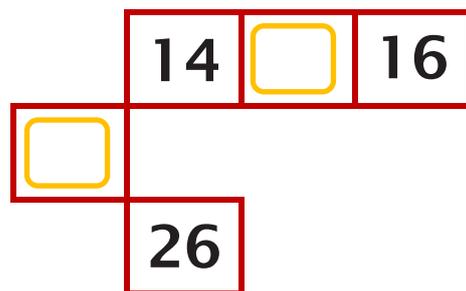
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

D4PM23A103

2. El tablero de los números se ha caído y se ha separado en varias piezas. Observa con atención el tablero y completa los números que faltan en estas piezas:



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



D4PM23A101

3.

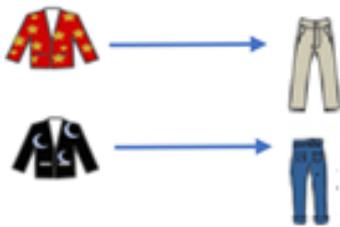


El mago tiene varias chaquetas y pantalones para combinar y lucir en sus trucos.

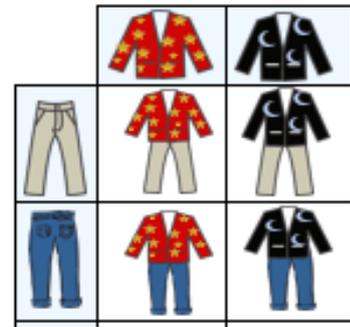
¿Cuántos trajes diferentes puede lucir combinando las chaquetas y los pantalones del perchero?

Señala la única representación adecuada para calcular la solución.

A.



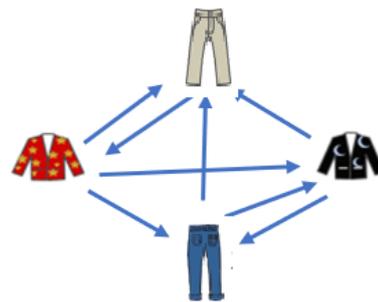
B.



C.

	1	2
Chaquetas		
Pantalones		

D.



D4PM23A104

4.



El mago lanza un dado sobre la mesa y anota el número que ha salido en la cara de arriba. El dado tiene los números del 1 al 6.

Indica si pueden pasar las siguientes opciones cuando el mago lance el dado.

	SÍ	NO
Salir el número 6		
Salir dos números diferentes		
Salir el número 8		
No salir ningún número		

D4PM23A105

5.

Al tirar un dado, hay una cara que vemos y otra que no se ve, que toca la mesa. Esas dos caras **siempre suman 7**. Sabiendo esto, ayuda al mago a averiguar cuál de estos dados es correcto:

CARA QUE SE VE

CARA QUE NO SE VE

A.



B.



C.



D.



D4PM23A106

6. Sigue las siguientes pistas para averiguar el orden en el que salen los pañuelos:

- El rojo sale justo detrás del azul
- El amarillo sale entre el verde y el rojo
- El negro no es el último

Escribe el orden en el que salen los pañuelos:



1.º 2.º 3.º 4.º 5.º

Negro

D4PM23A107

7. El mago le pide a un voluntario o voluntaria del público que piense un número de dos cifras. Sale Omar de voluntario y el número que ha pensado es el 25. El mago trata de adivinar cuál es el número anterior y posterior al que ha pensado Omar. **¿Cuál es la respuesta correcta?**

- A. 23 y 27
- B. 24 y 25
- C. 24 y 26
- D. 25 y 26



8. El mago quiere hacer el siguiente truco contigo y te da las siguientes instrucciones que tienes que seguir paso a paso:

1.º paso: Piensa un número

2.º paso: Multiplícalo por 4

Antes de que digas nada, escucha lo que dice el mago:



¿Tiene razón el mago? ¿Por qué?

- A.** No, porque con el número que he pensado el resultado no es par
- B.** No, porque si pienso el número impar 13 no me puede ser el resultado un número par
- C.** Sí, porque el resultado siempre es par con cualquier número que piense
- D.** Sí, pero solo si el número que pienso es un número par

9.

Ahora el mago anota 3 números diferentes (9, 5, 2), cada uno en una tarjeta. Pide 3 voluntarios o voluntarias del público y salen Amina, Riad y Maher. El mago les pide que cojan una tarjeta cada uno.

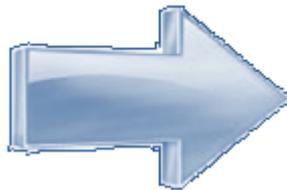
- El número que le ha tocado a Amina es mayor que el de Riad
- El número de Maher es mayor que el de Riad y menor que el de Amina



Indica si son **verdaderas o falsas** las siguientes afirmaciones:

	Verdadero	Falso
El número menor le ha tocado a Amina		
El número mayor le ha tocado a Maher		
El número menor le ha tocado a Riad		

Pasa a la página siguiente

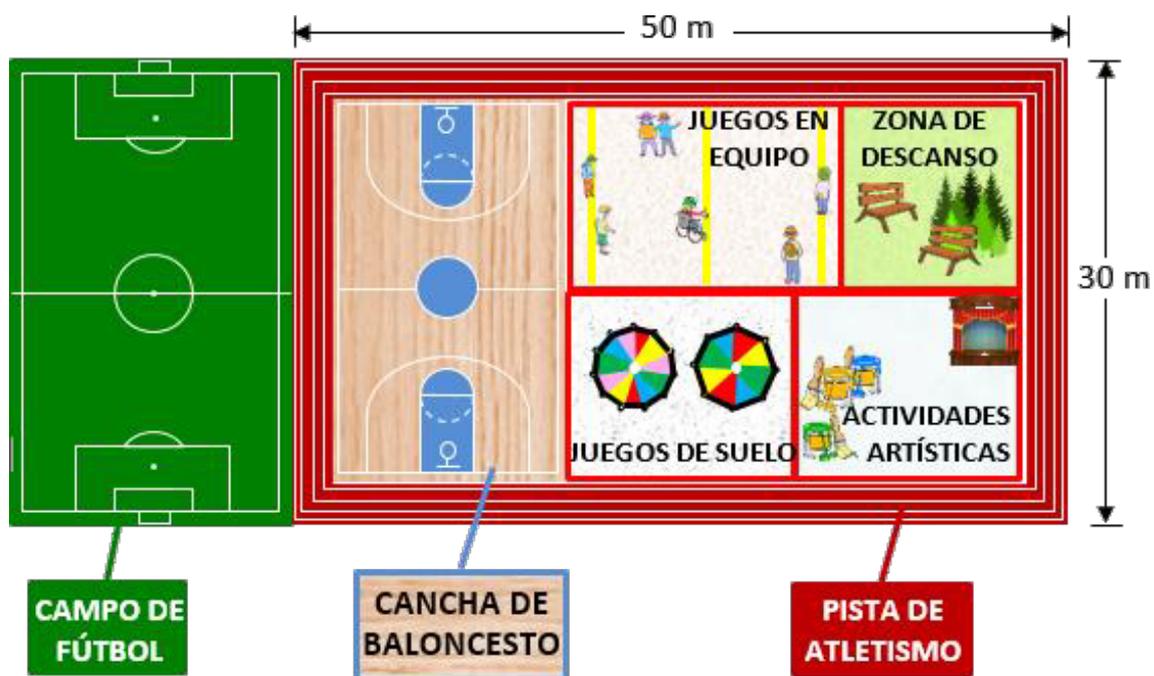


Recreos activos e inclusivos

En el colegio de Camila y Josechu han reformado el patio para que puedan realizarse actividades que se adapten a todos los gustos y nadie se quede sin jugar.



Han dividido el patio en varias zonas, como se observa en la imagen:



D4PM23AZ01

10.



Hakim y Martina quieren recorrer DOS VECES la pista de atletismo que tiene forma rectangular.



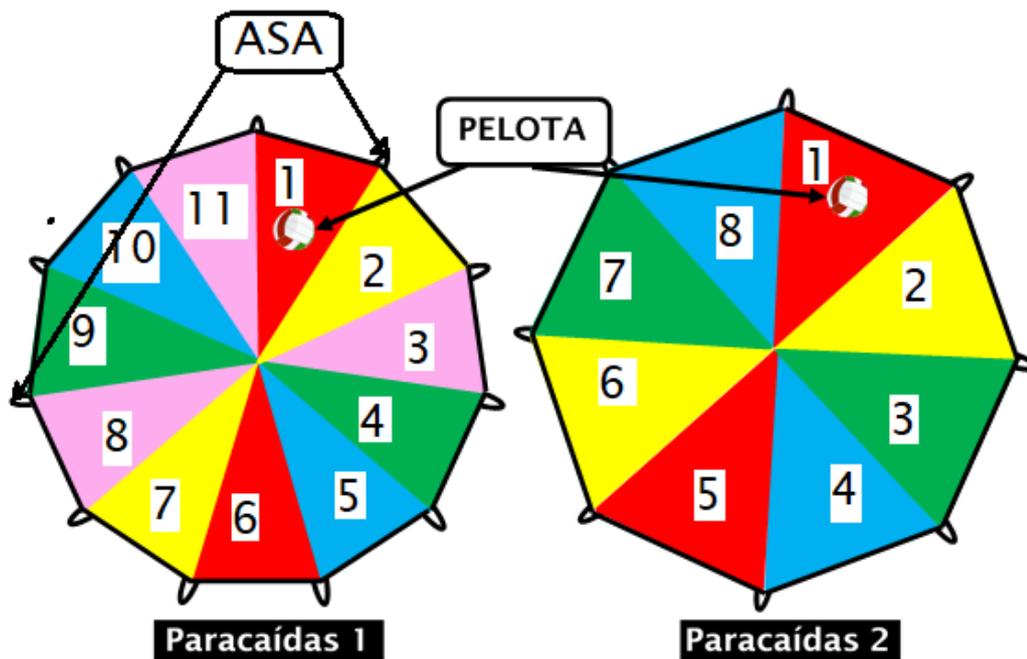
¿Cuántos metros van a recorrer en total?

- A. 80
- B. 160
- C. 240
- D. 320

D4PM23AZ03

11.

Con los paracaídas extendidos en el suelo, ponen un balón en el centro de cada uno. Después, los sujetan por las asas, los levantan hacia arriba haciendo saltar los balones y los vuelven a extender en el suelo para que los balones caigan sobre ellos.



Indica si son **verdaderas o falsas** las siguientes afirmaciones:

	Verdadero	Falso
En el paracaídas 2, es imposible que caiga la pelota en un triángulo morado		
En el paracaídas 2, es posible que caiga la pelota en un triángulo con el número 10		
Es seguro que en cualquiera de los paracaídas caerá la pelota en un triángulo		

D4Pm23A204

12. Un grupo de alumnos y alumnas de 4.º A van a jugar un partido de fútbol y otro grupo de 4.º B jugará al baloncesto.

En las siguientes tablas puedes ver la duración de los tiempos y los descansos en el fútbol y el baloncesto.

FÚTBOL 	
1.º TIEMPO	45 min.
Descanso	15 min.
2.º TIEMPO	45 min.

BALONCESTO 	
1.º CUARTO	10 min.
Descanso	2 min.
2.º CUARTO	10 min.
Descanso	10 min.
3.º CUARTO	10 min.
Descanso	2 min.
4.º CUARTO	10 min.

Teniendo en cuenta los tiempos de las tablas anteriores, **indica la respuesta correcta:**

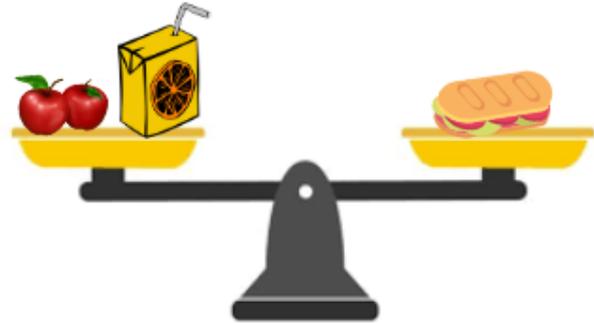
- A. El partido de fútbol y el de baloncesto tienen el mismo tiempo de descanso
- B. El partido de fútbol tiene un minuto más de descanso que el partido de baloncesto
- C. El partido de baloncesto tiene un minuto más de descanso que el partido de baloncesto
- D. El partido de fútbol y el de baloncesto tienen una diferencia de tres minutos de descanso

D4PM23A207

13. En la clase de Luis, con una balanza han distribuido su almuerzo de forma que la balanza esté equilibrada.

El bocadillo pesa 50 gramos y cada manzana 10 gramos.

¿Cuántos gramos pesa el zumo de Marcos?



- A. 20
- B. 30
- C. 60
- D. 70

D4PM23A208

14. Mientras toman la merienda, Daniela, Marcos y Lola comentan lo que les ha dicho la maestra en la clase de ciencias naturales:

Por cada folio que se recicla, se ahorra una energía igual a la que consumen las bombillas del aula durante TRES horas.

Marcos ha contado 45 folios para reciclar en el contenedor de papel del aula. ¿Cuántas horas se ahorrarán si reciclan los 45 folios?

- A. 45
- B. 90
- C. 135
- D. 180



15. En la zona de actividades artísticas, Josechu, Camila, Cristina y Pablo han recogido piedras redondas, hojas secas de los árboles, piñas de los pinos, ramitas y bellotas para decorarlos con pinturas de colores.

Para saber cuántos objetos tienen de cada clase, han organizado los datos en una tabla de frecuencias, pero han olvidado apuntar el número de hojas secas.

Completa en la tabla el número de hojas que tienen para pintar:

Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)
Piedras 	10
Hojas 	<input type="text"/>
Piñas 	20
Ramitas 	16
Bellotas 	9
Total	70

D4PM230210

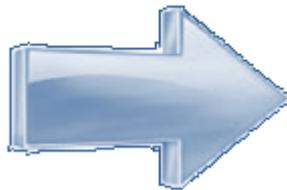
16. Con los objetos recogidos que han pintado, Camila está preparando un dibujo decorativo con el siguiente diseño:



¿Qué figuras van a continuación en el diseño de Camila?



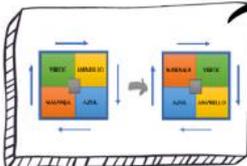
Pasa a la página siguiente



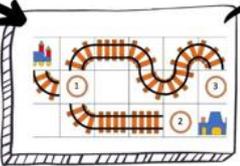
Un día en la ludoteca

Los niños de primaria tienen programada una visita a la ludoteca. A continuación, descubrirás los juegos con los que se divertirán.

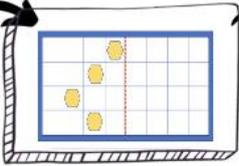
GUÍA DE ACTIVIDADES LA LUDOTECA



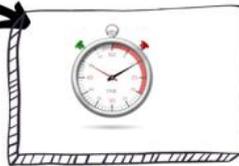
1 El Giro.giro.



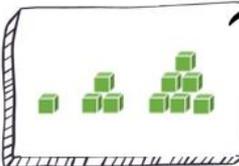
2 El Puzle.



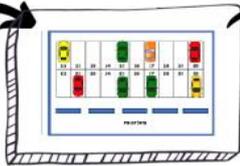
3 El juego de simetrias.



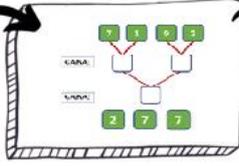
4 Problema del minuto.



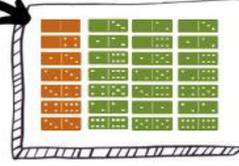
5 Los cubos geometricos.



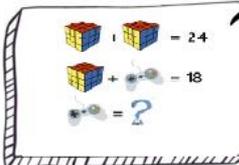
6 El desafio del aparcamiento.



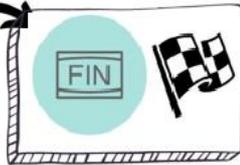
7 Lio de la clasificacion.



8 La prueba de orientacion.



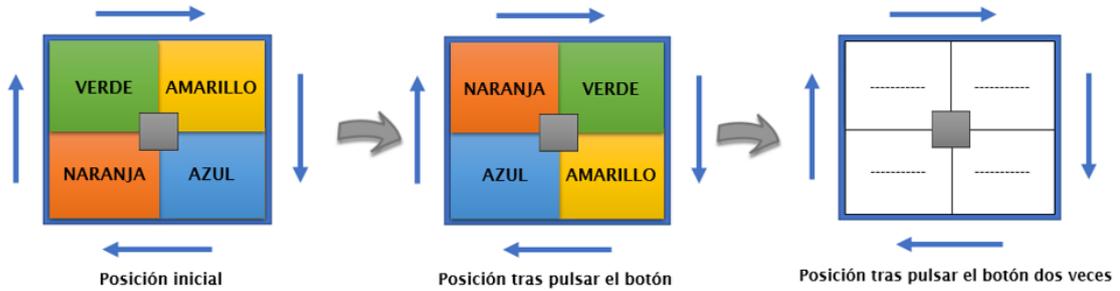
9 Calcula el ultimo numero.



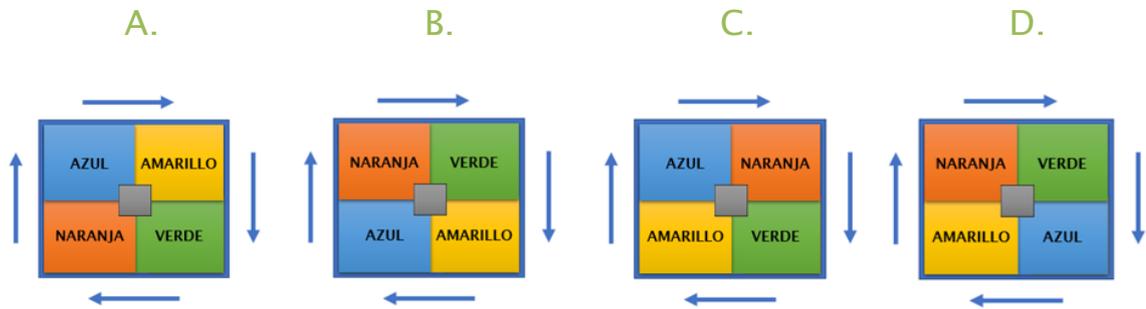
D4PM23A401

17. El Giro-giro

Funciona de la siguiente manera: cada vez que presiona el botón central, los colores cambian según indican las flechas.



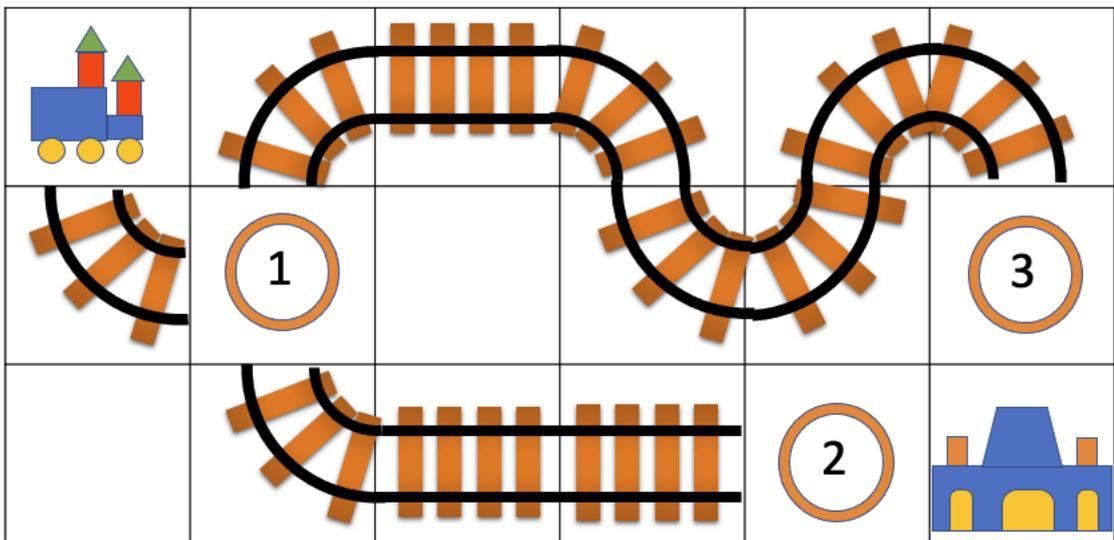
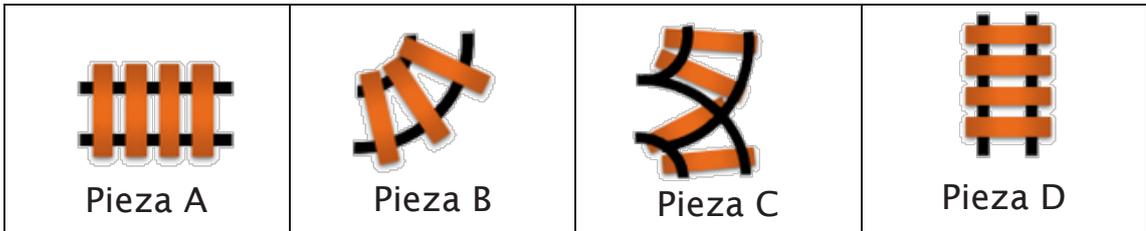
¿Cómo quedarán los colores si, partiendo de la situación inicial, pulsamos 2 veces el botón central?



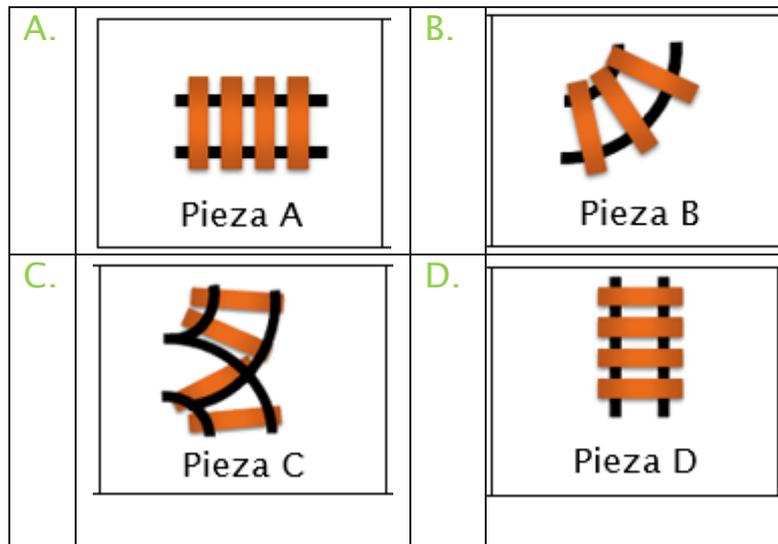
D4PM23A402

18. El Puzle

La máquina del tren tiene que llegar hasta la estación, pero faltan algunos tramos de vía. Tenemos las siguientes piezas y queremos saber en qué posición debería ir cada una.



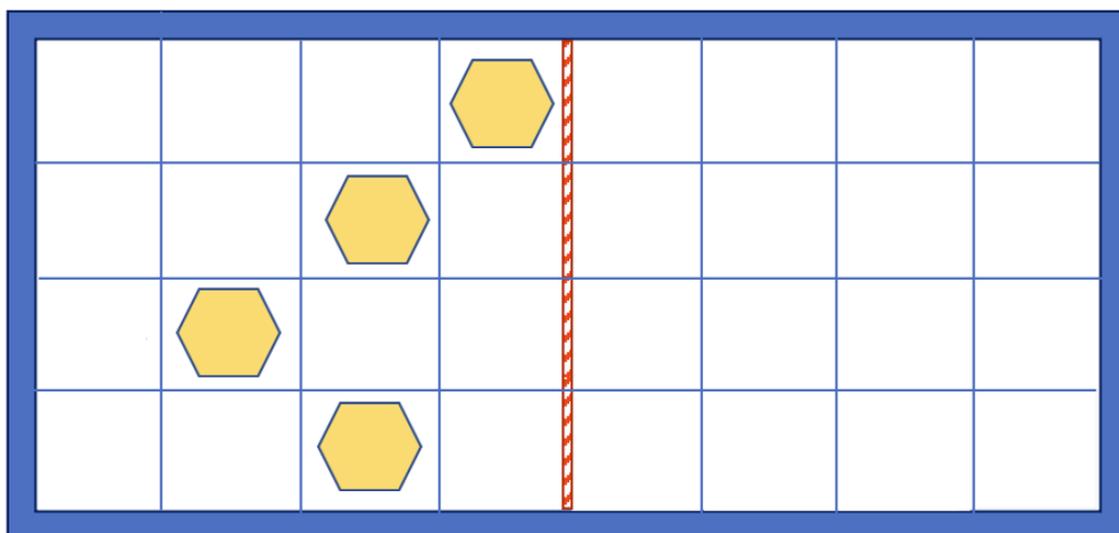
¿Cuál es la pieza que debe colocarse en la posición 2 ?



19. El juego de simetrías

D4PM23A403

Si queremos formar un dibujo simétrico, ¿dónde deberíamos colocar el resto de los hexágonos? Indica con **X** en los cuadrados correspondientes.



D4PM230404

20. Problema del minuto

En el suelo de una habitación hay **30 juguetes** desordenados. Dayana, Luis y Thiago van a jugar. Este juego consiste en averiguar quién recoge la mayor cantidad de juguetes en 1 minuto. Estas son las pistas:

- Thiago recoge menos de 10 juguetes. Es el que menos recoge
- Dayana recoge 4 más que Thiago
- Luis recoge 2 menos que Dayana

Teniendo en cuenta que han sacado 30 juguetes, Indica qué tabla contiene la respuesta correcta:

A.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
11	12	7

B.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
7	11	10

C.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
9	13	11

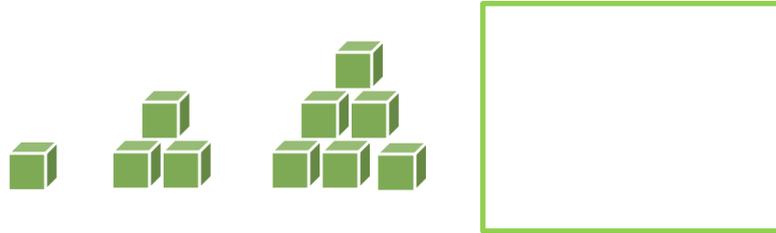
D.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
8	12	10

D4PM23A405

21. *Los cubos geomáticos*

El juego consiste en ir formando montones de cubos de esta manera.



¿Cuántos cubos necesitaremos para construir la siguiente torre?

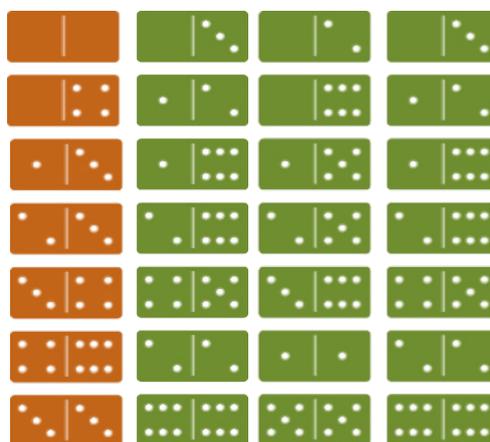
- A. 7
- B. 8
- C. 10
- D. 12

D4PM23A4011

22. *El dominó*

Luis, Dayana y Thiago van a jugar al dominó. Dayana repartió un cuarto de las fichas de dominó. ¿Qué fracción de fichas queda por repartir?

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



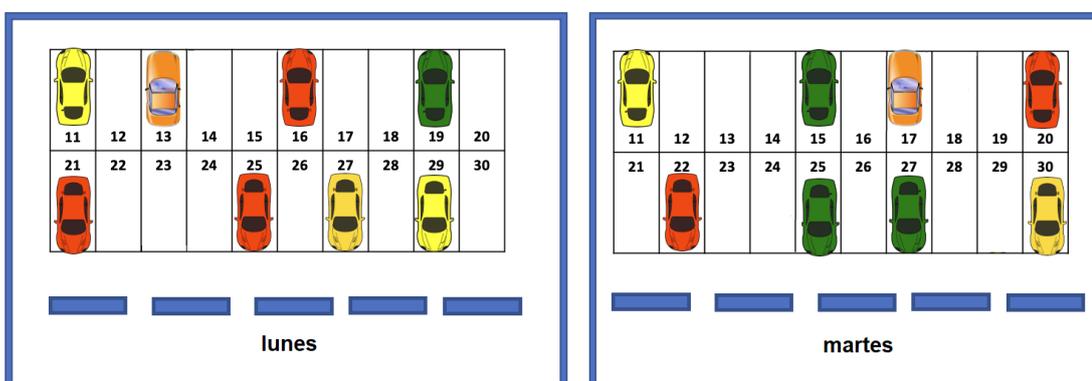
D4PM23A406

23. El desafío del aparcamiento

Hay muchos coches de juguete que están aparcados de la manera que se señala en el dibujo.

En el aparcamiento hay 20 espacios, cada uno con su número correspondiente.

Las siguientes imágenes muestran qué aparcamientos se usaron el lunes y cuáles el martes:



¿Qué plazas se ocuparon los dos días?

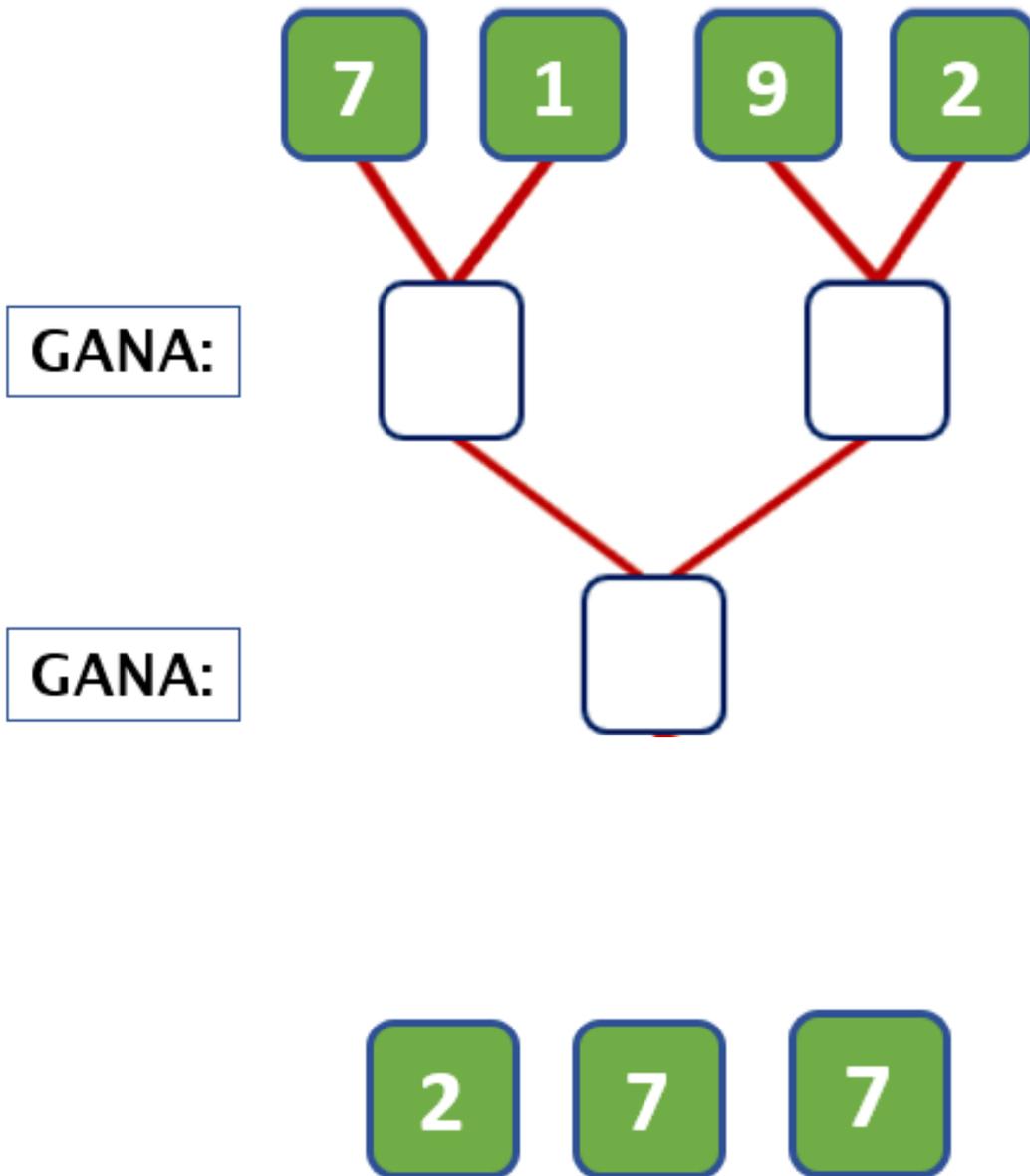
- A. 11, 16, 25
- B. 11, 25, 26
- C. 11, 25, 27
- D. 11, 25, 30

D4PM23A407

24. *Lío de la clasificación*

En una competición de ajedrez se han presentado 4 participantes enfrentándose de 2 en 2 y quedando fuera del juego el que perdía.

Averigua quién ha ganado. Para ello **coloca los números** de la parte inferior **en la posición correcta**.



D4PM23A409

25. *Descubre el último número*
Averigua cuánto vale cada figura para descubrir el número oculto detrás de ? la

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{|c|c|c|} \hline \text{red} & \text{red} & \text{red} \\ \hline \text{yellow} & \text{yellow} & \text{yellow} \\ \hline \text{blue} & \text{blue} & \text{blue} \\ \hline \end{array}
 +
 \begin{array}{|c|c|c|} \hline \text{red} & \text{red} & \text{red} \\ \hline \text{yellow} & \text{yellow} & \text{yellow} \\ \hline \text{blue} & \text{blue} & \text{blue} \\ \hline \end{array}
 = 24
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{|c|c|c|} \hline \text{red} & \text{red} & \text{red} \\ \hline \text{yellow} & \text{yellow} & \text{yellow} \\ \hline \text{blue} & \text{blue} & \text{blue} \\ \hline \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \text{game controller} \\
 \text{grey}
 \end{array}
 = 18
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{c}
 \text{game controller} \\
 \text{grey}
 \end{array}
 =
 \begin{array}{c}
 \text{?} \\
 \text{blue}
 \end{array}
 \end{array}$$

La ? = _____

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!





GUÍA DE CODIFICACIÓN

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de
Matemáticas

CURSO 2023-2024

ÍNDICE

Matemagia

Recreos activos e inclusivos

Un día en la ludoteca

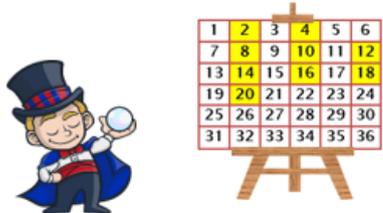
Magia

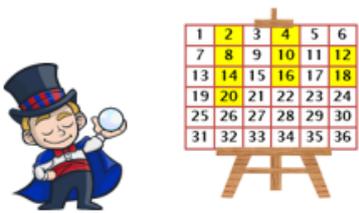
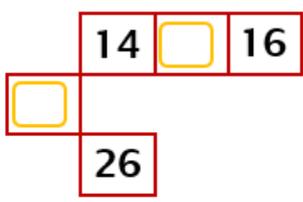
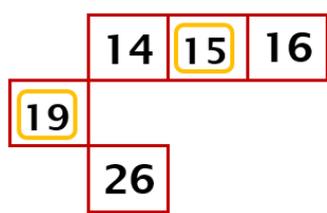
Eva y muchos de sus amigos y amigas van a ir un espectáculo de magia en el que las matemáticas van a tener un papel fundamental en los trucos.

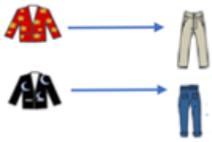
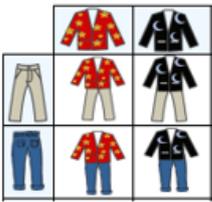
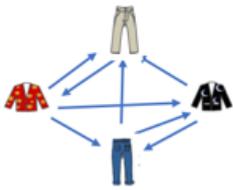
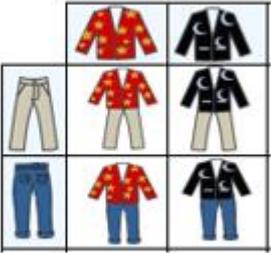


1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



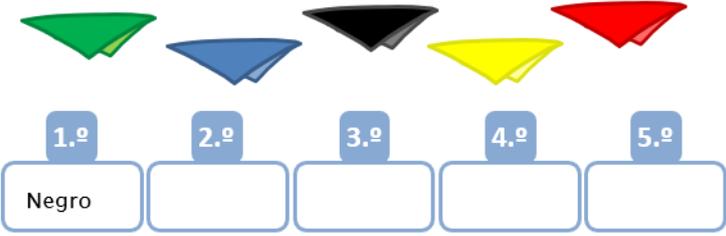
Código de ítem	D4PM23A102
Matemagia	
Enunciado	<p>Observa con atención el tablero. Los números coloreados de amarillo siguen un patrón.</p> <p>¿Qué número falta colorear de amarillo para que la secuencia esté completa?</p> <p>A. 3 B. 5 C. 6 D. 7</p> 
Respuesta correcta	C. 6

Código de ítem	D4PM23A103
Matemagia	
Enunciado	<p>El tablero de los números se ha caído y se ha separado en varias piezas. Observa con atención el tablero y completa los números que faltan en estas piezas:</p>  
Respuesta correcta	

Código de ítem	D4PM230101									
Matemagia										
Enunciado	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 2; padding-left: 10px;"> <p>El mago tiene varias chaquetas y pantalones para combinar y lucir en sus trucos. ¿Cuántos trajes diferentes puede lucir combinando las chaquetas y los pantalones del perchero?</p> <p>Señala la única representación adecuada para calcular la solución.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>A.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>B.</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>C.</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Chaquetas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pantalones</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div> <div style="text-align: center;"> <p>D.</p>  </div> </div>		1	2	Chaquetas			Pantalones		
	1	2								
Chaquetas										
Pantalones										
Respuesta correcta	<p>B.</p> 									

Código de ítem	D4PM23A304																	
Magia																		
Enunciado	 <p>El mago lanza un dado sobre la mesa y anota el número que ha salido en la cara de arriba. El dado tiene los números del 1 al 6. Indica si pueden pasar las siguientes opciones cuando el mago lance el dado.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>SÍ</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Salir el número 6</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Salir dos números diferentes</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Salir el número 8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>No salir ningún número</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		SÍ	NO	Salir el número 6			Salir dos números diferentes			Salir el número 8			No salir ningún número				
	SÍ	NO																
Salir el número 6																		
Salir dos números diferentes																		
Salir el número 8																		
No salir ningún número																		
Respuesta correcta		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>SÍ</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Salir el número 6</td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Salir dos números diferentes</td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>Salir el número 8</td> <td></td> <td>x</td> </tr> <tr> <td>No salir ningún número</td> <td></td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>			SÍ	NO	Salir el número 6	x		Salir dos números diferentes		x	Salir el número 8		x	No salir ningún número		x
	SÍ	NO																
Salir el número 6	x																	
Salir dos números diferentes		x																
Salir el número 8		x																
No salir ningún número		x																

Código de ítem	D4PM23A105											
Magia												
Enunciado	<p>Al tirar un dado, hay una cara que vemos y otra que no se ve, que toca la mesa. Esas dos caras siempre suman 7. Sabiendo esto, ayuda al mago a averiguar cuál de estos dados es correcto:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">CARA QUE SE VE</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">CARA QUE NO SE VE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A. </td> <td></td> </tr> <tr> <td>B. </td> <td></td> </tr> <tr> <td>C. </td> <td></td> </tr> <tr> <td>D. </td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		CARA QUE SE VE	CARA QUE NO SE VE	A. 		B. 		C. 		D. 	
CARA QUE SE VE	CARA QUE NO SE VE											
A. 												
B. 												
C. 												
D. 												
Respuesta correcta	<p>B.  </p>											

Código de ítem	D4PM23A106
Matemagia	
Enunciado	<p>Sigue las siguientes pistas para averiguar el orden en el que salen los pañuelos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El rojo sale justo detrás del azul - El amarillo sale entre el verde y el rojo - El negro no es el último <p>Escribe el orden en el que salen los pañuelos:</p> 
Respuesta correcta	

Código de ítem	D4PM23A107
Matemagia	
Enunciado	<p>El mago le pide a un voluntario o voluntaria del público que piense un número de dos cifras. Sale Omar de voluntario y el número que ha pensado es el 25. El mago trata de adivinar cuál es el número anterior y posterior al que ha pensado Omar. ¿Cuál es la respuesta correcta?</p> <ul style="list-style-type: none"> A. 23 y 27 B. 24 y 25 C. 24 y 26 D. 25 y 26 
Respuesta correcta	C. 24 y 26

Código de ítem	D4PM23A108
Matemagia	
Enunciado	<p>El mago quiere hacer el siguiente truco contigo y te da las siguientes instrucciones que tienes que seguir paso a paso:</p> <p>1.º paso: Piensa un número 2.º paso: Multiplícalo por 4</p> <p>Antes de que digas nada, escucha lo que dice el mago:</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>¿Tiene razón el mago? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none">A. No, porque con el número que he pensado el resultado no es parB. No, porque si pienso el número impar 13 no me puede ser el resultado un número parC. Sí, porque el resultado siempre es par con cualquier número que pienseD. Sí, pero solo si el número que pienso es un número par
Respuesta correcta	C. Sí, porque el resultado siempre es par con cualquier número que piense

Código de ítem	D4PM23A109												
Matemagia													
Enunciado	<p>Ahora el mago anota 3 números diferentes (9, 5, 2), cada uno en una tarjeta. Pide 3 voluntarios o voluntarias del público y salen Amina, Riad y Maher. El mago les pide que cojan una tarjeta cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> El número que le ha tocado a Amina es mayor que el de Riad El número de Maher es mayor que el de Riad y menor que el de Amina  <p>Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El número menor le ha tocado a Amina</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El número mayor le ha tocado a Maher</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El número menor le ha tocado a Riad</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Verdadero	Falso	El número menor le ha tocado a Amina			El número mayor le ha tocado a Maher			El número menor le ha tocado a Riad		
	Verdadero	Falso											
El número menor le ha tocado a Amina													
El número mayor le ha tocado a Maher													
El número menor le ha tocado a Riad													
Respuesta correcta	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El número menor le ha tocado a Amina</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>El número mayor le ha tocado a Maher</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>El número menor le ha tocado a Riad</td> <td>X</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Verdadero	Falso	El número menor le ha tocado a Amina		X	El número mayor le ha tocado a Maher		X	El número menor le ha tocado a Riad	X	
	Verdadero	Falso											
El número menor le ha tocado a Amina		X											
El número mayor le ha tocado a Maher		X											
El número menor le ha tocado a Riad	X												

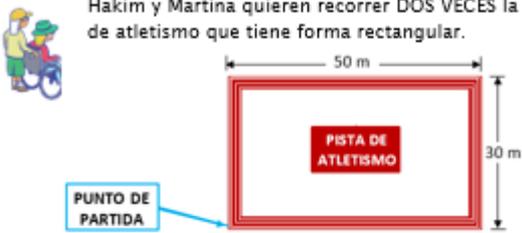
Recreos activos e inclusivos

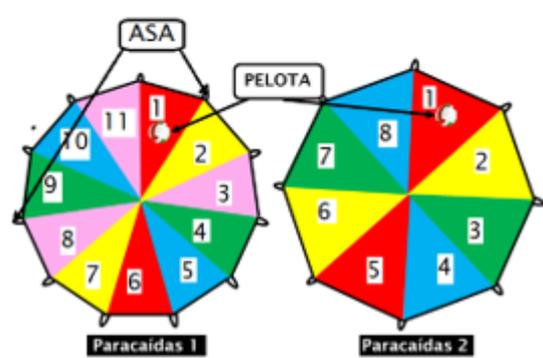
En el colegio de Camila y Josechu han reformado el patio para que puedan realizarse actividades que se adapten a todos los gustos y nadie se quede sin jugar.



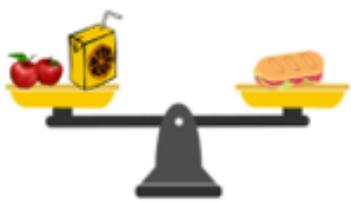
Han dividido el patio en varias zonas, como se observa en la imagen:



Código de ítem	D4PM23A201
Recreos activos e inclusivos	
Enunciado	<p>Hakim y Martina quieren recorrer DOS VECES la pista de atletismo que tiene forma rectangular.</p>  <p>¿Cuántos metros van a recorrer en total?</p> <p>A. 80 B. 160 C. 240 D. 320</p>
Respuesta correcta	D. 320

Código de ítem	D4PM230202												
Recreos activos e inclusivos													
Enunciado	<p>Con los paracaídas extendidos en el suelo, ponen un balón en el centro de cada uno. Después, los sujetan por las asas, los levantan hacia arriba haciendo saltar los balones y los vuelven a extender en el suelo para que los balones caigan sobre ellos.</p>  <p>Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:</p> <table border="1" data-bbox="614 840 1189 1086"> <thead> <tr> <th></th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>En el paracaídas 2, es imposible que caiga la pelota en un triángulo morado</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>En el paracaídas 2, es posible que caiga la pelota en un triángulo con el número 10</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Es seguro que en cualquiera de los paracaídas caerá la pelota en un triángulo</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Verdadero	Falso	En el paracaídas 2, es imposible que caiga la pelota en un triángulo morado			En el paracaídas 2, es posible que caiga la pelota en un triángulo con el número 10			Es seguro que en cualquiera de los paracaídas caerá la pelota en un triángulo		
	Verdadero	Falso											
En el paracaídas 2, es imposible que caiga la pelota en un triángulo morado													
En el paracaídas 2, es posible que caiga la pelota en un triángulo con el número 10													
Es seguro que en cualquiera de los paracaídas caerá la pelota en un triángulo													
Respuesta correcta	<table border="1" data-bbox="622 1176 1332 1500"> <thead> <tr> <th></th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>En el paracaídas 2, es imposible que caiga la pelota en un triángulo morado</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>En el paracaídas 2, es posible que caiga la pelota en un triángulo con el número 10</td> <td></td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td>Es seguro que en cualquiera de los paracaídas caerá la pelota en un triángulo</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Verdadero	Falso	En el paracaídas 2, es imposible que caiga la pelota en un triángulo morado	X		En el paracaídas 2, es posible que caiga la pelota en un triángulo con el número 10		X	Es seguro que en cualquiera de los paracaídas caerá la pelota en un triángulo	X	
	Verdadero	Falso											
En el paracaídas 2, es imposible que caiga la pelota en un triángulo morado	X												
En el paracaídas 2, es posible que caiga la pelota en un triángulo con el número 10		X											
Es seguro que en cualquiera de los paracaídas caerá la pelota en un triángulo	X												

Código de ítem	D4PM23A204																								
Recreos activos e inclusivos																									
Enunciado	<p>Un grupo de alumnos y alumnas de 4.º A van a jugar un partido de fútbol y otro grupo de 4.º B jugará al baloncesto.</p> <p>En las siguientes tablas puedes ver la duración de los tiempos y los descansos en el fútbol y el baloncesto.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #008000; color: white;"> <th colspan="2">FÚTBOL </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;">1.º TIEMPO</td> <td>45 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;">Descanso</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0ffe0;">2.º TIEMPO</td> <td>45 min.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #ff8c00; color: white;"> <th colspan="2">BALONCESTO </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2;">1.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2;">Descanso</td> <td>2 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2;">2.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2;">Descanso</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2;">3.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2;">Descanso</td> <td>2 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0b2;">4.º CUARTO</td> <td>10 min.</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>Teniendo en cuenta los tiempos de las tablas anteriores, indica la respuesta correcta:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. El partido de fútbol y el de baloncesto tienen el mismo tiempo de descanso B. El partido de fútbol tiene un minuto más de descanso que el partido de baloncesto C. El partido de baloncesto tiene un minuto más de descanso que el partido de baloncesto D. El partido de fútbol y el de baloncesto tienen una diferencia de tres minutos de descanso 	FÚTBOL		1.º TIEMPO	45 min.	Descanso	10 min.	2.º TIEMPO	45 min.	BALONCESTO		1.º CUARTO	10 min.	Descanso	2 min.	2.º CUARTO	10 min.	Descanso	10 min.	3.º CUARTO	10 min.	Descanso	2 min.	4.º CUARTO	10 min.
FÚTBOL																									
1.º TIEMPO	45 min.																								
Descanso	10 min.																								
2.º TIEMPO	45 min.																								
BALONCESTO																									
1.º CUARTO	10 min.																								
Descanso	2 min.																								
2.º CUARTO	10 min.																								
Descanso	10 min.																								
3.º CUARTO	10 min.																								
Descanso	2 min.																								
4.º CUARTO	10 min.																								
Respuesta correcta	B. El partido de fútbol tiene un minuto más de descanso que el partido de baloncesto																								

Código de ítem	D4PM23A207
Recreos activos e inclusivos	
Enunciado	<p>En la clase de Luis, con una balanza han distribuido su almuerzo de forma que la balanza esté equilibrada.</p> <p>El bocadillo pesa 50 gramos y cada manzana 10 gramos.</p> <p>¿Cuántos gramos pesa el zumo de Marcos?</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <ul style="list-style-type: none"> A. 20 B. 30 C. 60 D. 70  </div>
Respuesta correcta	B. 30

Código de ítem	D4PM23A208
Recreos activos e inclusivos	
Enunciado	<p>Mientras toman la merienda, Daniela, Marcos y Lola comentan lo que les ha dicho la maestra en la clase de ciencias naturales:</p> <p><i>Por cada folio que se recicla, se ahorra una energía igual a la que consumen las bombillas del aula durante TRES horas.</i></p> <p>Marcos ha contado 45 folios para reciclar en el contenedor de papel del aula. ¿Cuántas horas se ahorrarán si reciclan los 45 folios?</p> <p>A. 45 B. 90 C. 135 D. 180</p> 
Respuesta correcta	C. 135

Código de ítem	D4PM230209														
Recreos activos e inclusivos															
Enunciado	<p>En la zona de actividades artísticas, Josechu, Camila, Cristina y Pablo han recogido piedras redonditas, hojas secas de los árboles, piñas de los pinos, ramitas y bellotas para decorarlos con pinturas de colores.</p> <p>Para saber cuántos objetos tienen de cada clase han organizado los datos en una tabla de frecuencias, pero han olvidado apuntar el número de hojas secas.</p> <p>Completa en la tabla el número de hojas que tienen para pintar:</p> <table border="1" data-bbox="810 1193 1155 1536"> <thead> <tr> <th>Objetos</th> <th>Frecuencia absoluta (n.º de objetos)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Piedras </td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Hojas </td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Piñas </td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Ramitas </td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Bellotas </td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>70</td> </tr> </tbody> </table>	Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)	Piedras 	10	Hojas 	<input type="text"/>	Piñas 	20	Ramitas 	16	Bellotas 	9	Total	70
Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)														
Piedras 	10														
Hojas 	<input type="text"/>														
Piñas 	20														
Ramitas 	16														
Bellotas 	9														
Total	70														
Respuesta correcta	15														

Código de ítem	D4PM230210
Recreos activos e inclusivos	
Enunciado	<p>Con los objetos recogidos que han pintado, Camila está preparando un dibujo decorativo con el siguiente diseño:</p>  <p>¿Qué figuras van a continuación en el diseño de Camila?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="676 674 863 801"> <p>A.</p>  </div> <div data-bbox="987 674 1174 801"> <p>B.</p>  </div> <div data-bbox="676 842 863 969"> <p>C.</p>  </div> <div data-bbox="987 842 1174 969"> <p>D.</p>  </div> </div>
Respuesta correcta	<p>C.</p> 

Un día en la ludoteca

Los niños de primaria tienen programada una visita a la ludoteca. A continuación, descubrirás los juegos con los que se divertirán.

GUÍA DE ACTIVIDADES LA LUDOTECA

- 1**

El Giro.giro.
- 2**

El Puzle.
- 3**

El juego de simetrias.
- 4**

Problema del minuto.
- 5**

Los cubos geometricos.
- 6**

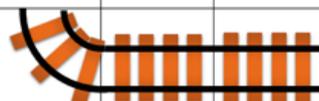
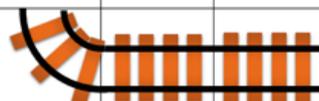
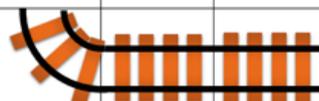
El desafio del aparcamiento.
- 7**

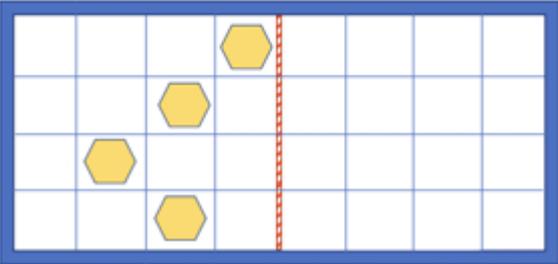
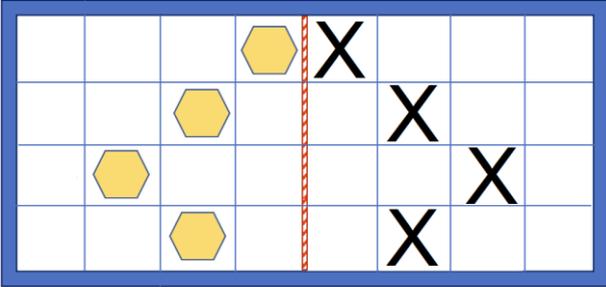
Lo de la clasificacion.
- 8**

La prueba de orientacion.
- FIN**
- 9**

Calcula el ultimo numero.

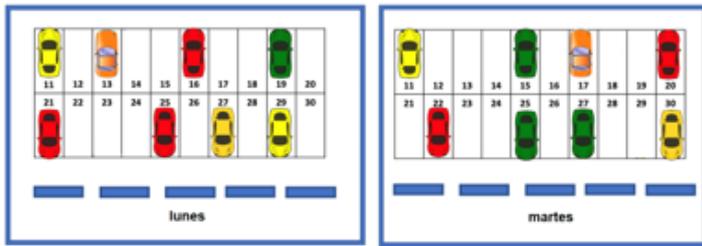
Código de ítem	D4PM23A401
Un día en la ludoteca	
Enunciado	<p>El Giro-giro. Funciona de la siguiente manera: cada vez que presiona el botón central, los colores cambian según indican las flechas.</p>  <p>¿Cómo quedarán los colores si, partiendo de la situación inicial, pulsamos <u>2 veces</u> el botón central?</p> <p>A.  B.  C.  D. </p>
Respuesta correcta	<p>C.</p> 

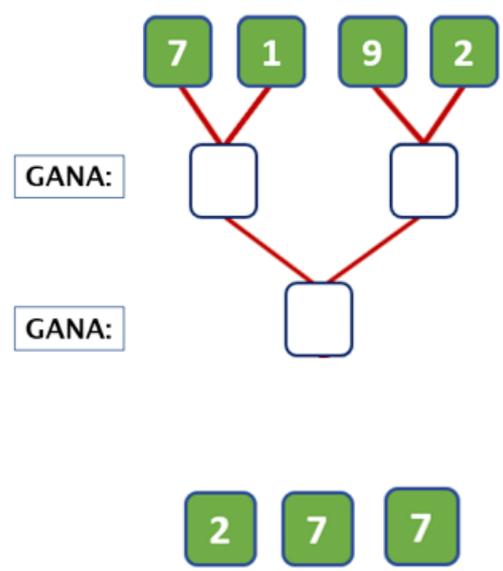
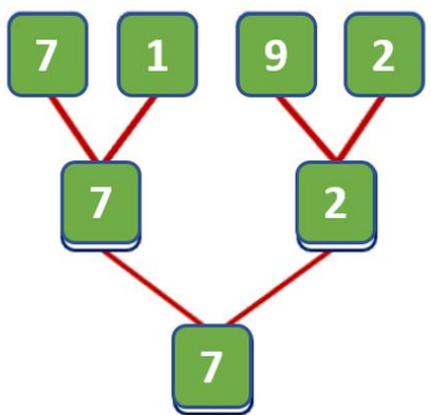
Código de ítem	D4PM23A402																																							
Un día en la ludoteca																																								
Enunciado	<p>El Puzle La máquina del tren tiene que llegar hasta la estación, pero faltan algunos tramos de vía. Tenemos las siguientes piezas y queremos saber en qué posición debería ir cada una.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pieza A</td> <td>Pieza B</td> <td>Pieza C</td> <td>Pieza D</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> <td>2</td> <td></td> </tr> </table> <p>¿Cuál es la pieza que debe colocarse en la posición <u> ?</u> 2</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>A.</td> <td></td> <td>B.</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Pieza A</td> <td></td> <td>Pieza B</td> </tr> <tr> <td>C.</td> <td></td> <td>D.</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Pieza C</td> <td></td> <td>Pieza D</td> </tr> </table>					Pieza A	Pieza B	Pieza C	Pieza D							1			3				2		A.		B.			Pieza A		Pieza B	C.		D.			Pieza C		Pieza D
																																								
Pieza A	Pieza B	Pieza C	Pieza D																																					
																																								
	1			3																																				
			2																																					
A.		B.																																						
	Pieza A		Pieza B																																					
C.		D.																																						
	Pieza C		Pieza D																																					
Respuesta correcta	<p>A.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> </tr> <tr> <td>Pieza A</td> </tr> </table>		Pieza A																																					
																																								
Pieza A																																								

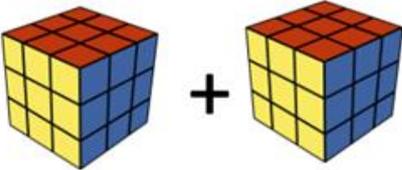
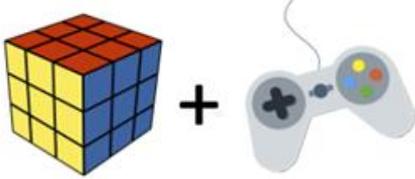
Código de ítem	D4PM23A403
Un día en la ludoteca	
Enunciado	<p>El juego de simetrías Si queremos formar un dibujo simétrico, ¿dónde deberíamos colocar el resto de los hexágonos? Indica con X en los cuadrados correspondientes.</p> 
Respuesta correcta	

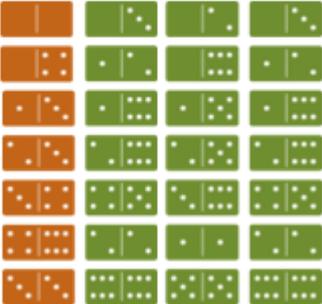
Código de ítem	D4PM230404																								
Un día en la ludoteca																									
Enunciado	<p>Problema del minuto</p> <p>En el suelo de una habitación hay 30 juguetes desordenados. Dayana, Luis y Thiago van a jugar. Este juego consiste en averiguar quién recoge la mayor cantidad de juguetes en 1 minuto. Estas son las pistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thiago recoge menos de 10 juguetes. Es el que menos recoge • Dayana recoge 4 más que Thiago • Luis recoge 2 menos que Dayana <p>Teniendo en cuenta que han sacado 30 juguetes, Indica qué tabla contiene la respuesta correcta:</p> <p>A. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">11</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">7</td> </tr> </tbody> </table></p> <p>B. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">11</td> <td style="text-align: center;">10</td> </tr> </tbody> </table></p> <p>C. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">13</td> <td style="text-align: center;">11</td> </tr> </tbody> </table></p> <p>D. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">10</td> </tr> </tbody> </table></p>	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	11	12	7	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	7	11	10	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	9	13	11	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	8	12	10
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																							
11	12	7																							
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																							
7	11	10																							
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																							
9	13	11																							
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																							
8	12	10																							
Respuesta correcta	D. <table border="1" style="display: inline-table; margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Thiago (Menos de 10)</th> <th>Dayana (Thiago + 4)</th> <th>Luis (Dayana - 2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">10</td> </tr> </tbody> </table>	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	8	12	10																		
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																							
8	12	10																							

Código de ítem	D4PM23A405
Un día en la ludoteca	
Enunciado	<p>Los cubos geomáticos El juego consiste en ir formando montones de cubos de esta manera.</p>  <p>¿Cuántos cubos necesitaremos para construir la siguiente torre?</p> <p>A. 7 B. 8 C. 10 D. 12</p>
Respuesta correcta	C. 10

Código de ítem	D4PM230406
Un día en la ludoteca	
Enunciado	<p>El desafío del aparcamiento Hay muchos coches de juguete que están aparcados de la manera que se señala en el dibujo. En el aparcamiento hay 20 espacios, cada uno con su número correspondiente. Las siguientes imágenes muestran qué aparcamientos se usaron el lunes y cuáles el martes:</p>  <p>¿Qué plazas se ocuparon los dos días?</p> <p>A. 11, 16, 25 B. 11, 25, 26 C. 11, 25, 27 D. 11, 25, 30</p>
Respuesta correcta	C. 11, 25, 27

Código de ítem	D4PM23A407
Un día en la ludoteca	
Enunciado	<p>Lío de la clasificación En una competición de ajedrez se han presentado 4 participantes enfrentándose de 2 en 2 y quedando fuera del juego el que perdía. Averigua quién ha ganado. Para ello coloca los números de la parte inferior en la posición correcta.</p> 
Respuesta correcta	

Código de ítem	D4PM23A409
Un día en la ludoteca	
Enunciado	<p><i>Descubre el último número</i> Averigua cuánto vale cada figura para descubrir el número oculto detrás de la ?</p>  $+ = 24$  $+ = 18$  $= ?$ <p>La ? = _____</p>
Respuesta correcta	La respuesta correcta es: 6
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PM23A411
Un día en la ludoteca	
Enunciado	<p><i>El dominó</i></p> <p>Luis, Dayana y Thiago van a jugar al dominó. Dayana repartió un cuarto de las fichas de dominó. ¿Qué fracción de fichas queda por repartir?</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>A. $\frac{1}{4}$</p> <p>B. $\frac{2}{4}$</p> <p>C. $\frac{3}{4}$</p> <p>D. $\frac{4}{4}$</p> </div>  </div>
Respuesta correcta	<p>C. $\frac{3}{4}$</p>
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta</p>



País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Extranjera: Inglés

Comprensión oral y escrita

CURSO 2023-2024

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:

Ejercicio de ejemplo 1

How many months are there in a year? Choose the right answer.

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

Si decides cambiar una respuesta, 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.

Ejercicio de ejemplo 1

How many months are there in a year? Choose the right answer.

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

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

Ejercicio de ejemplo 2

Mark the following sentences TRUE (T) or FALSE (F)

	True	False
A year has 12 months	X	
A year has 17 months		X

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la segunda afirmación se había seleccionado la opción «Verdadero» y se ha cambiado por «Falso»:

Ejercicio de ejemplo 2

Mark the following sentences TRUE (T) or FALSE (F)

	True	False
A year has 12 months	X	
A year has 17 months	X	X

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Wet picnic



Leer 2 minutos



Escuchar



1 minuto



Escuchar



Repasar

Rachel and her two friends decide to go on a picnic and enjoy a day out...

D4PI2302CO01

- 01.** What day of the week is it?
- A. Friday
 - B. Sunday
 - C. Tuesday
 - D. Saturday

D4PI2302CO02

- 02.** Who is Ecko?
- A. Rachel's cat
 - B. Rachel's dog
 - C. Rachel's friend
 - D. Rachel's father

D4PI2302CO03

- 03.** Where do the three friends want to have the meal?
- A. Next to the river
 - B. Far from the river
 - C. On a boat in the river
 - D. Between the river and a tree

D4PI2302CO05

- 04.** What food and drinks do the children take to their picnic?
- A. Pizza, peanuts, lemonade
 - B. Noodles, crisps, milkshake
 - C. Sandwiches, cherries, water
 - D. Biscuits, bananas, orange juice

D4PI2302CO11

05. Who takes a skipping rope to the picnic?
- A. Ecko
 - B. Rachel
 - C. Susan
 - D. Tom

D4PI2302CO06

06. Where do they put the bags? On the...
- A. bikes
 - B. grass
 - C. towel
 - D. blanket

D4PI2302CO08

07. The text is a / an...
- A. poem
 - B. dialogue
 - C. narration
 - D. shopping list

D4PI2302CO09

08. What expression is mentioned in the recording to express that the children are very happy?
- A. "We are seeing red"
 - B. "We are up in arms"
 - C. "We are fed up with"
 - D. "We are over the moon"

D4PI2302CO10

09. The title *Wet picnic* describes the meaning of the text because...
- A. People always have picnics at home
 - B. The children forget their meals at home
 - C. When it starts raining, the children go home together
 - D. They find a big house in the countryside for their picnic

What's on at the cinema?



Leer 2 minutos



Escuchar



1 minuto



Escuchar



Repasar

D4PI2310CO01

10. Ellie is...
- A. OK, but a bit ill
 - B. OK, but a little bit bored
 - C. OK, but has homework to do
 - D. OK, but needs to visit her granny

D4PI2310CO02

11. *Guns and police* is...
- A. a western
 - B. an action film
 - C. a romantic comedy
 - D. a science fiction film

D4PI2310CO03

12. The horror film has...
- A. aliens
 - B. blood
 - C. knives
 - D. monsters

D4PI2310CO04

13. John hates...
- A. westerns
 - B. horror films
 - C. romantic comedies
 - D. science fiction films

D4PI2310CO05

14. They decide to see...
- A. a western
 - B. a horror film
 - C. a romantic comedy
 - D. a science fiction film

D4PI2310CO06

15. What time is the film?
- A. at 6 o'clock
 - B. at 7 o'clock
 - C. at half past 6
 - D. at half past 7

D4PI2310CO07

16. Which one is different?
- A. cinema
 - B. horror film
 - C. romantic comedy
 - D. science fiction

D4PI2310CO08

17. The text is...
- A. a poem
 - B. a narration
 - C. a description
 - D. a conversation

D4PI2310CO10

18. *What's on at the cinema?* means...
- A. What building is on top of the cinema?
 - B. What films are famous at the moment?
 - C. What movies can you see at the cinema?
 - D. What films are interesting at the moment?

Fun with caution

Look at this information. **Read** the text carefully and **answer** the questions.

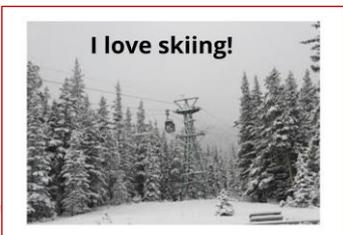
Susan is a new Canadian student in Grade 4. She is participating on a student exchange program, and she tells us about Canada. She has made a poster with some photos of her hometown by the Rocky Mountains in Alberta (Canada). It also includes information of her favorite winter sports.

My name is Susan. I am ten. I live in Banff. Banff is a small village in Banff National Park in Alberta (Canada), by the Rocky Mountains.



It is very cold and we have lots of snow in winter. I love it! I like playing in the snow and making a snowman.

I also love skiing in the mountains or skating on the lakes when they're frozen. I also adore hiking with my grandparents so I'm not scared.



Just now, we are walking up the mountains towards the lake. Hush... Listen... What's that noise? Oh dear! It's the roar of a grizzly bear! It's so scary! What can we do?

"Don't worry! Don't run, just go back slowly and calmly," says Grandpa softly.
 "You're right! The bear is leaving! Great! We are safe now!", Susan says.



But we must be careful hiking in the mountains and skating on the lakes, too. It can be dangerous! You can fall into the water if the surface cracks.

D4PI2304CE01

19. What's the main idea of the text?
- A. Weather and wildlife at Yellowstone National Park
 - B. Weather and nature at Grand Canyon National Park
 - C. Weather and winter activities at a Canadian National Park
 - D. Weather and spring activities at an Australian National Park

D4PI2304CE03

20. What do they have to do if they see a bear?
- A. They have to run
 - B. They have to be calm
 - C. They have to stop the bear
 - D. They have to run as fast as they can

D4PI2304CE04

21. What is the setting for this text?
- A. A big city
 - B. The beach
 - C. The mountains
 - D. A sports centre

D4PI2304CE05

22. Are these statements true (T) or false (F)? Mark with an X.

Statements	T	F
1. Susan is 13 years old		
2. Susan lives in England		
3. The bear's roar makes her scared		
4. Susan loves going hiking with adults		

D4PI2304CE06

23. What's another word for **scary**?
- A. Happy
 - B. Miserable
 - C. Frightening
 - D. Sophisticated

D4PI2304CE07

24. What kind of activities can Susan practice at the Rocky Mountains (inland Canada) in winter?

- A. Skiing, hiking and skating
- B. Swimming, diving and fishing in the sea
- C. Sunbathing, surfing and windsurfing in the sea
- D. Making sandcastles, looking for shells and kitesurfing in the ocean

D4PI2304CE08

25. Read this sentence: “**But, we must be careful hiking in the mountains and skating on the lakes, too. It can be dangerous!**”. What does “dangerous” mean?

- A. It’s easy
- B. It’s risky
- C. It’s funny
- D. It’s boring

D4PI2304CE09

26. Which statement is TRUE?

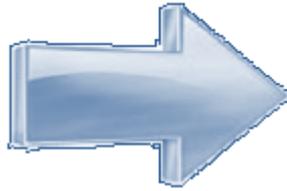
- A. Susan lives in France
- B. Susan likes swimming in cold water
- C. You can skate on the lakes in summer
- D. You must be careful because bears live in the mountains

D4PI2304CE10

27. *Fun with caution* is a good title because...

- A. bears are lovely animals
- B. winter sports are a lot of fun
- C. you have to be careful when you have fun
- D. children are always careful when they do sports

Pasa a la página siguiente



Energy use at school

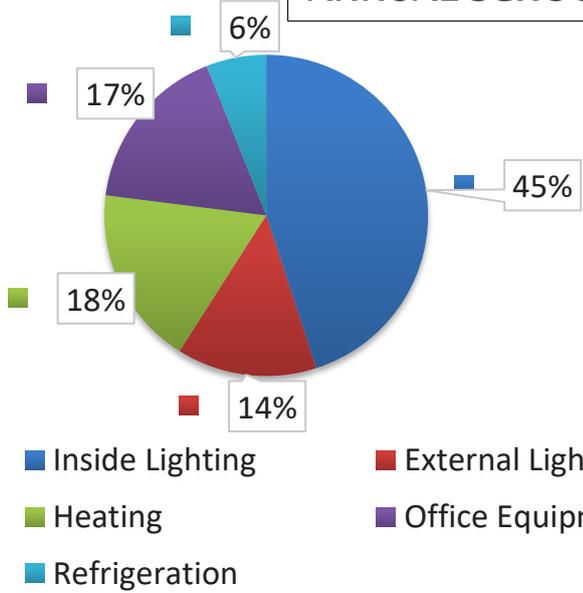
Look at this information. **Read** the texts carefully and **answer** the questions.

Hi! My name is School Light Bulb. I'm in all schools.



We use energy at school every day. Saving energy is very important. Think about the quantity of energy we consume! Your help is like a drop in the ocean, but it will make a big difference if all children at schools work together.

ANNUAL SCHOOL ELECTRICITY CONSUMPTION



SHOOL ENERGY BILL	PRICE
INSIDE LIGHTING	€ 638.64
EXTERNAL LIGHTING	€ 158.44
HEATING	€ 203.34
OFFICE EQUIPMENT	€ 229.87
REFRIGERATION	€ 75.16
TOTAL	€ 1305.45

Here are some tips that your school can follow to reduce energy consumption:

<p>Use natural light when possible.</p>	<p>Turn off the lights when you leave the room.</p>	<p>Turn off electronic devices when you don't use them.</p>
<p>Keep windows closed when the heating is on.</p>	<p>Use energy-efficient lights.</p>	<p>Wash your hands with cold water.</p>

D4PI2305CE01

28. What is the main idea of the text?
- A. Saving energy is risky.
 - B. We don't have to save energy
 - C. We don't have to turn off the lights at school
 - D. Be aware of the importance of saving energy

D4PI2305CE02

29. Choose true (T) or false (F). Mark with an X.

Statements	T	F
1. Light bulbs are only in some schools		
2. Saving energy has little importance		
3. Leave windows open when the heating is on		
4. The school spent €229.87 on office equipment		

D4PI2305CE03

30. What is the right context of the text?
- A. A museum and the number of visitors in a day
 - B. A home and its energy consumption in a week
 - C. A school and its energy consumption in one year
 - D. A library and its water consumption in two months

D4PI2305CE04

31. What is the meaning of "reducing energy consumption"?
- A. Using less energy
 - B. Using more energy
 - C. Using a lot of energy
 - D. Using the same energy

D4PI2305CE05

32. Select the right order for the information in the text:
- A. Electricity consumption - information - introduction - tips
 - B. Introduction - information - electricity consumption - tips
 - C. Tips - introduction - electricity consumption - information
 - D. Introduction - tips - electricity consumption - information

D4PI2305CE06

33. A light bulb is...
- A. a device we use to convert electricity into light
 - B. a device connected to a telephone for listening
 - C. a device for interacting with a digital computer
 - D. a device we use to communicate with our friends

D4PI2305CE07

34. When we save energy...
- A. we care about the environment
 - B. we aren't doing the planet any good
 - C. we don't care about the environment
 - D. it doesn't have an impact on the environment

35.

What are **energy-efficient** lights?

- A. Lights which are eco-friendly
- B. Lights which are very expensive
- C. Lights which are contaminating
- D. Lights which are good for the environment

How does the title reflect the main idea of the text?

36.

- A. It reflects the use of heating
- B. It reflects the use of electronic devices
- C. It reflects the school electricity consumption
- D. It reflects the importance of keeping the windows open

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!





País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Extranjera: Inglés

Expresión escrita

CURSO 2023-2024

En esta actividad vas a escribir un texto. A continuación, te daremos algunas indicaciones sobre cómo debes hacerlo:

- **Organiza** primero en un **borrador** lo que quieres escribir.
- **Evita** las repeticiones (*The boy... The boy...*). Utiliza pronombres, sinónimos, etc.
- **Utiliza** conectores para unir ideas: *and, so, because, but...*
- **Secuencia** las ideas si es necesario: *First, Then, Later...*
- Usa adecuadamente **signos de puntuación**: punto y seguido para separar frases, punto y aparte para separar párrafos y comas cuando sea necesario.
- Utiliza un **vocabulario apropiado** a las tareas.
- Evita las **faltas de ortografía**: pon mucha atención y repasa el texto cuando hayas terminado.
- **Escribe** con **letra clara** y **cuida** la presentación: no realices borrones y respeta los márgenes.
- **Evita** tachaduras o tachones. En caso de que tengas que tachar alguna palabra hazlo discretamente usando paréntesis.

Ejercicio con corrección

Ejemplo con corrección

My favourite fruit is pineapple.



My favourite fruit is (pineapple) mango.

- Si quieres cambiar algo pero no tienes espacio, **tacha** lo que quieres quitar y escribe arriba, con claridad, lo que quieres añadir a tu texto.

Ejemplo con corrección

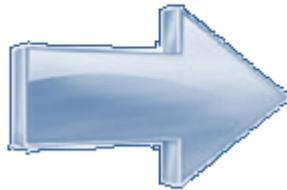
My favourite fruit is pineapple.



melon

My favourite fruit is (pineapple), but I almost never eat it.

Pasa a la página siguiente



Introducing yourself by email

Look at this email from Aidan:

Hi! How are you?

My name's Aidan and I'm 10 years old. I'm in 4th grade and I go to school in Galway. This is a city in the West of Ireland, approximately 200 km. from Dublin —the capital city.

I study Irish at school, but I usually speak English with my friends and family. Both Irish and English are official languages in the Republic of Ireland.

I like swimming, playing tennis and hurling, a typical sport in Ireland. I also like playing computer games with my brother Seán. I've got a pet rabbit, Juno.

Do you want to be my friend? Please write soon.

Best wishes,

Aidan

↩ Reply

➡ Forward

Write a similar email to Aidan to introduce yourself. Think about these questions:

What's your name? How old are you? Where do you live? What languages do you speak and study? What are your hobbies? Do you have a pet? Do you have any brothers and sisters?

Write between 100 and 120 words.

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!





GUÍA DE CODIFICACIÓN

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de
Lengua Extranjera: Inglés

CURSO 2023-2024

ÍNDICE

Introducción

Comprensión de textos orales (Wet picnic)

Comprensión de textos orales (What's on at the cinema?)

Comprensión de textos escritos (Fun with caution)

Comprensión de textos escritos (Energy use at school)

Expresión escrita (Introducing yourself by email)

Rúbrica para codificar la expresión escrita con ejemplos reales del piloto

Matrices de especificaciones

Introducción

Esta *Guía de codificación* complementa la prueba de evaluación de las competencias específicas de Lengua Extranjera (Inglés) que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, facilitada además a las comunidades autónomas que la han solicitado. Esta prueba la realizan todos nuestros alumnos y alumnas que cursan 4.º EP, y permite la elaboración de un informe individual en un importante momento de su vida académica, justo antes de iniciar los cursos finales de etapa. Esta evaluación, cuya función es informativa, formativa y orientadora para los centros educativos, el profesorado, el alumnado, las familias y el conjunto de la comunidad educativa, presenta unidades evaluativas (estímulos e ítems) que se han diseñado a partir de un marco de evaluación común (documento técnico que explica, entre otras cuestiones, qué se va a evaluar y cómo) elaborado gracias al trabajo conjunto desarrollado por el personal técnico de las comunidades autónomas y del MEFP, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área o materia, a partir de las cuales se han diseñado las unidades que aparecen en esta guía que busca medir, a través de un proceso de codificación y el posterior análisis de estos datos, las competencias específicas de Lengua Extranjera (Inglés) de 4.º EP, en varios niveles de complejidad y en diferentes contextos.

Desde el INEE esperamos que esta guía aporte un recurso educativo abierto, útil y accesible a la comunidad educativa.

Comprensión de textos orales (*Wet picnic*)**TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO**

Hello! My name is Rachel. I am from Brighton. It is a fantastic Friday morning, and we want to spend a day out together.

The weather is hot. My friends, Tom and Susan, decide to go on a picnic. My dog, Ecko, is with us. It is our first picnic, and we are over the moon!

We want to have a meal next to the river. First, we take our bikes and go to the countryside.

The three of us have got some sandwiches, snacks and fruit like strawberries and cherries. To drink we have got some lemonade cans and water.

Besides, we have some games. Tom has a ball; Susan has a skipping rope and I have cards.

When we find the perfect place for our picnic, we play with the ball and... Wow, Ecko is jumping into the water!

Then, we put our bags on the picnic blanket, and we enjoy our picnic together.

But suddenly it starts raining heavily. We must go back! We feel sad at first, but, finally, we are so happy to eat our meal at home, because we can spend some time together as friends!

Código de ítem	D4PI2302CO01
Wet picnic	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Identifica el entorno (tiempo y lugar) en el que se sitúa el texto.
Contexto	Social
Enunciado	What day of the week is it? A. Friday B. Sunday C. Tuesday D. Saturday
Respuesta correcta	A. Friday
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2302CO02
Wet picnic	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.
Contexto	Social
Enunciado	Who is Ecko? A. Rachel's cat B. Rachel's dog C. Rachel's friend D. Rachel's father
Respuesta correcta	B. Rachel's dog
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2302CO03
Wet picnic	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.6. Reconoce palabras, enunciados o textos desde un punto de vista lingüístico.
Contexto	Social
Enunciado	Where do the three friends want to have the meal? A. Next to the river. B. Far from the river. C. On a boat in the river. D. Between the river and a tree.
Respuesta correcta	A. Next to the river.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2302CO05
Wet picnic	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.3. Infiere aspectos socioculturales más significativos relativos a las costumbres y vida cotidiana de países donde se habla la lengua extranjera.
Contexto	Social
Enunciado	What food and drinks do the children take to their picnic? Choose the right option: A. Pizza, peanuts, lemonade B. Noodles, crisps, milkshake C. Sandwiches, cherries, water D. Biscuits, bananas, orange juice
Respuesta correcta	C. Sandwiches, cherries, water
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4Pi2302CO11
Wet picnic	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.3. Reconoce la estructura de un texto (partes, secuencia) con apoyo visual.
Contexto	Social
Enunciado	Who takes a skipping rope to the picnic? A. Ecko B. Rachel C. Susan D. Tom
Respuesta correcta	C. Susan
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4Pi2302CO06
Wet picnic	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.4. Infiere léxico habitual.
Contexto	Social
Enunciado	Where do they put the bags? On the... A. bikes B. grass C. towel D. blanket
Respuesta correcta	D. Blanket
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2302CO08
Wet picnic	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.6. Selecciona un léxico habitual sobre temas cercanos a la experiencia del alumno.
Contexto	Social
Enunciado	The text is a / an... A. poem B. dialogue C. narration D. shopping list
Respuesta correcta	C. narration
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2302CO09
Wet picnic	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.2. Deduce la finalidad del texto.
Contexto	Social
Enunciado	What expression is mentioned in the recording to express that the children are very happy? A. "We are seeing red" B. "We are up in arms" C. "We are fed up with" D. "We are over the moon"
Respuesta correcta	D. "We are over the moon"
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2302CO10
Wet picnic	
Proceso cognitivo	4. Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.2. Valora la adecuación del título de acuerdo con la idea principal.
Contexto	Social
Enunciado	<p>The title “Wet picnic” describes the meaning of the text because...</p> <p>A. People always have picnics at home. B. The children forget their meals at home. C. When it starts raining, the children go home together. D. They find a big house in the countryside for their picnic.</p>
Respuesta correcta	C. When it starts raining, the children go home together.
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Comprensión de textos orales (*What's on at the cinema?*)

TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO

John: Hi, Ellie. How are you?

Ellie: Hi, John. I'm OK but I have lots of homework.

John: Me too, but would you like to come with us to the cinema tonight?

Ellie: Who's 'us'?

John: Me, Jenny, Arthur and Sam.

Ellie: OK, and what's the movie?

John: We don't know. We can't decide. There's that new action film, *Guns and Police*.

Ellie: No, no, no! I don't like action films.

John: OK, well, there's a horror film with scary monsters.

Ellie: Oh, no monsters, please! What about a romcom?

John: Romcom?

Ellie: You know, romantic comedy, girl meets boy ...

John: What? Really? No, I hate romantic films.

Ellie: Well, there's a new one on at the cinema now, *UFO Attacks*.

John: OK, I like science fiction. Let's see that.

Ellie: OK, I'll ask the others if they like sci-fi.

John: What time is the film?

Ellie: At 7 o'clock. Let's meet at 6:30 outside the cinema.

John: OK. See you later.

Ellie: Bye bye.

Código de ítem	D4PI2310CO01
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.
Contexto	Social
Enunciado	Ellie is... A. OK, but a bit ill. B. OK, but a little bit bored. C. OK, but has homework to do. D. OK, but needs to visit her granny.
Respuesta correcta	C. OK, but has homework to do.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2310CO02
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.6. Reconoce palabras, enunciados o textos desde un punto de vista lingüístico.
Contexto	Social
Enunciado	<i>Guns and police</i> is... A. a western. B. an action film. C. a romantic comedy. D. a science fiction film.
Respuesta correcta	B. an action film.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2310CO03
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.10. Identifica patrones elementales culturales propios de la lengua extranjera.
Contexto	Social
Enunciado	The horror film has... A. aliens B. blood C. knives D. monsters
Respuesta correcta	D. monsters
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2310CO04
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.4. Interpreta datos e información relevante del texto.
Contexto	Social
Enunciado	John hates... A. westerns B. horror films C. romantic comedies D. science fiction films
Respuesta correcta	C. romantic comedies
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2310CO05
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.3. Infiere aspectos socioculturales más significativos relativos a las costumbres y vida cotidiana de países donde se habla la lengua extranjera.
Contexto	Social
Enunciado	They decide to see... A. a western B. a horror film C. a romantic comedy D. a science fiction film
Respuesta correcta	D. a science fiction film
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4Pi2310CO06
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.5. Infiere información básica sobre aspectos socioculturales.
Contexto	Social
Enunciado	What time is the film? A. at 6 o'clock B. at 7 o'clock C. at half past 6 D. at half past 7
Respuesta correcta	B. at 7 o'clock
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4Pi2310CO07
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.1. Deduce la función comunicativa adecuada al ámbito y contexto.
Contexto	Social
Enunciado	Which one is different? A. cinema B. horror film C. romantic comedy D. science fiction
Respuesta correcta	A. cinema
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2310CO08
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.2. Deduce la finalidad del texto.
Contexto	Social
Enunciado	The text is... A. a poem B. a narration C. a description D. a conversation
Respuesta correcta	D. a conversation
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2310CO10
What's on at the cinema?	
Proceso cognitivo	4. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Deduce significados de términos o expresiones desconocidas a partir del contexto.
Contexto	Social
Enunciado	<i>What's on at the cinema?</i> means... A. What building is on top of the cinema? B. What films are famous at the moment? C. What movies can you see at the cinema? D. What films are interesting at the moment?
Respuesta correcta	C. What movies can you see at the cinema?
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Comprensión de textos escritos (*Fun with caution*)

Fun with caution

Look at this information. Read the text carefully and answer the questions.

Susan is a new Canadian student in Grade 4. She is participating on a student exchange program, and she tells us about Canada. She has made a poster with some photos of her hometown by the Rocky Mountains in Alberta (Canada). It also includes information of her favorite winter sports.

My name is Susan. I am ten. I live in Banff. Banff is a small village in Banff National Park in Alberta (Canada), by the Rocky Mountains.



It is very cold and we have lots of snow in winter. I love it! I like playing in the snow and making a snowman.

I also love skiing in the mountains or skating on the lakes when they're frozen. I also adore hiking with my grandparents so I'm not scared.

I love skiing!



Stop!
Don't move!
Go back
slowly!



Just now, we are walking up the mountains towards the lake. Hush... Listen... What's that noise? Oh dear! It's the roar of a grizzly bear! It's so scary! What can we do?

"Don't worry! Don't run, just go back slowly and calmly," says Grandpa softly.

"You're right! The bear is leaving! Great! We are safe now!", Susan says.

Be careful!
Skating on the lake is
dangerous.



But we must be careful hiking in the mountains and skating on the lakes, too. It can be dangerous! You can fall into the water if the surface cracks.

Código de ítem	D4PI2304CE01
Fun with caution	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.2. Reconoce la idea principal de un texto con apoyo visual.
Contexto	Social
Enunciado	What's the main idea of the text? A. Weather and wildlife at Yellowstone National Park B. Weather and nature at Grand Canyon National Park C. Weather and winter activities at a Canadian National Park D. Weather and spring activities at an Australian National Park
Respuesta correcta	C. Weather and winter activities at a Canadian National Park
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2304CE03
Fun with caution	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.
Contexto	Social
Enunciado	What do they have to do if they see a bear? A. They have to run B. They have to be calm C. They have to stop the bear D. They have to run as fast as they can
Respuesta correcta	B. They have to be calm
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2304CE04
Fun with caution	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Identifica el entorno (tiempo y lugar) en el que se sitúa el texto.
Contexto	Social
Enunciado	What is the setting for this text? A. A big city B. The beach C. The mountains D. A sports centre
Respuesta correcta	C. The mountains
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4Pi2304CE05															
Fun with caution																
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas															
Indicador de logro	2.2. Relaciona el contenido del texto con la temática propuesta.															
Contexto	Social															
Enunciado	Are these statements true (T) or false (F)? Mark with an X. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Statements</th> <th style="text-align: center;">T</th> <th style="text-align: center;">F</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Susan is 13 years old</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2. Susan lives in England</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>3. The bear's roar makes her scared</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>4. Susan loves going hiking with adults</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Statements	T	F	1. Susan is 13 years old	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. Susan lives in England	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. The bear's roar makes her scared	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. Susan loves going hiking with adults	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Statements	T	F														
1. Susan is 13 years old	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
2. Susan lives in England	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
3. The bear's roar makes her scared	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
4. Susan loves going hiking with adults	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Respuesta correcta	F, F, T, T															
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta															

Código de ítem	D4Pi2304CE06
Fun with caution	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.4. Infiere léxico habitual.
Contexto	Social
Enunciado	What's another word for scary? A. Happy B. Miserable C. Frightening D. Sophisticated
Respuesta correcta	C. frightening
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2304CE07
Fun with caution	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.5. Infiere información básica sobre aspectos socioculturales.
Contexto	Social
Enunciado	What kind of activities can Susan practice at the Rocky Mountains (inland Canada) in winter? A. Skiing, hiking and skating B. Swimming, diving and fishing in the sea C. Sunbathing, surfing and windsurfing in the sea D. Making sandcastles, looking for shells and kitesurfing in the ocean
Respuesta correcta	A. Skiing, hiking and skating
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2304CE08
Fun with caution	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Deduce el significado de términos o expresiones conocidas a través del contexto.
Contexto	Social
Enunciado	Read this sentence: “But, we must be careful hiking in the mountains and skating on the lakes, too. It can be dangerous!” . What does “dangerous” mean? A. It’s easy B. It’s risky C. It’s funny D. It’s boring
Respuesta correcta	B. It’s risky
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2304CE09
Fun with caution	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.12. Distingue entre hechos reales y fantásticos.
Contexto	Social
Enunciado	Which statement is TRUE? A. Susan lives in France B. Susan likes swimming in cold water C. You can skate on the lakes in summer D. You must be careful because bears live in the mountains
Respuesta correcta	D. You must be careful because bears live in the mountains
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2304CE010
Fun with caution	
Proceso cognitivo	4. Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.2. Valora la adecuación del título de acuerdo con la idea principal.
Contexto	Social
Enunciado	<p><i>Fun with caution</i> is a good title because...</p> <p>A. bears are lovely animals</p> <p>B. winter sports are a lot of fun</p> <p>C. you have to be careful when you have fun</p> <p>D. children are always careful when they do sports</p>
Respuesta correcta	C. You have to be careful when you have fun
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Comprensión de textos escritos (*Energy use at school*)

Energy use at school

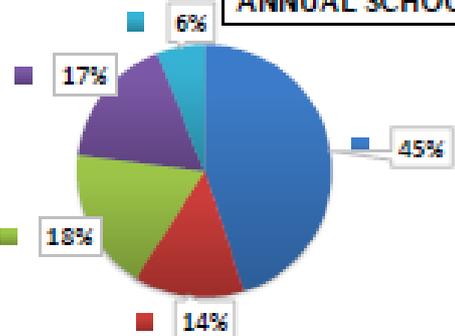
Look at this information. Read the texts carefully and answer the questions.

Hi! My name is School Light Bulb. I'm in all schools.



We use energy at school every day. Saving energy is very important. Think about the quantity of energy we consume! Your help is like a drop in the ocean, but it will make a big difference if all children at schools work together.

ANNUAL SCHOOL ELECTRICITY CONSUMPTION



■ Inside Lighting ■ External Lighting
■ Heating ■ Office Equipment
■ Refrigeration

SHOOL ENERGY BILL	PRICE
INSIDE LIGHTING	€ 638.64
EXTERNAL LIGHTING	€ 158.44
HEATING	€ 203.34
OFFICE EQUIPMENT	€ 229.87
REFRIGERATION	€ 75.16
TOTAL	€ 1305.45

Here are some tips that your school can follow to reduce energy consumption:

<p>Use natural light when possible.</p> 	<p>Turn off the lights when you leave the room.</p> 	<p>Turn off electronic devices when you don't use them.</p> 
<p>Keep windows closed when the heating is on.</p> 	<p>Use energy-efficient lights.</p> 	<p>Wash your hands with cold water.</p> 

Código de ítem	D4PI2305CE01
Energy use at school	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.1. Reconoce la idea principal de un texto con apoyo visual.
Contexto	Educativo
Enunciado	What is the main idea of the text? A. Saving energy is risky. B. We don't have to save energy. C. We don't have to turn off the lights at school D. Be aware of the importance of saving energy
Respuesta correcta	D. Be aware of the importance of saving energy
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2305CE02															
Energy use at school																
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información															
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.															
Contexto	Educativo															
Enunciado	Choose true (T) or false (F). Mark with an X. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Statements</th> <th style="text-align: center;">T</th> <th style="text-align: center;">F</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Light bulbs are only in some schools</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2. Saving energy has little importance</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>3. Leave windows open when the heating is on</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>4. The school spent €229.87 on office equipment</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Statements	T	F	1. Light bulbs are only in some schools	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. Saving energy has little importance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. Leave windows open when the heating is on	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. The school spent €229.87 on office equipment	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Statements	T	F														
1. Light bulbs are only in some schools	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
2. Saving energy has little importance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
3. Leave windows open when the heating is on	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
4. The school spent €229.87 on office equipment	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Respuesta correcta	F, F, F, T															
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta															

Código de ítem	D4PI2305CE03
Energy use at school	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Identifica el entorno (tiempo y lugar) en el que se sitúa el texto.
Contexto	Educativo
Enunciado	<p>What is the right context of the text?</p> <p>A. A museum and the number of visitors in a day</p> <p>B. A home and its energy consumption in a week</p> <p>C. A school and its energy consumption in one year</p> <p>D. A library and its water consumption in two months</p>
Respuesta correcta	C. A school and its energy consumption in one year
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PI2305CE04
Energy use at school	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.6. Reconoce palabras, enunciados o textos desde un punto de vista lingüístico.
Contexto	Educativo
Enunciado	<p>What is the meaning of “reducing energy consumption”?</p> <p>A. Using less energy</p> <p>B. Using more energy</p> <p>C. Using a lot of energy</p> <p>D. Using the same energy</p>
Respuesta correcta	A. Using less energy
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PI2305CE05
Energy use at school	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.1. Selecciona el patrón contextual comunicativo que conlleva el texto.
Contexto	Educativo
Enunciado	Select the right order for the information in the text: A. Electricity consumption – information Introduction – tips B. Introduction – information – electricity consumption – tips C. Tips – introduction – electricity consumption – information D. Introduction – tips – electricity consumption – information
Respuesta correcta	B. Introduction – information – electricity consumption – tips
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2305CE06
Energy use at school	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.4. Infiere léxico habitual.
Contexto	Educativo
Enunciado	A light bulb is... A. a device we use to convert electricity into light B. a device connected to a telephone for listening C. a device for interacting with a digital computer D. a device we use to communicate with our friends
Respuesta correcta	A. a device we use to convert electricity into light
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2305CE07
Energy use at school	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.9. Deduce la idea principal.
Contexto	Educativo
Enunciado	When we save energy... A. we care about the environment B. we aren't doing the planet any good C. we don't care about the environment D. it doesn't have an impact on the environment
Respuesta correcta	A. we care about the environment
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4Pi2305CE11
Energy use at school	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Deduce significados de términos o expresiones desconocidas a partir del contexto.
Contexto	Educativo
Enunciado	What are energy-efficient lights? A. Lights which are eco-friendly B. Lights which are very expensive C. Lights which are contaminating D. Lights which are good for the environment
Respuesta correcta	A. Lights which are eco-friendly
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PI2305CE10
Energy use at school	
Proceso cognitivo	4. Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.2. Valora la adecuación del título de acuerdo con la idea principal.
Contexto	Educativo
Enunciado	How does the title reflect the main idea of the text? A. It reflects the use of heating B. It reflects the use of electronic devices C. It reflects the school electricity consumption D. It reflects the importance of keeping the windows open
Respuesta correcta	C. It reflects the school electricity consumption
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Expresión escrita (*Introducing yourself by email*)

Introducing yourself by email

Look at this email from Aidan:

Hi! How are you?

My name's Aidan and I'm 10 years old. I'm in 4th grade and I go to school in Galway. This is a city in the West of Ireland, approximately 200 km. from Dublin —the capital city.

I study Irish at school, but I usually speak English with my friends and family. Both Irish and English are official languages in the Republic of Ireland.

I like swimming, playing tennis and hurling, a typical sport in Ireland. I also like playing computer games with my brother Seán. I've got a pet rabbit, Juno.

Do you want to be my friend? Please write soon.

Best wishes,

Aidan

↩ Reply

➡ Forward

Write a similar email to Aidan to introduce yourself. Think about these questions:

What's your name? How old are you? Where do you live? What languages do you speak and study? What are your hobbies? Do you have a pet? Do you have any brothers and sisters?

Write between 100 and 120 words.

Rúbrica para codificar la expresión escrita con ejemplos reales del piloto

Se codificará **9** en todos los apartados cuando no haya ningún tipo de producción.

Se codificará **0** en todos los apartados cuando:

- La tarea esté mayoritariamente en español
- La producción no se adapte a la tarea requerida
- El número de palabras sea un 30% inferior al mínimo requerido.

NIVELES DE ESPECIFICACIÓN	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA		
	CÓDIGO 0	CÓDIGO 1	CÓDIGO 2
1.1. Gramática D4PI2301EE01	La gramática es deficiente y hace el texto incomprensible.	La gramática es comprensible, aunque puede haber varias interferencias. Se pueden cometer de 4 a 5 errores básicos.	Usa la gramática apropiada, aunque puede haber alguna interferencia. Se pueden cometer de 1 a 3 errores básicos.
¿Qué se considera gramática básica en este nivel? <ul style="list-style-type: none"> - Todas las formas de <i>to be</i> (interrogativa, negativa y afirmativa) - Expresión de la procedencia y la nacionalidad (<i>I'm from Spain / I'm Spanish</i>) - Edad con <i>to be</i> - Estructura del adjetivo delante del sustantivo - Uso básico correcto de <i>a / the</i> - <i>Have got</i> para pertenencia, tercera persona <i>has</i> (interrogativa, negativa y afirmativa) - <i>Can</i> para habilidad (interrogativa, negativa y afirmativa) - Expresión de gustos y preferencias: <i>I like / I don't like + -ing / I love</i> - Expresión del aspecto: puntual (<i>simple tenses</i>); durativo (<i>present continuous</i>) - Expresión de la existencia con <i>there is</i> y <i>there are</i> 			

Ejemplo:

Hi! Aidan How are you?

My name is Karlo and I'm 10 years old.
I'm in 5th grade and I go to school in Usera
(Madrid) This is a city in the center of Spain

I study Spain and English but I always
speak Spain. My hobbies are play a game
called geometri dash and do tricks in BMX
bicycle I have 2 brothers and 1 sister
my small brother have 6 years old, my sister
have 25 years old and my big brother
have 31 years old and I don't have
pets.

Este ejercicio se codificaría con un CÓDIGO 2, puesto que solo hay 2 errores básicos:

- Spain en vez de Spanish
- To have en vez de to be para indicar edad

Ejemplo:

~~funny. I play the piano~~
I study very good and, I want to be
your friend. I play football good, do ya play
football? I love the animals, too. The dolphin
... but I like the killer

~~I want to be~~

CÓDIGO 2. Aunque hay errores, no son básicos, por lo que no son del nivel y no se contabilizaría (diferencia entre *good / well* o, mejor, *I'm a very good student* and *I'm a good football player* o *I play football well*). Tampoco a este nivel está consolidado el artículo cero para generalidades o *want* seguido de *to* para unir verbos.

1.2. Léxico D4PI2301EE022	La codificación del léxico es deficiente y existen demasiadas invenciones y calcos.	El léxico es comprensible, aunque puede haber varias interferencias.	Usa el léxico apropiado, aunque puede haber alguna interferencia.
<p>El ejercicio concreto de la prueba consiste en dirigirse a una persona que no es castellanoparlante, por lo que los siguientes ejemplos serían ininteligibles y, por tanto, deben llevar el CÓDIGO O.</p> <p><i>I like summer playing piyapiya escondite in Espanis.</i></p> <p><i>She's a trabajadora de tienda.</i></p> <p><i>My favourite animal is dog and cacatúa, my favourite pasatiempo is painting.</i></p>			

1.3. Ortografía D4PI2301EE03	Comete más de 5 faltas ortográficas básicas, incluyendo el uso de mayúsculas.	Comete, como máximo, 5 faltas ortográficas básicas, incluyendo el uso de mayúsculas.	No comete faltas ortográficas.
<p>El alumnado debería poner mayúscula en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Días de la semana - Meses del año - Continentes, países, nacionalidades, idiomas - Al iniciar la frase - El pronombre personal sujeto de primera persona singular. 			

Ejemplo:

Hi! Aidan How are you?

My name is Karlo and I'm 10 years old.
I'm in 5th grade and I go to school in Usera
(Madrid) This is a city in the center of Spain

I study Spain and English but I always
speak Spain. My hobbies are play a game
called geometri dash and do tricks in BMX
bicycle I have 2 brothers and 1 sister
my small brother have 6 years old, my sister
have 25 years old and my big brother
have 31 years old and I don't have
pets.

En este ejemplo codificaríamos con CÓDIGO 1, ya que hay una falta de *spelling* (*bicicle* en vez de *bicycle* y el posesivo en minúscula a principio de oración).

1.4. Puntuación y estructura del texto: márgenes, párrafos, espacios y tipo de texto (solo en Expresión escrita) D4PI2301EE04	Comete más de 5 faltas de puntuación básicas (puntos finales, comas enumerativas, etc). No se respeta la estructura del texto.	Comete, como máximo, 5 faltas en los signos de puntuación. Respeta parcialmente la estructura.	Utiliza correctamente los signos de puntuación. Se respeta la estructura.
No se penalizará haber realizado un solo párrafo con toda la información en él.			

Ejemplo:

Hi! Aidan How are you?

My name is Karlo and I'm 10 years old.
I'm in 5th grade and I go to school in Usera
(Madrid). This is a city in the center of Spain.

I study Spain and English but I always
speak Spain. My hobbies are play a game
called geometri dash and do tricks in BMX
bicycle. I have 2 brothers and 1 sister.
my small brother have 6 years old, my sister
have 25 years old and my big brother
have 31 years old and I don't have
pets.

Se codificaría con CÓDIGO 1, pues, aunque se respeta la estructura, faltan muchos puntos para cerrar frases.

Ejemplo:

My name is YAGO I live in Avila
My sport favorite is football
My favorite color is green
I have two brothers
My school is the PRADILLO
I have one equip the football
My brothers have 5 years and
8 years
I have one equip of the dastball

CÓDIGO 0. Se responden frases sueltas, no se sabe hacer párrafos. Tampoco hay puntos al final de las frases.

NIVELES DE ESPECIFICACIÓN	COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA		
	CÓDIGO 0	CÓDIGO 1	CÓDIGO 2
2.1. Adaptación D4PI2301EE05	El alumno apenas utiliza expresiones que se adapten a la pregunta.	La expresión está adaptada parcialmente.	La expresión está adaptada a la pregunta

Ejemplo:

Subject

My name's Almodena and I'm 10 years old. I'm in 5th grade and I go to school in ^{in Madrid} Madrid. This is a city ~~in~~ in the north of Spain. I study in Juan Sebastian Elcano at ^{school} school but I usually speak Spanish and English with my friends and family. I like Summer playing piyapiya esondite in Spain. My mascotas names is Kira, Michan, nanajita and gina and my sisters ~~names~~ names is Erika, Verónica, Paula and my ~~Ad~~ Yes you are my friend pls ~~mi~~ ~~yes~~ I yes Best wishes Almodena.

Este ejercicio se codificaría con un CÓDIGO 1, puesto que hay fórmulas de despedida pero no de saludo inicial.

2.2. Cantidad D4PI2301EE06	La cantidad de información aportada es insuficiente.	Aporta una cantidad de información suficiente, aunque a veces puede olvidar algún detalle.	Aporta una cantidad de información suficiente.
-------------------------------	--	--	--

Ejemplo:

MY name'S ENMANUEL I'm 10 years old. I'm 5th grade
and i go to school in LES ARTS. This is a
city in the west of ESPAÑA, approximately
4 hours. from Madrid - the CAPITAL CITY.

CÓDIGO 0. Además de una cantidad insuficiente, en el marco se indica que, si se presenta un modelo, **cuando haya frases completas copiadas literalmente del mismo sin sustitución de aquellos aspectos solicitados**, estas no se contabilizarán.

NIVELES DE ESPECIFICACIÓN	COMPETENCIA PRAGMÁTICA		
	CÓDIGO 0	CÓDIGO 1	CÓDIGO 2
3.1. Coherencia y cohesión D4PI2301EE07	Se expresa de forma desordenada y confusa.	Parte de la información se expresa de forma desordenada, pero se entiende el sentido global.	Se expresa de forma ordenada y clara.

Ejemplo:

In live Spain my dad is te Morocco and my Mom. My Mom
speaks Morocco and Spain and my Dad Morocco and Spain.

CÓDIGO 0. Se expresa de una forma muy desordenada y confusa.

D4PI2301EE08	No utiliza conjunciones.	Es capaz de usar alguna conjunción.	Usa un abanico de nexos muy sencillos.
Conjunciones y nexos que se esperan del alumnado en el nivel: <i>and, but, or, because.</i>			

D4PI2301EE09	Responde con unidades que carecen de sentido completo.	Responde generalmente a nivel de palabra o sintagma, pero puede que también produzca a mayor nivel proposicional.	Responde a nivel de palabra, sintagma o mayor nivel proposicional.
--------------	--	---	--

Ejemplo:

Let me tell you about my family. I live
 you mum and your dad, you sister.
 We live in (Italy) Paris. My mum's name
 is ...

CÓDIGO 0. La construcción de la frase es incoherente.

Matrices de especificaciones

		Procesos cognitivos				
	Localizar y obtener información	Realizar inferencias directas	Integrar e interpretar ideas o informaciones	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones		
Comprensión oral	D4PI2302CO01 D4PI2302CO02 D4PI2302CO03 D4PI2302CO11 D4PI2310CO01 D4PI2310CO02 D4PI2310CO03	D4PI2302CO05 D4PI2302CO06 D4PI2302CO08 D4PI2310CO05 D4PI2310CO06	D4PI2302CO09 D4PI2310CO04 D4PI2310CO07 D4PI2310CO08 D4PI2310CO10	D4PI2302CO10	40%	
	16 %	12 %	10 %	2 %	40%	
Comprensión escrita	15,55 % D4PI2304CE01 D4PI2304CE03 D4PI2304CE04 D4PI2305CE01 D4PI2305CE02 D4PI2305CE03 D4PI2305CE04	D4PI2304CE05 D4PI2304CE06 D4PI2304CE07 D4PI2305CE05 D4PI2305CE06	D4PI2304CE08 D4PI2304CE09 D4PI2305CE07 D4PI2305CE11	D4PI2304CE10 D4PI2305CE10	40%	
	16%	12 %	10 %	2 %	40%	
	15,55 %	11,11 %	11,11 %	2,22 %	39,99 %	
	15,55 %	11,11 %	8,88 %	4,44 %	39,98 %	

	Propiedades textuales			
	Competencia lingüística	Competencia sociolingüística	Competencia pragmática	
Expresión escrita	D4PI2301EE01 D4PI2301EE02 D4PI2301EE03 D4PI2301EE04	D4PI2301EE05 D4PI2301EE06	D4PI2301EE07 D4PI2301EE08 D4PI2301EE09	
	7 %	6 %	7 %	20%
	8,88 %	4,44 %	6,66 %	19,98 %



<i>País</i>		<i>CCAA</i>		<i>N</i>	<i>Centro</i>			<i>Grupo</i>		<i>Alumno</i>	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Extranjera: Francés

Comprensión oral y escrita

CURSO 2023-2024

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:

Ejercicio de ejemplo 1

Combien de mois y a-t-il dans une année ? Choisissez la bonne réponse.

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

Si decides cambiar una respuesta, 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.

Ejercicio de ejemplo 1

Combien de mois y a-t-il dans une année ? Choisissez la bonne réponse.

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

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

Ejercicio de ejemplo 2

Marquez les phrases suivantes VRAI (V) ou FAUX (F)

	V	F
Une année a douze mois.	X	
Une année a dix-sept mois.		X

Si decides cambiar una respuesta, tacha la X en la respuesta que quieres no marcar y escribe X en la otra casilla.

Mira este ejemplo en el que en la segunda afirmación se había seleccionado la opción «Verdadero» y se ha cambiado por «Falso»:

Ejercicio de ejemplo 2

Marquez les phrases suivantes VRAI (V) ou FAUX (F)

	True	False
Une année a douze mois.	X	
Une année a dix-sept mois.	X	X

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Un pique-nique mouillé



Leer 2 minutos



Escuchar



1 minuto



Escuchar



Repasar

Rachelle et ses deux amis décident de partir en pique-nique et de profiter d'une journée à l'extérieur...

D4PF2302CO01

- 01.** Nous sommes...
- A. dimanche
 - B. mardi
 - C. samedi
 - D. vendredi

D4PF2302CO02

- 02.** Qui est Ecko ?
- A. Le chat de Rachelle
 - B. Le chien de Rachelle
 - C. L'ami(e) de Rachelle
 - D. Le père de Rachelle

D4PF2302CO03

- 03.** Où est-ce que les trois amis veulent prendre le repas ?
- A. Loin de la rivière
 - B. À côté de la rivière
 - C. Entre la rivière et un arbre
 - D. Sur un bateau dans la rivière

D4PF2302CO05

- 04.** Quels aliments et boissons les enfants emportent-ils à leur pique-nique ?
- A. Sandwichs, cerises, eau
 - B. Nouilles, chips, milkshake
 - C. Pizza, cacahuètes, limonade
 - D. Biscuits, bananes, jus d'orange

D4PF2302CO11

- 05.** Qui emmène une corde à sauter au pique-nique ?
- A. Ecko
 - B. Rachelle
 - C. Suzanne
 - D. Tom

D4PF2302CO06

- 06.** Où mettent-ils les sacs ? Sur...
- A. l'herbe
 - B. les vélos
 - C. la serviette
 - D. la couverture

D4PF2302CO08

- 07.** Le texte est un / une...
- A. poème
 - B. dialogue
 - C. narration
 - D. liste de courses

D4PF2302CO09

- 08.** Quelle expression est mentionnée dans l'enregistrement pour exprimer que les enfants sont très heureux ?
- A. «Nous voyons rouge»
 - B. «Nous sommes sur les bras»
 - C. «Nous en avons marre de»
 - D. «Nous sommes aux anges»

D4PF2302CO10

- 09.** Le titre *Un pique-nique mouillé* décrit le sens du texte parce que...
- A. les enfants oublient leur repas à la maison
 - B. les gens ont toujours des pique-niques à la maison
 - C. ils trouvent une grande maison à la campagne pour leur pique-nique
 - D. quand il commence à pleuvoir, les enfants rentrent ensemble chez eux

Qu'est-ce qui passe au cinéma ?



Leer 2 minutos



Escuchar



1 minuto



Escuchar



Repasar

D4PF2310CO01

- 10.** Élise se sent...
- A. bien, mais un peu malade
 - B. bien, mais un peu ennuyée
 - C. bien, mais elle a des devoirs à faire
 - D. bien, mais elle doit rendre visite à sa grand-mère

D4PF2310CO02

- 11.** *Pistolets et police* est...
- A. un western
 - B. un film d'action
 - C. une comédie romantique
 - D. un film de science-fiction

D4PF2310CO03

- 12.** Le film d'horreur a...
- A. du sang
 - B. des couteaux
 - C. des monstres
 - D. des extraterrestres

D4PF2310CO04

- 13.** Jean déteste...
- A. les westerns
 - B. les films d'horreur
 - C. les comédies romantiques
 - D. les films de science-fiction

D4PF2310CO05

- 14.** Ils décident de voir...
- A. un western
 - B. un film d'horreur
 - C. une comédie romantique
 - D. un film de science-fiction

D4PF2310CO06

15. À quelle heure est le film ?
- A. À 18 heures
 - B. À 19 heures
 - C. À 18 heures et demie
 - D. À 19 heures et demie

D4PF2310CO07

16. Lequel est différent ?
- A. Cinéma
 - B. Film d'horreur
 - C. Science-fiction
 - D. Comédie romantique

D4PF2310CO08

17. Le texte est...
- A. un poème
 - B. une narration
 - C. une description
 - D. une conversation

D4PF2310CO10

18. *Qu'est-ce qui passe au cinéma ?* signifie...
- A. Quels films sont célèbres ?
 - B. Qui est-ce qui passe par le cinéma ?
 - C. Quels événements se passent au cinéma ?
 - D. Quels sont les films qu'on peut voir au cinéma ?

S'amuser avec prudence

Examinez ces informations. **Lisez** attentivement le texte et **répondez** aux questions.

Suzanne est une nouvelle élève canadienne de quatrième année. Elle participe à un programme d'échange d'étudiants et elle nous parle du Canada. Elle a réalisé une affiche avec quelques photos de sa ville natale près des montagnes Rocheuses en Alberta (Canada). Elle y inclut également des informations sur ses sports d'hiver préférés.

Je m'appelle Suzanne.
J'ai dix ans. J'habite à Banff. Banff est un petit village du parc national de Banff en Alberta (Canada), au bord des montagnes



Il fait très froid et nous avons beaucoup de neige en hiver. J'adore ça ! J'aime jouer dans la neige et faire un bonhomme de neige.

J'aime aussi skier en montagne ou patiner sur les lacs lorsqu'ils sont gelés. J'adore aussi faire de la randonnée avec mes grands-parents donc je n'ai pas peur.

J'adore skier !



Tout à l'heure, nous montons les montagnes vers le lac. Chut... Écoute... C'est quoi ce bruit ? Oh mon Dieu ! C'est le rugissement d'un grizzly ! C'est tellement effrayant ! Que pouvons-nous faire ?

- Ne vous inquiétez pas ! Ne courez pas, revenez lentement et calmement ", dit doucement grand-père.
- Tu as raison ! L'ours s'en va ! Cool ! Nous sommes en sécurité maintenant ", dit Suzanne.



Mais il faut aussi faire attention à la randonnée en montagne et au patinage sur les lacs. Ça peut être dangereux ! Vous pouvez tomber dans l'eau si la surface se fissure.

D4PF2304CE01

- 19.** Quelle est l'idée principale du texte ?
- A. La météo et la faune au parc national de Yellowstone
 - B. La météo et la nature au parc national du Grand Canyon
 - C. La météo et les activités hivernales dans un parc national canadien
 - D. La météo et les activités printanières dans un parc national australien

D4PF2304CE03

- 20.** Que doivent-ils faire s'ils voient un ours ?
- A. Ils doivent courir
 - B. Ils doivent rester calmes
 - C. Ils doivent arrêter l'ours
 - D. Ils doivent courir aussi vite qu'ils le peuvent

D4PF2304CE04

- 21.** Quel est le cadre de ce texte ?
- A. La plage
 - B. Les montagnes
 - C. Une grande ville
 - D. Un centre sportif

D4PF2304CE05

- 22.** Ces déclarations sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Marquez avec un X.

Déclarations	V	F
1. Suzanne a 13 ans		
2. Suzanne vit en Angleterre		
3. Le rugissement de l'ours lui fait peur		
4. Suzanne adore faire de la randonnée avec des adultes		

D4PF2304CE06

- 23.** Quel est le synonyme d'effrayant ?
- A. Heureux
 - B. Misérable
 - C. Inquiétant
 - D. Sophistiqué

D4PF2304CE07

- 24.** Quel genre d'activités Suzanne peut-elle pratiquer dans les Montagnes Rocheuses (intérieur du Canada) en hiver ?
- A. Ski, randonnée et patinage
 - B. Natation, plongée et pêche en mer
 - C. Bains de soleil, surf et planche à voile dans la mer
 - D. Faire des châteaux de sable, chercher des coquillages et faire du kitesurf dans l'océan

D4PF2304CE08

- 25.** Lisez cette phrase : ***Mais, nous devons aussi faire attention à la randonnée en montagne et au patinage sur les lacs. Ça peut être dangereux !*** Que signifie «dangereux» ?
- A. C'est facile
 - B. C'est risqué
 - C. C'est amusant
 - D. C'est ennuyeux

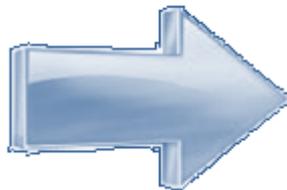
D4PF2304CE09

- 26.** Quelle affirmation est VRAIE ?
- A. Suzanne vit en France
 - B. Suzanne aime nager dans l'eau froide
 - C. Vous pouvez patiner sur les lacs en été
 - D. Vous devez être prudent car les ours vivent dans les montagnes

D4PF2304CE10

- 27.** ***S'amuser avec prudence*** est un bon titre car...
- A. Les ours sont des animaux adorables
 - B. Les sports d'hiver sont très amusants
 - C. Tu dois faire attention quand tu t'amuses
 - D. Les enfants sont toujours prudents lorsqu'ils font du sport

Pasa a la página siguiente



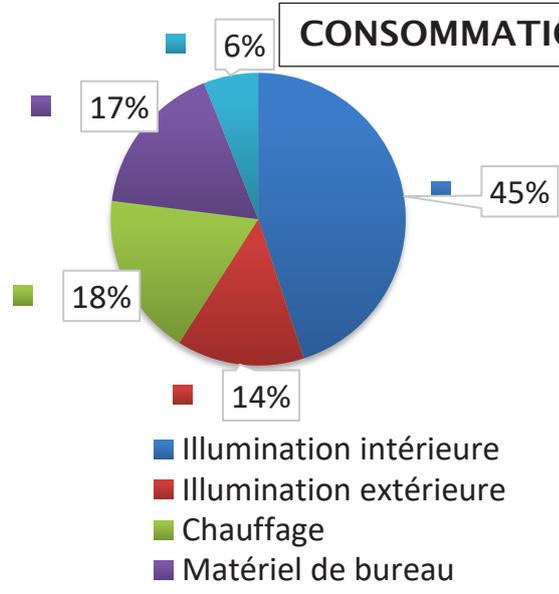
Consommation d'énergie à l'école

Examinez ces informations. **Lisez** attentivement le texte et **répondez** aux questions.

Salut ! Je m'appelle Ampoule scolaire.
Je suis dans toutes les écoles.



Nous utilisons de l'énergie à l'école tous les jours. L'économie d'énergie est très importante. Pensez à la quantité d'énergie que nous consommons ! Votre aide est comme une goutte d'eau dans l'océan, mais cela fera une grande différence si tous les enfants des écoles travaillent ensemble.



FACTURE D'ÉNERGIE DE L'ÉCOLE	PRIX
ILLUMINATION INTÉRIEURE	638,64 euros
ILLUMINATION EXTÉRIEURE	158,44 euros
CHAUFFAGE	203,34 euros
MATÉRIEL DE BUREAU	229,87 euros
RÉFRIGÉRATION	75,16 euros
TOTAL	1305,45 euros

Voici quelques conseils que votre école peut suivre pour réduire sa consommation d'énergie :

<p>Utilisez la lumière naturelle lorsque cela est possible.</p>	<p>Éteignez les lumières lorsque vous quittez la pièce.</p>	<p>Éteignez les appareils électroniques lorsque vous ne les utilisez pas.</p>
<p>Gardez les fenêtres fermées lorsque le chauffage est allumé.</p>	<p>Utilisez des lampes à faible consommation d'énergie.</p>	<p>Lavez-vous les mains à l'eau froide.</p>

D4PF2305CE01

- 28.** Quelle est l'idée principale du texte ?
- A. Économiser de l'énergie est risqué
 - B. Nous ne devons pas économiser d'énergie
 - C. Nous ne devons pas éteindre les lumières à l'école
 - D. Soyez conscients de l'importance d'économiser de l'énergie.

D4PF2305CE02

- 29.** Choisissez vrai (V) ou faux (F). Marquez avec un X.

Déclarations	V	F
1. Économiser de l'énergie a peu d'importance		
2. L'école a dépensé 229,87 € en matériel de bureau		
3. Laissez les fenêtres ouvertes lorsque le chauffage est allumé		
4. Les ampoules électriques ne sont présentes que dans certaines écoles		

D4PF2305CE03

- 30.** Quel est le bon contexte du texte ?
- A. Une école et sa consommation d'énergie en un an
 - B. Un musée et le nombre de visiteurs dans une journée
 - C. Une bibliothèque et sa consommation d'eau en deux mois
 - D. Une maison et sa consommation d'énergie en une semaine

D4PF2305CE04

- 31.** Que signifie «réduire la consommation d'énergie» ?
- A. Utiliser plus d'énergie
 - B. Utiliser moins d'énergie
 - C. Utiliser la même d'énergie
 - D. Utiliser beaucoup d'énergie

D4PF2305CE05

- 32.** Sélectionnez le bon ordre pour les informations dans le texte :
- A. Consommation/information/introduction/conseils
 - B. Introduction/information/consommation/conseils
 - C. Conseils/introduction/consommation/informations
 - D. Introduction/conseils/consommation/informations

D4PF2305CE06

33. Une ampoule électrique est...
- A. un dispositif d'interaction avec un ordinateur
 - B. un appareil connecté à un téléphone pour l'écoute
 - C. un appareil que nous utilisons pour communiquer avec nos amis
 - D. un appareil que nous utilisons pour convertir l'électricité en lumière

D4PF2305CE07

34. Quand nous économisons de l'énergie...
- A. nous ne faisons aucun bien à la planète
 - B. nous nous soucions de l'environnement
 - C. cela n'a pas d'impact sur l'environnement
 - D. nous ne nous soucions pas de l'environnement

D4PF2305CE08

35. Qu'est-ce qu'une lampe *économique en énergie* ?
- A. Une lampe qui pollue
 - B. Une lampe qui coûte très cher
 - C. Une lampe qui est bonne pour l'environnement
 - D. Une lampe qui ne tient pas compte de l'environnement

D4PF2305CE10

36. Comment le titre reflète-t-il l'idée principale du texte ?
- A. Il reflète l'utilisation du chauffage
 - B. Il reflète l'utilisation d'appareils électroniques
 - C. Il reflète la consommation d'électricité de l'école
 - D. Cela reflète l'importance de garder les fenêtres ouvertes

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!





País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Extranjera: Francés

Expresión escrita

CURSO 2023-2024

En esta actividad vas a escribir un texto. A continuación, te daremos algunas indicaciones sobre cómo debes hacerlo:

- **Organiza** primero en un **borrador** lo que quieres escribir.
- **Evita** las repeticiones (*Le garçon.... Le garçon...*). Utiliza pronombres, sinónimos, etc.
- **Utiliza** conectores para unir ideas: *et, parce que, mais...*
- **Secuencia** las ideas cuando sea necesario: *D'abord, après,...*
- Usa adecuadamente **signos de puntuación**: punto y seguido para separar frases, punto y aparte para separar párrafos y comas cuando sea necesario.
- Utiliza un **vocabulario apropiado** a las tareas.
- Evita las **faltas de ortografía**: pon mucha atención y repasa el texto cuando hayas terminado.
- **Escribe** con **letra clara** y **cuida** la presentación: no realices borrones y respeta los márgenes.
- **Evita** tachaduras o tachones. En caso de que tengas que tachar alguna palabra hazlo discretamente usando paréntesis.

Ejercicio con corrección

Ejemplo con corrección

Mon fruit préféré est l'ananas.



Mon fruit préféré est (l'ananas) la mangue.

- Si quieres cambiar algo pero no tienes espacio, **tacha** lo que quieres quitar y escribe arriba, con claridad, lo que quieres añadir a tu texto.

Ejemplo con corrección

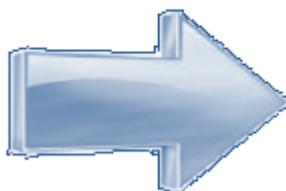
Mon fruit préféré est l'ananas.



le melon

Mon fruit préféré est (l'ananas), mais je n'en mange presque jamais.

Pasa a la página siguiente



Présentation par e-mail

Regardez cet e-mail d'Aidan :

Salut ! Comment vas-tu ?

Je m'appelle Aidan et j'ai 10 ans. Je suis en 4^{ème} année et je vais à l'école à Galway. C'est une ville de l'ouest de l'Irlande, à environ 200 km. de Dublin —la capitale.

J'étudie l'irlandais à l'école, mais je parle généralement anglais avec mes amis et ma famille. L'irlandais et l'anglais sont toutes deux des langues officielles de la République d'Irlande.

J'aime nager, jouer au tennis et au *hurling*, un sport typique en Irlande. J'aime aussi jouer aux jeux-vidéos avec mon frère Seán. J'ai un lapin de compagnie, Juno.

Veux-tu être mon ami ? Écris-moi bientôt.

Meilleurs vœux,

Aidan

↩ Reply

↪ Forward

Écris un e-mail similaire à Aidan pour te présenter. Pense à ces questions :

Quel est ton nom ? Quel âge as-tu ? Où habites tu ? Quelles langues parles-tu et étudies-tu ? Quels sont tes loisirs ? As-tu un animal de compagnie ? As-tu des frères et sœurs ?

Écris entre 100 et 120 mots.



GUÍA DE CODIFICACIÓN

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de
Lengua Extranjera: Francés

CURSO 2023-2024

ÍNDICE

Introducción

Comprensión de textos orales (Un pique-nique mouillé)

Comprensión de textos orales (Qu'est-ce qui passe au cinéma?)

Comprensión de textos escritos (S'amuser avec prudence)

Comprensión de textos escritos (Consommation d'énergie à l'école)

Expresión escrita (Présentation par e-mail)

Rúbrica para codificar la expresión escrita

Matrices de especificaciones

Introducción

Esta *Guía de codificación* complementa la prueba de evaluación de las competencias específicas de Lengua Extranjera (Francés) que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, facilitada además a las comunidades autónomas que la han solicitado. Esta prueba la realizan todos nuestros alumnos y alumnas que cursan 4.º EP, y permite la elaboración de un informe individual en un importante momento de su vida académica, justo antes de iniciar los cursos finales de etapa. Esta evaluación, cuya función es informativa, formativa y orientadora para los centros educativos, el profesorado, el alumnado, las familias y el conjunto de la comunidad educativa, presenta unidades evaluativas (estímulos e ítems) que se han diseñado a partir de un marco de evaluación común (documento técnico que explica, entre otras cuestiones, qué se va a evaluar y cómo) elaborado gracias al trabajo conjunto desarrollado por el personal técnico de las comunidades autónomas y del MEFP, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área o materia, a partir de las cuales se han diseñado las unidades que aparecen en esta guía que busca medir, a través de un proceso de codificación y el posterior análisis de estos datos, las competencias específicas de Lengua Extranjera (Francés) de 4.º EP, en varios niveles de complejidad y en diferentes contextos.

Desde el INEE esperamos que esta guía aporte un recurso educativo abierto, útil y accesible a la comunidad educativa.

Comprensión de textos orales (*Un pique-nique mouillé*)**TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO**

Salut ! Je m'appelle Rachelle. Je viens de Brighton. C'est un vendredi matin fantastique, et nous voulons passer une journée ensemble à l'extérieur.

Il fait chaud. Mes amis, Tom et Suzanne, décident d'aller pique-niquer. Mon chien, Ecko, est avec nous. C'est notre premier pique-nique, et nous sommes aux anges !

Nous voulons prendre un repas au bord de la rivière. Tout d'abord, nous prenons nos vélos et partons à la campagne.

Nous avons tous les trois des sandwiches, des collations et des fruits comme des fraises et des cerises. Pour boire, nous avons des canettes de limonade et de l'eau.

En plus, nous avons des jeux. Tom a un ballon ; Suzanne a une corde à sauter et j'ai des cartes.

Quand nous avons trouvé l'endroit idéal pour notre pique-nique, nous jouons avec le ballon et... Waouh, Ecko saute dans l'eau !

Ensuite, nous mettons nos sacs sur la couverture de pique-nique, et nous profitons de notre pique-nique ensemble.

Mais soudain, il se met à pleuvoir abondamment. Nous devons rentrer ! Nous sommes tristes au début, mais finalement, nous sommes tellement heureux de manger notre repas à la maison, car nous pouvons passer du temps ensemble en tant qu'amis !

Código de ítem	D4PF2302CO01
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Identifica el entorno (tiempo y lugar) en el que se sitúa el texto.
Contexto	Social
Enunciado	Nous sommes... A. dimanche B. mardi C. samedi D. vendredi
Respuesta correcta	D. vendredi
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO02
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.
Contexto	Social
Enunciado	Qui est Ecko ? A. Le chat de Rachelle B. Le chien de Rachelle C. L'ami(e) de Rachelle D. Le père de Rachelle
Respuesta correcta	B. Le chien de Rachelle
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO03
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.6. Reconoce palabras, enunciados o textos desde un punto de vista lingüístico.
Contexto	Social
Enunciado	Où est-ce que les trois amis veulent prendre le repas ? A. Loin de la rivière B. À côté de la rivière C. Entre la rivière et un arbre D. Sur un bateau dans la rivière
Respuesta correcta	B. À côté de la rivière
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO05
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.3. Infiere aspectos socioculturales más significativos relativos a las costumbres y vida cotidiana de países donde se habla la lengua extranjera.
Contexto	Social
Enunciado	Quels aliments et boissons les enfants emportent-ils à leur pique-nique ? A. Sandwichs, cerises, eau B. Nouilles, chips, milkshake C. Pizza, cacahuètes, limonade D. Biscuits, bananes, jus d'orange
Respuesta correcta	A. Sandwichs, cerises, eau
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO11
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.3. Reconoce la estructura de un texto (partes, secuencia) con apoyo visual.
Contexto	Social
Enunciado	Qui emmène une corde à sauter au pique-nique ? A. Ecko B. Rachelle C. Suzanne D. Tom
Respuesta correcta	C. Suzanne
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO06
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.4. Infiere léxico habitual.
Contexto	Social
Enunciado	Où mettent-ils les sacs ? Sur... A. l'herbe B. les vélos C. la serviette D. la couverture
Respuesta correcta	D. la couverture
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO08
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.6. Selecciona un léxico habitual sobre temas cercanos a la experiencia del alumno.
Contexto	Social
Enunciado	Le texte est un / une... A. poème B. dialogue C. narration D. liste de courses
Respuesta correcta	C. narration
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO09
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.2. Deduce la finalidad del texto.
Contexto	Social
Enunciado	Quelle expression est mentionnée dans l'enregistrement pour exprimer que les enfants sont très heureux ? A. «Nous voyons rouge» B. «Nous sommes sur les bras» C. «Nous en avons marre de» D. «Nous sommes aux anges»
Respuesta correcta	D. «Nous sommes aux anges»
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2302CO10
Un pique-nique mouillé	
Proceso cognitivo	4. Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.2. Valora la adecuación del título de acuerdo con la idea principal.
Contexto	Social
Enunciado	<p>Le titre <i>Un pique-nique mouillé</i> décrit le sens du texte parce que...</p> <p>A. les enfants oublient leur repas à la maison</p> <p>B. les gens ont toujours des pique-niques à la maison</p> <p>C. ils trouvent une grande maison à la campagne pour leur pique-nique</p> <p>D. quand il commence à pleuvoir, les enfants rentrent ensemble chez eux</p>
Respuesta correcta	D. quand il commence à pleuvoir, les enfants rentrent ensemble chez eux
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Comprensión de textos orales (*Qu'est-ce qui passe au cinéma?*)

TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO

Jean : Salut, Élise. Comment vas-tu ?

Élise : Salut, Jean. Je vais bien mais j'ai beaucoup de devoirs.

Jean : Moi aussi, mais voudrais-tu venir avec nous au cinéma ce soir ?

Élise : Qui ça " nous " ?

Jean : Moi, Jennifer, Arthur et Sam.

Élise : D'accord, et quel est le film ?

Jean : Nous ne savons pas. Nous ne pouvons pas décider. Il y a ce nouveau film d'action, *Pistolets et police*.

Élise : Non, non, non ! Je n'aime pas les films d'action.

Jean : D'accord, eh bien, il y a un film d'horreur avec des monstres effrayants.

Élise : Oh, pas de monstres, s'il te plaît ! Et une comédie romantique ?

Jean : Une comédie romantique ?

Élise : Tu sais, une comédie romantique, quand une fille rencontre un garçon...

Jean : Quoi ? Vraiment ? Non, je déteste les films romantiques.

Élise : Eh bien, il y en a un nouveau qui passe au cinéma maintenant, *Rencontres extraterrestres*.

Jean : D'accord, j'aime la science-fiction. Allons voir ça.

Élise : D'accord, je vais demander aux autres s'ils aiment la science-fiction.

Jean : À quelle heure est le film ?

Élise : À 19 heures. Retrouvons-nous à 18 heures 30 devant le cinéma.

Jean : D'accord. À plus tard.

Élise : Au revoir.

Código de ítem	D4PF2310CO01
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.
Contexto	Social
Enunciado	Élise se sent... A. bien, mais un peu malade B. bien, mais un peu ennuyée C. bien, mais elle a des devoirs à faire D. bien, mais elle doit rendre visite à sa grand-mère
Respuesta correcta	C. bien, mais a des devoirs à faire
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2310CO02
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.6. Reconoce palabras, enunciados o textos desde un punto de vista lingüístico.
Contexto	Social
Enunciado	<i>Pistolets et police est...</i> A. un western B. un film d'action C. une comédie romantique D. un film de science-fiction
Respuesta correcta	B. un film d'action
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2310CO03
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.10. Identifica patrones elementales culturales propios de la lengua extranjera.
Contexto	Social
Enunciado	Le film d'horreur a... A. du sang B. des couteaux C. des monstres D. des extraterrestres
Respuesta correcta	C. des monstres
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2310CO04
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.4. Interpreta datos e información relevante del texto.
Contexto	Social
Enunciado	Jean déteste... A. les westerns B. les films d'horreur C. les comédies romantiques D. les films de science-fiction
Respuesta correcta	C. les comédies romantiques
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2310CO05
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.3. Infiere aspectos socioculturales más significativos relativos a las costumbres y vida cotidiana de países donde se habla la lengua extranjera.
Contexto	Social
Enunciado	<p>Ils décident de voir...</p> <p>A. un western B. un film d'horreur C. une comédie romantique D. un film de science-fiction</p>
Respuesta correcta	D. un film de science-fiction
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PF2310CO06
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.5. Infiere información básica sobre aspectos socioculturales.
Contexto	Social
Enunciado	<p>À quelle heure est le film ?</p> <p>A. À 18 heures B. À 19 heures C. À 18 heures et demie D. À 19 heures et demie</p>
Respuesta correcta	B. À 19 heures
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PF2310CO07
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.1. Deduce la función comunicativa adecuada al ámbito y contexto.
Contexto	Social
Enunciado	Lequel est différent ? A. Cinéma B. Film d'horreur C. Science-fiction D. Comédie romantique
Respuesta correcta	A. Cinéma
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2310CO08
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.2. Deduce la finalidad del texto.
Contexto	Social
Enunciado	Le texte est... A. un poème B. une narration C. une description D. une conversation
Respuesta correcta	D. une conversation
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2310CO10
Qu'est-ce qui passe au cinéma?	
Proceso cognitivo	4. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Deduce significados de términos o expresiones desconocidas a partir del contexto.
Contexto	Social
Enunciado	<i>Qu'est-ce qui passe au cinéma ?</i> signifie... A. Quels films sont célèbres ? B. Qui est-ce qui passe par le cinéma ? C. Quels événements se passent au cinéma ? D. Quels sont les films qu'on peut voir au cinéma ?
Respuesta correcta	D. Quels sont les films qu'on peut voir au cinéma ?
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Comprensión de textos escritos (*S'amuser avec prudence*)

Código de ítem	D4PF2304CE01
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.2. Reconoce la idea principal de un texto con apoyo visual.
Contexto	Social
Enunciado	Quelle est l'idée principale du texte ? A. La météo et la faune au parc national de Yellowstone B. La météo et la nature au parc national du Grand Canyon C. La météo et les activités hivernales dans un parc national canadien D. La météo et les activités printanières dans un parc national australien
Respuesta correcta	C. La météo et les activités hivernales dans un parc national canadien
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2304CE03
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.
Contexto	Social
Enunciado	Que doivent-ils faire s'ils voient un ours ? A. Ils doivent courir B. Ils doivent rester calmes C. Ils doivent arrêter l'ours D. Ils doivent courir aussi vite qu'ils le peuvent
Respuesta correcta	B. Ils doivent rester calmes
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2304CE04
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Identifica el entorno (tiempo y lugar) en el que se sitúa el texto.
Contexto	Social
Enunciado	<p>Quel est le cadre de ce texte ?</p> <p>A. La plage B. Les montagnes C. Une grande ville D. Un centre sportif</p>
Respuesta correcta	B. Les montagnes
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PF2304CE05															
S'amuser avec prudence																
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas															
Indicador de logro	2.2. Relaciona el contenido del texto con la temática propuesta.															
Contexto	Social															
Enunciado	<p>Ces déclarations sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Marquez avec un X.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Déclarations</th> <th style="text-align: center;">V</th> <th style="text-align: center;">F</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Suzanne a 13 ans</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2. Suzanne vit en Angleterre</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>3. Le rugissement de l'ours lui fait peur</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>4. Suzanne adore faire de la randonnée avec des adultes</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Déclarations	V	F	1. Suzanne a 13 ans	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. Suzanne vit en Angleterre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. Le rugissement de l'ours lui fait peur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. Suzanne adore faire de la randonnée avec des adultes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déclarations	V	F														
1. Suzanne a 13 ans	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
2. Suzanne vit en Angleterre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
3. Le rugissement de l'ours lui fait peur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
4. Suzanne adore faire de la randonnée avec des adultes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Respuesta correcta	F, F, V, V															
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>															

Código de ítem	D4PF2304CE06
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.4. Infiere léxico habitual.
Contexto	Social
Enunciado	Quel est le synonyme d' <i>effrayant</i> ? A. Heureux B. Misérable C. Inquiétant D. Sophistiqué
Respuesta correcta	C. Inquiétant
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2304CE07
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.5. Infiere información básica sobre aspectos socioculturales.
Contexto	Social
Enunciado	Quel genre d'activités Suzanne peut-elle pratiquer dans les Montagnes Rocheuses (intérieur du Canada) en hiver ? A. Ski, randonnée et patinage B. Natation, plongée et pêche en mer C. Bains de soleil, surf et planche à voile dans la mer D. Faire des châteaux de sable, chercher des coquillages et faire du kitesurf dans l'océan
Respuesta correcta	A. Ski, randonnée et patinage
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2304CE08
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Deduce el significado de términos o expresiones conocidas a través del contexto.
Contexto	Social
Enunciado	Lisez cette phrase : <i>Mais, nous devons aussi faire attention à la randonnée en montagne et au patinage sur les lacs. Ça peut être dangereux !</i> Que signifie «dangereux» ? A. C'est facile B. C'est risqué C. C'est amusant D. C'est ennuyeux
Respuesta correcta	B. C'est risqué
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2304CE09
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.12. Distingue entre hechos reales y fantásticos.
Contexto	Social
Enunciado	Quelle affirmation est VRAIE ? A. Suzanne vit en France B. Suzanne aime nager dans l'eau froide C. Vous pouvez patiner sur les lacs en été D. Vous devez être prudent car les ours vivent dans les montagnes
Respuesta correcta	D. Vous devez être prudent car les ours vivent dans les montagnes
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2304CE010
S'amuser avec prudence	
Proceso cognitivo	4. Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.2. Valora la adecuación del título de acuerdo con la idea principal.
Contexto	Social
Enunciado	<p><i>S'amuser avec prudence</i> est un bon titre car...</p> <p>A. Les ours sont des animaux adorables</p> <p>B. Les sports d'hiver sont très amusants</p> <p>C. Tu dois faire attention quand tu t'amuses</p> <p>D. Les enfants sont toujours prudents lorsqu'ils font du sport</p>
Respuesta correcta	C. Tu dois faire attention quand tu t'amuses
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Comprensión de textos escritos (*Consommation d'énergie à l'école*)

Código de ítem	D4PF2305CE01
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.1. Reconoce la idea principal de un texto con apoyo visual.
Contexto	Educativo
Enunciado	Quelle est l'idée principale du texte ? A. Économiser de l'énergie est risqué B. Nous ne devons pas économiser d'énergie C. Nous ne devons pas éteindre les lumières à l'école D. Soyez conscients de l'importance d'économiser de l'énergie.
Respuesta correcta	D. Soyez conscients de l'importance d'économiser de l'énergie.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2305CE02															
Consommation d'énergie à l'école																
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información															
Indicador de logro	1.4. Localiza ideas concretas o información específica de un texto.															
Contexto	Educativo															
Enunciado	Choisissez vrai (V) ou faux (F). Marquez avec un X. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Déclarations</th> <th style="text-align: center;">V</th> <th style="text-align: center;">F</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Économiser de l'énergie a peu d'importance</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2. L'école a dépensé 229,87 € en matériel de bureau</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>3. Laissez les fenêtres ouvertes lorsque le chauffage est allumé</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>4. Les ampoules électriques ne sont présentes que dans certaines écoles</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Déclarations	V	F	1. Économiser de l'énergie a peu d'importance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. L'école a dépensé 229,87 € en matériel de bureau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. Laissez les fenêtres ouvertes lorsque le chauffage est allumé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4. Les ampoules électriques ne sont présentes que dans certaines écoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déclarations	V	F														
1. Économiser de l'énergie a peu d'importance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
2. L'école a dépensé 229,87 € en matériel de bureau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
3. Laissez les fenêtres ouvertes lorsque le chauffage est allumé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
4. Les ampoules électriques ne sont présentes que dans certaines écoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Respuesta correcta	F, V, F, F															
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta															

Código de ítem	D4PF2305CE03
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Identifica el entorno (tiempo y lugar) en el que se sitúa el texto.
Contexto	Educativo
Enunciado	<p>Quel est le bon contexte du texte ?</p> <p>A. Une école et sa consommation d'énergie en un an</p> <p>B. Un musée et le nombre de visiteurs dans une journée</p> <p>C. Une bibliothèque et sa consommation d'eau en deux mois</p> <p>D. Une maison et sa consommation d'énergie en une semaine</p>
Respuesta correcta	A. Une école et sa consommation d'énergie en un an
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PF2305CE04
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	1. Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.6. Reconoce palabras, enunciados o textos desde un punto de vista lingüístico.
Contexto	Educativo
Enunciado	<p>Que signifie «réduire la consommation d'énergie» ?</p> <p>A. Utiliser plus d'énergie</p> <p>B. Utiliser moins d'énergie</p> <p>C. Utiliser la même d'énergie</p> <p>D. Utiliser beaucoup d'énergie</p>
Respuesta correcta	B. Utiliser moins d'énergie
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PF2305CE05
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.1. Selecciona el patrón contextual comunicativo que conlleva el texto.
Contexto	Educativo
Enunciado	Sélectionnez le bon ordre pour les informations dans le texte : A. Consommation/information/introduction/conseils B. Introduction/information/consommation/conseils C. Conseils/introduction/consommation/informations D. Introduction/conseils/consommation/informations
Respuesta correcta	B. Introduction/information/consommation/conseils
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2305CE06
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	2. Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.4. Infiere léxico habitual.
Contexto	Educativo
Enunciado	Une ampoule électrique est... A. un dispositif d'interaction avec un ordinateur B. un appareil connecté à un téléphone pour l'écoute C. un appareil que nous utilisons pour communiquer avec nos amis D. un appareil que nous utilisons pour convertir l'électricité en lumière
Respuesta correcta	D. un appareil que nous utilisons pour convertir l'électricité en lumière
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2305CE07
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.9. Deduce la idea principal.
Contexto	Educativo
Enunciado	Quand nous économisons de l'énergie... A. nous ne faisons aucun bien à la planète B. nous nous soucions de l'environnement C. cela n'a pas d'impact sur l'environnement D. nous ne nous soucions pas de l'environnement
Respuesta correcta	B. nous nous soucions de l'environnement
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PF2305CE11
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	3. Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Deduce significados de términos o expresiones desconocidas a partir del contexto.
Contexto	Educativo
Enunciado	<p>Qu'est-ce qu'une lampe <i>économique en énergie</i> ?</p> <p>A. Une lampe qui polluent</p> <p>B. Une lampe qui coûte très cher</p> <p>C. Une lampe qui est bonne pour l'environnement</p> <p>D. Une lampe qui ne tient pas compte de l'environnement</p>
Respuesta correcta	C. Une lampe qui est bonne pour l'environnement
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PF2305CE10
Consommation d'énergie à l'école	
Proceso cognitivo	4. Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.2. Valora la adecuación del título de acuerdo con la idea principal.
Contexto	Educativo
Enunciado	<p>Comment le titre reflète-t-il l'idée principale du texte ?</p> <p>A. Il reflète l'utilisation du chauffage</p> <p>B. Il reflète l'utilisation d'appareils électroniques</p> <p>C. Il reflète la consommation d'électricité de l'école</p> <p>D. Cela reflète l'importance de garder les fenêtres ouvertes</p>
Respuesta correcta	C. Il reflète la consommation d'électricité de l'école
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Expresión escrita (*Présentation par e-mail*)

Rúbrica para codificar la expresión escrita

Se codificará **9** en todos los apartados cuando no haya ningún tipo de producción.

Se codificará **0** en todos los apartados cuando:

- La tarea esté mayoritariamente en español
- La producción no se adapte a la tarea requerida
- El número de palabras sea un 30% inferior al mínimo requerido.

NIVELES DE ESPECIFICACIÓN	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA		
	CÓDIGO 0	CÓDIGO 1	CÓDIGO 2
1.1. Gramática D4PF2301EE01	La gramática es deficiente y hace el texto incomprensible.	La gramática es comprensible, aunque puede haber varias interferencias. Se pueden cometer de 4 a 5 errores básicos.	Usa la gramática apropiada, aunque puede haber alguna interferencia. Se pueden cometer de 1 a 3 errores básicos.
1.2. Léxico D4PF2301EE02	La codificación del léxico es deficiente y existen demasiadas invenciones y calcos.	El léxico es comprensible, aunque puede haber varias interferencias.	Usa el léxico apropiado, aunque puede haber alguna interferencia.
1.3. Ortografía D4PF2301EE03	Comete más de 5 faltas ortográficas básicas, incluyendo el uso de mayúsculas.	Comete, como máximo, 5 faltas ortográficas básicas, incluyendo el uso de mayúsculas.	No comete faltas ortográficas.

1.4. Puntuación y estructura del texto: márgenes, párrafos, espacios y tipo de texto (solo en Expresión escrita) D4PF2301EE04	Comete más de 5 faltas de puntuación básicas (puntos finales, comas enumerativas, etc). No se respeta la estructura del texto.	Comete, como máximo, 5 faltas en los signos de puntuación. Respeta parcialmente la estructura.	Utiliza correctamente los signos de puntuación. Se respeta la estructura.
No se penalizará haber realizado un solo párrafo con toda la información en él.			

NIVELES DE ESPECIFICACIÓN	COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA		
	CÓDIGO 0	CÓDIGO 1	CÓDIGO 2
2.1. Adaptación D4PF2301EE05	El alumno apenas utiliza expresiones que se adapten a la pregunta.	La expresión está adaptada parcialmente.	La expresión está adaptada a la pregunta
2.2. Cantidad D4PF2301EE06	La cantidad de información aportada es insuficiente.	Aporta una cantidad de información suficiente, aunque a veces puede olvidar algún detalle.	Aporta una cantidad de información suficiente.

NIVELES DE ESPECIFICACIÓN	COMPETENCIA PRAGMÁTICA		
	CÓDIGO 0	CÓDIGO 1	CÓDIGO 2
3.1. Coherencia y cohesión D4PF2301EE07	Se expresa de forma desordenada y confusa.	Parte de la información se expresa de forma desordenada, pero se entiende el sentido global.	Se expresa de forma ordenada y clara.
D4PF2301EE08	No utiliza conjunciones.	Es capaz de usar alguna conjunción.	Usa un abanico de nexos muy sencillos.
D4PF2301EE09	Responde con unidades que carecen de sentido completo.	Responde generalmente a nivel de palabra o sintagma, pero puede que también produzca a mayor nivel proposicional.	Responde a nivel de palabra, sintagma o mayor nivel proposicional.

Matrices de especificaciones

	Procesos cognitivos				
	Localizar y obtener información	Realizar inferencias directas	Integrar e interpretar ideas o informaciones	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones	
Comprensión oral	D4PF2302CO01 D4PF2302CO02 D4PF2302CO03 D4PF2302CO11 D4PF2310CO01 D4PF2310CO02 D4PF2310CO03	D4PF2302CO05 D4PF2302CO06 D4PF2302CO08 D4PF2310CO05 D4PF2310CO06	D4PF2302CO09 D4PF2310CO04 D4PF2310CO07 D4PF2310CO08 D4PF2310CO10	D4PF2302CO10	
	16 %	12 %	10 %	2 %	40%
	15,6 %	11,1 %	11,1 %	2,2 %	40 %
Comprensión escrita	D4PF2304CE01 D4PF2304CE03 D4PF2304CE04 D4PF2305CE01 D4PF2305CE02 D4PF2305CE03 D4PF2305CE04	D4PF2304CE05 D4PF2304CE06 D4PF2304CE07 D4PF2305CE05 D4PF2305CE06	D4PF2304CE08 D4PF2304CE09 D4PF2305CE07 D4PF2305CE11	D4PF2304CE10 D4PF2305CE10	40%
	16%	12 %	10 %	2 %	40%
	15,6 %	11,1 %	8,9 %	4,4 %	40 %

	Propiedades textuales			
	Competencia lingüística	Competencia sociolingüística	Competencia pragmática	
Expresión escrita	D4PF2301EE01 D4PF2301EE02 D4PF2301EE03 D4PF2301EE04	D4PF2301EE05 D4PF2301EE06	D4PF2301EE07 D4PF2301EE08 D4PF2301EE09	
	7 %	6 %	7 %	20%
	8,9 %	4,4 %	6,7 %	20 %



La evaluación del sistema educativo es un compromiso y una necesidad de cualquier país que aspire a mejorar el complejo proceso de enseñanza-aprendizaje. La información que proporciona una óptima aplicación de pruebas de evaluación constituye una valiosa herramienta para mejorar la toma de decisiones, y un material de interés al que deben tener acceso los profesionales e investigadores de la educación.

«Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º de Educación Primaria. Curso 2023-2024» agrupa, en un solo volumen, las pruebas de evaluación de cada una de las competencias que se aplicaron con carácter censal al alumnado escolarizado en los centros del ámbito de competencia del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (ciudades autónomas de Ceuta y Melilla, centros docentes en el exterior y Centro Integrado de Enseñanzas Regladas a Distancia [CIERD]) en esta primera edición de la evaluación, en mayo de 2024. La redacción de estas pruebas se ajusta a los marcos de evaluación recientemente publicados y que se elaboraron, según regula la ley, en colaboración con las comunidades autónomas, en el Grupo de Trabajo de Evaluación Educativa coordinado por el INEE: Marco general de las evaluaciones del sistema educativo. Evaluación general del sistema y Evaluaciones de diagnóstico. En el curso 2023-2024 la evaluación incluyó las competencias específicas de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Lengua Extranjera (francés e inglés). Además, las pruebas elaboradas por el INEE fueron puestas a disposición de las CC. AA. y fueron aplicadas también (quizá con ciertas modificaciones) en Aragón, Cantabria, Castilla-La Mancha, Extremadura y La Rioja.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES