Ministerio
de Educación, Formación Profesional
y Deportes

Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º EP

Curso 2024-2025

Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º EP

CURSO 2024-2025

Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º EP

CURSO 2024-2025

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, 2025

Catálogo de publicaciones del Ministerio: https://www.educacionfpydeportes.gob.es/
Catálogo general de publicaciones oficiales: https://www.libreria.educacion.gob.es/

Título de la obra:
Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º curso de Educación Primaria.
CURSO 2024-2025

MINISTERIO DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Evaluación Educativa
https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/

Edita:
© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Atención al Ciudadano,
Documentación y Publicaciones
NIPO: 164-25-095-X
Edición: 2025

Índice

Presentación.....7

Prueba de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

Prueba.....9

Guía de codificación.....27

Prueba adaptada NA0. Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

Prueba.....59

Guía de codificación.....81

Prueba adaptada NA1. Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

Prueba.....113

Guía de codificación.....135

Prueba de competencias específicas de Matemáticas

Prueba.....165

Guía de codificación.....195

Prueba adaptada NA0. Competencias específicas de Matemáticas

Prueba.....237

Guía de codificación.....263

Prueba adaptada NA1. Competencias específicas de Matemáticas

Prueba.....291

Guía de codificación.....321

Prueba de competencias específicas de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

Prueba.....355

Guía de codificación.....387

NOTA:

- Las pruebas de nivel adaptado NA0 se corresponden, aproximadamente, con el comienzo de la Educación Primaria.
- Las pruebas de nivel adaptado NA1 se corresponden, aproximadamente, con la finalización del primer ciclo de Educación Primaria.

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 estableció el curso 2023-2024 como el primer curso en el que se comenzaron a aplicar estas evaluaciones, por lo que, en el curso actual, 2024-2025, ha tenido lugar la segunda edición.

«*Pruebas de las Evaluaciones de diagnóstico de 4.º de Educación Primaria. Curso 2024-2025*» 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 mayo de 2025. La redacción de estas pruebas se ajusta a los marcos de evaluación 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 2024-2025 la evaluación incluyó las competencias específicas de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural. La aplicación de las pruebas se hizo según la Resolución de 17 de enero de 2025, de la Secretaría de Estado de Educación, para la ordenación de la realización de las Evaluaciones de diagnóstico en Educación Primaria y en Educación Secundaria Obligatoria, en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes en el curso 2024-2025. Además, las pruebas elaboradas por el INEE fueron puestas a disposición de las CC. AA. y aplicadas también, posiblemente con modificaciones, en Aragón, Cantabria, Extremadura y La Rioja.

Todas las pruebas se aplicaron en formato digital. Se pueden localizar, para su aplicación por ordenador, en la página web del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE)[1], en al 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.

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 2025 participó todo el alumnado. Se proporcionaron diversas medidas de atención durante la realización de las pruebas como la ampliación de tiempos, pruebas adaptadas de dos niveles, apoyos técnicos y atención personalizada. 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 las pruebas de nivel adaptado 1, correspondientes aproximadamente a un primer ciclo de Educación Primaria.

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 Diez Ortego, Sabrina Gallego Verdi, Javier González Domínguez, Miguel Ángel Lara Sierra, Óscar Urra Ríos, María Eugenia Sanjurjo Díez, Isabel Villa Turpín y los becarios Alba López Guridi, Sonia Cervantes López, Kevin Domínguez Rodríguez y María Victoria Fernández Scagliusi, 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

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Prueba de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2024-2025

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 [12] **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 [12 ~~10~~] **meses**

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Adivina, adivinanza

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

*Los archivos de audio también pueden descargarse desde la página web del INEE: https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/portada.html

D4PL2208CO01

1. **¿Cómo se llama el juego del que se habla en el audio?**

   A. La jenga
   B. El parchís
   C. El ajedrez
   D. Las damas

D4PI2208CO02

2. **¿Cuántas piezas tiene cada jugador al comienzo de una partida?**

   A. 8
   B. 16
   C. 32
   D. 10

D4PL2208CO03

3. **Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones según el texto que has escuchado:**

Lee con atención	Verdadero	Falso
En el texto se narran hechos, es como un cuento		
El texto es un diálogo entre dos jugadores		
El texto cuenta o expone las virtudes de un juego		
En el texto hay información sobre las reglas de más de un juego		

D4PL2208CO04

4. **En el texto que has escuchado se dice que cada pieza se mueve «a su manera»: ¿qué quiere decir esto?**

   A. Las piezas pueden moverse como quieran
   B. Todas las piezas se mueven de la misma manera
   C. Cada pieza tiene su propia forma de moverse en el tablero
   D. Cada pieza puede moverse de diferente manera según el turno

D4PL2208CO05

5. ¿Qué finalidad tiene el texto que acabas de escuchar?

A. Narrar la historia de un juego
B. Animarnos a jugar a cualquier juego
C. Ayudar a convertirnos en campeones de un juego
D. Convencernos de las virtudes de un juego en concreto

D4PL2208CO06

6. Según el texto que has escuchado, señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre las características del juego:

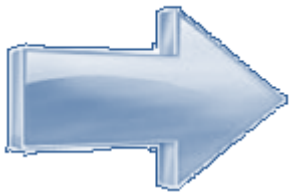
Lee con atención	Verdadero	Falso
Es un juego sobre todo destinado a los niños		
Es un juego que depende de la suerte		
Hay muchos campeonatos de este juego		
Es un juego que se puede practicar individualmente o en equipo		

D4PL2208CO07

7. En el texto que has escuchado se dice que el juego «no va solo de ganar», ¿qué quiere decir esto?

A. Lo importante en este juego es vencer al rival
B. Da igual ganar que perder o que empatar en este juego
C. Si no ganas, en este juego no encuentras nada interesante
D. Ganar es el objetivo, pero hay otras cosas interesantes en el juego

Pasa a la página siguiente



El león y el ratón

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

Leer 2 minutos

Escuchar

1 minuto

Escuchar

Repasar

*Los archivos de audio también pueden descargarse desde la página web del INEE: https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluaciones-nacionales/evaluaciones-de-diagnostico.html

D4PL2401CO01

8. **Según el texto que acabas de escuchar, ¿cómo era Remy?**

A. Valiente
B. Rebelde
C. Travieso
D. Mentiroso

D4PL2401CO02

9. **El texto que has escuchado es una…**

A. fábula
B. poesía
C. novela
D. entrevista

D4PL2401CO03

10. **Esta historia ocurre en…**

A. una selva
B. una granja
C. un desierto
D. una montaña

D4PL2401CO04

11. **¿En qué orden suceden los hechos? Usa estas frases:**

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

Remy interrumpe el sueño del león	En segundo lugar
El león agradece el gesto del pequeño ratón	
El león se echa a descansar bajo un árbol	
El león queda atrapado en una red	

D4PL2401CO05

12. **Elige otro título adecuado para el texto que has escuchado:**

A. El desdichado león
B. El diario de un león
C. Los ratones van de caza
D. Una amistad inesperada

D4PL2401CO06

13. **¿Qué quiere decir la expresión «la tortilla ha dado la vuelta» que has escuchado en el texto?**

A. Sentir rechazo hacia una situación
B. Demostrar valentía ante una situación
C. Tener una racha de mala suerte continuada
D. Indicar que una situación ha cambiado de manera radical

ZOOVILLA 2025

ZOOVILLA 2025

PRIMER CERTAMEN DE DIBUJO INFANTIL

El Ayuntamiento convoca un certamen de dibujo con el fin de elegir el cartel que servirá para anunciar la apertura de un nuevo zoológico en la ciudad que se llamará Zoovilla. Pueden participar en el certamen los niños nacidos en el año 2017.

¡Ánimo! ¡Participa!

INFORMACIÓN

REQUISITOS

El tema será “los animales salvajes”

Los dibujos serán originales

Solo se puede presentar un dibujo

PLAZOS

Los dibujos se presentarán entre el jueves 1 de mayo y el jueves 15 de mayo de 2025 en el museo de Pintura Infantil.

El jurado estará compuesto por el Alcalde, el Concejal de Cultura y una pintora de reconocido prestigio.

El ganador del certamen se conocerá el día 1 de julio a través de la página web: www.zoovilla.es

PREMIOS

El jurado concederá tres premios. El dibujo elegido como ganador recibirá un premio consistente en una bicicleta de paseo y un abono anual de cuatro personas para visitar el zoo.

El jurado seleccionará otras dos obras que obtendrán, cada una de ellas, un abono anual de dos personas para visitar el zoo.

D4PL2401CE01

14. ¿Quién convoca el certamen de dibujo?

A. Zoovilla
B. El Ayuntamiento
C. El concejal de cultura
D. Una pintora de reconocido prestigio

D4PL2401CE02

15. En el año en que se celebra el certamen, ¿cuántos años cumplen los niños que se pueden presentar?

A. 8
B. 9
C. 10
D. 12

D4PL2401CE03

16. Si una niña presenta al certamen un dibujo que ha calcado de otra…

A. participa en el certamen
B. no puede entrar al zoológico
C. tiene más posibilidades de ganar
D. no cumple los requisitos y es descalificado

D4PL2401CE04

17. ¿Cuántas personas podrán visitar gratis el zoológico gracias a los premios?

A. 2
B. 4
C. 6
D. 8

D4PL2401CE05

18. De las siguientes palabras, ¿cuál es un sinónimo de «certamen»?

A. Evento
B. Concurso
C. Exhibición
D. Exposición

D4PL2401CE06

19. **El cartel ganador del certamen servirá para**…

A. hacer publicidad del nuevo zoológico
B. preparar la exposición de fin de curso
C. entrar gratis los domingos a visitar el zoológico
D. inculcar el amor y la pasión por la pintura y el dibujo

D4PL2401CE07

20. **¿Durante cuántos días se pueden presentar los dibujos para el certamen?**

A. 10
B. 11
C. 13
D. 15

D4PL2401CE08

21. **Este texto se ha escrito para**…

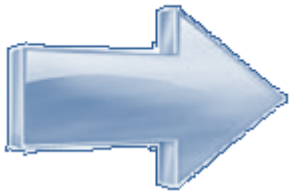
A. explicar un hecho
B. describir un suceso
C. informar sobre un evento
D. dar una opinión o punto de vista

D4PL2401CE09

22. **Señala qué animales podrían aparecer en el cartel del certamen.**

	Sí	No
Loros y gatos		
Tigres y jirafas		
Gallinas y perros		
Elefantes y gorilas		

Pasa a la página siguiente



JAPÓN MILENARIO

D4PL2402CE01

23. ¿Cuál es el objetivo de la página web que acabas de leer?

A. Describir la geografía de Japón
B. Anunciar una agencia de viajes
C. Promocionar los viajes a Japón
D. Opinar sobre la cultura de Japón

D4PL2402CE02

24. Lee las siguientes afirmaciones y señala si son verdaderas o falsas:

Lee con atención	Verdadero	Falso
Japón es un país tradicional y moderno		
Los jardines HamaRikyu están en Kioto		
El kimono japonés está reservado para personas nacidas en Japón		
La palabra samurái designa a los guerreros del antiguo Japón		

D4PL2402CE03

25. Esta página web pertenece a…

A. la agencia de viajes Leyva
B. la oficina de turismo japonesa
C. una persona enamorada de Japón
D. una japonesa que da a conocer su país

D4PL2402CE04

26. ¿En qué sección de la página web aparecerá más información sobre platos típicos de la cocina japonesa?

A. Naturaleza
B. Consejos útiles
C. Rutas en bicicleta
D. Gastronomía japonesa

D4PL2402CE05

27. Según el texto que has leído, ¿en qué ciudad japonesa puedes encontrar rascacielos futuristas?

A. Kioto
B. Tokio
C. Osaka
D. Japón

D4PL2402CE06

28. Observa las siguientes imágenes. Según el texto que acabas de leer, ¿cuál corresponde a Tokio?

A.

B.

C.

D.

D4PL2402CE07

29. La expresión «un quebradero de cabeza» que aparece en el texto hace referencia a…

A. un golpe
B. una rotura
C. una distracción
D. una preocupación

D4PL2402CE08

30. ¿Cuál de las siguientes informaciones podría aparecer en la sección «consejos útiles»?

A. Información sobre el relieve del país
B. Horarios de aviones para llegar a Japón
C. Opciones disponibles para hacer una ruta en bici
D. Validez mínima obligatoria del pasaporte para entrar al país

D4PL2402CE09

31. Fíjate en el recuadro amarillo con picos que aparece en el texto. ¿Por qué tiene ese color y esa forma?

A. El color empleado queda bien con el fondo
B. Proporciona variedad en las imágenes utilizadas
C. Se utiliza para resaltar aspectos útiles del viaje a Japón
D. Estrategia de venta para llamar la atención del consumidor

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Competencias específicas de
Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2024-2025

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, 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.

Comprensión oral

Adivina, adivinanza

TEXTO DEL AUDIO: *Adivina, adivinanza*

¿En qué juego puedes saltar a caballo, ir de lado, de frente y en todas direcciones, correr rápido o ir pasito a pasito? ¿Adivinas en qué juego tienes que hacer planes, diseñar estrategias, vigilar el reloj y controlar las emociones, todo a la vez y todo el tiempo? Y además de todo esto: ¿en qué juego puedes hacer magia, y convertir una pieza muy pequeña en una muy grande y poderosa, solo con tocarla?

Seguramente lo hayas adivinado: este juego es el ajedrez. Cada jugador tiene 16 piezas: caballos, alfiles, peones, torres, rey y reina, y cada pieza se mueve "a su manera", unos más y otros menos, pero siempre intentando crear peligro e inventar jugadas imaginativas. Porque el ajedrez no va solo de ganar: va de tener memoria, creatividad y mucha técnica. Además, puedes expresar tu personalidad, jugando a la defensa, al ataque, creando problemas, y mejorando la posición de tus piezas, teniendo siempre un gran respeto a tu oponente.

Sobre este juego mágico y creativo, encontrarás también variados libros y artículos interesantes, y muchas, muchas partidas de grandes jugadores y jugadoras del ajedrez. Con este material, un tablero y unas piezas, puedes pasar horas y horas jugando solo, contra otra persona o, también, contra varias, si participas en alguno de los muchos torneos que hay todo el año para gente de todas las edades, solo o en equipo.

Así que hagamos el primer movimiento sobre el tablero y… ¡que comience la aventura!

Código de ítem	D4PL2208CO01
Título de la unidad de evaluación	Adivina, adivinanza
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona la idea principal del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Cómo se llama el juego del que se habla en el audio?** A. La jenga B. El parchís C. El ajedrez D. Las damas
Respuesta correcta	C. El ajedrez
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	D4PL2208CO02
Título de la unidad de evaluación	Adivina, adivinanza
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Reconoce ideas secundarias
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Cuántas piezas tiene cada jugador al comienzo de una partida?** A. 8. B. 16. C. 32. D. 10.
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

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL2208CO03</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Adivina, adivinanza</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Integrar e interpretar ideas e informaciones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>Interpreta obras o fragmentos literarios</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre el texto que has oído:
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>En el texto se narran hechos, es como un cuento.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>El texto es un diálogo entre dos jugadores.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>El texto cuenta o expone las virtudes de un juego.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>En el texto hay información sobre las reglas de más de un juego.</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>En el texto se narran hechos, es como un cuento.</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>El texto es un diálogo entre dos jugadores.</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>El texto cuenta o expone las virtudes de un juego.</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>En el texto hay información sobre las reglas de más de un juego.</td><td></td><td>X</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 1: respuesta correcta
Código 0: respuesta incorrecta
Código 9: respuesta en blanco</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PL2208CO04
Título de la unidad de evaluación	Adivina, adivinanza
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el significado de palabras por el contexto
Contexto	Escolar
Enunciado	**En el texto que has oído se dice que cada pieza se mueve «a su manera»: ¿qué quiere decir esto?** A. Las piezas pueden moverse como quieran. B. Todas las piezas se mueven de la misma manera. C. Cada pieza tiene su propia forma de moverse en el tablero. D. Cada pieza puede moverse de diferente manera según el turno.
Respuesta correcta	C. Cada pieza tiene su propia forma de moverse en el tablero.
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	D4PL2208CO05
Título de la unidad de evaluación	Adivina, adivinanza
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué finalidad tiene el texto que acabas de escuchar?** A. Narrar la historia de un juego B. Animarnos a jugar a cualquier juego C. Ayudar a convertirnos en campeones de un juego D. Convencernos de las virtudes de un juego en concreto
Respuesta correcta	D. Convencernos de las virtudes de un juego en concreto.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL2208CO06</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Adivina, adivinanza</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Realizar inferencias directas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>Selecciona ideas secundarias implícitas en un texto.</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciados</td><td>Según el texto que has escuchado, señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre las características del juego:
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Es un juego sobre todo destinado a los niños</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Es un juego que depende de la suerte</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Hay muchos campeonatos de este juego</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Es un juego que se puede practicar individualmente o en equipo</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Es un juego sobre todo destinado a los niños</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Es un juego que depende de la suerte</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Hay muchos campeonatos de este juego</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Es un juego que se puede practicar individualmente o en equipo</td><td>X</td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 1: respuesta correcta
Código 0: respuesta incorrecta
Código 9: respuesta en blanco</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PL2208CO07
Título de la unidad de evaluación	Adivina, adivinanza
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**En el texto que has oído se dice que el juego «no va solo de ganar»: ¿qué quiere decir esto?** A. Lo importante en este juego es vencer al rival B. Da igual ganar que perder o que empatar en este juego. C. Si no ganas, en este juego no encuentras nada interesante D. Ganar es el objetivo, pero hay otras cosas interesantes en el juego.
Respuesta correcta	D. Ganar es el objetivo, pero hay otras cosas interesantes en el juego.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

COMPRENSIÓN ORAL

El león y el ratón

TEXTO DEL AUDIO: El león y el ratón

Después de un largo día de caza, un león se echó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones se atrevieron a salir de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor.

De pronto uno de los ratones, que se llamaba Remy y era el más travieso, tuvo la ocurrencia de esconderse entre la melena del gran felino, con tan mala suerte que lo despertó. Muy malhumorado por ver su descanso interrumpido, el león atrapó al ratón entre sus garras y dijo dando un rugido: - ¿Cómo te atreves a interrumpir mi sueño, insignificante ratón? ¡Voy a comerte para que aprendas la lección!

El ratón, que estaba tan asustado que no podía moverse, le dijo temblando: - Por favor no me mates, león. Yo no quería molestarte. Si me perdonas te estaré eternamente agradecido. Déjame marchar, porque puede que algún día me necesites – ¡Ja, ja, ja! –rió el león, mirándole - Un ser tan diminuto como tú, ¿de qué forma va a ayudarme? ¡No me hagas reír! Pero el ratón insistió una y otra vez hasta que el león, conmovido, le dejó marchar.

Unos días después, Remy se encontraba explorando entre la arboleda cuando de repente escuchó un rugido lastimero que provenía de un lugar cercano. Movido por la curiosidad, Remy se acercó y se encontró allí al león, que había quedado atrapado en una robusta red. El ratón, decidido a pagar su deuda, le dijo: - No te preocupes, yo te salvaré. Y el león, sin pensarlo le contestó: - Pero cómo, si eres tan pequeño para tanto esfuerzo. El ratón entonces le contestó -las apariencias engañan- y empezó a roer la cuerda de la red deshaciendo todos los nudos uno por uno.

El ratón, finalmente, le dijo: - Días atrás, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti en agradecimiento, pero ahora la tortilla ha dado la vuelta y yo te he salvado. El león no tuvo palabras para agradecer al pequeño ratón. Desde este día, los dos fueron amigos para siempre.

Código de ítem	D4PL2401CO01
Título de la unidad de evaluación	*El león y el ratón*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**Según el texto que acabas de escuchar, ¿cómo era Remy?** A. Valiente B. Rebelde C. Travieso D. Mentiroso
Respuesta correcta	C. Travieso
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	D4PL2401CO02
Título de la unidad de evaluación	*El león y el ratón*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.4. Interpreta obras o fragmentos literarios
Contexto	Escolar
Enunciado	**El texto que has escuchado es una…** A. fábula B. poesía C. novela D. entrevista
Respuesta correcta	A. fábula
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	D4PL2401CO03
Título de la unidad de evaluación	*El león y el ratón*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona ideas secundarias implícitas en un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**Esta historia ocurre en…** A. una selva B. una granja C. un desierto D. una montaña
Respuesta correcta	A. Una selva
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	D4PL2401CO04
Título de la unidad de evaluación	*El león y el ratón*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el fin comunicativo de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿En qué orden suceden los hechos? Usa estas frases:** Remy interrumpe el sueño del león — En segundo lugar El león agradece el gesto del pequeño ratón — El león se echa a descansar bajo un árbol — El león queda atrapado en una red —
Respuesta correcta	Remy interrumpe el sueño del león — En segundo lugar El león agradece el gesto del pequeño ratón — Finalmente El león se echa a descansar bajo un árbol — En primer lugar El león queda atrapado en una red — **A continuación**
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL2401CO05
Título de la unidad de evaluación	*El león y el ratón*
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Contexto	Escolar
Enunciado	**Elige otro título adecuado para el texto que has escuchado:** A. El desdichado león B. El diario de un león C. Los ratones van de caza D. Una amistad inesperada
Respuesta correcta	D. Una amistad inesperada
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	D4PL2401CO06
Título de la unidad de evaluación	*El león y el ratón*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué quiere decir la expresión «la tortilla ha dado la vuelta» que has escuchado en el texto?** A. Sentir rechazo hacia una situación B. Demostrar valentía ante una situación C. Tener una racha de mala suerte continuada D. Indicar que una situación ha cambiado de manera radical
Respuesta correcta	D. Indicar que una situación ha cambiado de manera radical
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

ZOOVILLA 2025

ZOOVILLA 2025

PRIMER CERTAMEN DE DIBUJO INFANTIL

El Ayuntamiento convoca un certamen de dibujo con el fin de elegir el cartel que servirá para anunciar la apertura de un nuevo zoológico en la ciudad que se llamará Zoovilla. Pueden participar en el certamen los niños nacidos en el año 2017.

¡Ánimo! ¡Participa!

INFORMACIÓN

REQUISITOS

El tema será “los animales salvajes”

Los dibujos serán originales

Solo se puede presentar un dibujo

PLAZOS

Los dibujos se presentarán entre el jueves 1 de mayo y el jueves 15 de mayo de 2025 en el museo de Pintura Infantil.

El jurado estará compuesto por el Alcalde, el Concejal de Cultura y una pintora de reconocido prestigio.

El ganador del certamen se conocerá el día 1 de julio a través de la página web: www.zoovilla.es

PREMIOS

El jurado concederá tres premios. El dibujo elegido como ganador recibirá un premio consistente en una bicicleta de paseo y un abono anual de cuatro personas para visitar el zoo.

El jurado seleccionará otras dos obras que obtendrán, cada una de ellas, un abono anual de dos personas para visitar el zoo.

Código de ítem	D4PL2401CE01
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Quién convoca el certamen de dibujo?** A. Zoovilla B. El Ayuntamiento C. El Concejal de Cultura D. Una pintora de reconocido prestigio
Respuesta correcta	B. El Ayuntamiento
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	D4PL2401CE02
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**En el año en que se celebra el certamen, ¿cuántos años cumplen los niños que se pueden presentar?** A. 8 B. 9 C. 10 D. 12
Respuesta correcta	A. 8
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	D4PL2401CE03
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona ideas secundarias implícitas en un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**Si una niña presenta al certamen un dibujo que ha calcado de otra…** A. participa en el certamen B. no puede entrar al zoológico C. tiene más posibilidades de ganar D. no cumple los requisitos y es descalificado
Respuesta correcta	D. no cumple los requisitos y es descalificado
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	D4PL2401CE04
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Interpreta información de distintas fuentes
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Cuántas personas podrán visitar gratis el zoo gracias a los premios?** A. 2 B. 4 C. 6 D. 8
Respuesta correcta	D. 8
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	D4PL2401CE05
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el significado de palabras por el contexto
Contexto	Escolar
Enunciado	**De las siguientes palabras, ¿cuál es un sinónimo de "certamen"?** A. Evento B. Concurso C. Exposición D. Exhibición
Respuesta correcta	B. Concurso
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	D4PL2401CE06
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona la idea principal del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**El cartel ganador del certamen servirá para…** A. hacer publicidad del nuevo zoológico B. preparar la exposición de fin de curso C. entrar gratis los domingos a visitar el zoo D. inculcar el amor y la pasión por la pintura y el dibujo
Respuesta correcta	A. hacer publicidad del nuevo zoológico
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	D4PL2401CE07
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Interpreta información de distintas fuentes
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Durante cuántos días se pueden presentar los dibujos para el certamen?** A. 10 B. 11 C. 13 D. 15
Respuesta correcta	D. 15
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	D4PL2401CE08
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Número de unidad de evaluación	01
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**Este texto se ha escrito para…** A. explicar un hecho B. describir un suceso C. informar sobre un evento D. dar una opinión o punto de vista
Respuesta correcta	C. informar sobre un evento
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL2401CE09</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Zoovilla 2025</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Realizar inferencias directas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>Infiere información del texto</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Señala qué animales podrían aparecer en el cartel del certamen.
<table>
<tr><th></th><th>Sí</th><th>No</th></tr>
<tr><td>Loros y gatos</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Tigres y jirafas</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Gallinas y perros</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Elefantes y gorilas</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>
<table>
<tr><th></th><th>Sí</th><th>No</th></tr>
<tr><td>Loros y gatos</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Tigres y jirafas</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Gallinas y perros</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Elefantes y gorilas</td><td>X</td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 1: respuesta correcta
Código 0: respuesta incorrecta
Código 9: respuesta en blanco</td></tr>
</table>

COMPRENSIÓN ESCRITA

JAPÓN MILENARIO

Código de ítem	D4PL2402CE01
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el fin comunicativo de un texto
Contexto	Social
Enunciado	**¿Cuál es el objetivo de la página web que acabas de leer?** A. Describir la geografía de Japón. B. Anunciar una agencia de viajes. C. Promocionar los viajes a Japón. D. Opinar sobre la cultura de Japón.
Respuesta correcta	C. Promocionar los viajes a Japón
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	D4PL2402CE02
Título de la unidad de evaluación	Japón Milenario
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Social
Enunciado	**Lee las siguientes afirmaciones y señala si son verdaderas o falsas.** **Lee con atención** / **Verdadero** / **Falso** Japón es un país tradicional y moderno a la vez Los jardines HamaRikyu están en Kioto El kimono japonés es un tipo de vestimenta reservada para personas nacidas en Japón La palabra samurái designa a los guerreros del antiguo Japón
Respuesta correcta	**Lee con atención** / **Verdadero** / **Falso** Japón es un país tradicional y moderno a la vez — X Los jardines HamaRikyu están en Kioto — X El kimono japonés es un tipo de vestimenta reservada para personas nacidas en Japón — X La palabra samurái designa a los guerreros del antiguo Japón — X
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL2402CE03
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona información de distintas fuentes
Contexto	Social
Enunciado	**Esta página web pertenece a…** A. La agencia de viajes Leyva. B. La oficina de turismo japonesa. C. Una persona enamorada de Japón D. Ninguna de las anteriores respuestas es correcta
Respuesta correcta	A. La agencia de viajes Leyva
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	D4PL2402CE04
Título de la unidad de evaluación	Japón Milenario
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Contexto	Social
Enunciado	**¿Dónde aparecerá más información sobre platos típicos de la cocina japonesa?** A. Naturaleza B. Consejos útiles C. Rutas en bicicleta D. Gastronomía japonesa
Respuesta correcta	D. Gastronomía japonesa
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	D4PL2402CE05
Título de la unidad de evaluación	Japón Milenario
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Reconoce las ideas clave del texto
Contexto	Social
Enunciado	**Según el texto que has leído, ¿en qué ciudad japonesa puedes encontrar rascacielos futuristas?** A. Kioto B. Tokio C. Osaka D. Japón
Respuesta correcta	C. Osaka
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	D4PL2402CE06
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Contrasta información de distintas fuentes
Contexto	Social
Enunciado	**Observa las siguientes imágenes. Según el texto que acabas de leer, ¿cuál corresponde a Tokio?** A. B. C. D.
Respuesta correcta	C.
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	D4PL2402CE07
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el significado de palabras por el contexto
Contexto	Social
Enunciado	**La expresión que aparece en el texto "un quebradero de cabeza" hace referencia a…** A. un golpe. B. una rotura. C. una distracción. D. una preocupación.
Respuesta correcta	D. una preocupación
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	D4PL2402CE08
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Contexto	Social
Enunciado	**¿Cuál de las siguientes informaciones aparecerá en la sección "Consejos útiles para viajar a Japón?** A. Información sobre el relieve del país. B. Horarios de aviones para llegar a Japón. C. Opciones disponibles para hacer una ruta en bici. D. Validez mínima obligatoria del pasaporte para entrar al país.
Respuesta correcta	D. Validez mínima obligatoria del pasaporte para entrar al país.
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	D4PL2402CE09
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Valora una información a través del lenguaje no verbal
Contexto	Social
Enunciado	**Fíjate en el recuadro amarillo con picos que aparece en el texto. ¿Por qué tiene ese color y esa forma?** A. El color empleado queda bien con el fondo B. Proporciona variedad en las imágenes utilizadas C. Se utiliza para resaltar aspectos útiles del viaje a Japón D. Estrategia de venta para llamar la atención del consumidor
Respuesta correcta	D. Estrategia de venta para llamar la atención del consumidor
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

MATRIZ 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	D4PL2208CO02 D4PL2401CO01	D4PL2208CO01 D4PL2208CO06 D4PL2208CO07 D4PL2401CO03 D4PL2401CO06	D4PL2208CO03 D4PL2208CO04 D4PL2401CO02 D4PL2401CO04	D4PL2208CO05 D4PL2401CO05	40%	41%	Situación informativa 58% (60 %)
Comprensión escrita	D4PL2401CE01 D4PL2402CE04 D4PL2402CE09	D4PL2401CE02 D4PL2401CE03 D4PL2401CE05 D4PL2401CE06 D4PL2402CE02 D4PL2402CE05	D4PL2401CE04 D4PL2401CE07 D4PL2401CE09 D4PL2402CE01 D4PL2402CE03 D4PL2402CE06	D4PL2401CE08 D4PL2402CE07 D4PL2402CE08	60%	58%	Situación literaria 41% (40 %)
	15%	35 %	35 %	15 %	100 % ≈		
	16,1 %	35,5 %	32,2 %	16,1 %			

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Prueba de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2024-2025

NAO

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

Señala con una V si las afirmaciones son verdaderas y con una F si son falsas.

A.	Nosotros vivimos en el planeta Tierra	V
B.	La Luna es un satélite de Venus	F

Si decides cambiar una respuesta, tacha la V o la F en la respuesta que quieres no marcar y escribe la respuesta al lado de la casilla.

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

Ejercicio de ejemplo 2

Señala con una V si las afirmaciones son verdaderas y con una F si son falsas.

A. Los tiburones son animales acuáticos [V]

B. Los murciélagos son aves [F]

Además, puede haber otro tipo de preguntas en las que te pedirán que unas elementos de dos columnas, busques una palabra en una sopa de letras, marques la casilla correspondiente a la opción correcta, etc. Fíjate en un ejemplo de este último tipo de pregunta:

Ejercicio de ejemplo 3

¿En qué planeta vivimos? Marca con una X la casilla correspondiente a la opción correcta

[X]	[ ]	[ ]
LA TIERRA	SATURNO	LA LUNA

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

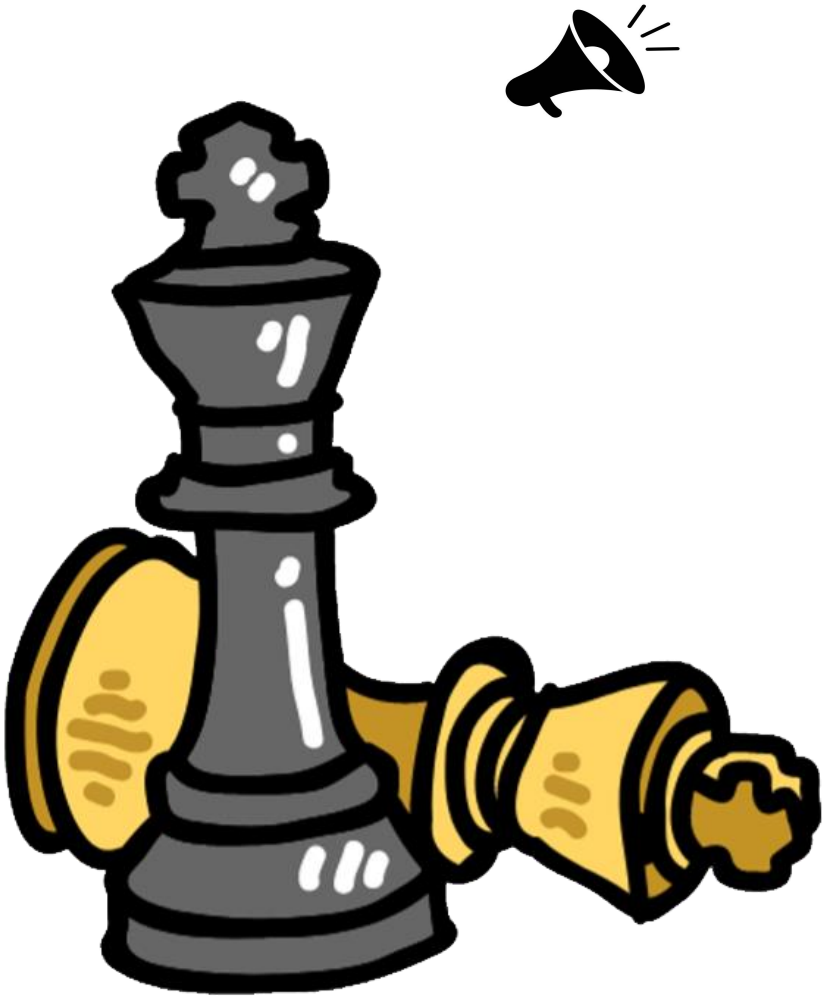
UN JUEGO MÁGICO

ESTE EJERCICIO CONSISTE EN **LEER**, **ESCUCHAR** Y **CONTESTAR** PREGUNTAS.

LEE LAS PREGUNTAS

ESCUCHA

CONTESTA



*Los archivos de audio también pueden descargarse desde la página web del INEE: https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/portada.html

D4PL22a8CO01

1. **¿CÓMO SE LLAMA EL <u>JUEGO MÁGICO</u>? RODEA LA OPCIÓN CORRECTA.**

A. EL PARCHÍS

B. LA COMBA

C. LAS DAMAS

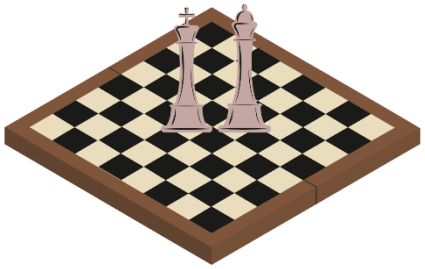
D. EL AJEDREZ

D4PL22a8CO02

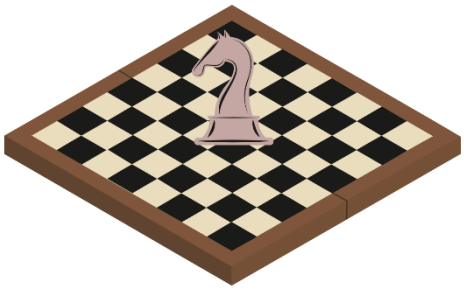
2. **¿QUÉ PIEZAS SON LAS <u>MÁS IMPORTANTES</u> EN ESTE JUEGO? RODEA LA OPCIÓN CORRECTA.**

A. NINGUNA

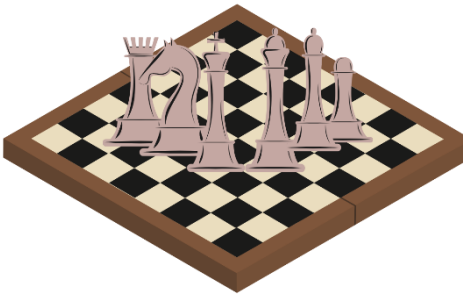
B. LA REINA Y EL REY



C. LOS CABALLOS



D. TODAS



D4PL22a8CO03

3. SEÑALA SI ES <u>VERDADERO</u> (V) O <u>FALSO</u> (F).

1. EN ESTE JUEGO HAY QUE PENSAR MUCHO ☐
2. LOS CABALLOS PUEDEN SALTAR ☐
3. EL AJEDREZ ES UN JUEGO MUY FAMOSO ☐
4. CADA PIEZA SE MUEVE DE FORMA DIFERENTE ☐

D4PL22a8CO04

4. PARA JUGAR A ESTE JUEGO ES <u>NECESARIO</u>… <u>RELACIONA</u> CADA ALTERNATIVA CON SU RESPUESTA.

RESPETAR AL OTRO JUGADOR	●	
CONOCER QUIÉN LO INVENTÓ	●	● **SÍ** ES NECESARIO
TENER MUCHOS AMIGOS	●	● **NO** ES NECESARIO
CONOCER LOS MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS	●	

5. LAS PERSONAS JUEGAN A ESTE JUEGO PARA…

A. DIVERTIRSE

B. APRENDER A LEER

C. SER BUENAS PERSONAS

D. APRENDER TRUCOS DE MAGIA

EL RATONCITO Y EL LEÓN

ESTE EJERCICIO CONSISTE EN **LEER**, **ESCUCHAR** Y **CONTESTAR** PREGUNTAS.

LEE LAS PREGUNTAS

ESCUCHA

CONTESTA

D4PL24a1CO01

6. ¿DÓNDE SE PUSO A DORMIR EL LEÓN?

A. EN SU CAMA

B. JUNTO A UN FUEGO

C. DEBAJO DE UN ÁRBOL

D. ENCIMA DE UNA ROCA

D4PL24a1CO02

7. BUSCA EN LA SOPA DE LETRAS EL NOMBRE DEL RATONCITO.

T	I	A	R	U	N	Y	S
P	E	R	E	M	Y	A	Z
E	O	U	S	G	S	A	G
D	C	B	H	E	A	R	E
R	I	M	A	N	O	L	O
O	T	T	O	B	I	A	S

D4PL24a1CO03

8. COLOREA DOS CARACTERÍSTICAS DEL RATONCITO.

A. MUY ALTO

B. TRAVIESO

C. VALIENTE

D. TRISTE

D4PL24a1CO04

9. ¿POR QUÉ SE ENFADÓ EL LEÓN? MARCA CON UNA X LA CASILLA CORRESPONDIENTE DE LAS COLUMNAS (VERDADERO) Y (FALSO).

PORQUE TENÍA SED		
PORQUE TENÍA HAMBRE		
PORQUE EL RATONCITO LE DESPERTÓ		
PORQUE EL RATONCITO LE HIZO BURLA		

D4PL24a1CO05

10. UNE LA IMAGEN CON EL NÚMERO ADECUADO PARA ORDENAR LA HISTORIA.

1

2

3

4

ZOOVILLA 2025

CONCURSO DE DIBUJO PARA NIÑOS

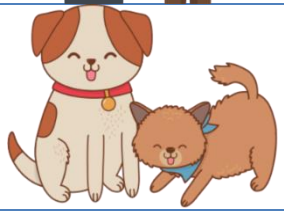
D4PL24a1CE01

11. ¿QUÉ ANUNCIA EL CARTEL? MARCA CON UN X LA CASILLA CORRECTA.

☐	☐	☐
CONCURSO DE DIBUJO	CONCURSO DE COCINA	UNA CARRERA

D4PL24a1CE02

12. ¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR? MARCA CON UNA X LA CASILLA CORRECTA EN LA COLUMNA CORRESPONDIENTE.

	Sí	No
		

D4PL24a1CE03

13. LA FECHA DE ENTREGA ES EL ____ DE MAYO.

A. 15

B. 3

C. 18

D4PL24a1CE04

14. UNE CADA MEDALLA CON EL PREMIO CORRESPONDIENTE:

- MASCOTA
- PECERA
- BICICLETA

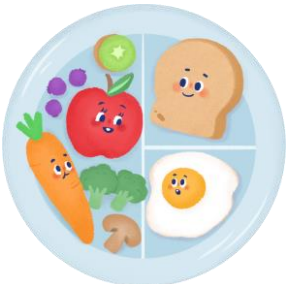
D4PL24a1CE05

15. ¿QUÉ SE DIBUJARÁ EN EL CARTEL? MARCA

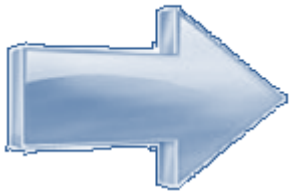
☐ COCHES

☐ ANIMALES SALVAJES

☐ COMIDAS



PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



JAPÓN MILENARIO

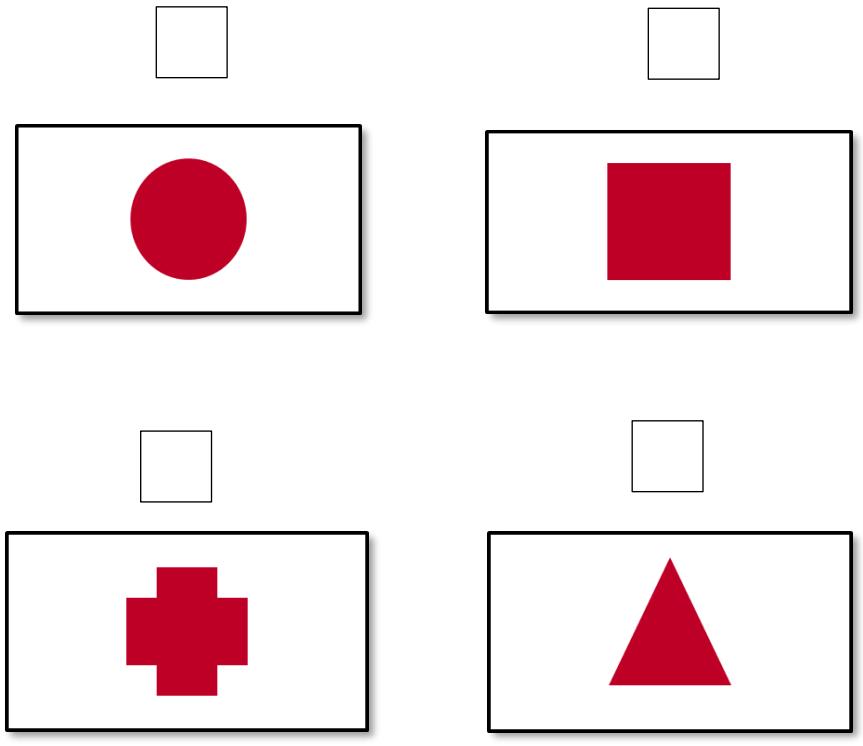
D4PL24a2CE01

16. **<u>ORDENA</u> LAS LETRAS PARA FORMAR UNA PALABRA QUE HAY EN EL TEXTO.**

N	A	P	O	J

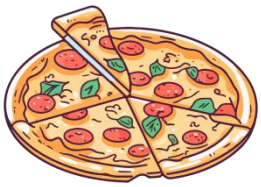
D4PL24a2CE02

17. **¿CUÁL ES LA <u>BANDERA DE JAPÓN</u>? <u>MARCA</u> CON UNA X LA CASILLA DE LA OPCIÓN CORRECTA.**



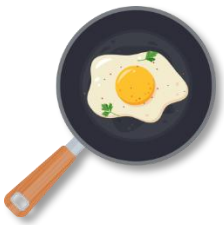
D4PL24a2CE03

18. ¿QUÉ COMIDAS SON DE JAPÓN? UNE CADA COMIDA CON LA OPCIÓN CORRECTA.



PIZZA

ARROZ



HUEVO FRITO

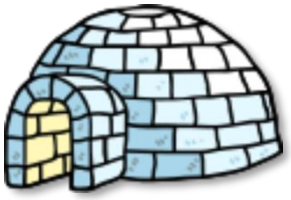
SUSHI

SÍ

NO

D4PL24a2CE04

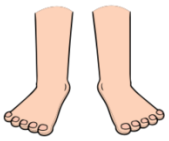
19. **¿QUÉ <u>TIPOS DE CASAS</u> SE PUEDEN VER <u>EN JAPÓN</u>? <u>RODEA</u> LAS RESPUESTAS CORRECTAS.**



D4PL24a2CE05

20. RELACIONA

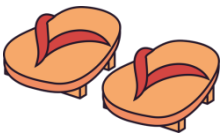
KARATE



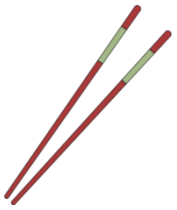
PIES

JAPONESA

KIMONO



CALZADO



PALILLOS

SUSHI

TELA

¡Gracias por tu trabajo!

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Competencias específicas de
Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2024-2025

NAO

Introducción

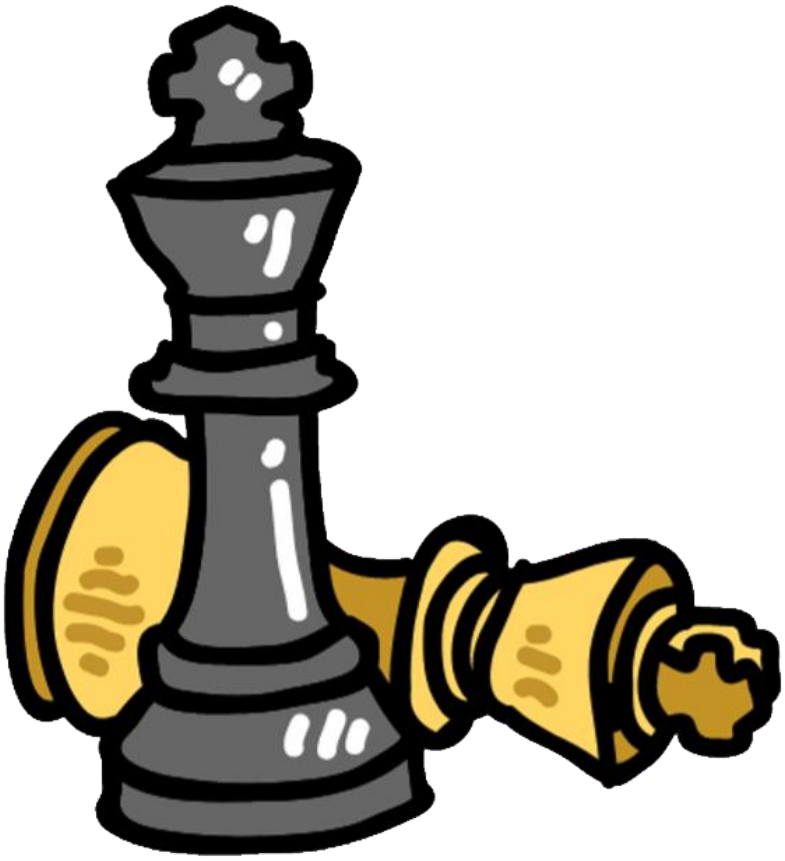
Esta *Guía de codificación* complementa la prueba adaptada de evaluación de las competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, facilitada además a las comunidades autónomas que la han solicitado. Esta prueba la realizan alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales y alumnos y alumnas de integración tardía al sistema educativo que cursan 4.º EP, y permite la evaluación 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 MEFD, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área, 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 lingüística de 4.º EP en diferentes contextos.

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

COMPRENSIÓN ORAL

Un juego mágico



TEXTO DEL AUDIO: *Un juego mágico*

Érase una vez un juego mágico llamado ajedrez. En este juego, cada jugador tenía varias piezas especiales. Había caballos que podían saltar, peones pequeños y valientes, torres y alfiles que podían recorrer largas distancias… ¡Ah! Y las más importantes: una reina y un rey.

Cada pieza se movía de una forma diferente. Algunas iban despacio, otras podían ir más lejos. Para jugar al ajedrez, había que pensar muy bien y respetar siempre al otro jugador. Con este juego, se podían inventar muchas aventuras y pasar horas y horas jugando.

En la actualidad, es uno de los juegos más famosos que existen. ¿Te gustaría aprender a jugar? ¡Que comience la magia del ajedrez!

Código de ítem	D4PL22a8CO01
Título de la unidad de evaluación	Un juego mágico
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza la idea principal del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿CÓMO SE LLAMA EL JUEGO MÁGICO? RODEA LA OPCIÓN CORRECTA.** A. EL PARCHÍS B. LA COMBA C. LAS DAMAS D. EL AJEDREZ
Respuesta correcta	D. El ajedrez
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	D4PL22a8CO02
Título de la unidad de evaluación	Un juego mágico
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿QUÉ PIEZAS SON LAS MÁS IMPORTANTES EN ESTE JUEGO?** **RODEA LA OPCIÓN CORRECTA.** A. NINGUNA B. LA REINA Y EL REY C. LOS CABALLOS D. TODAS
Respuesta correcta	B. La reina y el rey.
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	D4PL22a8CO03
Título de la unidad de evaluación	Un juego mágico
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Interpreta obras o fragmentos literarios
Contexto	Escolar
Enunciado	**SEÑALA SI ES <u>VERDADERO</u> (V) O <u>FALSO</u> (F).** 1. EN ESTE JUEGO HAY QUE PENSAR MUCHO ☐ 2. LOS CABALLOS PUEDEN SALTAR ☐ 3. EL AJEDREZ ES UN JUEGO MUY FAMOSO ☐ 4. CADA PIEZA SE MUEVE DE FORMA DIFERENTE ☐
Respuesta correcta	1.Falso (F), 2.Verdadero (V),3. Verdadero (V),4. Verdadero (V).
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL22a8CO04
Título de la unidad de evaluación	Un juego mágico
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**PARA JUGAR A ESTE JUEGO ES <u>NECESARIO</u>...** **<u>RELACIONA</u> CADA ALTERNATIVA CON SU RESPUESTA.**
Respuesta correcta	Respetar al otro jugador (Sí), Conocer quién lo inventó (No) Tener muchos amigo (No) Conocer los movimientos de las piezas (Sí)
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL22a8CO05
Título de la unidad de evaluación	Un juego mágico
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Contexto	Escolar
	LAS PERSONAS JUEGAN A ESTE JUEGO PARA… A. DIVERTIRSE B. APRENDER A LEER C. SER BUENAS PERSONAS D. APRENDER TRUCOS DE MAGIA
Respuesta correcta	A. Para divertirse
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

COMPRENSIÓN ORAL

El ratoncito y el león

TEXTO DEL AUDIO: El ratoncito y el león

Un día, un león estaba muy cansado y se fue a dormir debajo de un árbol. Mientras dormía, unos ratoncitos salieron a jugar cerca de él.

Uno de los ratoncitos, que se llamaba Remy y era muy travieso y alegre, decidió esconderse en la melena del león. De repente, el león notó que algo se movía en su cabeza y se despertó. Muy enfadado, atrapó a Remy con sus garras y dijo:

—¿Cómo te atreves a molestarme, ratoncito? ¡Voy a comerte!

Remy, asustado, le dijo:

—Por favor, no me comas. Si me perdonas, algún día te ayudaré.

El león rio:

—¡Ja, ja! ¿Un ratón tan pequeño va a ayudarme?

Pero, después de pensarlo, el león sintió pena y dejó que Remy se fuera.

Días después, Remy escuchó rugir al león rugir. Estaba atrapado en una red. Remy se acercó y dijo:

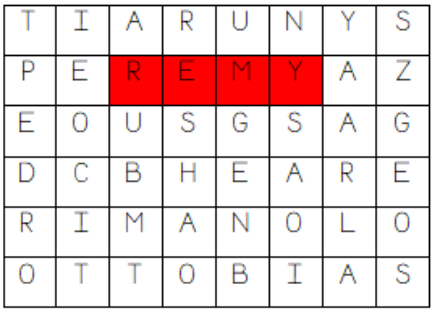
—No te preocupes, te voy a ayudar.

Remy empezó a morder la cuerda hasta romperla y liberar al león. El león, muy agradecido, le dijo:

—¡Gracias, ratoncito!

Desde ese día, el ratoncito y león fueron amigos para siempre.

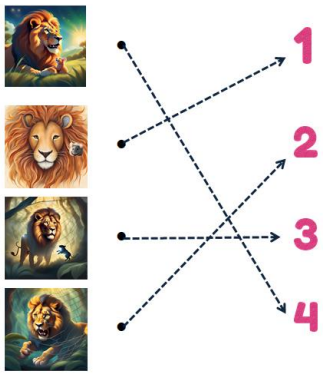
Código de ítem	D4PL24a1CO01
Título de la unidad de evaluación	*El ratoncito y el león*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿DÓNDE SE PUSO A DORMIR EL LEÓN?** A. EN SU CAMA B. JUNTO A UN FUEGO C. DEBAJO DE UN ÁRBOL D. ENCIMA DE UNA ROCA
Respuesta correcta	C. Debajo de un árbol.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL24a1CO02</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>El ratoncito y el león</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Localizar y obtener información</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>Reconoce ideas secundarias</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td><u>BUSCA</u> EN LA SOPA DE LETRAS EL NOMBRE DEL RATONCITO.
<table>
<tr><td>T</td><td>I</td><td>A</td><td>R</td><td>U</td><td>N</td><td>Y</td><td>S</td></tr>
<tr><td>P</td><td>E</td><td>R</td><td>E</td><td>M</td><td>Y</td><td>A</td><td>Z</td></tr>
<tr><td>E</td><td>O</td><td>U</td><td>S</td><td>G</td><td>S</td><td>A</td><td>G</td></tr>
<tr><td>D</td><td>C</td><td>B</td><td>H</td><td>E</td><td>A</td><td>R</td><td>E</td></tr>
<tr><td>R</td><td>I</td><td>M</td><td>A</td><td>N</td><td>O</td><td>L</td><td>O</td></tr>
<tr><td>O</td><td>T</td><td>T</td><td>O</td><td>B</td><td>I</td><td>A</td><td>S</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td> 

REMY</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 1: respuesta correcta
Código 0: respuesta incorrecta
Código 9: respuesta en blanco</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PL24a1CO03
Título de la unidad de evaluación	*El ratoncito y el león*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**COLOREA DOS CARACTERÍSTICAS DEL RATONCITO.** **A.** MUY ALTO **B.** TRAVIESO **C.** VALIENTE **D.** TRISTE
Respuesta correcta	B. Travieso C. Valiente
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

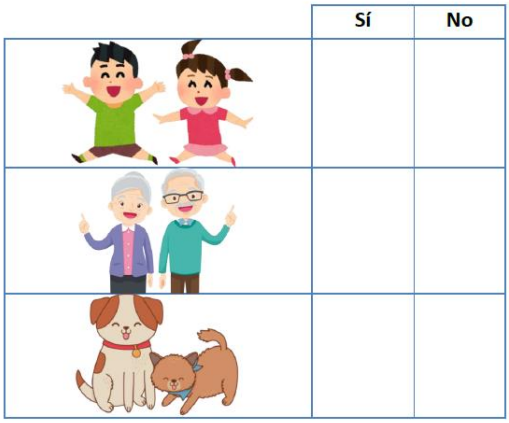
Código de ítem	D4PL24a1CO04
Título de la unidad de evaluación	*El ratoncito y el león*
Proceso cognitivo	Realiza inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona ideas secundarias implícitas en un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿POR QUÉ SE ENFADÓ EL LEÓN? MARCA CON UNA X LA CASILLA CORRESPONDIENTE DE LAS COLUMNAS (VERDADERO) Y (FALSO).** PORQUE TENÍA SED PORQUE TENÍA HAMBRE PORQUE EL RATONCITO LE DESPERTÓ PORQUE EL RATONCITO LE HIZO BURLA
Respuesta correcta	C. Porque el ratoncito le despertó.
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24a1CO05
Título de la unidad de evaluación	*El ratoncito y el león*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el orden de las partes de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**UNE LA IMAGEN CON EL NÚMERO ADECUADO PARA ORDENAR LA HISTORIA.**
Respuesta correcta	
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

COMPRENSIÓN ESCRITA

ZOOVILLA 2025

Código de ítem	D4PL24a1CE01
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿QUÉ ANUNCIA EL CARTEL? MARCA CON UN X LA CASILLA CORRECTA.** ☐ CONCURSO DE DIBUJO ☐ CONCURSO DE COCINA ☐ UNA CARRERA
Respuesta correcta	Concurso de dibujo
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24a1CE02
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Reconoce las ideas clave de un teto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR? MARCA CON UNA X LA CASILLA CORRECTA EN LA COLUMNA CORRESPONDIENTE.** 
Respuesta correcta	Niños: sí / Mayores: no / Mascotas: no
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

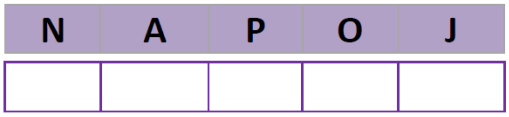
Código de ítem	D4PL24a1CE03
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**LA FECHA DE ENTREGA ES EL ____ DE MAYO.** A. 15 B. 3 C. 18
Respuesta correcta	A.15
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, o C) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

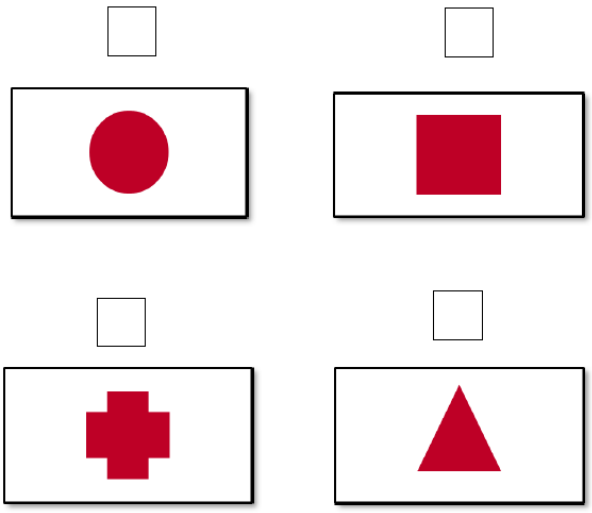
Código de ítem	D4PL24a1CE04
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Localiza y obtiene información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**UNE CADA MEDALLA CON EL PREMIO CORRESPONDIENTE:** 1 ● ● MASCOTA 2 ● ● PECERA 3 ● ● BICICLETA
Respuesta correcta	A. Medalla 1er premio: bicicleta de paseo B. Medalla 2º premio: Mascota (perro) C. Medalla 3er premio: Pecera
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

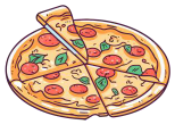
Código de ítem	D4PL24a1CE05
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Realiza inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona la idea principal del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	
Respuesta correcta	Animales salvajes
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

COMPRENSIÓN ESCRITA

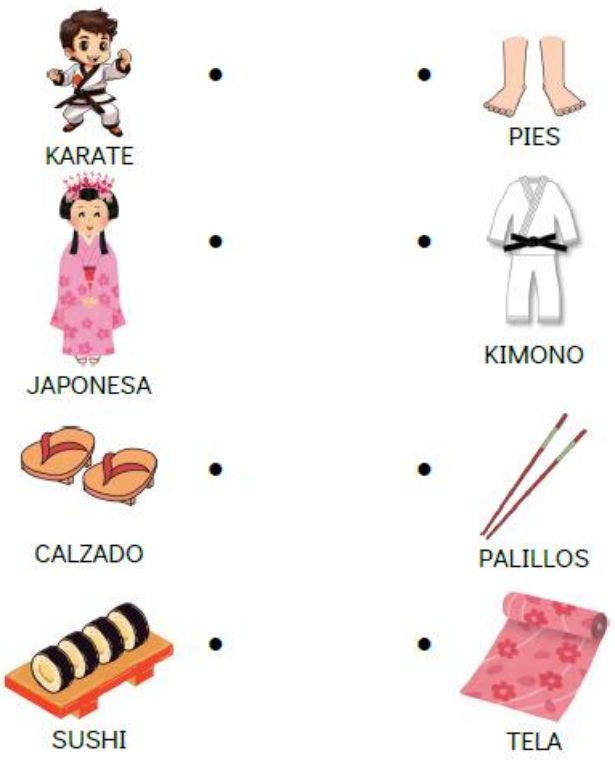
JAPÓN MILENARIO

Código de ítem	D4PL24a2CE01
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Social
Enunciado	**ORDENA LAS LETRAS PARA FORMAR UNA PALABRA QUE HAY EN EL TEXTO.** 
Respuesta correcta	J A P O N
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24a2CE02
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Social
Enunciado	**¿CUÁL ES LA BANDERA DE JAPÓN? MARCA CON UNA X LA CASILLA DE LA OPCIÓN CORRECTA.** 
Respuesta correcta	Círculo rojo
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24a2CE03
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Interpreta textos relacionados con su entorno
Contexto	Social
Enunciado	**¿QUÉ COMIDAS SON DE JAPÓN? UNE CADA COMIDA CON LA OPCIÓN CORRECTA.**  PIZZA ARROZ HUEVO FRITO SUSHI SÍ NO
Respuesta correcta	Pizza (No) Arroz (Sí) Huevo frito (No) Sushi (Sí)
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24a2CE04
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Valora una información a través de lenguaje no verbal.
Contexto	Social
Enunciado	**¿QUÉ TIPOS DE CASAS SE PUEDEN VER EN JAPÓN? RODEA LAS RESPUESTAS CORRECTAS.**
Respuesta correcta	Abajo – Abajo – Arriba - Arriba
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24a2CE05
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Interpreta información de distintas fuentes
Contexto	Social
Enunciado	**RELACIONA** 
Respuesta correcta	Karate: kimono – Tenis: raqueta – Natación: bañador – Ajedrez: fichas
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Prueba de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2024-2025

NA1

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

Señala con una V si las afirmaciones son verdaderas y con una F si son falsas.

A.	Nosotros vivimos en el planeta Tierra	V
B.	La Luna es un satélite de Venus	F

Si decides cambiar una respuesta, tacha la V o la F en la respuesta que quieres no marcar y escribe la respuesta al lado de la casilla.

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

Ejercicio de ejemplo 2

Señala con una V si las afirmaciones son verdaderas y con una F si son falsas.

A. Los tiburones son animales acuáticos [V]

B. Los murciélagos son aves [F]

Además, puede haber otro tipo de preguntas en las que te pedirán que unas elementos de dos columnas, completes un crucigrama, busques una palabra en una sopa de letras, etc. Fíjate en un ejemplo de este último tipo de pregunta:

Ejercicio de ejemplo 3

Busca en la sopa de letras el nombre del planeta en el que vivimos.

P	S	A	T	U	R	N	O	Z	O
L	F	K	B	N	A	L	P	S	I
U	C	U	T	I	E	R	R	A	M
N	S	I	J	T	J	G	N	L	U
A	E	P	T	R	E	H	B	D	Q

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

Un juego muy divertido

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

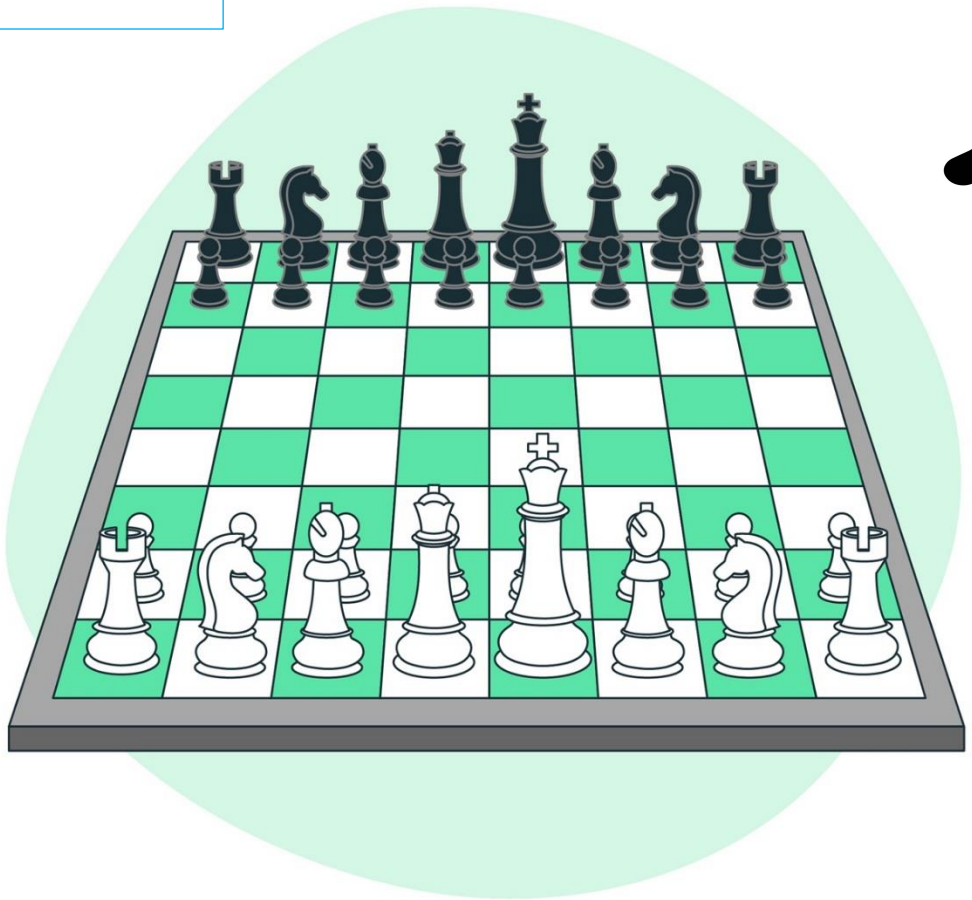
Lee las preguntas

Escucha

Contesta

Escucha

Repasa



*Los archivos de audio también pueden descargarse desde la página web del INEE: https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/portada.html

D4PL22A8CO01

1. ¿Cómo se llama el juego del que se habla en el texto que has escuchado?

A. El dominó
B. El ajedrez
C. El parchís
D. Las damas

D4PI22A8CO02

2. ¿Cuántas piezas tiene cada jugador de ajedrez al principio de la partida?

A. 16
B. 8
C. 20
D. 12

D4PL22A8CO03

3. Para ser un buen jugador de ajedrez es importante...

A. ser muy rápido
B. tener mucha fuerza
C. saber cantar y bailar
D. ser creativo y pensar mucho

D4PL22A8CO04

4. ¿Cuál es la pieza que más se repite al principio de una partida? Rodea la opción correcta.

A. Las torres
B. Los alfiles
C. Los peones
D. Los caballos

D4PL22A8CO05

5. Señala con una X si son verdaderas o falsas estas oraciones:

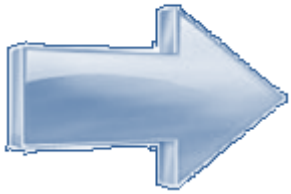
Lee con atención	Verdadero	Falso
Todas las piezas se mueven igual		
Su origen es todo un misterio		
Cada jugador tiene dos caballos al principio de la partida		

D4PL22A8CO06

6. Según el texto que has escuchado, leer libros y ver partidas de ajedrez sirve para...

A. conocer solamente el número de cuadros del tablero
B. colocarlo en la estantería
C. aprender a jugar
D. hacer trampas

Pasa a la página siguiente



El ratoncito y el león

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

Lee las preguntas	Escucha	Responde	Escucha	Repasa

D4PL24A1CO01

7. ¿Qué hizo el león después de un duro día de caza?

A. Fue a buscar comida y agua
B. Se fue a dormir bajo un árbol
C. Se puso a jugar con los ratones
D. Jugó a las cartas con otros animales

D4PL24A1CO02

8. ¿Qué hizo el ratoncito para molestar al león?

A. Hizo mucho ruido
B. Saltó sobre su cola
C. Se comió su comida
D. Se escondió en su melena

D4PL24A1CO03

9. ¿Cómo liberó el ratoncito al león de la red?

A. Con unas tijeras
B. Mordió la red hasta romperla
C. Usó sus garras para romper la red
D. Llamó a otros ratones para que le ayudaran

D4PL24A1CO04

10. Ordena del 1 al 3 las partes de la historia que has escuchado

El ratoncito y el león fueron amigos para siempre ☐

El ratoncito escuchó un rugido triste en la lejanía ☐

El león atrapó con sus garras al ratoncito ☐

D4PL24A1CO05

11. El texto que acabas de escuchar es...

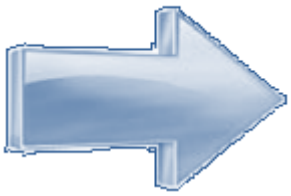
A. una receta de cocina
B. una noticia
C. una carta
D. un cuento

D4PL24A1CO06

12. ¿Qué quiere decir que el león se puso «rojo como un tomate»?

A. Que le dio mucho el sol
B. Que estaba avergonzado
C. Que estaba muy contento
D. Que se había pintado la cara

Pasa a la página siguiente



Zoovilla 2025

ZOOVILLA 2025

PRIMER CONCURSO DE DIBUJO INFANTIL

El Ayuntamiento convoca un concurso de dibujo que será elegido como cartel para anunciar la apertura del nuevo zoológico en la ciudad que se llamará **Zoovilla**. Pueden participar los niños que tengan 8 **años**.

INFORMACIÓN

¡Ánimo! ¡Participa!

NORMAS

El tema será "los animales salvajes"

Solo se puede presentar un dibujo

PLAZOS

Entrega: 1 de mayo al 15 de mayo de 2025

Lugar: Museo de Pintura Infantil

Jurado:
- Alcalde
- Director del colegio
- Pintora famosa

Publicación del ganador: 1 de julio, en tablón de anuncios del Ayuntamiento

PREMIOS

1er premio: Bicicleta de paseo

2º premio: Entrada libre al zoo los fines de semana

3er premio: Entrada libre al zoo el primer domingo del mes

D4PL24A1CE01

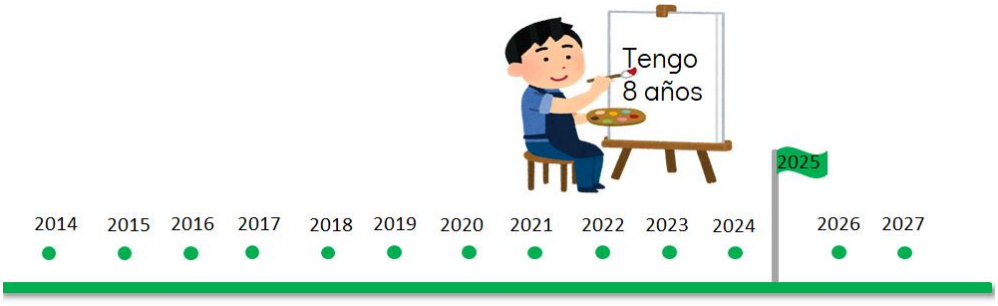
13. Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

Lee con atención	Verdadero	Falso
En el concurso podrán participar los niños que tengan menos de 8 años		
El Ayuntamiento convoca un concurso de poesía		
El director de colegio forma parte del jurado		
El 1 de julio se sabrá quién es el ganador		

D4PL24A1CE02

14. ¿En qué año nacieron los niños que se pueden presentar?

A. 2017 B. 2026 C. 2015 D. 2010



D4PL24A1CE03

15. ¿Durante cuántos días se pueden presentar los dibujos para el concurso?

A. 10

B. 11

C. 13

D. 15

L	M	M	J	V	S	D
			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	

Inicio del plazo de entrega

Final del plazo de entrega

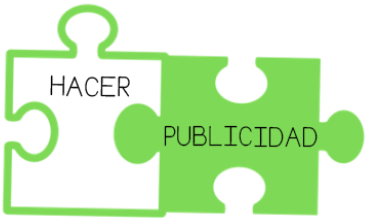
D4PL24A1CE04

16. Rodea la opción que permita completar con la respuesta adecuada la siguiente oración:

El cartel ganador del concurso servirá para _____ _____ del nuevo zoológico.

A.

B.



C.

D.

D4PL24A1CE05

17. Relaciona cada medalla con su premio correspondiente:

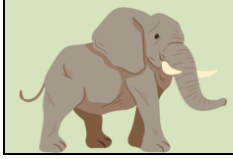
- Entrada libre al zoo el primer domingo del mes

- Entrada libre al zoo los fines de semana

- Bicicleta de paseo

D4PL24A1CE06

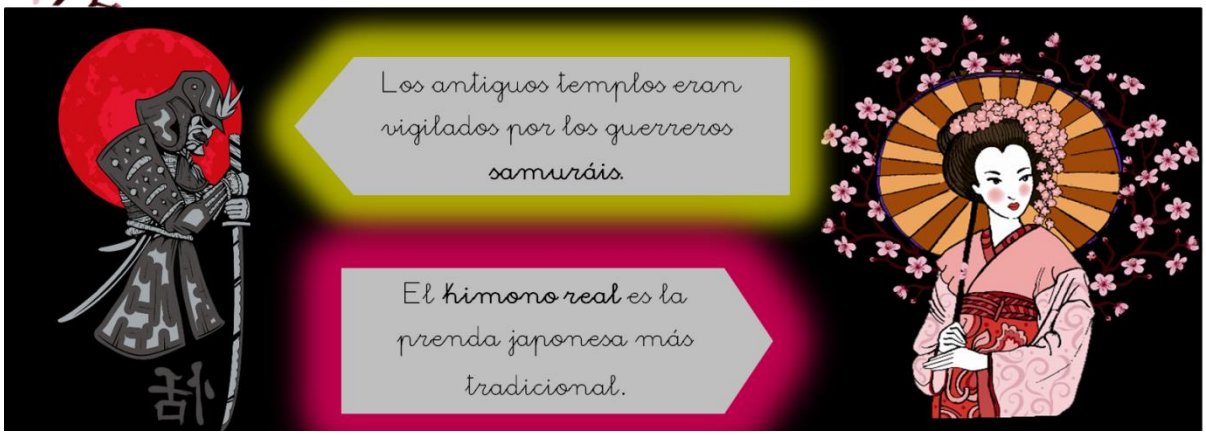
18. Señala qué animales podrían aparecer en el cartel del concurso.

	Sí	No
		

Japón milenario

En Japón disfrutarás de bonitos paisajes, grandes templos y montañas.

Podrás visitar antiguos pueblos y modernas ciudades



D4PL24A2CE01

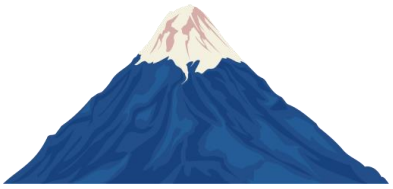
19. ¿Cómo es la bandera de Japón?

A. Fondo blanco y cuadrado rojo
B. Fondo blanco y triángulo rojo
C. Fondo rojo y círculo blanco
D. Fondo blanco y círculo rojo

D4PL24A2CE02

20. Busca en la sopa de letras el nombre que recibe el monte más famoso de Japón.

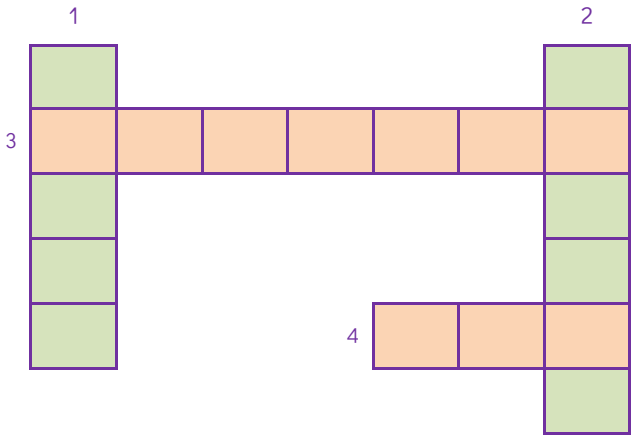
A	E	S	I	A	R	U	M	A	S
E	F	K	I	M	O	N	O	S	I
T	E	U	R	A	K	A	S	O	N
C	A	S	J	T	I	L	A	E	R
O	L	P	M	I	E	T	Y	D	Q



D4PL24A2CE03

21. Completa el crucigrama a partir de las pistas siguientes.

Verticales	Horizontales
1) Ciudad japonesa 2) Vestimenta tradicional	3) Guerrero de antiguos templos 4) Moneda japonesa



D4PL24A2CE04

22. Para poder viajar a Japón, deberás... Señala las opciones correctas.

Lee con atención	Verdadero	Falso
realizar una llamada telefónica al 732123592		
contactar con los guerreros samuráis		
vestirte con un kimono real		
coger un avión		

D4PL24A2CE05

23. Relaciona cada objeto para indicar si es típico de Japón o no.

A. La pizza ●

B. El arroz ●

C. El yen ●

D. El dólar ●

● SÍ

● NO

D4PL24A2CE06

24. Une para formar dos afirmaciones del texto.

El viaje se realiza en:	●	● avión ● coche ● barco ● autobús
El viaje dura:	●	● 13 días ● 14 horas ● 15 horas ● 12 días

D4PL24A2CE07

25. Rodea la opción que permita completar con la respuesta adecuada la siguiente oración:

En los jardines de Japón, podrás ver muchas flores de ... durante ...

A. almendros, el invierno
B. cerezos, la primavera
C. naranjos, el otoño
D. bonsáis, el verano

¡Gracias por tu trabajo!

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Competencias específicas de
Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2024-2025

NA1

Introducción

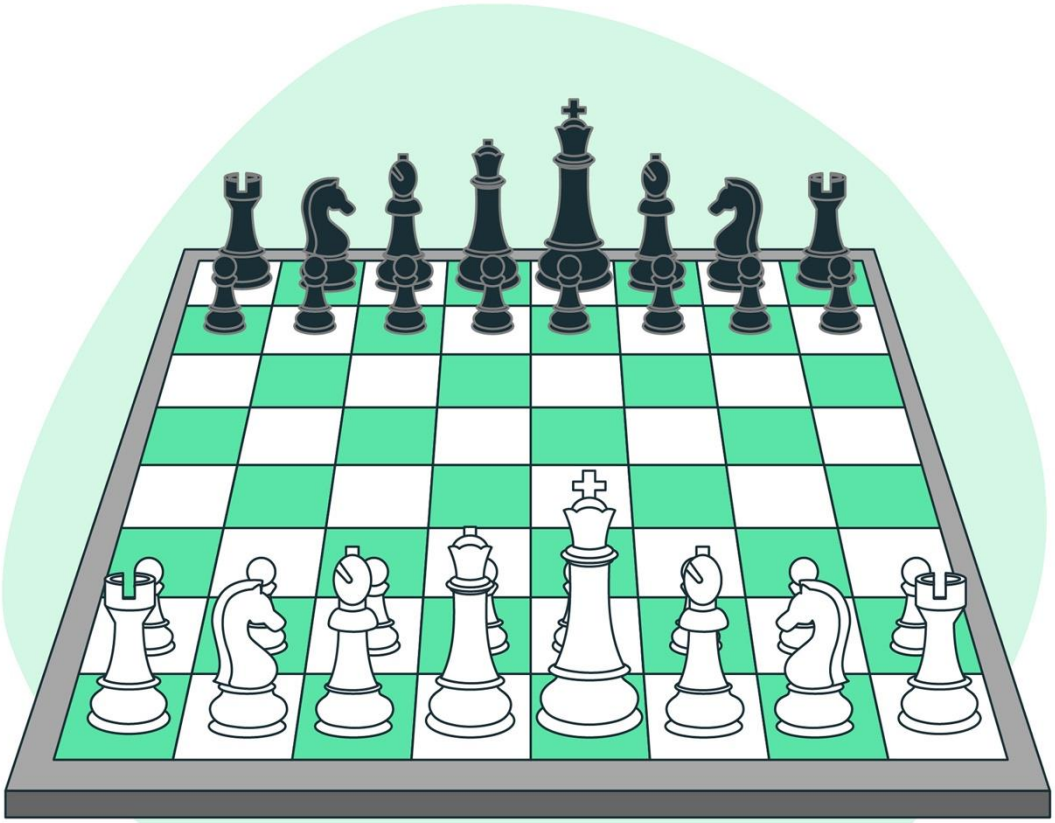
Esta *Guía de codificación* complementa la prueba adaptada de evaluación de las competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, facilitada además a las comunidades autónomas que la han solicitado. Esta prueba la realizan alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales y alumnos y alumnas de integración tardía al sistema educativo que cursan 4.º EP, y permite la evaluación 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 MEFD, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área, 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 lingüística de 4.º EP en diferentes contextos.

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

COMPRENSIÓN ORAL

Un juego muy divertido



TEXTO DEL AUDIO: *Un juego muy divertido*

¿Sabes en qué juego puedes mover las piezas hacia adelante, hacia los lados o en muchas direcciones? ¿Sabes en qué juego tienes que pensar muy bien, estar atento al tiempo y mantener la calma? Y lo mejor: ¿en qué juego puedes convertir una pieza pequeñita en una muy grande y fuerte?

¡Exacto! ¡Es el ajedrez! Su origen es todo un misterio, ya que no se sabe quién lo inventó. Lo que sí es cierto es que es un juego muy divertido. En él, cada jugador tiene 16 piezas: ocho peones, dos caballos, dos alfiles, dos torres, un rey y una reina. Cada pieza se mueve de una forma diferente.

Para ser un buen jugador de ajedrez es importante ser creativo, pensar mucho y respetar al jugador rival. Hay muchos libros y partidas de ajedrez que puedes ver para aprender. Con un tablero y las piezas necesarias, puedes jugar solo, con otra persona o en torneos con muchos jugadores. ¿Quieres que juguemos juntos?

Código de ítem	D4PL22A8CO01
Título de la unidad de evaluación	Un juego muy divertido
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza la idea principal del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Cómo se llama el juego del que se habla en el audio?** A. El dominó B. El ajedrez C. El parchís D. Las damas
Respuesta correcta	B. El ajedrez
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	D4PL22A8CO02
Título de la unidad de evaluación	Un juego muy divertido
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Reconoce ideas secundarias
Contexto	Escolar
	¿Cuántas piezas tiene cada jugador al comienzo de una partida? A. 16 B. 8 C. 20 D. 12
Respuesta correcta	A. 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	D4PL22A8CO03
Título de la unidad de evaluación	Un juego muy divertido
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Reconoce las ideas clave del texto.
Contexto	Escolar
Enunciado	**Para ser un buen jugador de ajedrez es importante...** A. ser muy rápido B. tener mucha fuerza C. saber cantar y bailar D. ser creativo y pensar mucho
Respuesta correcta	D. ser creativo y pensar mucho
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	D4PL22A8CO04
Título de la unidad de evaluación	Un juego muy divertido
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Cuál es la pieza que más se repite al principio de una partida?** A. Las torres B. Los alfiles C. Los peones D. Los caballos
Respuesta correcta	C. Los peones
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	D4PL22A8CO05
Título de la unidad de evaluación	Un juego muy divertido
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Reconoce ideas secundarias
Contexto	Escolar
Enunciado	Señala con una X si son verdaderas o falsas estas oraciones: **Lee con atención** / **Verdadero** / **Falso** Todas las piezas se mueven igual Su origen es todo un misterio Cada jugador tiene dos caballos al principio de la partida
Respuesta correcta	Falso – Verdadero – Verdadero
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL22A8CO06
Título de la unidad de evaluación	Un juego muy divertido
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona ideas secundarias implícitas en un texto.
Contexto	Escolar
Enunciado	**Según el texto que has escuchado, leer libros y ver partidas de ajedrez sirve para…** A. conocer solamente el número de cuadros del tablero B. colocarlo en la estantería C. aprender a jugar D. hacer trampas
Respuesta correcta	C. aprender a jugar
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

COMPRENSIÓN ORAL

El ratoncito y el león

TEXTO DEL AUDIO: Amigos para siempre

Érase una vez un león que, después de un duro día de caza, se fue a descansar bajo un árbol. Mientras dormía, algunos ratones empezaron a jugar cerca de él.

Uno de los ratones, llamado Remy, era muy travieso y decidió esconderse en la melena del león. Sin querer, despertó al león, quien muy enfadado lo atrapó con sus garras y le dijo:

> - ¿Por qué me molestas, pequeño ratón? ¡Voy a comerte para que aprendas a no molestar a los demás!

El ratón, muy asustado, le respondió:

> - Por favor, no me comas. Yo no quería molestarte. Si me perdonas, algún día te ayudaré.

El león se echó a reír:

> - ¡Ja, ja! ¿Cómo un ratón tan pequeño podría ayudarme a mí, el rey de la selva?

Finalmente, el león sintió pena por el ratoncito y dejó que se fuera junto al resto de los ratones.

Varios días después, Remy escuchó un rugido triste en la lejanía. Era el león, que estaba atrapado en una red. Remy corrió hacia él y le dijo:

> - No te preocupes, yo te ayudaré.

El ratón comenzó a morder la red, rompiéndola poco a poco, hasta que el león fue libre. El león, rojo como un tomate, le dijo al ratoncito:

> - Gracias, pequeño ratón. Ahora veo que, aunque seas pequeño, eres un gran amigo. Espero que me perdones por haberte tratado mal el otro día.

A partir de ese momento, el león y el ratón fueron amigos para siempre.

Código de ítem	D4PL24A1CO01
Título de la unidad de evaluación	*Amigos para siempre*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué hizo el león después de un día duro de caza?** A. Fue a buscar comida y agua B. Se fue a dormir bajo un árbol C. Se puso a jugar con los ratones D. Jugó a las cartas con otros animales
Respuesta correcta	B. Se fue a dormir bajo un árbol
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	D4PL24A1CO02
Título de la unidad de evaluación	*Amigos para siempre*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué hizo el ratoncito para molestar al león?** A. Hizo mucho ruido B. Saltó sobre su cola C. Se comió la comida del león D. Se escondió en su melena
Respuesta correcta	D. Se escondió en su melena
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	D4PL24A1CO03
Título de la unidad de evaluación	*Amigos para siempre*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Cómo liberó el ratoncito al león de la red?** A. Con unas tijeras B. Mordió la red hasta romperla C. Usó sus garras para romper la red D. Llamó a otros ratones para que le ayudaran
Respuesta correcta	B. Mordió la red hasta romperla
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	D4PL24A1CO04
Título de la unidad de evaluación	*Amigos para siempre*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el orden de las partes de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	Ordena del 1 al 3 las partes de la historia que has escuchado: El ratoncito y el león fueron amigos para siempre ☐ El ratoncito escuchó un rugido triste en la lejanía ☐ El león atrapó con sus garras al ratoncito ☐
Respuesta correcta	3-2-1
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24A1CO05
Título de la unidad de evaluación	*Amigos para siempre*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el fin comunicativo de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**El texto que acabas de escuchar es…** A. una receta de cocina B. una noticia C. una carta D. un cuento
Respuesta correcta	D. un cuento
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	D4PL24A1CO06
Título de la unidad de evaluación	*Amigos para siempre*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué quiere decir que el león se puso «rojo como un tomate»?** A. Que le dio mucho el sol B. Que estaba avergonzado C. Que estaba muy contento D. Que se había pintado la cara
Respuesta correcta	B. Que estaba avergonzado
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

ZOOVILLA 2025

ZOOVILLA 2025

PRIMER CONCURSO DE DIBUJO INFANTIL

El Ayuntamiento convoca un concurso de dibujo que será elegido como cartel para anunciar la apertura del nuevo zoológico en la ciudad que se llamará **Zoovilla**. Pueden participar los niños que tengan 8 **años**.

INFORMACIÓN

¡Ánimo! ¡Participa!

NORMAS

El tema será "los animales salvajes"

Solo se puede presentar un dibujo

PLAZOS

Entrega: 1 de mayo al 15 de mayo de 2025

Lugar: Museo de Pintura Infantil

Jurado:
- Alcalde
- Director del colegio
- Pintora famosa

Publicación del ganador: 1 de julio, en tablón de anuncios del Ayuntamiento

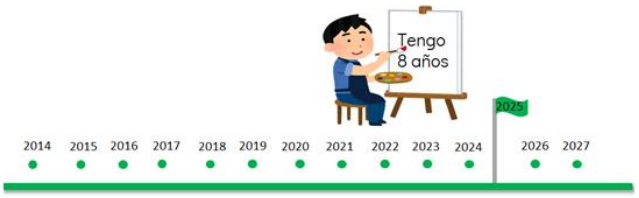
PREMIOS

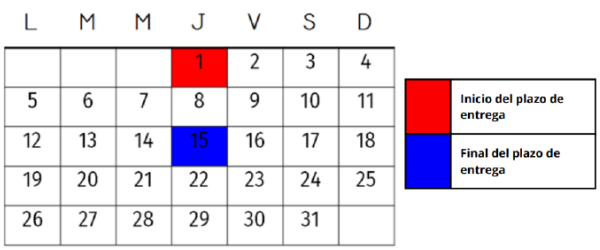
1er premio: Bicicleta de paseo

2º premio: Entrada libre al zoo los fines de semana

3er premio: Entrada libre al zoo el primer domingo del mes

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL24A1CE01</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Zoovilla 2025</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Localizar y obtener información</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>Localiza información concreta del texto</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>En el concurso podrán participar los niños que tengan menos de 8 años</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>El Ayuntamiento convoca un concurso de poesía</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>El director de colegio forma parte del jurado</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>El 1 de julio se sabrá quién es el ganador</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>Falso, falso, verdadero, verdadero</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 1: respuesta correcta.
Código 0: respuesta incorrecta.
Código 9: respuesta en blanco.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL24A1CE02</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Zoovilla 2025</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Realizar inferencias directas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>Infiere información del texto</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>¿En qué año nacieron los niños que se pueden presentar?
A. 2017 B. 2026 C. 2015 D. 2010
 
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>A. 2017</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PL24A1CE03
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Interpreta información de distintas fuentes
Contexto	Escolar
Enunciado	¿Durante cuántos días se pueden presentar los dibujos para el concurso? A. 10 B. 11 C. 13 D. 15 
Respuesta correcta	D.15 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	D4PL24A1CE04
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Contexto	Escolar
Enunciado	Rodea la opción que permita completar con la respuesta adecuada la siguiente oración: El cartel ganador del concurso servirá para _____ _____ del nuevo zoológico. A. B. C. D.
Respuesta correcta	B. hacer publicidad
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	D4PL24A1CE05
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Localiza y obtiene información
Indicador de logro	Localiza información en distintas fuentes
Contexto	Escolar
Enunciado	Relaciona cada medalla con su premio correspondiente: ● ● Entrada libre al zoo el primer domingo del mes ● ● Entrada libre al zoo los fines de semana ● ● Bicicleta de paseo
Respuesta correcta	A. Medalla 1er premio: bicicleta de paseo B. Medalla 2º premio: Entrada libre al zoo fines de semana C. Medalla 3er premio: Entrada libre al zoo el primer domingo del mes
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24A1CE06
Título de la unidad de evaluación	*Zoovilla 2025*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	Señala qué animales podrían aparecer en el cartel del concurso.
Respuesta correcta	Perro y gato: no - Tigre: sí - Delfines: sí - Elefante: sí
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

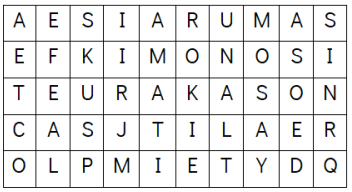
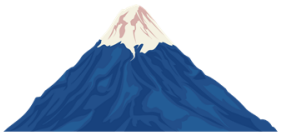
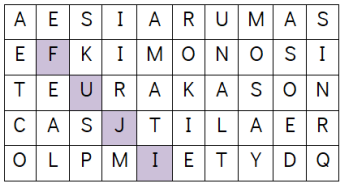
COMPRENSIÓN ESCRITA

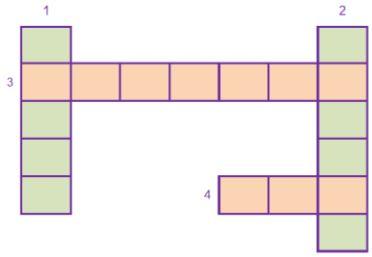
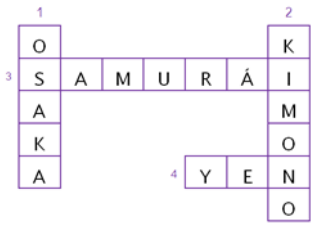
JAPÓN MILENARIO

En Japón disfrutarás de bonitos paisajes, grandes templos y montañas.

Podrás visitar antiguos pueblos y modernas ciudades

Código de ítem	D4PL24A2CE01
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Social
Enunciado	**¿Cómo es la bandera de Japón?** A. Fondo blanco y cuadrado rojo B. Fondo blanco y triángulo rojo C. Fondo rojo y círculo blanco D. Fondo blanco y círculo rojo
Respuesta correcta	D. Fondo blanco y círculo rojo
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	D4PL24A2CE02
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Localiza y obtiene información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Social
Enunciado	Busca en la sopa de letras el nombre que recibe el monte más famoso de Japón  
Respuesta correcta	 FUJI
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24A2CE03
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Social
Enunciado	Completa el crucigrama a partir de las pistas siguientes. Verticales: 1) Ciudad japonesa; 2) Vestimenta tradicional Horizontales: 3) Guerrero de antiguos templos; 4) Moneda japonesa 
Respuesta correcta	1. OSAKA 2. KIMONO 3. SAMURÁI 4. YEN 
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL24A2CE04</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Japón Milenario</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Integrar e interpretar ideas e informaciones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>Deduce el fin comunicativo de un texto</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Social</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Para poder viajar a Japón, deberás... Señala las opciones correctas.
<table><tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr><tr><td>realizar una llamada telefónica al 732123592</td><td></td><td></td></tr><tr><td>contactar con los guerreros samuráis</td><td></td><td></td></tr><tr><td>vestirte con un kimono real</td><td></td><td></td></tr><tr><td>coger un avión</td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>Verdadero – Falso – Falso – Verdadero</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 1: respuesta correcta
Código 0: respuesta incorrecta
Código 9: respuesta en blanco</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PL24A2CE05
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Social
Enunciado	Relaciona cada objeto para indicar si es típico de Japón o no.
Respuesta correcta	Sí: B, C – No: A, D.
Código 1: respuesta correcta.	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24A2CE06
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Selecciona información de distintas fuentes
Contexto	Social
Enunciado	Une para formar dos afirmaciones del texto. El viaje se realiza en: ● ● avión ● coche ● barco ● autobús El viaje dura: ● ● 13 días ● 14 horas ● 15 horas ● 12 días
Respuesta correcta	avión – 14 horas
Codificación de respuestas	Código 1: respuesta correcta Código 0: respuesta incorrecta Código 9: respuesta en blanco

Código de ítem	D4PL24A2CE07
Título de la unidad de evaluación	*Japón Milenario*
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Social
Enunciado	Rodea la opción que permita completar con la respuesta adecuada la siguiente oración: En los jardines de Japón, podrás ver muchas flores de ... durante ... A. almendros, el invierno B. cerezos, la primavera C. naranjos, el otoño D. bonsáis, el verano
Respuesta correcta	B. cerezos, la primavera
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Prueba de Competencias específicas de Matemáticas

CURSO 2024-2025

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 [12] **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~~ 12] **meses.**

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

En bici al cole

Amina y muchos de sus amigos y amigas participan en el proyecto «En bici al cole». Un día a la semana van en bici al colegio. En el trayecto, como Amina es muy curiosa, va descubriendo cosas y haciendo muchos juegos con lo que ve a su alrededor.

D4PM240101

1. Los ciclistas hacen una parada y Amina se fija en el suelo de la acera y ve esta figura que forma un mosaico. Quiere saber a cuántos cuadrados como este □ equivale la superficie en blanco.

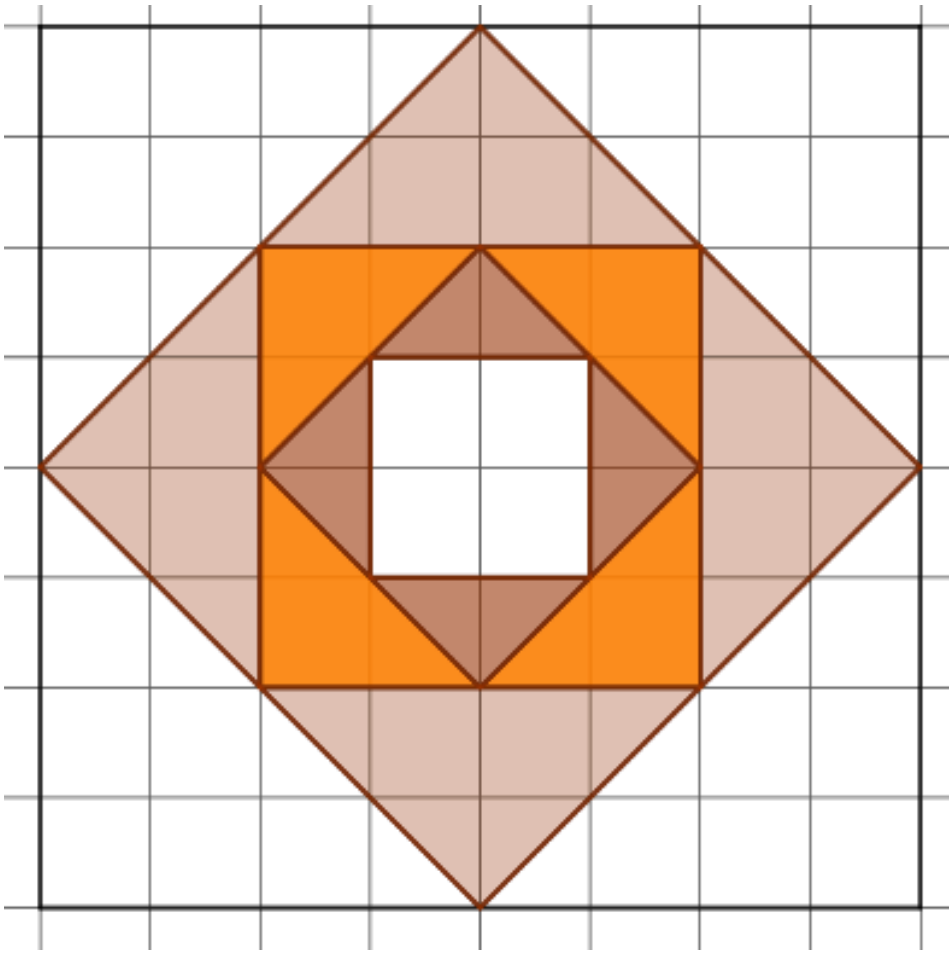
¿Cuántos □ hay en el mosaico?

A. 24

B. 28

C. 32

D. 36



Recuerda que □ = ◿ + ◿

D4PM240102

2.

Camino al colegio hay una cafetería. Amina y Luis observan la carta e imaginan qué podrían desayunar todos los ciclistas y qué podrían llevar a sus compañeros de clase.

– Para el desayuno: son 28 niños y niñas y les gustaría desayunar zumo de naranja y ensaimada.

¿Cuál es **la operación** que hay que hacer para calcular lo que tendrían que pagar en total?

A. Sumar 28 más 3 más 2

B. Multiplicar 3 por 2 por 28

C. Sumar 3 y 2 y multiplicar el resultado por 28

D. Multiplicar 28 por 3 y al resultado sumarle 2

D4PM240103

3.

Los ciclistas se organizan por grupos con el mismo número de niños y niñas. Con cada grupo va un adulto de referencia. Por ejemplo, si son 30 niños y niñas y 2 adultos y adultas, se hacen dos grupos de 15, cada uno con una persona mayor.
Completa la tabla de organización de grupos.

Número de escolares	Número de adultos	Número de niños y niñas por grupo
30	2	15
40	4	10
36	2	
45	3	

D4PM240104

4.

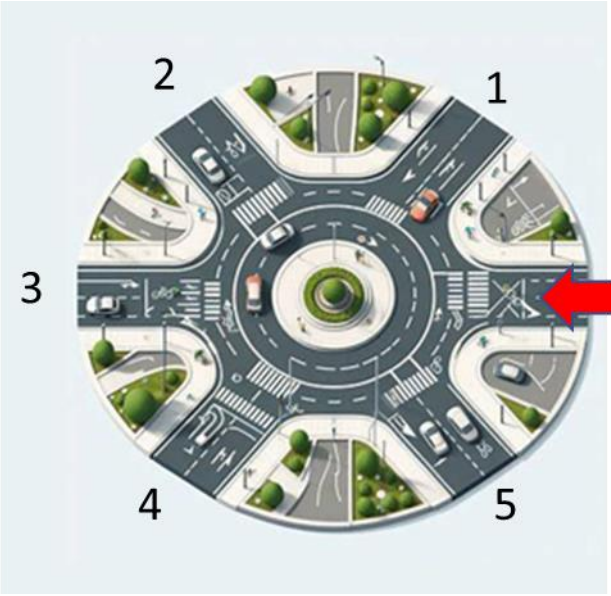
El camino al colegio es bastante recto. Sin embargo, encuentran una glorieta en la que tienen que salir por la calle que forma 180º con la calle por la que llegan. ¿Qué **camino hay que coger si llegan por el camino que indica la flecha roja?**

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5



D4PM240105

5. A Amina le gusta ir al colegio de la manera más ecológica: andando. Pero no sabe si es la manera más rápida. Consulta internet y encuentra lo siguiente:

¿Cuánto tiempo se ahorra cuando va en bici?

A. 5 min

B. 9 min

C. 10 min

D. 15 min

6.

De camino al colegio Luis ve algunas señales de tráfico y se ha fijado en que la forma tiene relación con su significado.
A continuación, tienes un panel con algunas señales de tráfico y escrito debajo su significado:

Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

	VERDADERO	FALSO
Todas las señales circulares indican obligación		
Las señales rectangulares son informativas		
Las señales triangulares indican prohibición		

D4PM240107

7. Luis y Amina otros días juegan con las matrículas. El juego consiste en elegir una matrícula y conseguir el número más alto multiplicando sus **cifras**. Luis ha elegido esta matrícula. ¿Qué número obtiene Luis?

A. 5184

B. 4371

C. 2636

D. 1080

8.

Todos los niños y niñas van bien señalizados con un peto. Al llegar al colegio, dejan todos los petos en el cesto de su curso. En esos cestos hay petos de distintos colores y tallas.

Los petos se utilizan para otras actividades durante la semana. Cuando los necesitan, van al cesto de su curso y cogen uno al azar.

3.º primaria

120 petos amarillos
35 petos azules
35 petos verdes

4.º primaria

120 petos verdes
35 petos amarillos
35 petos naranjas

Señala si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

	VERDADERO	FALSO
En el cesto de tercero es posible sacar un peto verde.		
En el cesto de cuarto es posible sacar un peto azul.		
Es imposible sacar un peto naranja del cesto de 4.º de primaria.		

D4PM240109

9. En el colegio hay una zona techada para dejar las bicis. No es muy grande, no entran todas las bicis y algunas se tienen que dejar en otra zona sin techar. En la zona techada hay 32 soportes con capacidad para 4 bicis cada uno y en la zona no techada hay 18 soportes de 5. **¿Cuántas bicis caben en total?**

A. 59

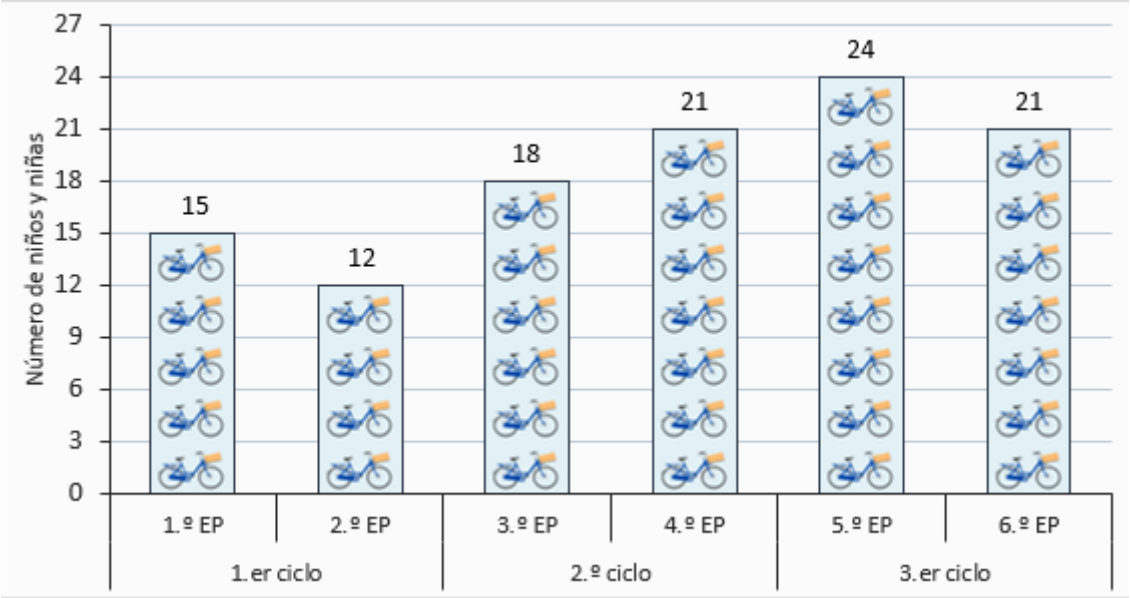
B. 218

C. 250

D. 450

D4PM240110

10. Son muchos los niños y las niñas que participan de la iniciativa de ir en bici al cole. El responsable apunta diariamente cuántos niños y niñas van de cada clase.



Tras analizar el gráfico, indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

	VERDADERO	FALSO
Los participantes de los cursos pares superan a los participantes de los cursos impares		
Entre primero y segundo suman más participantes que en quinto		
Participan más alumnos de tercer ciclo que de primer ciclo		

Mercadillo solidario

En el colegio de Omar, todos los años hacen un día de mercadillo solidario. Participan todos los niños y las niñas del colegio, de 1.º a 6.º de primaria. A principio de curso todos saben qué día va a ser: este año será el 16 de mayo, y están preparando su puesto en el mercadillo. Todo lo que se venda será realizado con material reciclado.

D4PM240201

11. Las clases de cuarto han decidido hacer un puesto de collares, pendientes y pulseras. Dedicarán para ello una sesión todos los miércoles, desde la primera semana de octubre, **sin incluir los días festivos o de vacaciones,** hasta la celebración del mercadillo, el 16 de mayo. ¿Qué operación sería la correcta para calcular los días disponibles para hacer el taller? Indica la operación necesaria para calcularlo.

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						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						

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
	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			

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
				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	

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						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					

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	24	25	25	26
27	28	29	30	31		

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
					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		

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
					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						

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
	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				

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
			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	

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
						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						

vacaciones
S D fin de semana
taller
16 mercadillo

A. 4x7
1
Sumar los resultados

B. 5+4+3+4+4+4+5

C. 5x2
4x4
Sumar los resultados +3+2

D. 5x2
4x3
3x2
Sumar los resultados

D4PM240202

12. Al elaborar los productos para vender, se organizan de la siguiente manera: la mitad de la clase hará pendientes y, de los que quedan, la mitad pulseras y la otra mitad collares.
Elige la opción que representa la organización de estas tareas:

A. $\frac{1}{2}$ hará pendientes
$\frac{1}{2}$ hará pulseras
$\frac{1}{2}$ hará collares

B. $\frac{1}{2}$ hará pendientes
$\frac{1}{4}$ hará pulseras
$\frac{1}{4}$ hará collares

C. $\frac{1}{2}$ hará pendientes
$\frac{1}{3}$ hará pulseras
$\frac{1}{3}$ hará collares

D. $\frac{1}{2}$ hará pendientes
$\frac{1}{3}$ hará pulseras
$\frac{1}{4}$ hará collares

D4PM240203

13.

En la elaboración de los collares se va a tener en cuenta:
- que se van a realizar utilizando **como mínimo 10 chapas** de refresco para cada collar
- que han conseguido **216 chapas** y las utilizarán todas
- que cada equipo va a hacer **12 collares**

Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones para cada equipo:

	VERDADERO	FALSO
Podrán fabricar 8 collares de veinte chapas, 2 collares de dieciséis chapas y 2 collares de doce chapas		
Podrán fabricar 12 collares de dieciséis chapas cada uno		
Podrán fabricar 10 collares de ocho chapas y 1 collar de catorce chapas		

D4PM240204

14.

El equipo de los collares necesita 120 metros de cinta para unir las chapas.

Los precios son los siguientes:

1 rollo de 20 metros: 31 euros
1 rollo de 40 metros: 59 euros
1 rollo de 80 metros: 75 euros

¿Qué rollos deben comprar si eligen la opción más económica?

A. 3 rollos de 40 metros

B. 6 rollos de 20 metros

C. 1 rollo de 80 metros y 1 rollo de 40

D. 1 rollo de 80 metros y 2 rollos de 20

D4PM240205

15.

El equipo de los collares necesita saber cuántos van a hacer de cada tamaño (grande y pequeño) y de cada color (verde y amarillo). Calculan que van a hacer 60 collares en total, repartidos a partes iguales por tamaño y color.

Para los collares grandes necesitan 50 cm de cinta y para los pequeños 25 cm. ¿Podemos calcular los metros de cinta verde que se necesitan?

60 collares			
Grandes: 50 cm de cinta		Pequeños: 25 cm de cinta	
verde	amarillo	verde	amarillo

Señala cuál de los siguientes razonamientos es el correcto.

A. No, porque no sabemos el total de metros

B. Sí, porque solo hay que dividir 60 entre dos colores

C. No, porque no sabemos el número de collares de adulto

D. Sí, porque se pueden calcular los collares de cada tipo y color

D4PM240206

16.

Los equipos que van a hacer pendientes han decidido hacerlos con cápsulas de café. En el equipo de Amir han traído las siguientes cápsulas:

2 cápsulas amarillas

4 cápsulas verdes

5 cápsulas moradas

10 cápsulas azules

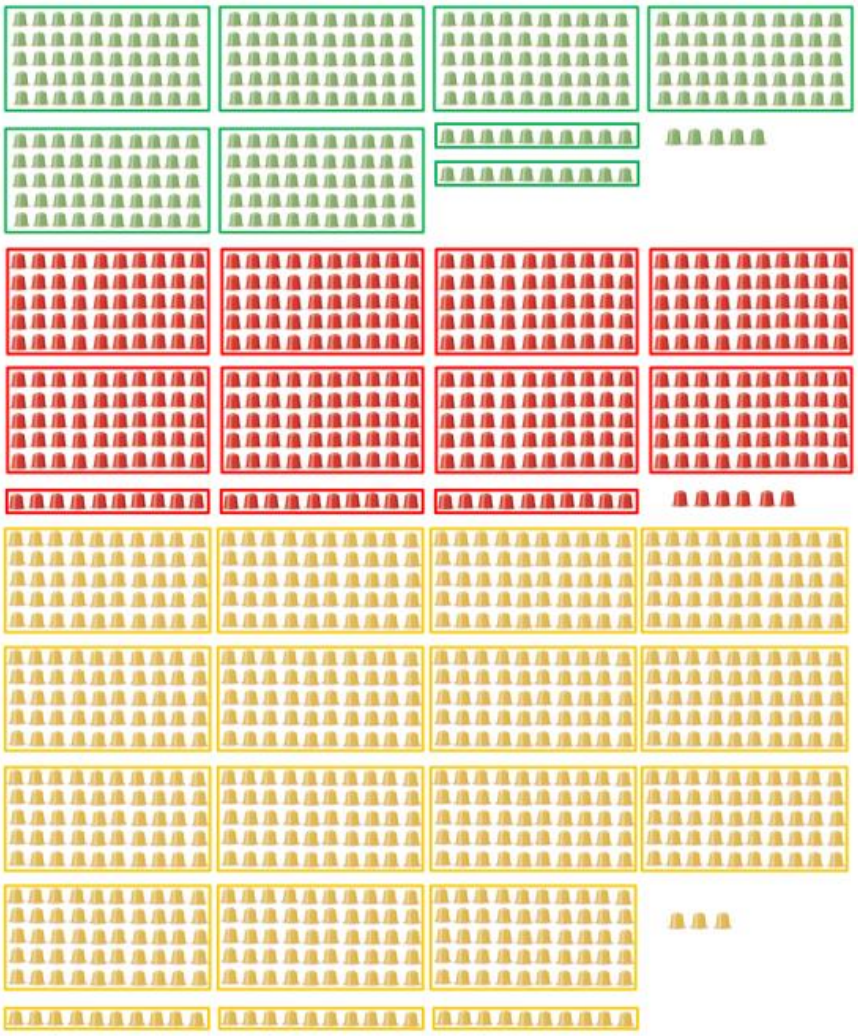
Al llegar al colegio juntan todas las cápsulas en un saco y van eligiéndolas para formar los pendientes al azar.

Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

	VERDADERO	FALSO
Es posible que la cápsula extraída sea amarilla		
Es seguro que la primera cápsula que elijan sea azul		
Lo más probable es que la cápsula extraída sea morada		

D4PM240207

17. Las cápsulas que han recogido son de distintos colores. Hay 325 verdes, 436 rojas y 783 amarillas. ¿Cuántas **parejas de pendientes** pueden hacer de manera que las **dos piezas** sean del mismo color, utilizando **una cápsula para cada pendiente**?



A. 771

B. 772

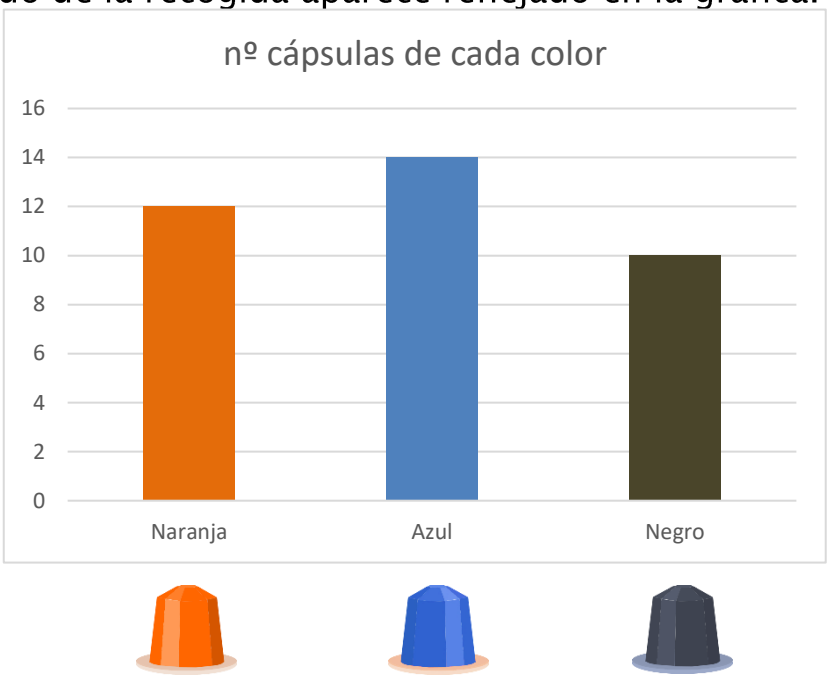
C. 1544

D. 3088

D4PM240208

18.

Al mismo equipo se le ha ocurrido que con las cápsulas también pueden hacer collares. Utilizando tres cápsulas, una de cada color, quedarían muy bonitos. Para ello hacen otra recogida de cápsulas. El resultado de la recogida aparece reflejado en la gráfica.



Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

	VERDADERO	FALSO
Se podrán hacer 14 collares como máximo porque hay 14 cápsulas azules		
El número de cápsulas azules es el doble que el de cápsulas negras		
Sobrarán cápsulas de color naranja y azul		

D4PM240209

19.

Por fin ha llegado el día del mercadillo. Ahora tienen que poner precio de venta a los collares para ganar dinero con la venta.
Fabricar 60 collares les costó 120 euros. Los han vendido todos y han recaudado 720. ¿Cuánto han ganado por cada collar, **descontando lo que se han gastado?**

A. 9

B. 10

C. 12

D. 14

D4PM240210

20.

En total han recaudado 1800 euros y quieren colaborar con ello en la compra de libros y material escolar. Han encontrado unos cuentos que cuestan 6 euros y unos lápices que cuestan 3 euros. Van a hacer packs con un cuento y un lápiz. Para saber cuántos packs pueden hacer, ¿qué operaciones hay que hacer?

A. Dividir 1800 entre dos y el resultado entre 6 y entre 3

B. Dividir 1800 entre la suma del precio del libro y del lápiz

C. Dividir 1800 entre 6 y sumarle el mismo número de lápices

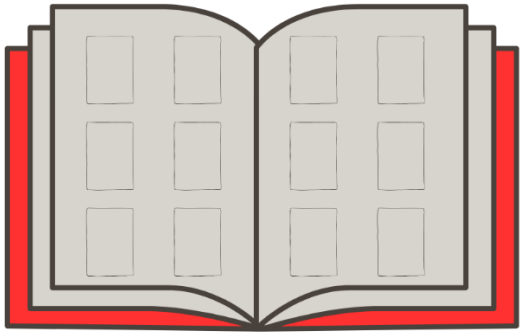
D. Dividir 1800 entre 3 y sumarle el mismo número de lápices

La liga femenina

En la clase de los niños y niñas de 4.º de primaria, están haciendo la colección de los cromos de liga femenina de fútbol española.

Les encanta cambiar cromos, rellenar el álbum y recordar el partido de fútbol del mundial. Lo vivieron en familia y fue inolvidable.

Los sobres se compran en el quiosco. Cada sobre cuesta un euro y vienen 8 cromos.



Sobres de 8 cromos

Precio del sobre 1€

D4PM240301

21.

A Omar le dan sus padres 12 euros al mes para que organice sus gastos. Un tercio del dinero lo ahorra, otro tercio se lo gasta en dulces y otro tercio lo utiliza para cromos. ¿Cuántos sobres se compra al mes?

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

D4PM240302

22.

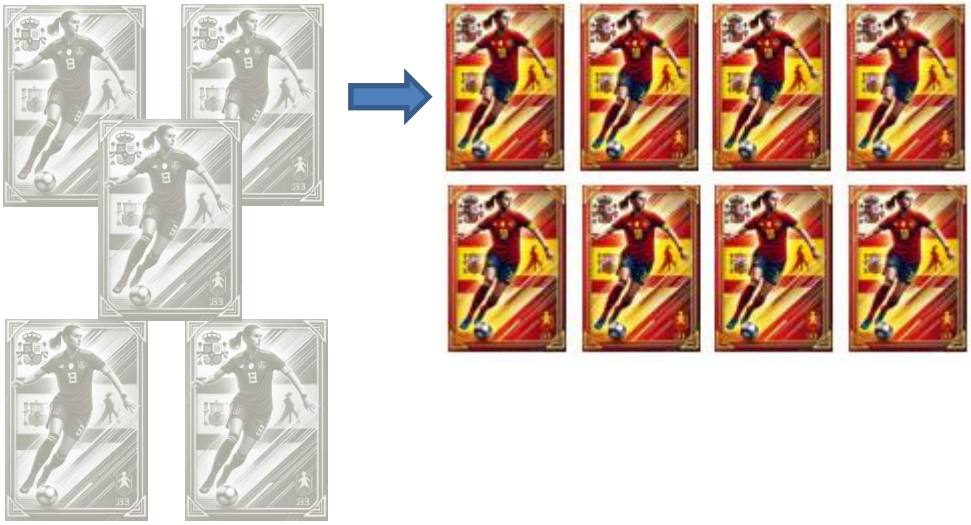
Nayla tiene muchos cromos repetidos. Siempre cambia 5 de sus cromos repetidos especiales por 8 normales. Esta semana se ha llevado al colegio 65 cromos especiales repetidos para cambiar y ha conseguido cambiar 15. ¿Cuántos cromos normales ha conseguido?

A. 16

B. 24

C. 32

D. 40

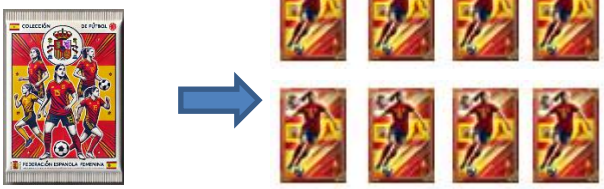


D4PM240303

23.

Daniela es la que lleva la colección más avanzada. Solo le faltan 30 cromos para terminarla, los más difíciles. Imagina que todos los cromos que le entren en los siguientes sobres que compre son de los que le faltan. ¿Cuántos sobres tendría que comprar?

Recuerda:



A. 2

B. 3

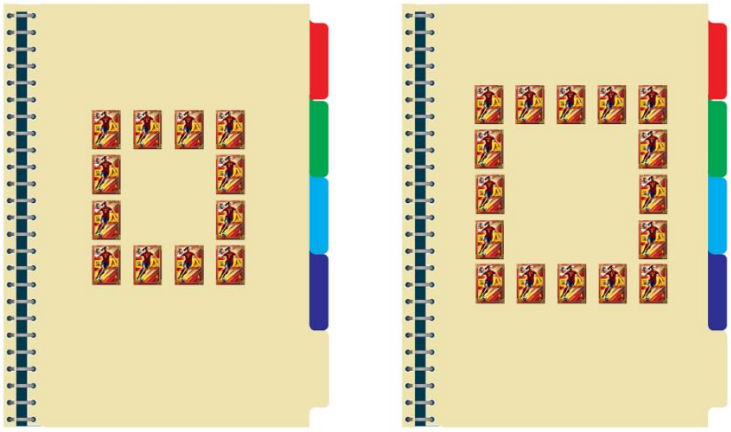
C. 4

D. 5

D4PM240304

24.

Omar tiene muchos cromos repetidos y ha decidido utilizarlos para decorar un cuaderno. Quiere pegar los cromos haciendo un marco. Ha realizado varios ejemplos, el primero con 4 cromos en cada lado, el segundo con 5 cromos en cada lado, como se observa en la siguiente figura:



¿Cuántos cromos necesitará si utiliza 6 cromos en cada lado?

A. 20

B. 24

C. 30

D. 36

D4PM240305

25.

Nayla ya tiene cuatro hojas del álbum completas y 20 cromos más que no ha pegado y que no están repetidos. ¿Cuántos cromos le faltan para completar el álbum?

Para resolver este problema, indica qué datos son necesarios y cuáles no señalando verdadero o falso:

	VERDADERO	FALSO
Saber el total de cromos de la colección		
Conocer cuántos cromos hay en una hoja		
Conocer el número de cromos repetidos		

D4PM240306

26.

Luis y Marta son mellizos y están haciendo la colección juntos. Luis invierte en cromos casi todo el dinero que les dan sus padres al mes, 12 euros. Marta gasta aproximadamente en cromos 8 euros al mes.

Estima cuántos cromos pueden conseguir después de **dos meses.**

Recuerda:

A. Entre 50 y 140 cromos

B. Entre 150 y 235 cromos

C. Entre 245 y 340 cromos

D. Entre 350 y 425 cromos

D4PM240307

27.

Marta quiere plastificar un póster solo por delante. El póster tiene las medidas que se indican.

¿Qué **superficie** tiene que plastificar?

A. 51 cm^2

B. 102 cm^2

C. 630 cm^2

D. 1260 cm^2

D4PM240308

28.

Nayla acaba de empezar la colección. Ha hecho su plantilla con todos los números y se ha fijado que los del primer sobre siguen un patrón.

Si el segundo sobre continúa con el mismo patrón a partir del 320, ¿qué números le saldrían?

A. 322-325-328-331-334-337-340-343

B. 323-326-329-332-335-338-341-344

C. 323- 326-329-333-336-339-342-345

D. 324-327-330-333-336-339-342-345

291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310
311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
341	342	343	344	345	346	347	348	349	350
351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370
371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
391	392	393	394	395	396	397	398	399	400

D4PM240309

29.

En una de las páginas del álbum, se recogen los gráficos de algunas estadísticas del mundial de los distintos países participantes. Esta gráfica en concreto representa los cinco países que han hecho más faltas en el mundial. **¿Qué datos representa este gráfico?**

A. País 1: 45 faltas
País 2: 120 faltas
País 3: 75 faltas
País 4: 75 faltas
País 5: 21 faltas

B. País 1: 75 faltas
País 2: 120 faltas
País 3: 75 faltas
País 4: 45 faltas
País 5: 21 faltas

C. País 1: 21 faltas
País 2: 120 faltas
País 3: 75 faltas
País 4: 75 faltas
País 5: 45 faltas

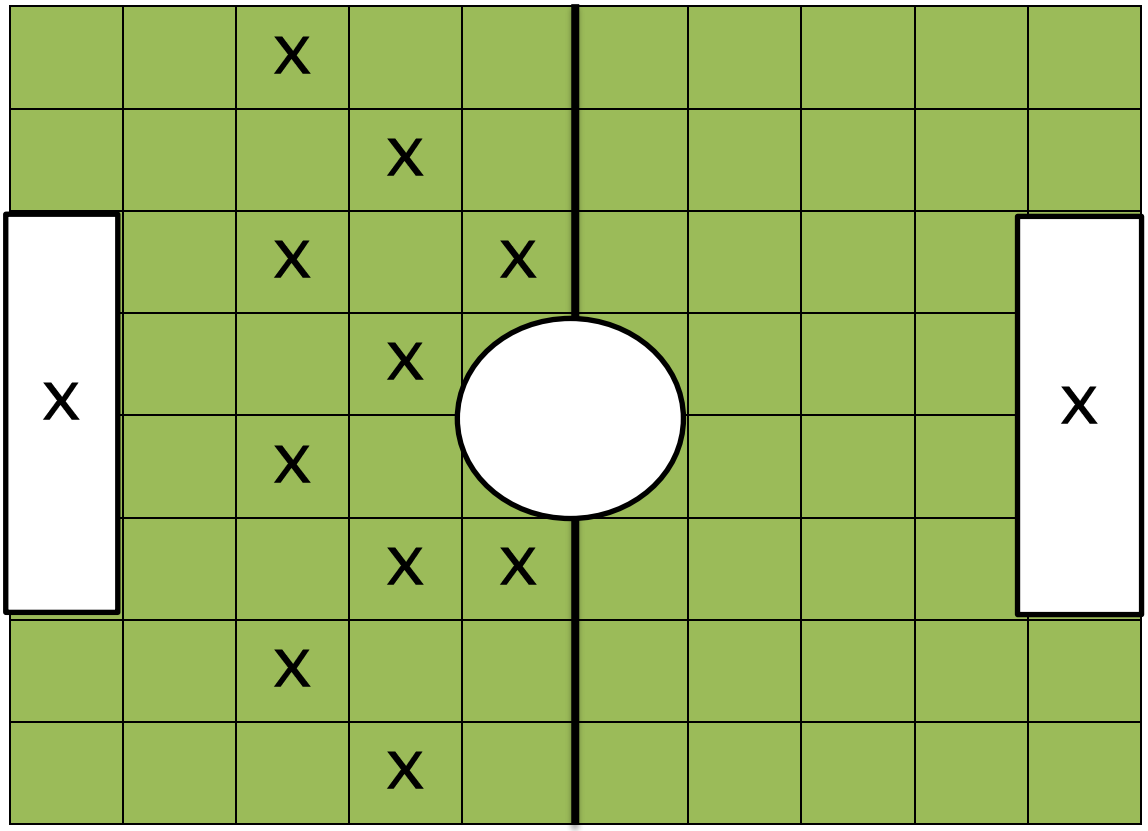
D. País 1: 21 faltas
País 2: 75 faltas
País 3: 45 faltas
País 4: 120 faltas
País 5: 75 faltas

D4PM240310

30.

Escribe X en los cuadrados de la parte derecha que sean necesarios para indicar la formación del equipo contrario, cuya formación es simétrica a la del equipo de la izquierda.

Escribe **X** en las casillas correspondientes.



¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Competencias específicas de Matemáticas

CURSO 2024-2025

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 MEFD, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área, 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.

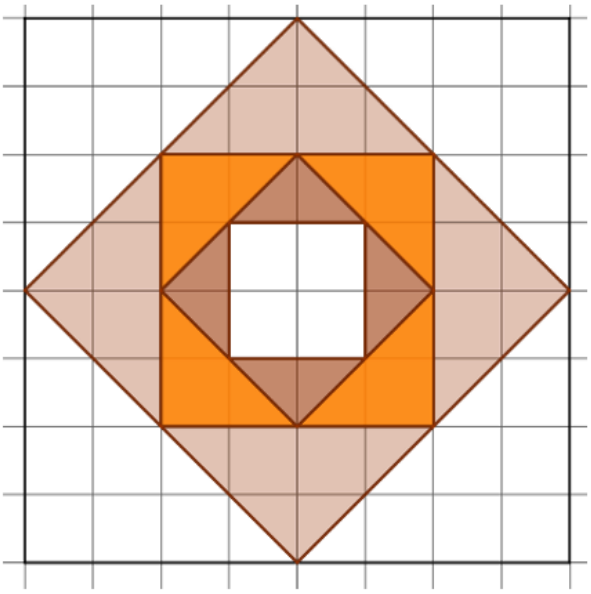
En bici al cole

Amina y muchos de sus amigos y amigas participan en el proyecto «En bici al cole». Un día a la semana van en bici al colegio. En el trayecto, como Amina es muy curiosa, va descubriendo cosas y haciendo muchos juegos con lo que ve a su alrededor.

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240101</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Analiza conjeturas, propiedades y patrones</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">De la medida</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">Los ciclistas hacen una parada y Amina se fija en el suelo de la acera y ve esta figura que forma un mosaico. Quiere saber a cuántos cuadrados como este ☐ equivale la superficie en blanco.

¿Cuántos ☐ hay en el mosaico?

A. 24
B. 28
C. 32
D. 36

Recuerda que ☐ = △ + △</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">D. 36</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240102</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Resolución de problemas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Reconoce estrategias para resolver problemas</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☒ Grado 1</td><td>☐ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Numérico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Social</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">Camino al colegio hay una cafetería. Amina y Luis observan la carta e imaginan qué podrían desayunar todos los ciclistas y qué podrían llevar a sus compañeros de clase.
– Para el desayuno: son 28 niños y niñas y les gustaría desayunar zumo de naranja y ensaimada.
¿Cuál es la operación que hay que hacer para calcular lo que tendrían que pagar en total?
A. Sumar 28 más 3 más 2
B. Multiplicar 3 por 2 por 28
C. Sumar 3 y 2 y multiplicar el resultado por 28
D. Multiplicar 28 por 3 y al resultado sumarle 2
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">C. Sumar 3 y 2 y multiplicar el resultado por 28</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240103</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☒ Grado 1</td><td>☐ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Algebraico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">Los ciclistas se organizan por grupos con el mismo número de niños y niñas. Con cada grupo va un adulto de referencia. Por ejemplo, si son 30 niños y niñas y 2 adultos y adultas, se hacen dos grupos de 15, cada uno con una persona mayor.
Completa la tabla de organización de grupos.

<table><tr><th>Número de escolares</th><th>Número de adultos</th><th>Número de niños y niñas por grupo</th></tr><tr><td>30</td><td>2</td><td>15</td></tr><tr><td>40</td><td>4</td><td>10</td></tr><tr><td>36</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>45</td><td>3</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3"><table><tr><th>Número de escolares</th><th>Número de adultos</th><th>Número de niños y niñas por grupo</th></tr><tr><td>30</td><td>2</td><td>15</td></tr><tr><td>40</td><td>4</td><td>10</td></tr><tr><td>36</td><td>2</td><td>18</td></tr><tr><td>45</td><td>3</td><td>15</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM240104		
En bici al cole			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Formula la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	El camino al colegio es bastante recto. Sin embargo, encuentran una glorieta en la que tienen que salir por la calle que forma 180° con la calle por la que llegan. **¿Qué camino hay que coger si llegan por el camino que indica la flecha roja?** A. 1 B. 2 C. 3 D. 4 		
Respuesta correcta	B. 3		
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	D4PM240105		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	A Amina le gusta ir al colegio de la manera más ecológica: andando. Pero no sabe si es la manera más rápida. Consulta internet y encuentra lo siguiente: **¿Cuánto tiempo se ahorra cuando va en bici?** A. 5 min B. 9 min C. 10 min D. 15 min		
Respuesta correcta	C. 10 min		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240106</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Conexiones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Realiza conexiones entre diferentes saberes matemáticos</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☐ Grado 2</td><td>☒ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Espacial</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Social</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
De camino al colegio Luis ve algunas señales de tráfico y se ha fijado en que la forma tiene relación con su significado.
A continuación, tienes un panel con algunas señales de tráfico y escrito debajo su significado:

Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Todas las señales circulares indican obligación</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Las señales rectangulares son informativas</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Las señales triangulares indican prohibición</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Todas las señales circulares indican obligación</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Las señales rectangulares son informativas</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Las señales triangulares indican prohibición</td><td></td><td>X</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM240107		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Valora representaciones matemáticas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Personal		
Enunciado	Luis y Amina otros días juegan con las matrículas. El juego consiste en elegir una matrícula y conseguir el número más alto multiplicando sus **cifras**. Luis ha elegido esta matrícula. ¿Qué número obtiene Luis? A. 5184 B. 4371 C. 2636 D. 1080		
Respuesta correcta	D. 1080		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240108</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Conexiones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Utiliza la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Estocástico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
Todos los niños y niñas van bien señalizados con un peto. Al llegar al colegio, dejan todos los petos en el cesto de su curso. En esos cestos hay petos de distintos colores y tallas.

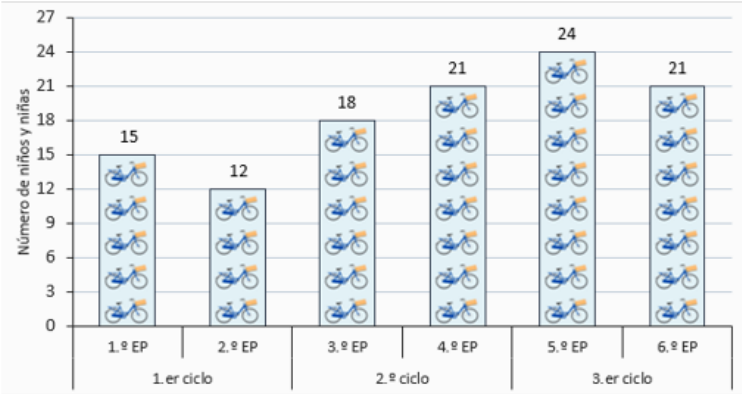
Los petos se utilizan para otras actividades durante la semana. Cuando los necesitan, van al cesto de su curso y cogen uno al azar.

3.º primaria
120 petos amarillos
35 petos azules
35 petos verdes

4.º primaria
120 petos verdes
35 petos amarillos
35 petos naranjas

Señala si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>En el cesto de tercero es posible sacar un peto verde.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>En el cesto de cuarto es posible sacar un peto azul.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Es imposible sacar un peto naranja del cesto de 4.º de primaria.</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>En el cesto de tercero es posible sacar un peto verde.</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>En el cesto de cuarto es posible sacar un peto azul.</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Es imposible sacar un peto naranja del cesto de 4.º de primaria.</td><td></td><td>X</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

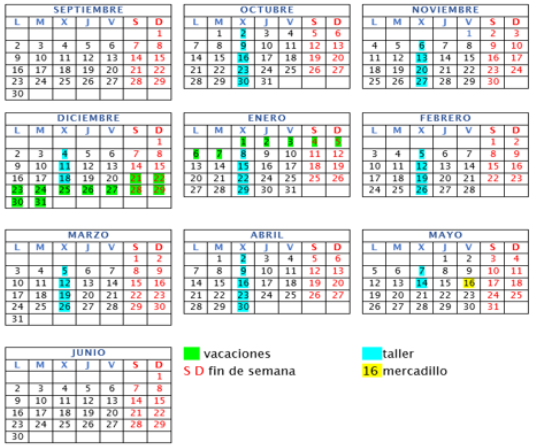
Código de ítem	D4PM240109		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Obtiene las soluciones posibles		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	En el colegio hay una zona techada para dejar las bicis. No es muy grande, no entran todas las bicis y algunas se tienen que dejar en otra zona sin techar. En la zona techada hay 32 soportes con capacidad para 4 bicis cada uno y en la zona no techada hay 18 soportes de 5. **¿Cuántas bicis caben en total?** A. 59 B. 218 C. 250 D. 450 		
Respuesta correcta	B. 218		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240110</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Comunicación y representación</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Interpreta un procedimiento matemático de forma verbal o gráfica</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Estocástico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
Son muchos los niños y las niñas que participan de la iniciativa de ir en bici al cole. El responsable apunta diariamente cuántos niños y niñas van de cada clase.


Tras analizar el gráfico, indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Los participantes de los cursos pares superan a los participantes de los cursos impares</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Entre primero y segundo suman más participantes que en quinto</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Participan más alumnos de tercer ciclo que de primer ciclo</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Los participantes de los cursos pares superan a los participantes de los cursos impares</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Entre primero y segundo suman más participantes que en quinto</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Participan más alumnos de tercer ciclo que de primer ciclo</td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Mercadillo solidario

En el colegio de Omar, todos los años hacen un día de mercadillo solidario. Participan todos los niños y las niñas del colegio, de 1.º a 6.º de primaria. A principio de curso todos saben qué día va a ser: este año será el 16 de mayo, y están preparando su puesto en el mercadillo. Todo lo que se venda será realizado con material reciclado.

Código de ítem	D4PM240201		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	Las clases de cuarto han decidido hacer un puesto de collares, pendientes y pulseras. Dedicarán para ello una sesión todos los miércoles, desde la primera semana de octubre, **sin incluir los días festivos o de vacaciones,** hasta la celebración del mercadillo, el 16 de mayo. ¿Qué operación sería la correcta para calcular los días disponibles para hacer el taller? Indica la operación necesaria para calcularlo.  A. 4x7 1 Sumar los resultados B. 5+4+3+4+4+4+5 C. 5x2 4x4 Sumar los resultados +3+2 D. 5x2 4x3 3x2 Sumar los resultados		
Respuesta correcta	C. 5x2 4x4 Sumar los resultados +3+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	D4PM240202		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	Al elaborar los productos para vender, se organizan de la siguiente manera: la mitad de la clase hará pendientes y, de los que quedan, la mitad pulseras y la otra mitad collares. Elige la opción que representa la organización de estas tareas: A. $\frac{1}{2}$ hará pendientes $\frac{1}{2}$ hará pulseras $\frac{1}{2}$ hará collares B. $\frac{1}{2}$ hará pendientes $\frac{1}{4}$ hará pulseras $\frac{1}{4}$ hará collares C. $\frac{1}{2}$ hará pendientes $\frac{1}{3}$ hará pulseras $\frac{1}{3}$ hará collares D. $\frac{1}{2}$ hará pendientes $\frac{1}{3}$ hará pulseras $\frac{1}{4}$ hará collares		
Respuesta correcta	B. $\frac{1}{2}$ hará pendientes $\frac{1}{4}$ hará pulseras $\frac{1}{4}$ hará collares		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

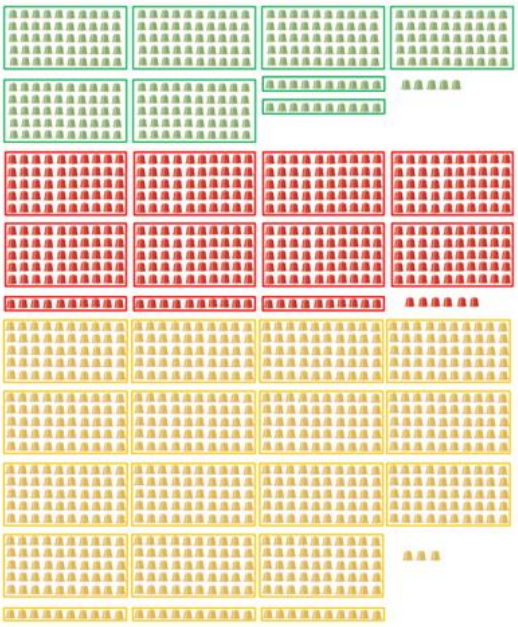
<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240203</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☒ Grado 1</td><td>☐ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Espacial</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">En la elaboración de los collares se va a tener en cuenta:
– que se van a realizar utilizando como mínimo 10 chapas de refresco para cada collar
– que han conseguido 216 chapas y las utilizarán todas
– que cada equipo va a hacer 12 collares

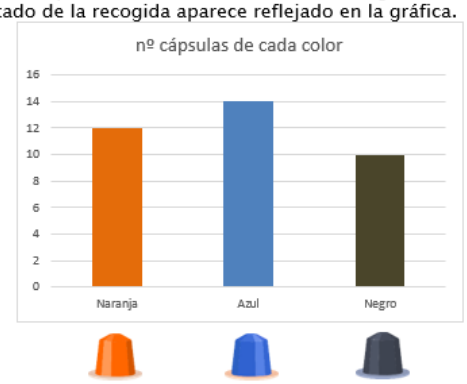
Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones para cada equipo:
<table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>Podrán fabricar 8 collares de veinte chapas, 2 collares de dieciséis chapas y 2 collares de doce chapas</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Podrán fabricar 12 collares de dieciséis chapas cada uno</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Podrán fabricar 10 collares de ocho chapas y 1 collar de catorce chapas</td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3"><table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>Podrán fabricar 8 collares de veinte chapas, 2 collares de dieciséis chapas y 2 collares de doce chapas</td><td>X</td><td></td></tr><tr><td>Podrán fabricar 12 collares de dieciséis chapas cada uno</td><td></td><td>X</td></tr><tr><td>Podrán fabricar 10 collares de ocho chapas y 1 collar de catorce chapas</td><td></td><td>X</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM240204		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Formula la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	El equipo de los collares necesita 120 metros de cinta para unir las chapas. Los precios son los siguientes: 1 rollo de 20 metros: 31 euros 1 rollo de 40 metros: 59 euros 1 rollo de 80 metros: 75 euros ¿Qué rollos deben comprar si eligen la opción más económica? A. 3 rollos de 40 metros B. 6 rollos de 20 metros C. 1 rollo de 80 metros y 1 rollo de 40 D. 1 rollo de 80 metros y 2 rollos de 20		
Respuesta correcta	C. 1 rollo de 80 metros y 1 rollo de 40		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240205</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Comunicación y representación</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Utiliza la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">De la medida</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Personal</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">El equipo de los collares necesita saber cuántos van a hacer de cada tamaño (grande y pequeño) y de cada color (verde y amarillo).
Calculan que van a hacer 60 collares en total, repartidos a partes iguales por tamaño y color.
Para los collares grandes necesitan 50 cm de cinta y para los pequeños 25 cm. ¿Podemos calcular los metros de cinta verde que se necesitan?
<table><tr><td colspan="4">60 collares</td></tr><tr><td colspan="2">Grandes: 50 cm de cinta</td><td colspan="2">Pequeños: 25 cm de cinta</td></tr><tr><td>verde</td><td>amarillo</td><td>verde</td><td>amarillo</td></tr></table>Señala cuál de los siguientes razonamientos es el correcto.
A. No, porque no sabemos el total de metros
B. Sí, porque solo hay que dividir 60 entre dos colores
C. No, porque no sabemos el número de collares de adulto
D. Sí, porque se pueden calcular los collares de cada tipo y color</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">D. Sí, porque se pueden calcular los collares de cada tipo y color</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240206</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Emplea la organización de la información y la descomposición en partes para resolver situaciones problemáticas</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Estocástico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">Los equipos que van a hacer pendientes han decidido hacerlos con cápsulas de café. En el equipo de Amir han traído las siguientes cápsulas:
2 cápsulas amarillas
4 cápsulas verdes
5 cápsulas moradas
10 cápsulas azules
Al llegar al colegio juntan todas las cápsulas en un saco y van eligiéndolas para formar los pendientes al azar.
Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Es posible que la cápsula extraída sea amarilla</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Es seguro que la primera cápsula que elijan sea azul</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Lo más probable es que la cápsula extraída sea morada</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Es posible que la cápsula extraída sea amarilla</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Es seguro que la primera cápsula que elijan sea azul</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Lo más probable es que la cápsula extraída sea morada</td><td></td><td>X</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM240207		
Mercadillo solidario			
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	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Social		
Enunciado	Las cápsulas que han recogido son de distintos colores. Hay 325 verdes, 436 rojas y 783 amarillas. ¿Cuántas **parejas de pendientes** pueden hacer de manera que las **dos piezas sean del mismo color,** utilizando **una cápsula para cada pendiente?**  A. 771 B. 772 C. 1544 D. 3088		
Respuesta correcta	A. 771		
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	D4PM240208
Mercadillo solidario	
Eje fundamental	Resolución de problemas
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas
Grado de complejidad	☐ Grado 1 ☒ Grado 2 ☐ Grado 3
Sentido matemático	Estocástico
Contexto	Escolar
Enunciado	Al mismo equipo se le ha ocurrido que con las cápsulas también pueden hacer collares. Utilizando tres cápsulas, una de cada color, quedarían muy bonitos. Para ello hacen otra recogida de cápsulas. El resultado de la recogida aparece reflejado en la gráfica.  Indica si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

	VERDADERO	FALSO
Se podrán hacer 14 collares como máximo porque hay 14 cápsulas azules		
El número de cápsulas azules es el doble que el de cápsulas negras		
Sobrarán cápsulas de color naranja y azul		

Respuesta correcta		VERDADERO	FALSO
	Se podrán hacer 14 collares como máximo porque hay 14 cápsulas azules		X
	El número de cápsulas azules es el doble que el de cápsulas negras		X
	Sobrarán cápsulas de color naranja y azul	X	

Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PM240209		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Realiza conexiones entre diferentes saberes matemáticos		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Social		
Enunciado	Por fin ha llegado el día del mercadillo. Ahora tienen que poner precio de venta a los collares para ganar dinero con la venta. Fabricar 60 collares les costó 120 euros. Los han vendido todos y han recaudado 720. ¿Cuánto han ganado por cada collar, **descontando lo que se han gastado?** A. 9 B. 10 C. 12 D. 14		
Respuesta correcta	B. 10		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

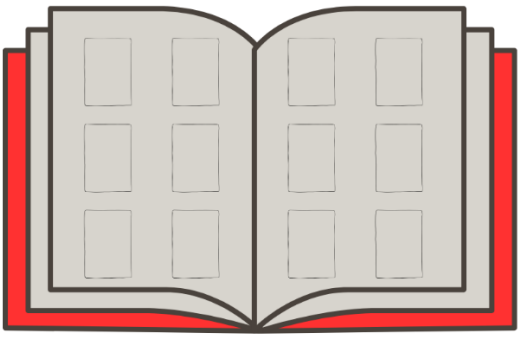
Código de ítem	D4PM240210		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	En total han recaudado 1800 euros y quieren colaborar con ello en la compra de libros y material escolar. Han encontrado unos cuentos que cuestan 6 euros y unos lápices que cuestan 3 euros. Van a hacer packs con un cuento y un lápiz. Para saber cuántos packs pueden hacer, ¿qué operaciones hay que hacer? A. Dividir 1800 entre dos y el resultado entre 6 y entre 3 B. Dividir 1800 entre la suma del precio del libro y del lápiz C. Dividir 1800 entre 6 y sumarle el mismo número de lápices D. Dividir 1800 entre 3 y sumarle el mismo número de lápices 		
Respuesta correcta	B. Dividir 1800 entre la suma del precio del libro y del lápiz		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

La liga femenina

En la clase de los niños y niñas de 4.º de primaria, están haciendo la colección de los cromos de liga femenina de fútbol española.

Les encanta cambiar cromos, rellenar el álbum y recordar el partido de fútbol del mundial. Lo vivieron en familia y fue inolvidable.

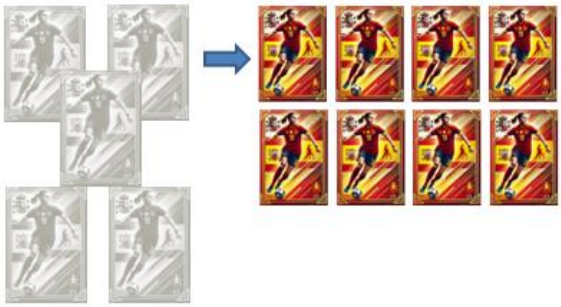
Los sobres se compran en el quiosco. Cada sobre cuesta un euro y vienen 8 cromos.



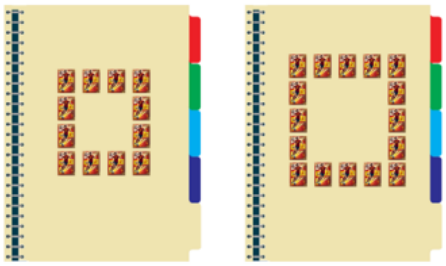
Sobres de 8 cromos

Precio del sobre 1€

Código de ítem	D4PM240301		
La liga femenina			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	A Omar le dan sus padres 12 euros al mes para que organice sus gastos. Un tercio del dinero lo ahorra, otro tercio se lo gasta en dulces y otro tercio lo utiliza para cromos. ¿Cuántos sobres se compra al mes? A. 2 B. 3 C. 4 D. 5 		
Respuesta correcta	C. 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	D4PM240302		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	Nayla tiene muchos cromos repetidos. Siempre cambia 5 de sus cromos repetidos especiales por 8 normales. Esta semana se ha llevado al colegio 65 cromos especiales repetidos para cambiar y ha conseguido cambiar 15. ¿Cuántos cromos normales ha conseguido? A. 16 B. 24 C. 32 D. 40 		
Respuesta correcta	B. 24		
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	D4PM240303		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Identifica situaciones problemáticas de la realidad		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	Daniela es la que lleva la colección más avanzada. Solo le faltan 30 cromos para terminarla, los más difíciles. Imagina que todos los cromos que le entren en los siguientes sobres que compre son de los que le faltan. ¿Cuántos sobres tendría que comprar? A. 2 B. 3 C. 4 D. 5 Recuerda:		
Respuesta correcta	C. 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	D4PM240304		
La liga femenina			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Deduce propiedades o patrones a partir una situación dada		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	Omar tiene muchos cromos repetidos y ha decidido utilizarlos para decorar un cuaderno. Quiere pegar los cromos haciendo un marco. Ha realizado varios ejemplos, el primero con 4 cromos en cada lado, el segundo con 5 cromos en cada lado, como se observa en la siguiente figura:  **¿Cuántos cromos necesitará si utiliza 6 cromos en cada lado?** A. 20 B. 24 C. 30 D. 36		
Respuesta correcta	A. 20		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM240305</td></tr>
<tr><td colspan="4">La liga femenina</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Analiza conjeturas, propiedades y patrones</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Algebraico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Personal</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">Nayla ya tiene cuatro hojas del álbum completas y 20 cromos más que no ha pegado y que no están repetidos. ¿Cuántos cromos le faltan para completar el álbum?
Para resolver este problema, indica qué datos son necesarios y cuáles no señalando verdadero o falso:

<table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>Saber el total de cromos de la colección</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Conocer cuántos cromos hay en una hoja</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Conocer el número de cromos repetidos</td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3"><table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>Saber el total de cromos de la colección</td><td>x</td><td></td></tr><tr><td>Conocer cuántos cromos hay en una hoja</td><td>x</td><td></td></tr><tr><td>Conocer el número de cromos repetidos</td><td></td><td>x</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

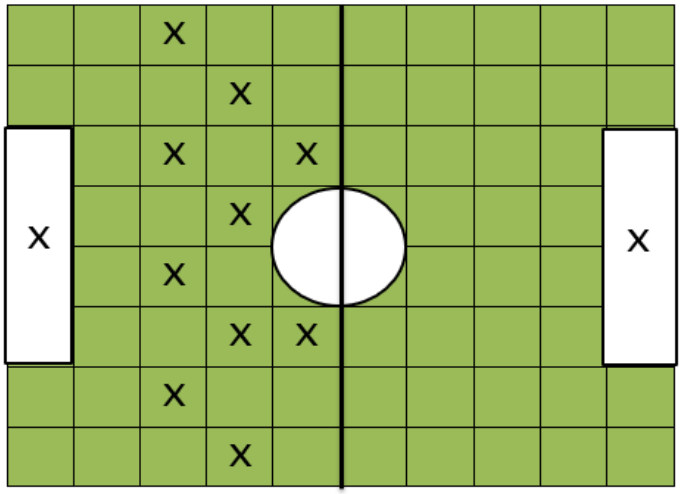
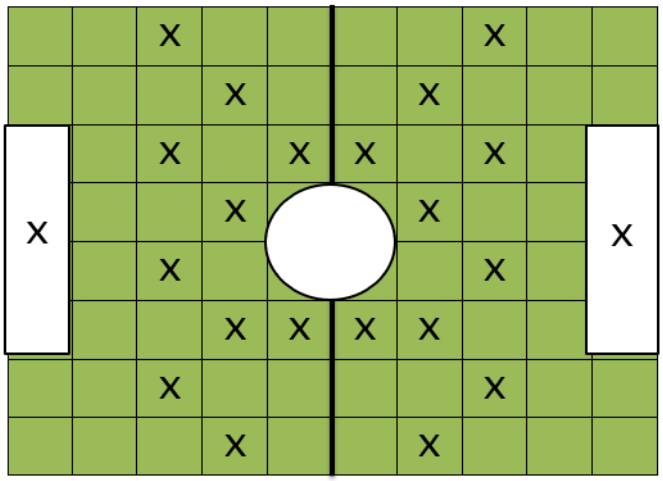
Código de ítem	D4PM240306		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Extrae conclusiones simples a partir de la interpretación del resultado obtenido		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	Luis y Marta son mellizos y están haciendo la colección juntos. Luis invierte en cromos casi todo el dinero que les dan sus padres al mes, 12 euros. Marta gasta aproximadamente en cromos 8 euros al mes. Estima cuántos cromos pueden conseguir después de **dos meses.** A. Entre 50 y 140 cromos B. Entre 150 y 235 cromos C. Entre 245 y 340 cromos D. Entre 350 y 425 cromos		
Respuesta correcta	C. Entre 245 y 340 cromos		
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	D4PM240307		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	Marta quiere plastificar un póster solo por delante. El póster tiene las medidas que se indican. ¿Qué **superficie** tiene que plastificar? A. 51 cm² B. 102 cm² C. 630 cm² D. 1260 cm² 		
Respuesta correcta	C. 630 cm²		
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	D4PM240308		
La liga femenina			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	Nayla acaba de empezar la colección. Ha hecho su plantilla con todos los números y se ha fijado que los del primer sobre siguen un patrón. Si el segundo sobre continúa con el mismo patrón a partir del 320, ¿qué números le saldrían? A. 322-325-328-331-334-337-340-343 B. 323-326-329-332-335-338-341-344 C. 323- 326-329-333-336-339-342-345 D. 324-327-330-333-336-339-342-345		
Respuesta correcta	B. 323-326-329-332-335-338-341-344		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310
311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
341	342	343	344	345	346	347	348	349	350
351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370
371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
391	392	393	394	395	396	397	398	399	400

Código de ítem	D4PM240309		
La liga femenina			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Social		
Enunciado	En una de las páginas del álbum, se recogen los gráficos de algunas estadísticas del mundial de los distintos países participantes. Esta gráfica en concreto representa los cinco países que han hecho más faltas en el mundial. **¿Qué datos representa este gráfico?** A. País 1: 45 faltas País 2: 120 faltas País 3: 75 faltas País 4: 75 faltas País 5: 21 faltas B. País 1: 75 faltas País 2: 120 faltas País 3: 75 faltas País 4: 45 faltas País 5: 21 faltas C. País 1: 21 faltas País 2: 120 faltas País 3: 75 faltas País 4: 75 faltas País 5: 45 faltas D. País 1: 21 faltas País 2: 75 faltas País 3: 45 faltas País 4: 120 faltas País 5: 75 faltas		
Respuesta correcta	C. País 1: 21 faltas País 2: 120 faltas País 3: 75 faltas País 4: 75 faltas País 5: 45 faltas		
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	D4PM240310		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Identifica situaciones problemáticas de la realidad		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	Escribe X en los cuadrados de la parte derecha que sean necesarios para indicar la formación del equipo contrario, cuya formación es simétrica a la del equipo de la izquierda. Escribe X en las casillas correspondientes. 		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta		

Matriz de especificaciones

	Ejes fundamentales					
Sentidos	Resolución de problemas	Razonamiento y prueba	Conexiones	Comunicación y representación		
Numérico	D4PM240102 D4PM240107 D4PM240109 D4PM240302 D4PM240303	D4PM240308	D4PM240204	D4PM240202	25 %	26,7 % 8 ítems
De la medida	D4PM240105 D4PM240306	D4PM240101 D4PM240201 D4PM240301		D4PM240205	20 %	20 % 6 ítems
Espacial	D4PM240307 D4PM240310	D4PM240203 D4PM240304	D4PM240104 D4PM240106		20 %	20 % 6 ítems
Algebraico	D4PM240210	D4PM240103 D4PM240305	D4PM240209		10 %	13,3 % 4 ítems
Estocástico	D4PM240207 D4PM240208	D4PM240206	D4PM240108	D4PM240110 D4PM240309	25 %	20 % 6 ítems
	40 %	30 %	15 %	15 %	100 %	
	40 % = 12 ítems	30 % = 9 ítems	16,7 % = 5 ítems	13,3 % = 4 ítems		100 % 30 ítems

Niveles de complejidad		
Grado 1	Grado 2	Grado 3
D4PM240102 D4PM240103 D4PM240202 D4PM240203 D4PM240207 D4PM240302 D4PM240303 D4PM240308 D4PM240309 D4PM240310	D4PM240101 D4PM240105 D4PM240108 D4PM240109 D4PM240110 D4PM240201 D4PM240205 D4PM240208 D4PM240210 D4PM240301 D4PM240305 D4PM240307	D4PM240104 D4PM240106 D4PM240107 D4PM240204 D4PM240206 D4PM240209 D4PM240304 D4PM240306
30%	45%	25%
33% = 10 ítems	40% = 12 ítems	27% = 8 ítems

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Prueba de Competencias específicas de Matemáticas

CURSO 2024-2025

NAO

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 QUE QUIERES CAMBIAR 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 12 **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 12 10 **MESES.**

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

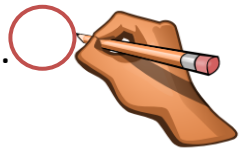
EN BICI AL COLE

AMINA Y LUIS SON DOS AMIGOS A LOS QUE LES GUSTA IR AL COLE EN BICI. SON MUY CURIOSOS Y JUNTOS VIVEN MUCHAS AVENTURAS.

1. LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS QUE VAN EN BICI HACEN UNA PARADA.

SE FIJAN EN EL SUELO DE LA ACERA Y VEN ESTA FIGURA.

¿CUÁNTOS **TRIÁNGULOS** HAY? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

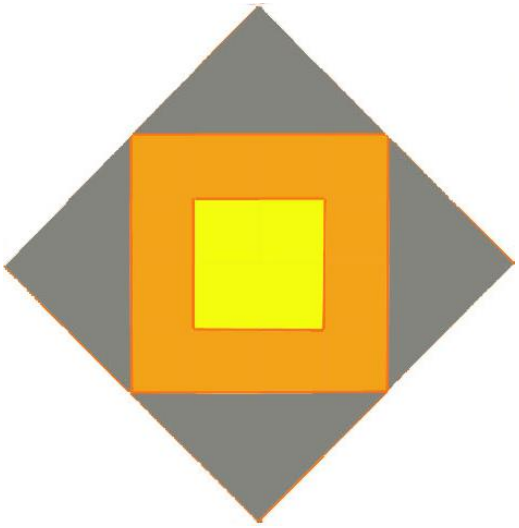


A. 1

B. 2

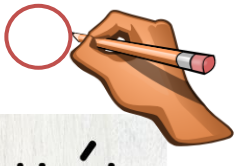
C. 3

D. 4



D4PM24a102

2. CAMINO AL COLEGIO HAY UNA CAFETERÍA. AMINA IMAGINA QUÉ PODRÍA DESAYUNAR Y PIENSA EN UNA TOSTADA Y UN VASO DE LECHE. ¿CUÁL ES LA **OPERACIÓN** QUE TIENE QUE HACER PARA **CALCULAR LO QUE TENDRÍA QUE PAGAR**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.



A. 3 + 2

B. 2 + 1

C. 2 + 2

D. 3 - 2

D4PM24a103

3. LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS QUE VAN EN BICI, PARAN EN LA IGLESIA. ¿QUÉ **HORA MARCA** EL RELOJ DEL CAMPANARIO? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A. 06: 00

B. 06: 30

C. 08: 00

D. 08: 30

D4PM24a104

4. DE CAMINO AL COLEGIO, LUIS VE SEÑALES DE TRÁFICO DE DIFERENTES FORMAS.

¿CUÁNTAS **SEÑALES** HA VISTO EN **FORMA DE RECTÁNGULO**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

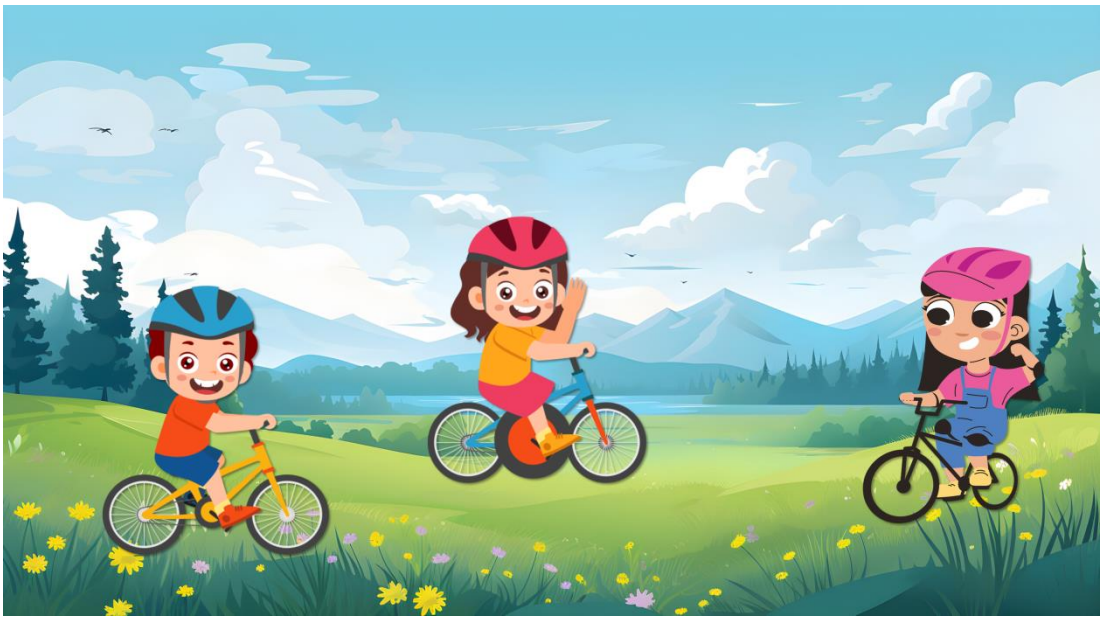
A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

5. LUIS, AMINA Y DANIELA HAN COMPETIDO EN VARIAS CARRERAS Y CADA UNO HA GANADO DOS PREMIOS.
¿CUÁNTOS PREMIOS HAN GANADO **EN TOTAL**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.



A.

B.

C.

D.

D4PM24a106

6. LUIS Y AMINA JUEGAN CON LAS MATRÍCULAS. LES GUSTA ESCOGER UNA MATRÍCULA Y SUMAR SUS CIFRAS.
¿QUÉ NÚMERO **SUMAN** ESTAS **CIFRAS**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

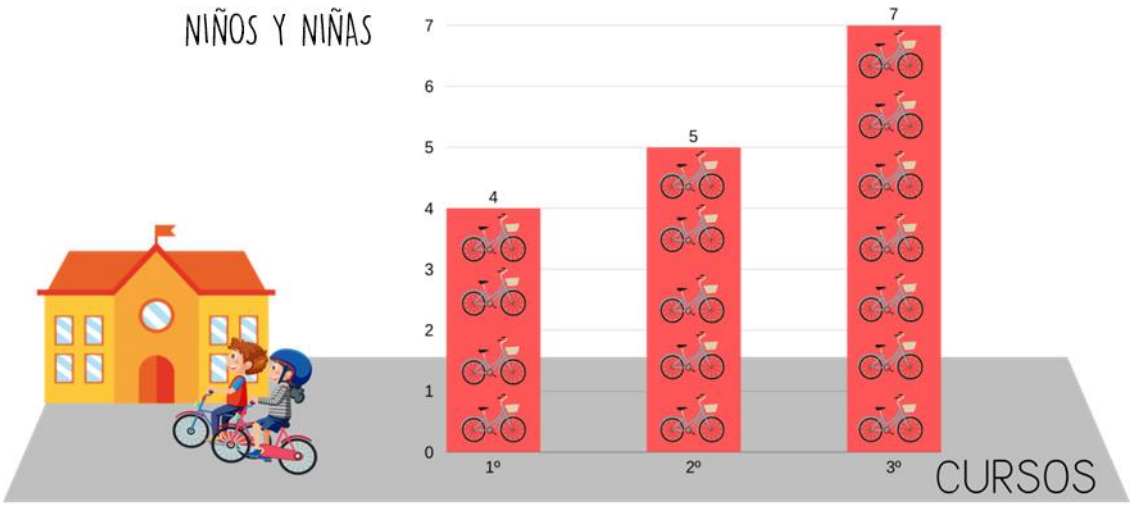
A. 5

B. 6

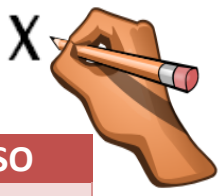
C. 9

D. 10

7. EL LUNES, ALGUNOS NIÑOS Y NIÑAS DE 1.º, 2.º Y 3.º VAN EN BICI AL COLEGIO.

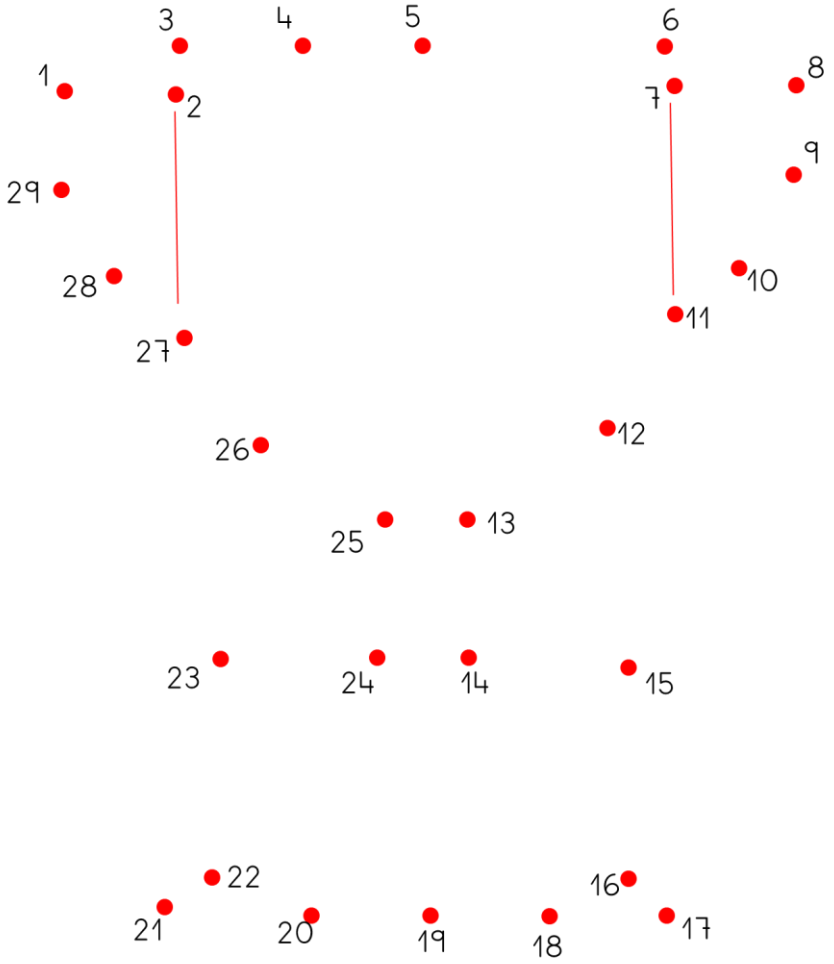


LEE Y **MARCA CON UNA X** VERDADERO O FALSO**:**



	VERDADERO	FALSO
LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE TRECERO QUE HAN IDO EN BICI SON 7		
LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERO SON LOS QUE VAN MÁS EN BICI QUE TODOS		
LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LAS CLASES DE PRIMERO Y DE SEGUNDO SUMAN MÁS QUE LOS DE LA CLASE DE TERCERO		

8. SIGUE LOS PUNTOS Y DESCUBRE LO QUE SE DA A LOS GANADORES EN LAS COMPETICIONES.



D4PM24a109

9. AL SALIR DEL COLEGIO, LUIS Y AMINA HACEN UNA PARADA EN LA PLAYA. OBSERVAN QUE HAY MUCHAS FIGURAS EN EL PAISAJE Y JUEGAN A NOMBRARLAS Y CONTARLAS. ¿CUÁNTAS FIGURAS **CON FORMA DE CÍRCULO** PUEDEN VER? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

D4PM24a110

10. POR ÚLTIMO, AL IR A CASA, VAN AL PARQUE PARA VER LOS PATOS. ¿QUÉ **FORMA** TIENE EL **PARQUE**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A. CÍRCULO

B. CUADRADO

C. TRIÁNGULO

D. RECTÁNGULO

MERCADILLO SOLIDARIO

EN EL COLEGIO VAMOS A HACER UN MERCADILLO SOLIDARIO PARA VENDER OBJETOS CON MATERIAL RECICLADO. LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE CUARTO NOS ENCARGAMOS DE HACER PULSERAS Y COLLARES.

D4PM24a201

11. PARA HACER LAS PULSERAS Y COLLARES, SE VAN A HACER TALLERES LOS DÍAS QUE ESTÁN COLOREADOS DE AZUL EN EL CALENDARIO, HASTA LA CELEBRACIÓN DEL MERCADILLO, EL 16 DE MAYO. ¿CUÁNTOS **DÍAS** REALIZARÁN EL TALLER? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

MAYO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
			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	

1 NO HAY CLASE TALLER 16 MERCADILLO

SÁBADO Y DOMINGO: FIN DE SEMANA

A. 3

B. 4

C. 5

D. 6

12. LOS TALLERES SE ORGANIZAN DE LA SIGUIENTE MANERA: 8 NIÑOS Y NIÑAS HARÁN PULSERAS Y 8 NIÑOS Y NIÑAS HARÁN COLLARES ¿CUÁNTOS **ALUMNOS Y ALUMNAS** HARÁN PRODUCTOS PARA EL MERCADILLO EN TOTAL? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A. 12

B. 16

C. 20

D. 24

13. EL EQUIPO DE LOS COLLARES VA A UTILIZAR TAPONES DE BOTELLAS DE PLÁSTICO PARA SU ELABORACIÓN. LOS ALUMNOS Y LAS ALUMNAS HAN TRAÍDO LOS SIGUIENTES TAPONES:

- 10 TAPONES ROJOS

- 15 TAPONES VERDES

- 7 TAPONES AZULES

SEÑALA CON UNA X, SI LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES SON VERDADERAS O FALSAS:

	VERDADERO	FALSO
EN TOTAL HAN TRAÍDO 32 TAPONES		
HAY 7 TAPONES VERDES MÁS QUE TAPONES AZULES		
EL RESULTADO DE SUMAR LOS TAPONES ROJOS Y AZULES ES MAYOR QUE EL NÚMERO DE TAPONES VERDES		

D4PM24a204

14.

EL EQUIPO DE LAS PULSERAS NECESITA COMPRAR CINTA PARA SU ELABORACIÓN.

SI LOS 10 METROS DE CINTA QUE NECESITAN TIENEN UN PRECIO DE 4 EUROS, ¿QUÉ **MONEDAS** NECESITAMOS PARA PAGARLOS? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A.

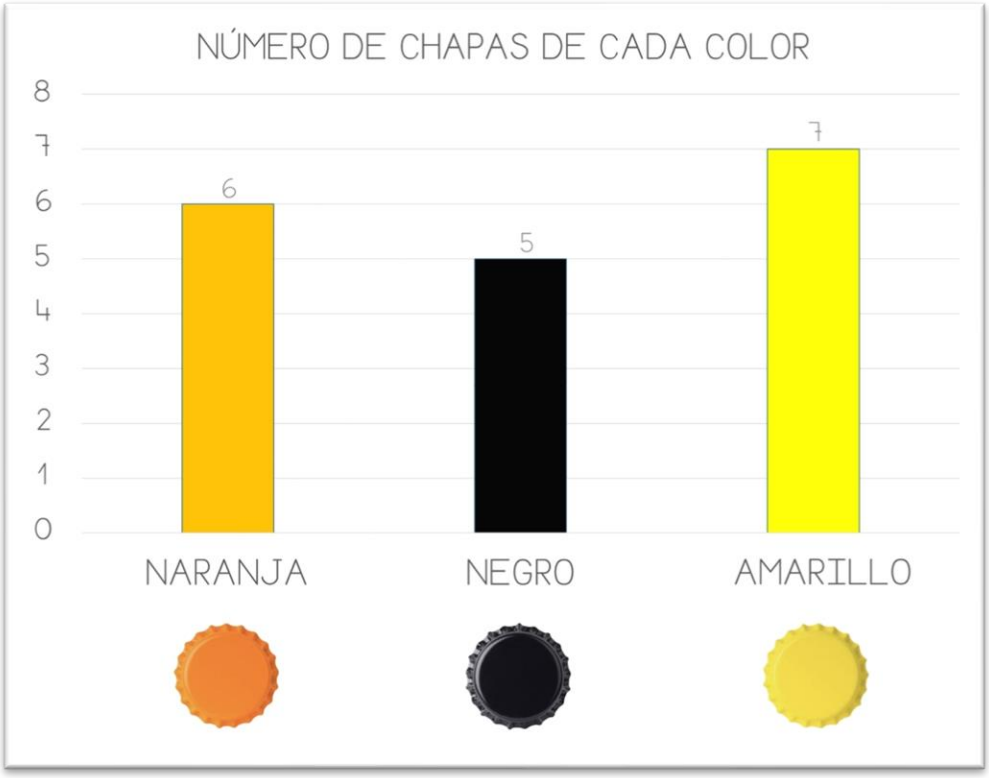
B.

C.

D.

D4PM24a205

15. EL EQUIPO DE LAS PULSERAS VA A UTILIZAR CHAPAS DE REFRESCO PARA SU ELABORACIÓN. EN EL SIGUIENTE GRÁFICO APARECEN LAS CHAPAS QUE HA PODIDO TRAER EL EQUIPO.



SEÑALA CON UNA X SI SON VERDADERAS O FALSAS LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES:

	VERDADERO	FALSO
LA SUMA DE TODAS LAS CHAPAS ES MENOR QUE 20		
CONSIGUIERON MÁS CHAPAS NEGRAS QUE NARANJAS		
EL MAYOR NÚMERO DE CHAPAS ES DE COLOR AMARILLO		

D4PM24a206

16. LOS PROFESORES DEL COLEGIO HAN DISEÑADO UNA PEGATINA PARA HACER PUBLICIDAD DEL MERCADILLO.

¿QUÉ **FORMA** GEOMÉTRICA TIENE? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A. CIRCULAR

B. CUADRADA

C. TRIANGULAR

D. RECTANGULAR

D4PM24a207

17. ESTE ES EL CARTEL DE NUESTRO MERCADILLO.

SEÑALA CON UNA X SI SON **VERDADERAS O FALSAS** LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES:

	VERDADERO	FALSO
EL VIERNES ES EL CUARTO DÍA DE LA SEMANA		
EL MES ANTERIOR AL MERCADILLO ES ABRIL		
EL DÍA SIGUIENTE AL MERCADILLO ES 15 DE MAYO		

D4PM24a208

18. YA ESTAMOS EN LA SEMANA DEL MERCADILLO. ES IMPORTANTE QUE SEPAMOS QUÉ TIEMPO VA A HACER EL VIERNES, 16 DE MAYO.

¿SEGÚN LA PREVISIÓN, **QUÉ TIEMPO VA A HACER** ESE DÍA? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A. SOLEADO

B. NUBLADO

C. LLUVIOSO

D. CON NIEVE

D4PM24a209

19. HA LLEGADO EL DÍA DEL MERCADILLO. LA CLASE DE CUARTO HA RECAUDADO 20 EUROS EN COLLARES Y 25 EUROS EN PULSERAS. ¿CUÁNTO HAN **RECAUDADO** EN TOTAL? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA.

A. 30 EUROS

B. 35 EUROS

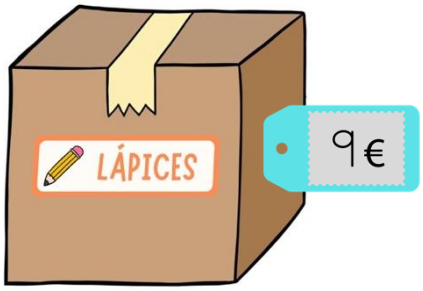
C. 40 EUROS

D. 45 EUROS

D4PM2aA210

20. DEL DINERO RECAUDADO, SE VAN A UTILIZAR UN MÁXIMO DE **10 EUROS** PARA COMPRAR ALGUNO DE LOS SIGUIENTES PRODUCTOS. **RODEA** QUÉ PRODUCTO **PUEDEN COMPRAR** CON ESA CANTIDAD.

A.



B.

C.

D.

¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Competencias específicas de Matemáticas

CURSO 2024-2025

NAO

Introducción

Esta *Guía de codificación* complementa la prueba adaptada 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 alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales y alumnos y alumnas de integración tardía al sistema educativo que cursan 4.º EP, y permite la evaluación 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 MEFD, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área, 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.

EN BICI AL COLE

AMINA Y LUIS SON DOS AMIGOS A LOS QUE LES GUSTA IR AL COLE EN BICI. SON MUY CURIOSOS Y JUNTOS VIVEN MUCHAS AVENTURAS.

Código de ítem	D4PM24a101		
En bici al cole			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS QUE VAN EN BICI HACEN UNA PARADA. SE FIJAN EN EL SUELO DE LA ACERA Y VEN ESTA FIGURA. ¿CUÁNTOS **TRIÁNGULOS** HAY? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 1 B. 2 C. 3 D. 4 		
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		

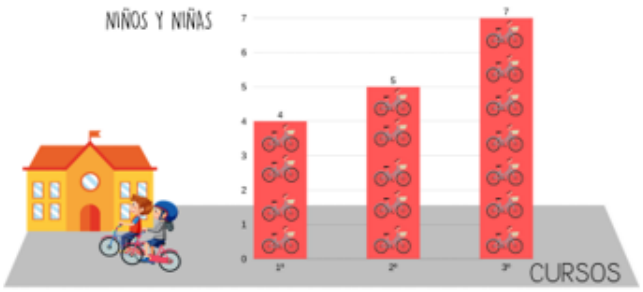
Código de ítem	D4PM24a102		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	CAMINO AL COLEGIO HAY UNA CAFETERÍA. AMINA IMAGINA QUÉ PODRÍA DESAYUNAR Y PIENSA EN UNA TOSTADA Y UN VASO DE LECHE. ¿CUÁL ES LA **OPERACIÓN** QUE TIENE QUE HACER PARA **CALCULAR LO QUE TENDRÍA QUE PAGAR? RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 3 + 2 B. 2 + 1 C. 2 + 2 D. 3 - 2 		
Respuesta correcta	A. 3 + 2		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

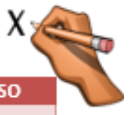
Código de ítem	D4PM24a103		
En bici al cole			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Realiza conexiones entre diferentes saberes matemáticos		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Medida		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS QUE VAN EN BICI, PARAN EN LA IGLESIA. ¿QUÉ **HORA MARCA** EL RELOJ DEL CAMPANARIO? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 06: 00 B. 06: 30 C. 08: 00 D. 08: 30		
Respuesta correcta	D. 08: 30		
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	D4PM24a104		
En bici al cole			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Relaciona las matemáticas con situaciones de otras áreas de conocimiento		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Social		
Enunciado	DE CAMINO AL COLEGIO, LUIS VE SEÑALES DE TRÁFICO DE DIFERENTES FORMAS. ¿CUÁNTAS **SEÑALES** HA VISTO EN **FORMA DE RECTÁNGULO**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 2 B. 3 C. 4 D. 5		
Respuesta correcta	B.3		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

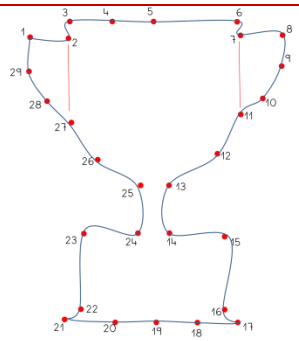
Código de ítem	D4PM24a105		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	LUIS, AMINA Y DANIELA HAN COMPETIDO EN VARIAS CARRERAS Y CADA UNO HA GANADO DOS PREMIOS. ¿CUÁNTOS PREMIOS HAN GANADO **EN TOTAL**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. B. C. D.		
Respuesta correcta	D.		
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	D4PM24a106		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Personal		
Enunciado	LUIS Y AMINA JUEGAN CON LAS MATRÍCULAS. LES GUSTA ESCOGER UNA MATRÍCULA Y SUMAR SUS CIFRAS. ¿QUÉ NÚMERO **SUMAN** ESTAS **CIFRAS**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 5 B. 6 C. 9 D. 10		
Respuesta correcta	D. 10		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24a107</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Comunicación y representación</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Interpreta un procedimiento matemático de forma verbal o gráfica</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Estocástico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
EL LUNES, ALGUNOS NIÑOS Y NIÑAS DE 1.º, 2.º Y 3.º VAN EN BICI AL COLEGIO.


LEE Y MARCA CON UNA X VERDADERO O FALSO:


<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE TRECERO QUE HAN IDO EN BICI SON 7</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERO SON LOS QUE VAN MÁS EN BICI QUE TODOS</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LAS CLASES DE PRIMERO Y DE SEGUNDO SUMAN MÁS QUE LOS DE LA CLASE DE TERCERO</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE TRECERO QUE HAN IDO EN BICI SON 7</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERO SON LOS QUE VAN MÁS EN BICI QUE TODOS</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LAS CLASES DE PRIMERO Y DE SEGUNDO SUMAN MÁS QUE LOS DE LA CLASE DE TERCERO</td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM24a108		
En bici al cole			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado			
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM24a109		
En bici al cole			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Utiliza el vocabulario y el lenguaje matemático de forma adecuada		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	AL SALIR DEL COLEGIO, LUIS Y AMINA HACEN UNA PARADA EN LA PLAYA. OBSERVAN QUE HAY MUCHAS FIGURAS EN EL PAISAJE Y JUEGAN A NOMBRARLAS Y CONTARLAS. ¿CUÁNTAS FIGURAS **CON FORMA DE CÍRCULO** PUEDEN VER? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 1 B. 2 C. 3 D. 4		
Respuesta correcta	C.3		
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	D4PM24a110		
En bici al cole			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Identifica la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Social		
Enunciado	POR ÚLTIMO, AL IR A CASA, VAN AL PARQUE PARA VER LOS PATOS. ¿QUÉ **FORMA** TIENE EL **PARQUE**? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. CÍRCULO B. CUADRADO C. TRIÁNGULO D. RECTÁNGULO		
Respuesta correcta	B. CUADRADO		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

MERCADILLO SOLIDARIO

EN EL COLEGIO VAMOS A HACER UN MERCADILLO SOLIDARIO PARA VENDER OBJETOS CON MATERIAL RECICLADO. LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE CUARTO NOS ENCARGAMOS DE HACER PULSERAS Y COLLARES.

Código de ítem	D4PM24a201		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	PARA HACER LAS PULSERAS Y COLLARES, SE VAN A HACER TALLERES LOS DÍAS QUE ESTÁN COLOREADOS DE AZUL EN EL CALENDARIO, HASTA LA CELEBRACIÓN DEL MERCADILLO, EL 16 DE MAYO. ¿CUÁNTOS **DÍAS** REALIZARÁN EL TALLER? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 3 B. 4 C. 5 D. 6		
Respuesta correcta	C. 5		
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	D4PM24a202		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	LOS TALLERES SE ORGANIZAN DE LA SIGUIENTE MANERA: 8 NIÑOS Y NIÑAS HARÁN PULSERAS Y 8 NIÑOS Y NIÑAS HARÁN COLLARES ¿CUÁNTOS **ALUMNOS Y ALUMNAS** HARÁN PRODUCTOS PARA EL MERCADILLO EN TOTAL? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 12 B. 16 C. 20 D. 24		
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		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24a203</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☒ Grado 1</td><td>☐ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Espacial</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
EL EQUIPO DE LOS COLLARES VA A UTILIZAR TAPONES DE BOTELLAS DE PLÁSTICO PARA SU ELABORACIÓN. LOS ALUMNOS Y LAS ALUMNAS HAN TRAÍDO LOS SIGUIENTES TAPONES:
- 10 TAPONES ROJOS

- 15 TAPONES VERDES

- 7 TAPONES AZULES

SEÑALA CON UNA X, SI LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES SON VERDADERAS O FALSAS:

<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>EN TOTAL HAN TRAÍDO 32 TAPONES</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>HAY 7 TAPONES VERDES MÁS QUE TAPONES AZULES</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>EL RESULTADO DE SUMAR LOS TAPONES ROJOS Y AZULES ES MAYOR QUE EL NÚMERO DE TAPONES VERDES</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>EN TOTAL HAN TRAÍDO 32 TAPONES</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>HAY 7 TAPONES VERDES MÁS QUE TAPONES AZULES</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>EL RESULTADO DE SUMAR LOS TAPONES ROJOS Y AZULES ES MAYOR QUE EL NÚMERO DE TAPONES VERDES</td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM24a204		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Formula la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	EL EQUIPO DE LAS PULSERAS NECESITA COMPRAR CINTA PARA SU ELABORACIÓN. SI LOS 10 METROS DE CINTA QUE NECESITAN TIENEN UN PRECIO DE 4 EUROS, ¿QUÉ **MONEDAS** NECESITAMOS PARA PAGARLOS? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. B. C. D.		
Respuesta correcta	C.		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24a205</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Resolución de problemas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Estocástico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
EL EQUIPO DE LAS PULSERAS VA A UTILIZAR CHAPAS DE REFRESCO PARA SU ELABORACIÓN. EN EL SIGUIENTE GRÁFICO APARECEN LAS CHAPAS QUE HA PODIDO TRAER EL EQUIPO.

SEÑALA CON UNA X SI SON VERDADERAS O FALSAS LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES:

<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>LA SUMA DE TODAS LAS CHAPAS ES MENOR QUE 20</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>CONSIGUIERON MÁS CHAPAS NEGRAS QUE NARANJAS</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>EL MAYOR NÚMERO DE CHAPAS ES DE COLOR AMARILLO</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>LA SUMA DE TODAS LAS CHAPAS ES MENOR QUE 20</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>CONSIGUIERON MÁS CHAPAS NEGRAS QUE NARANJAS</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>EL MAYOR NÚMERO DE CHAPAS ES DE COLOR AMARILLO</td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

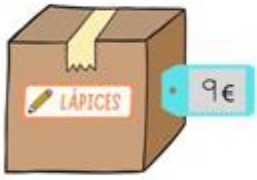
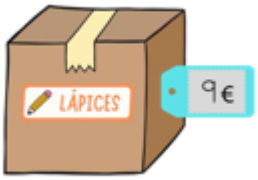
Código de ítem	D4PM24a206		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Identifica la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	LOS PROFESORES DEL COLEGIO HAN DISEÑADO UNA PEGATINA PARA HACER PUBLICIDAD DEL MERCADILLO. ¿QUÉ **FORMA** GEOMÉTRICA TIENE? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. CIRCULAR B. CUADRADA C. TRIANGULAR D. RECTANGULAR		
Respuesta correcta	A. CIRCULAR		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24a207</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Comunicación y representación</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Interpreta un procedimiento matemático de forma verbal o gráfica</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Numérico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Social</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">ESTE ES EL CARTEL DE NUESTRO MERCADILLO.
SEÑALA CON UNA X SI SON VERDADERAS O FALSAS LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES:

<table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>EL VIERNES ES EL CUARTO DÍA DE LA SEMANA</td><td></td><td></td></tr><tr><td>EL MES ANTERIOR AL MERCADILLO ES ABRIL</td><td></td><td></td></tr><tr><td>EL DÍA SIGUIENTE AL MERCADILLO ES 15 DE MAYO</td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3"><table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>EL VIERNES ES EL CUARTO DÍA DE LA SEMANA</td><td></td><td>x</td></tr><tr><td>EL MES ANTERIOR AL MERCADILLO ES ABRIL</td><td>x</td><td></td></tr><tr><td>EL DÍA SIGUIENTE AL MERCADILLO ES 15 DE MAYO</td><td></td><td>x</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM24a208
Mercadillo solidario	
Eje fundamental	Comunicación y representación
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana
Grado de complejidad	☒ Grado 1 ☐ Grado 2 ☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico
Contexto	Científico, humanístico y artístico
Enunciado	YA ESTAMOS EN LA SEMANA DEL MERCADILLO. ES IMPORTANTE QUE SEPAMOS QUÉ TIEMPO VA A HACER EL VIERNES, 16 DE MAYO. ¿SEGÚN LA PREVISIÓN, **QUÉ TIEMPO VA A HACER** ESE DÍA? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. SOLEADO B. NUBLADO C. LLUVIOSO D. CON NIEVE
Respuesta correcta	A. SOLEADO
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	D4PM24a209		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	HA LLEGADO EL DÍA DEL MERCADILLO. LA CLASE DE CUARTO HA RECAUDADO 20 EUROS EN COLLARES Y 25 EUROS EN PULSERAS. ¿CUÁNTO HAN **RECAUDADO** EN TOTAL? **RODEA** LA OPCIÓN CORRECTA. A. 30 EUROS B. 35 EUROS C. 40 EUROS D. 45 EUROS 		
Respuesta correcta	B. 35 EUROS		
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	D4PM24a210		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	DEL DINERO RECAUDADO, SE VAN A UTILIZAR UN MÁXIMO DE **10 EUROS** PARA COMPRAR ALGUNO DE LOS SIGUIENTES PRODUCTOS. **RODEA** QUÉ PRODUCTO **PUEDEN COMPRAR** CON ESA CANTIDAD. A.  B. C. D.		
Respuesta correcta	A. 		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Prueba de Competencias específicas de Matemáticas

CURSO 2024-2025

NA1

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 afirmación se había seleccionado «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 12 **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 12 ~~10~~ **meses.**

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

En bici al cole

Amina y muchos de sus amigos y amigas participan en el proyecto «En bici al cole». Un día a la semana van en bici al colegio. Como Amina es muy curiosa, en el trayecto va descubriendo cosas y haciendo muchos juegos con lo que ve a su alrededor.

D4PM24A101

1. Los ciclistas hacen una parada y Amina se fija en el suelo de la acera y ve esta figura que representa un mosaico. Quiere saber cuántos cuadrados hay en las zonas naranja y amarilla.

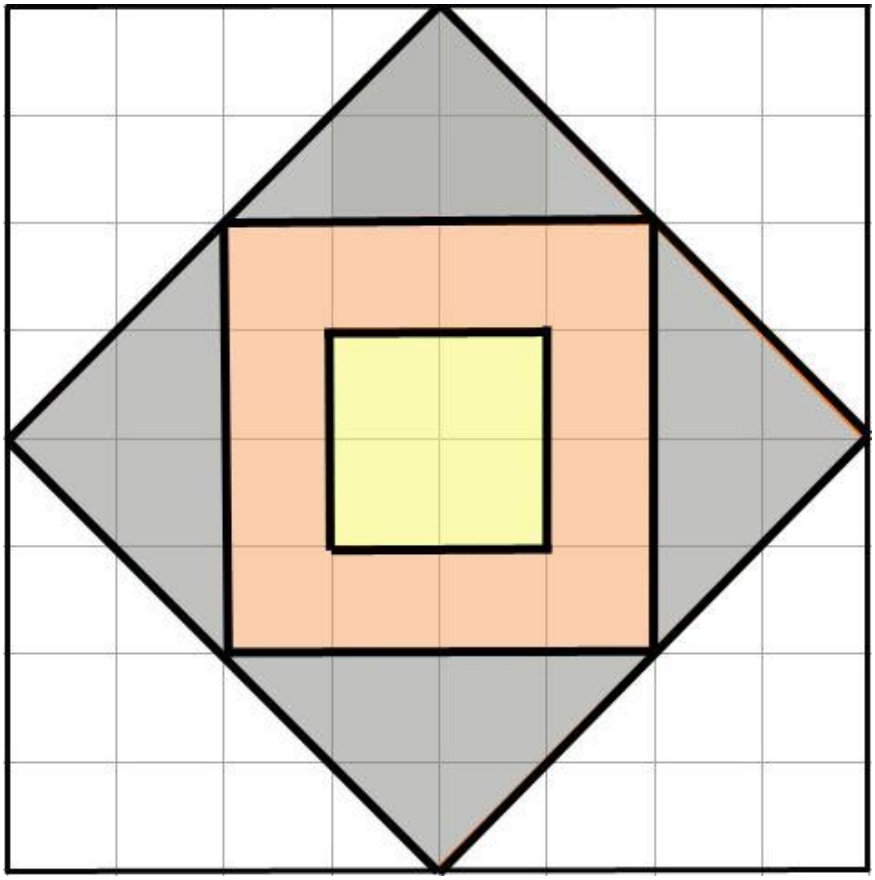
¿Cuántos ☐ hay en los **colores naranja y amarillo**? **Rodea** la respuesta correcta.

A. 4

B. 12

C. 16

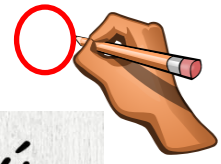
D. 32



D4PM24A102

2.

Camino al colegio hay una cafetería. Amina y Luis observan la carta. A todos los niños y las niñas que van juntos al colegio les gustaría desayunar zumo de naranja. ¿Cuál es la **operación** que hay que hacer **para calcular** lo que tendrían que **pagar si son** 10 **niños y niñas en total**? **Rodea** la respuesta correcta.



A. Sumar 10 veces el número 3

B. Sumar 10 veces el número 2

C. A 10 sumarle 3

D. A 10 sumarle 2

D4PM24A103

3. Los niños y las niñas que van en bici hacen una parada bajo el reloj de la iglesia. Ellos tienen relojes digitales, ¿qué **hora** marcará en sus relojes? **Rodea** la respuesta correcta.

A. 08: 00

B. 08: 15

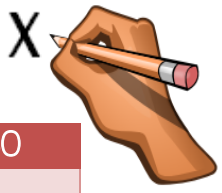
C. 08: 30

D. 08: 45

4. De camino al colegio Luis ve algunas señales de tráfico y se ha fijado en que la forma de estas señales tiene relación con su significado.

A continuación, tienes un panel con algunas señales de tráfico y escrito debajo su significado:

Indica con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:



	VERDADERO	FALSO
Las señales circulares indican peligro		
Las señales rectangulares son informativas		
Las señales triangulares indican prohibición		

D4PM24A105

5. Luis, Amina y Patricia han competido en varias carreras y los tres han conseguido varios premios. ¿Cuántos premios **ha ganado Amina**? **Rodea** la respuesta correcta.

A.

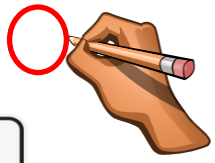
B.

C.

D.

D4PM24A106

6. Luis y Amina juegan con las matrículas. Les gusta escoger una matrícula, eliminar un número y calcular la suma de sus cifras. ¿Qué **número falta** en esta matrícula para que **la suma de todas las cifras** sea **diez**? **Rodea** la opción correcta.



A. 3

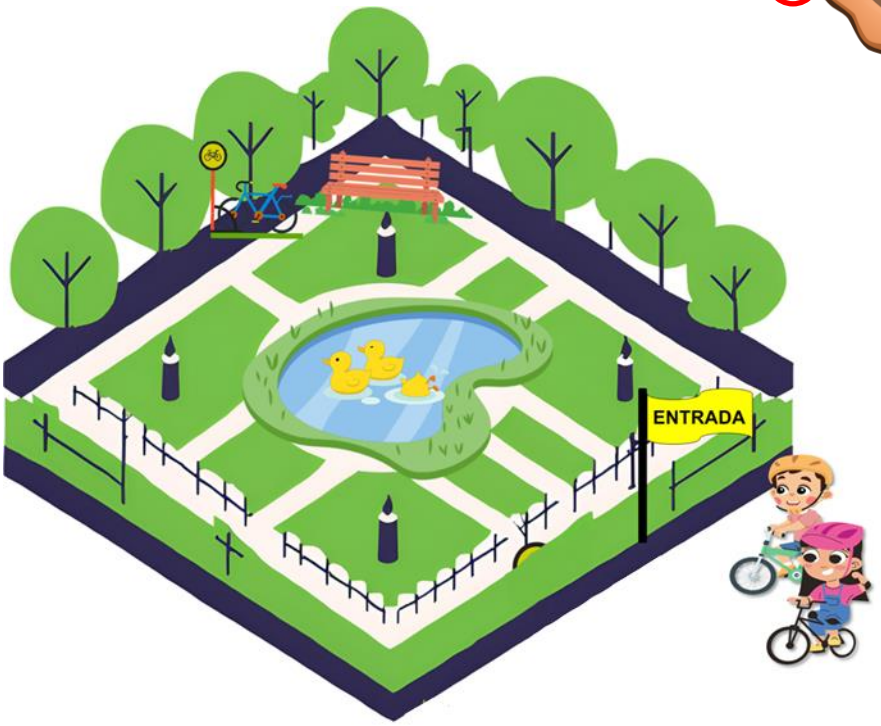
B. 2

C. 1

D. 0

D4PM24A107

7. Al salir del colegio, deciden visitar el parque. ¿Qué **dirección** tendrán que tomar para dejar las bicicletas en el aparcamiento del parque? **Rodea** la respuesta correcta.



A. Primero tendrán que girar hacia su izquierda, después a su derecha y volver a girar a su derecha

B. Primero tendrán que girar a su izquierda y después a su derecha

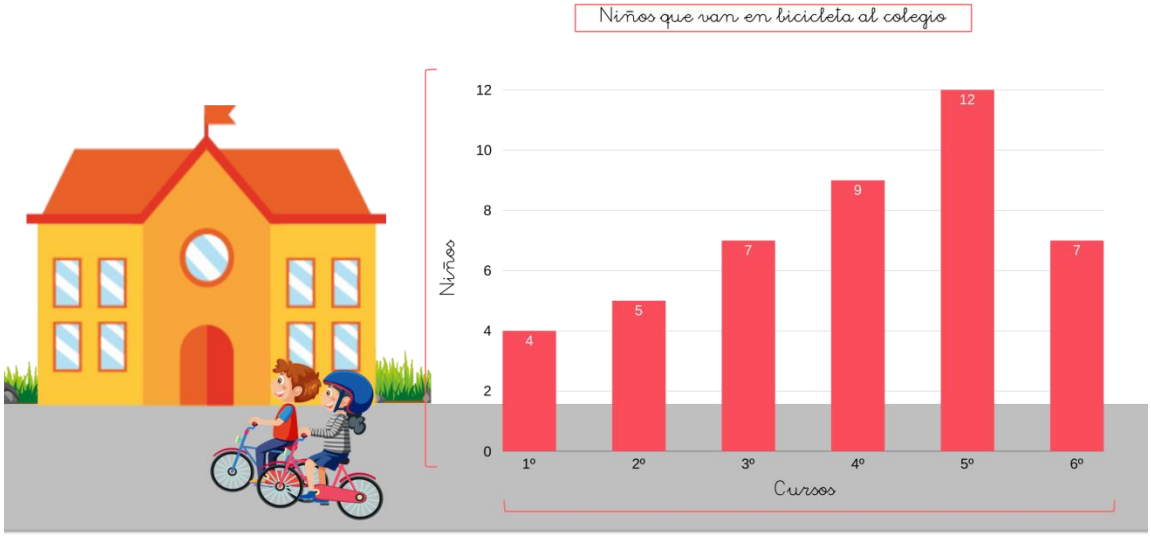
C. Seguirán recto, después a su derecha y después a su izquierda

D. Seguirán recto, después a su izquierda y después a su derecha

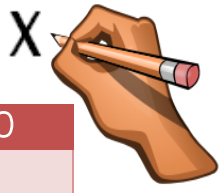
D4PM24A108

8.

Son muchos los niños y las niñas que participan en la iniciativa de ir en bici al cole. El responsable apunta diariamente cuántos niños y niñas van de cada clase.



Tras analizar el gráfico, **indica con una X** si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:



	VERDADERO	FALSO
En segundo y en sexto curso participan el mismo número de niños		
Primero es el curso con menos participantes		
Participan más alumnos en quinto que en sexto		

Mercadillo solidario

En el colegio vamos a hacer un mercadillo solidario en el que los niños y las niñas venderán objetos que han hecho con material reciclado y reutilizado. El dinero recaudado será destinado a comprar material escolar para otros niños y niñas que lo necesiten.

D4PM24A201

9. La clase de cuarto ha decidido hacer un puesto de collares y pulseras. Para ello, realizarán un taller de elaboración todos los días impares del mes de mayo, **sin incluir los días festivos, el día de la excursión y los fines de semana**, hasta la celebración del mercadillo, el 16 de mayo. ¿Cuántos **días** realizarán el taller? **Rodea** la respuesta correcta.

Mayo

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			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	

1 Día festivo 9 Excursión 16 Mercadillo

Sábado y domingo: Fin de semana

A. 8

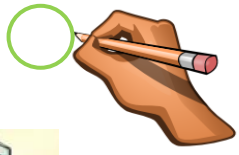
B. 6

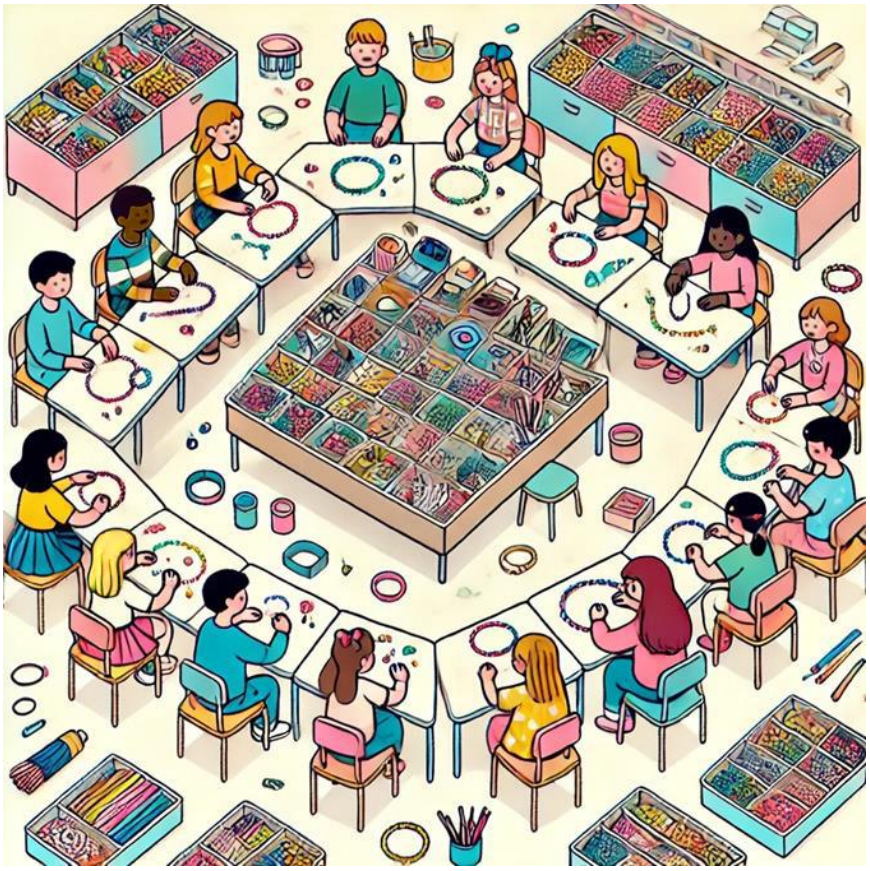
C. 5

D. 4

D4PM24A202

10. Los talleres se organizan de la siguiente manera: la mitad de la clase hará collares y la otra mitad pulseras. Si en la clase hay 16 alumnos en total, ¿cuántos alumnos y alumnas harán **collares** y cuántos harán **pulseras**? **Rodea** la respuesta correcta.





A. 4 harán collares y 4 harán pulseras

B. 8 harán collares y 8 harán pulseras

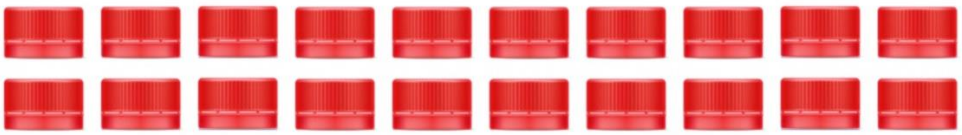
C. 12 harán collares y 6 harán pulseras

D. 16 harán collares y 16 harán pulseras

D4PM24A203

11. El equipo de los collares va a utilizar tapones de botellas de plástico para su elaboración. Los alumnos han traído los siguientes tapones:

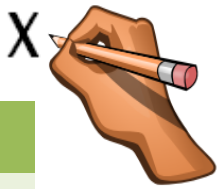
- 20 tapones rojos



- 25 tapones verdes

- 34 tapones azules

Indica con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:



	VERDADERO	FALSO
El resultado de sumar los tapones rojos y azules es mayor que el número de tapones verdes		
Hay 9 tapones azules más que tapones rojos		
En total han traído 89 tapones		

D4PM24A204

12.

El equipo de las pulseras necesita comprar cinta para su elaboración.
Si los 120 metros de cinta que necesitan tienen un precio de 8 euros, ¿qué **billetes y monedas** necesitamos para pagarlos?
Rodea la respuesta correcta.

A.

B.

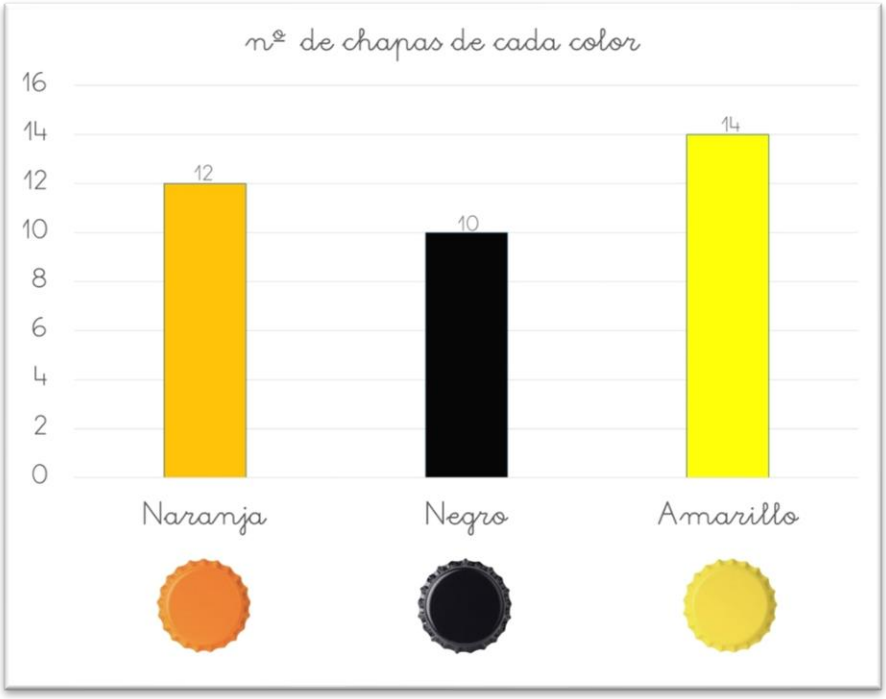
C.

D.

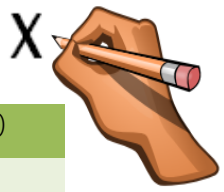
D4PM24A205

13.

El equipo de las pulseras va a utilizar chapas de refresco para su elaboración. En el siguiente gráfico aparecen cuántas chapas ha podido traer el equipo.



Indica con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:



	VERDADERO	FALSO
Consiguieron 6 chapas amarillas más que negras		
La suma de las chapas negras y naranjas es mayor que 20		
El resultado de sumar todas las chapas es un número impar		

D4PM24A206

14.

Los profesores del colegio han diseñado una pegatina para hacer publicidad del mercadillo.

¿Qué **forma geométrica** tiene? **Rodea** la respuesta correcta.

A. Circular

B. Cuadrada

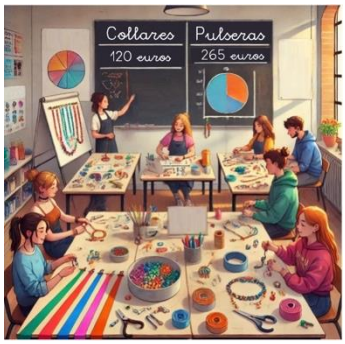
C. Triangular

D. Rectangular

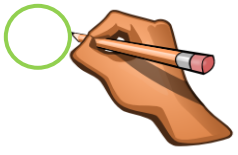
D4PM24A207

15.

Por fin ha llegado el día del mercadillo. La clase de cuarto ha recaudado 120 euros en collares y 265 euros en pulseras.



Si se han gastado 35 euros para fabricar los productos, ¿cuánto ha recaudado la clase de cuarto, **descontando lo que se han gastado**? **Rodea** la respuesta correcta.



A. 240 euros

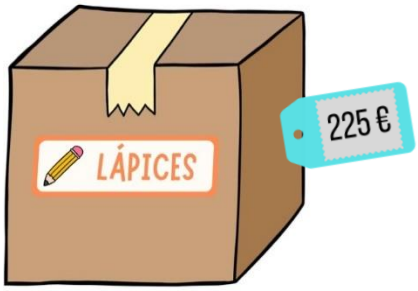
B. 350 euros

C. 385 euros

D. 420 euros

D4PM24A208

16. Entre todas las clases del colegio se han recaudado 900 euros que se van a usar para comprar un lote de cuentos y una caja de lápices. El lote de cuentos cuesta 675 euros y la caja de lápices 225 euros. ¿Habrá **sobrado** algo de dinero después de la compra de los cuentos y los lápices?



Rodea cuál de los siguientes razonamientos es el correcto.

A. Sí, habrán sobrado más de 200 euros

B. No, porque la suma del precio del lote de cuentos y del paquete de lápices son 900 euros

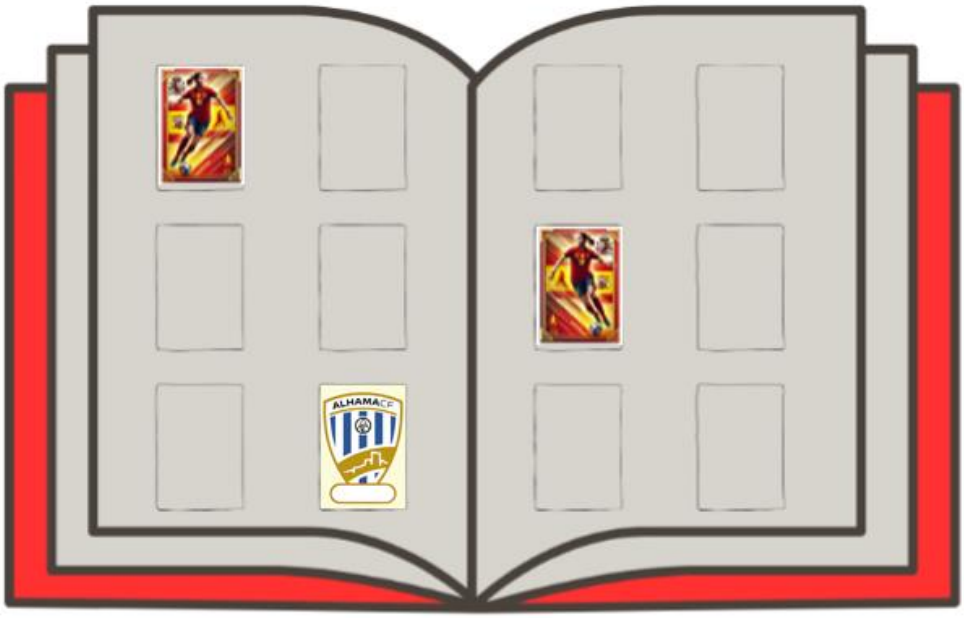
C. Sí, porque la suma del precio del lote de cuentos y del paquete de lápices es menos de 900 euros

D. No, faltaría dinero porque el resultado de la suma del precio del lote de cuentos y del paquete de lápices es mayor de 900 euros

La liga femenina

En la clase de cuarto de primaria están haciendo la colección de los cromos de la liga femenina de fútbol española.

Les encanta cambiar cromos, rellenar el álbum y recordar el partido de la final del mundial de fútbol. ¡Fue increíble!



D4PM24A301

17.

A Omar le dan sus padres 12 euros al mes para que organice sus gastos. Ahorra 10 euros y 2 euros se los gasta en cromos. Si cada sobre vale 1 euro y trae 4 cromos, ¿cuántos **cromos** se compra **al mes**? **Rodea** la opción correcta.

A. 8

B. 16

C. 24

D. 32

Cada sobre cuesta 1 euro

Sobres de 4 cromos

D4PM24A302

18.

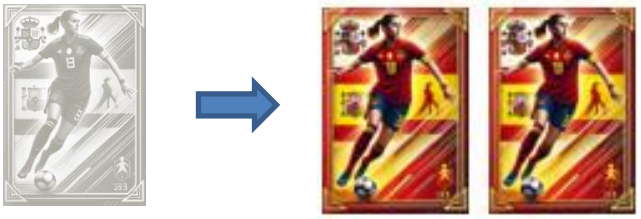
Nayla tiene muchos cromos repetidos especiales. Siempre cambia cada uno de ellos por el doble de cromos normales. Esta semana ha conseguido cambiar 3 cromos repetidos especiales. ¿Cuántos **cromos normales** ha conseguido? **Rodea** la opción correcta.

A. 3

B. 6

C. 9

D. 12



D4PM24A303

19. Daniela es la que lleva la colección más avanzada. La colección completa son 104 cromos y solo le faltan 16 cromos para terminarla. Imagina que todos los cromos que le toquen en los siguientes sobres que compre son de los que le faltan. ¿Cuántos **sobres** tendría que comprar? **Rodea** la respuesta correcta.

Recuerda:

Sobres de 4 cromos

A. 1

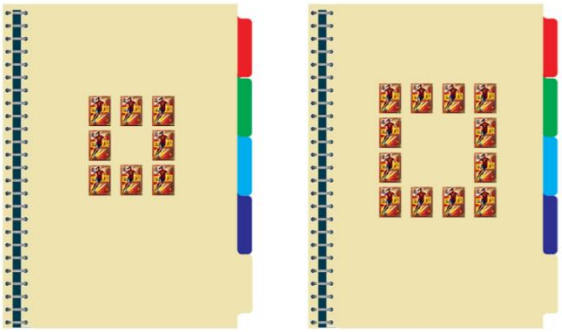
B. 2

C. 3

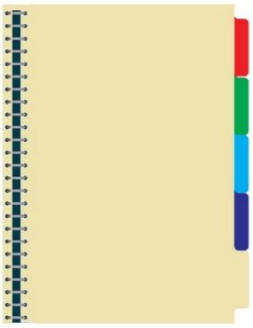
D. 4

D4PM24A304

20. Omar ha decidido utilizar sus cromos repetidos para decorar un cuaderno. Quiere pegar los cromos haciendo un marco. Ha realizado varios ejemplos, el primero con 3 cromos en cada lado, el segundo con 4 cromos en cada lado, como se observa en la siguiente figura:



¿Cuántos **cromos** necesitará si utiliza 5 **cromos en cada lado**? **Rodea** la respuesta correcta.



A. 12

B. 14

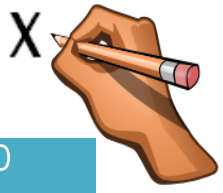
C. 16

D. 20

D4PM24A305

21. Cuando acabó la colección, a Nayla le sobraron 27 cromos repetidos que regaló a sus compañeros de clase. A Luis le dio 5 cromos, a Marta le dio el triple que a Luis, y el resto se los regaló a Daniela.

Indica con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:



	VERDADERO	FALSO
A Daniela le regaló más cromos que a Luis		
A Marta le dio el doble de cromos que a Daniela		
A Daniela le regaló un número impar de cromos		

D4PM24A306

22. Marta acaba de empezar la colección. Ha hecho su plantilla con todos los números y se ha fijado que los del primer sobre siguen un patrón.

291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310
311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
341	342	343	344	345	346	347	348	349	350

Si el segundo sobre continúa con el mismo patrón a partir del 320, ¿qué **números** le saldrían? **Rodea** la respuesta correcta.

A. 322-325-328-331

B. 323-326-329-332

C. 323-326-329-333

D. 324-327-330-333

D4PM24A307

23. En la portada del álbum de cromos aparece el campo en el que se jugó la final del mundial, con lo que mide de largo y de ancho.

¿Cuántos **metros** tendrá que recorrer una futbolista que sale a calentar antes de un partido **si da una vuelta al campo** siguiendo las líneas de alrededor? **Rodea** la respuesta correcta.

A. 140

B. 175

C. 210

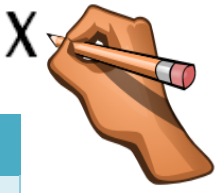
D. 350

D4PM24A308

24.

En una de las páginas del álbum, se recogen los gráficos de algunas estadísticas del mundial de los distintos países participantes.
Esta gráfica representa los cinco países que han hecho más faltas en el mundial.

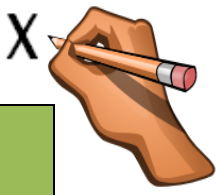
Indica con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

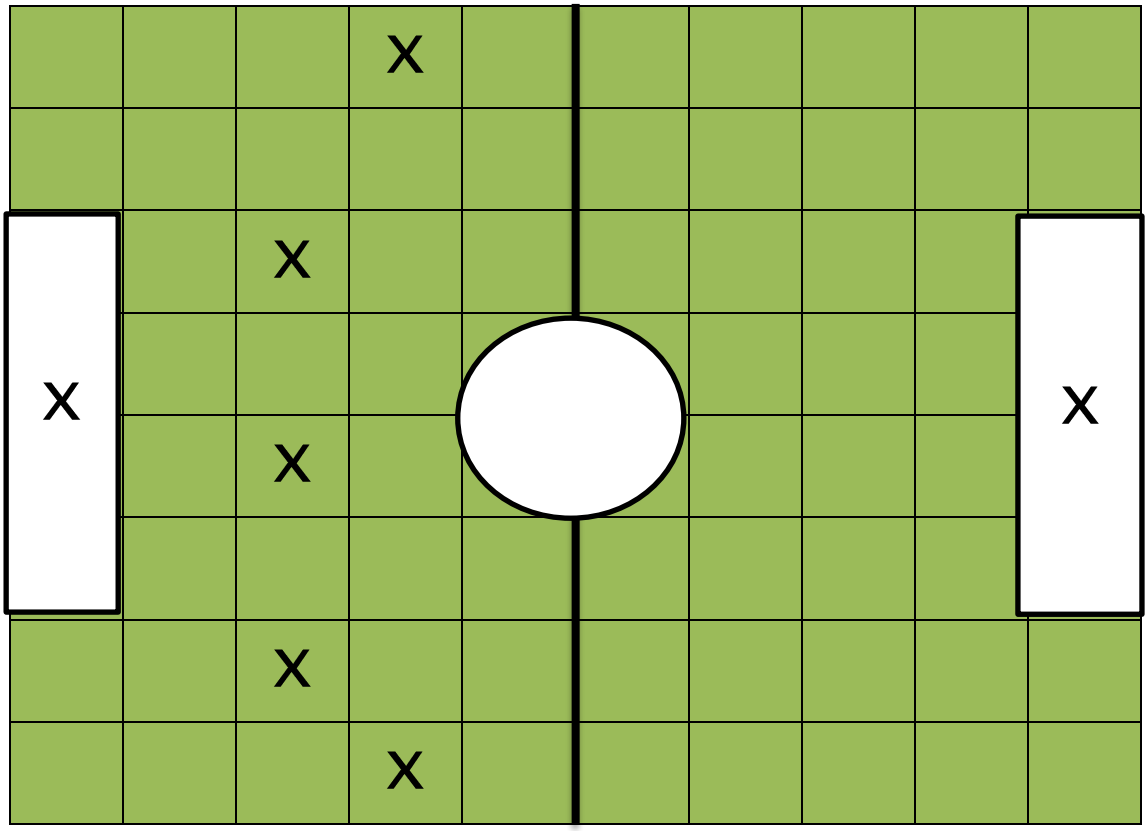


	VERDADERO	FALSO
Japón fue el país que menos faltas ha cometido		
Australia ha hecho el triple de faltas que España		
España y Canadá han hecho juntos las mismas faltas que Países Bajos		

D4PM24A309

25. Escribe X en los cuadrados de la parte derecha que sean necesarios para que la **formación de los dos equipos sea simétrica**.





¡¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Competencias específicas de Matemáticas

CURSO 2024-2025

NA1

Introducción

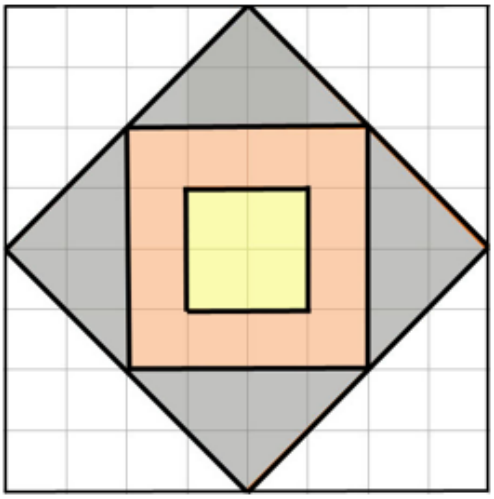
Esta *Guía de codificación* complementa la prueba adaptada de evaluación de las competencias específicas de Matemáticas que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, facilitada además a las comunidades autónomas que la han solicitado. Esta prueba la realizan alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales y alumnos y alumnas de integración tardía al sistema educativo que cursan 4.º EP, y permite la evaluación 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 MEFD, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área, 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.

En bici al cole

Amina y muchos de sus amigos y amigas participan en el proyecto «En bici al cole». Un día a la semana van en bici al colegio. Como Amina es muy curiosa, en el trayecto va descubriendo cosas y haciendo muchos juegos con lo que ve a su alrededor.

Código de ítem	D4PM24A101		
En bici al cole			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	Los ciclistas hacen una parada y Amina se fija en el suelo de la acera y ve esta figura que representa un mosaico. Quiere saber cuántos cuadrados hay en las zonas naranja y amarilla. ¿Cuántos ☐ hay en los **colores naranja y amarilla**? **Rodea** la respuesta correcta. A. 4 B. 12 C. 16 D. 32 		
Respuesta correcta	C. 16		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

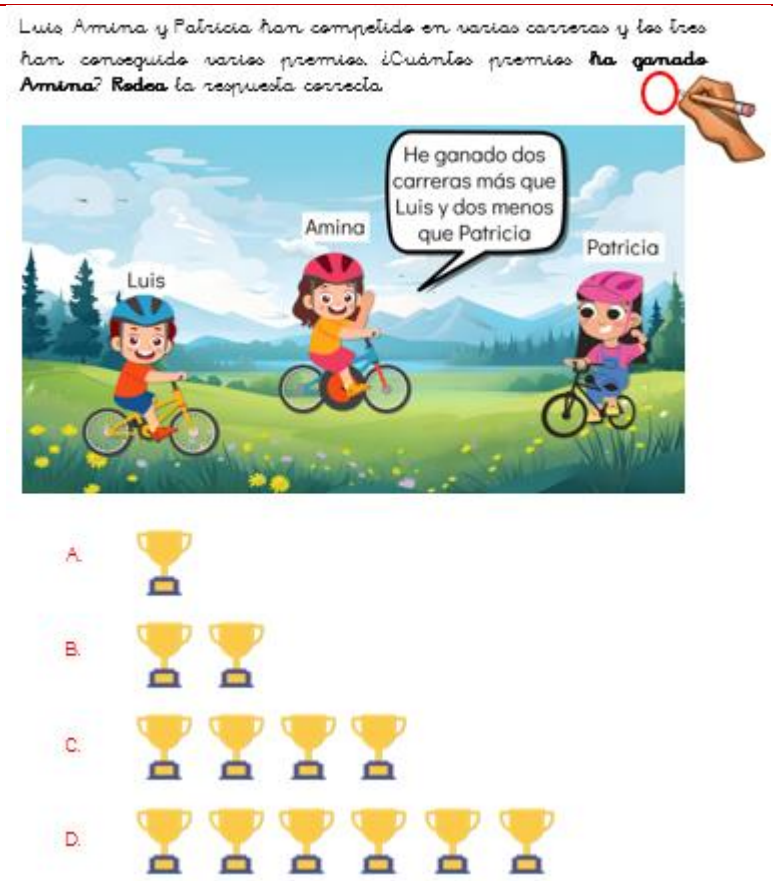
Código de ítem	D4PM24A102		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	Camino al colegio hay una cafetería. Amina y Luis observan la carta. A todos los niños y las niñas que van juntos al colegio les gustaría desayunar zumo de naranja. ¿Cuál es la **operación** que hay que hacer **para calcular** lo que tendrían que **pagar si son 10 niños y niñas en total**? **Rodea** la respuesta correcta. A. Sumar 10 veces el número 3 B. Sumar 10 veces el número 2 C. A 10 sumarle 3 D. A 10 sumarle 2 		
Respuesta correcta	A. Sumar 10 veces el número 3		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

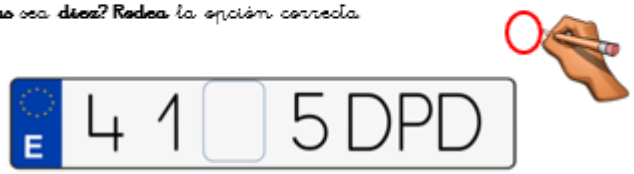
Código de ítem	D4PM24A103		
En bici al cole			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Realiza conexiones entre diferentes saberes matemáticos		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Medida		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	Los niños y las niñas que van en bici hacen una parada bajo el reloj de la iglesia. Ellos tienen relojes digitales ¿qué **hora** marcará en sus relojes? **Rodea** la respuesta correcta A. 08: 00 B. 08: 15 C. 08: 30 D. 08: 45		
Respuesta correcta	C. 08: 30		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24A104</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Conexiones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Relaciona las matemáticas con situaciones de otras áreas de conocimiento</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Espacial</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Social</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
De camino al colegio Luis ve algunas señales de tráfico y se ha fijado en que la forma de estas señales tiene relación con su significado
A continuación tienes un panel con algunas señales de tráfico y escribe debajo su significado:

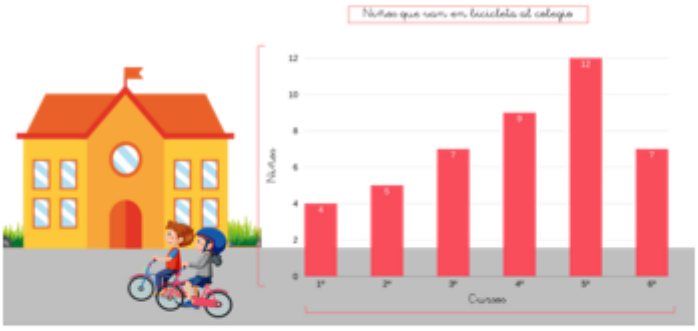
Indica con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones

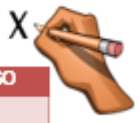
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Las señales circulares indican peligro</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Las señales rectangulares son informativas</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Las señales triangulares indican prohibición</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>Las señales circulares indican peligro</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Las señales rectangulares son informativas</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Las señales triangulares indican prohibición</td><td></td><td>X</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM24A105		
En bici al cole			
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	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado			
Respuesta correcta	C.		
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	D4PM24A106		
En bici al cole			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Personal		
Enunciado	Luis y Amina juegan con las matrículas. Les gusta escoger una matrícula, eliminar un número y calcular la suma de sus cifras. ¿Qué **número falta** en esta matrícula para que **la suma de todas las cifras** sea **diez**? **Rodea** la opción correcta.  A. 3 B. 2 C. 1 D. 0		
Respuesta correcta	D. 0		
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	D4PM24A107		
En bici al cole			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Identifica la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Social		
Enunciado	Al salir del colegio deciden visitar el parque. ¿Qué **dirección** tendrán que tomar para dejar las bicicletas en el aparcamiento del parque? **Rodea** la respuesta correcta A. Primero tendrán que girar hacia su izquierda, después a su derecha y volver a girar a su derecha B. Primero tendrán que girar a su izquierda y después a su derecha C. Seguirán recto después a su derecha y después a su izquierda D. Seguirán recto después a su izquierda y después a su derecha		
Respuesta correcta	A. Primero tendrán que girar hacia su izquierda, después a su derecha y volver a girar a su derecha		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24A108</td></tr>
<tr><td colspan="4">En bici al cole</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Comunicación y representación</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Interpreta un procedimiento matemático de forma verbal o gráfica</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Estocástico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
Son muchos los niños y las niñas que participan en la iniciativa de ir en bici al cole. El responsable apunta diariamente cuántos niños y niñas van de cada clase.


Tras analizar el gráfica indica con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:


<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>En segundo y en sexto curso participan el mismo número de niños</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Primero es el curso con menos participantes</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Participan más alumnos en quinto que en sexto</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>En segundo y en sexto curso participan el mismo número de niños</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>Primero es el curso con menos participantes</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Participan más alumnos en quinto que en sexto</td><td>X</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Mercadillo solidario

En el colegio vamos a hacer un mercadillo solidario en el que los niños y las niñas venderán objetos que han hecho con material reciclado y reutilizado. El dinero recaudado será destinado a comprar material escolar para otros niños y niñas que lo necesiten.

Código de ítem	D4PM24A201		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	La clase de cuarto ha decidido hacer un puesto de collares y pulseras. Para ello realizarán un taller de elaboración todos los días impares del mes de mayo, **sin incluir los días festivos, el día de la excursión y los fines de semana**, hasta la celebración del mercadillo, el 16 de mayo. ¿Cuántos **días** realizarán el taller? **Rodea** la respuesta correcta. A. 8 B. 6 C. 5 D. 4		
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	D4PM24A202		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	Los talleres se organizan de la siguiente manera: la mitad de la clase hará collares y la otra mitad pulseras. Si en la clase hay 16 alumnos en total, ¿cuántos alumnos y alumnas harán **collares** y cuántos harán **pulseras**? **Rodea** la respuesta correcta. A. 4 harán collares y 4 harán pulseras B. 8 harán collares y 8 harán pulseras C. 12 harán collares y 6 harán pulseras D. 16 harán collares y 16 harán pulseras		
Respuesta correcta	B. 8 harán collares y 8 harán pulseras		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24A203</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☒ Grado 1</td><td>☐ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Espacial</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
El equipo de los collares va a utilizar tapones de botellas de plástico para su elaboración. Los alumnos han traído los siguientes tapones
- 20 tapones rojos

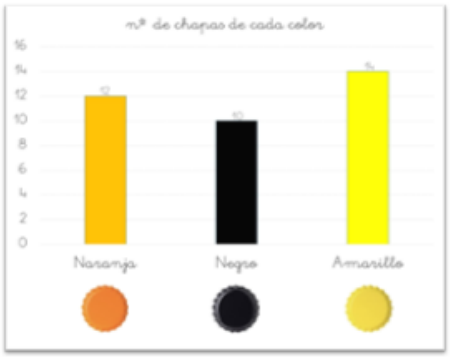
- 25 tapones verdes

- 34 tapones azules

Indica con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas

<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>El resultado de sumar los tapones rojos y azules es mayor que el número de tapones verdes</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Hay 9 tapones azules más que tapones rojos</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>En total han traído 89 tapones</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">
<table>
<tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr>
<tr><td>El resultado de sumar los tapones rojos y azules es mayor que el número de tapones verdes</td><td>X</td><td></td></tr>
<tr><td>Hay 9 tapones azules más que tapones rojos</td><td></td><td>X</td></tr>
<tr><td>En total han traído 89 tapones</td><td></td><td>X</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM24A204		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Formula la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	El equipo de las pulseras necesita comprar cinta para su elaboración. Si los 120 metros de cinta que necesitan tienen un precio de 8 euros ¿qué **billetes y monedas** necesitamos para pagarlos? **Rodea** la respuesta correcta		
Respuesta correcta	D.		
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta		

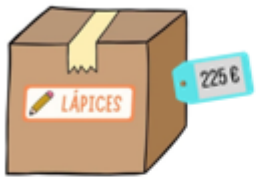
<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24A205</td></tr>
<tr><td colspan="4">Mercadillo solidario</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Resolución de problemas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Estocástico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">El equipo de las pulseras va a utilizar chapas de refresco para su elaboración. En el siguiente gráfico aparecen cuántas chapas ha podido traer el equipo
 

Indica con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones

<table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>Consiguieron 6 chapas amarillas más que negras</td><td></td><td></td></tr><tr><td>La suma de las chapas negras y naranjas es mayor que 20</td><td></td><td></td></tr><tr><td>El resultado de sumar todas las chapas es un número impar</td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3"><table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>Consiguieron 6 chapas amarillas más que negras</td><td></td><td>X</td></tr><tr><td>La suma de las chapas negras y naranjas es mayor que 20</td><td>X</td><td></td></tr><tr><td>El resultado de sumar todas las chapas es un número impar</td><td></td><td>X</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM24A206		
	Mercadillo solidario		
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Identifica la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	Los profesores del colegio han diseñado una pegatina para hacer publicidad del mercadillo ¿Qué **forma geométrica** tiene? **Rodea** la respuesta correcta A. Circular B. Cuadrada C. Triangular D. Rectangular		
Respuesta correcta	A. Circular		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

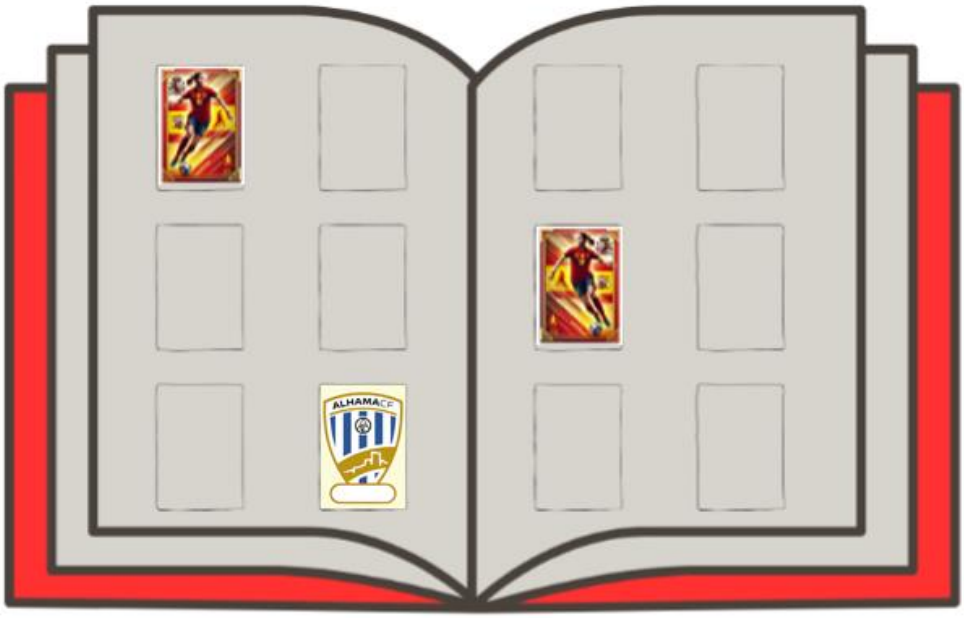
Código de ítem	D4PM24A207		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	Por fin ha llegado el día del mercadillo. La clase de cuarto ha recaudado 120 euros en collares y 265 euros en pulseras. Si se han gastado 35 euros para fabricar los productos, ¿cuánto ha recaudado la clase de cuarto, **descontando lo que se han gastado**? **Rodea** la respuesta correcta. A. 240 euros B. 350 euros C. 385 euros D. 420 euros 		
Respuesta correcta	B. 350 euros		
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	D4PM24A208		
Mercadillo solidario			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	Entre todas las clases del colegio se han recaudado 900 euros que se van a usar para comprar un lote de cuentos y una caja de lápices. El lote de cuentos cuesta 675 euros y la caja de lápices 225 euros. ¿Habrá **sobrado** algo de dinero después de la compra de los cuentos y los lápices?  **Rodea** cuál de los siguientes razonamientos es el correcto A. Sí, habrán sobrado más de 200 euros B. No, porque la suma del precio del lote de cuentos y del paquete de lápices son 900 euros C. Sí, porque la suma del precio del lote de cuentos y del paquete de lápices es menos de 900 euros D. No, faltaría dinero porque el resultado de la suma del precio del lote de cuentos y del paquete de lápices es mayor de 900 euros		
Respuesta correcta	B. No, porque la suma del precio del lote de cuentos y del paquete de lápices son 900 euros		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

La liga femenina

En la clase de cuarto de primaria están haciendo la colección de los cromos de la liga femenina de fútbol española.

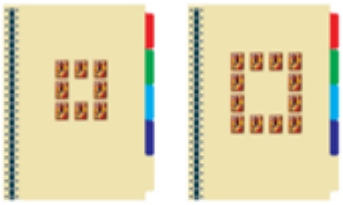
Les encanta cambiar cromos, rellenar el álbum y recordar el partido de la final del mundial de fútbol. ¡Fue increíble!



Código de ítem	D4PM24A301		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	A Omar le dan sus padres 12 euros al mes para que organice sus gastos. Ahorra 10 euros y 2 euros se los gasta en cromos. Si cada sobre vale 1 euro y trae 4 cromos, ¿cuántos **cromos** se compra **al mes**? **Rodea** la opción correcta. A. 8 B. 16 C. 24 D. 32 Cada sobre cuesta 1 euro Sobres de 4 cromos		
Respuesta correcta	A. 8		
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	D4PM24A302		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	Nayla tiene muchos cromos repetidos especiales. Siempre cambia cada uno de ellos por el doble de cromos normales. Esta semana ha conseguido cambiar 3 cromos repetidos especiales. ¿Cuántos **cromos normales** ha conseguido? **Rodea** la opción correcta. A. 3 B. 6 C. 9 D. 12 		
Respuesta correcta	B. 6		
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	D4PM24A303		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☒ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	Daniela es la que lleva la colección más avanzada. La colección completa son 104 cromos y solo le faltan 16 cromos para terminarla. Imagina que todos los cromos que le toquen en los siguientes sobres que compre son de los que le faltan. ¿Cuántos **sobres** tendría que comprar? **Rodea** la respuesta correcta. **Recuerda:** A. 1 B. 2 C. 3 D. 4 Sobres de 4 cromos		
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	D4PM24A304		
La liga femenina			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Deduce propiedades o patrones a partir de una situación dada		
Grado de complejidad	☐ Grado 1	☐ Grado 2	☒ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	Omar ha decidido utilizar sus cromos repetidos para decorar un cuaderno. Quiere pegar los cromos haciendo un marco. Ha realizado varios ejemplos: el primero con 3 cromos en cada lado, el segundo con 4 cromos en cada lado, como se observa en la siguiente figura:  ¿Cuántos **cromos** necesitará si utiliza **5 cromos en cada lado**? **Rodea** la respuesta correcta. A. 12 B. 14 C. 16 D. 20		
Respuesta correcta	C. 16		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

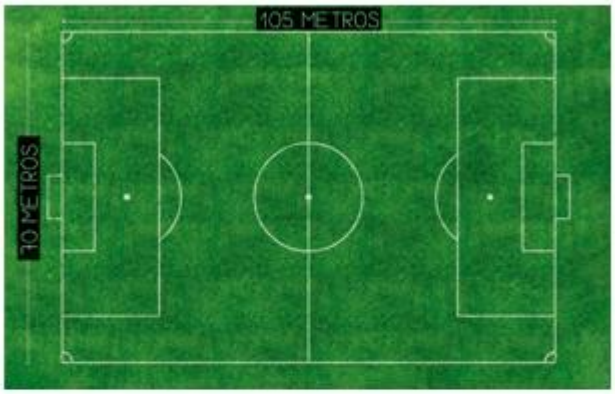
<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24A305</td></tr>
<tr><td colspan="4">La liga femenina</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Analiza conjeturas, propiedades y patrones</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐ Grado 1</td><td>☒ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Algebraico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Personal</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">Cuando acabó la colección, a Nayla le sobraron 27 cromos repetidos que regaló a sus compañeros de clase. A Luis le dio 5 cromos, a Marta le dio el triple que a Luis y el resto se los regaló a Daniela.

Indica con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas

<table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>A Daniela le regaló más cromos que a Luis</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A Marta le dio el doble de cromos que a Daniela</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A Daniela le regaló un número impar de cromos</td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3"><table><tr><th></th><th>VERDADERO</th><th>FALSO</th></tr><tr><td>A Daniela le regaló más cromos que a Luis</td><td>X</td><td></td></tr><tr><td>A Marta le dio el doble de cromos que a Daniela</td><td></td><td>X</td></tr><tr><td>A Daniela le regaló un número impar de cromos</td><td>X</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="3">D4PM24A306</td></tr>
<tr><td colspan="4">La liga femenina</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="3">Razonamiento y prueba</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="3">Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☒ Grado 1</td><td>☐ Grado 2</td><td>☐ Grado 3</td></tr>
<tr><td>Sentido matemático</td><td colspan="3">Numérico</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="3">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="3">
María acaba de empezar la colección. Ha hecho su plantilla con todos los números y se ha fijado que los del primer sobre siguen un patrón.
<table>
<tr><td>291</td><td>292</td><td>293</td><td>294</td><td>295</td><td>296</td><td>297</td><td>298</td><td>299</td><td>300</td></tr>
<tr><td>301</td><td>302</td><td>303</td><td>304</td><td>305</td><td>306</td><td>307</td><td>308</td><td>309</td><td>310</td></tr>
<tr><td>311</td><td>312</td><td>313</td><td>314</td><td>315</td><td>316</td><td>317</td><td>318</td><td>319</td><td>320</td></tr>
<tr><td>321</td><td>322</td><td>323</td><td>324</td><td>325</td><td>326</td><td>327</td><td>328</td><td>329</td><td>330</td></tr>
<tr><td>331</td><td>332</td><td>333</td><td>334</td><td>335</td><td>336</td><td>337</td><td>338</td><td>339</td><td>340</td></tr>
<tr><td>341</td><td>342</td><td>343</td><td>344</td><td>345</td><td>346</td><td>347</td><td>348</td><td>349</td><td>350</td></tr>
</table>
Si el segundo sobre continúa con el mismo patrón a partir del 320, ¿qué números le saldrían? Rodea la respuesta correcta.

A. 322-325-328-331
B. 323-326-329-332
C. 323-326-329-333
D. 324-327-330-333
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="3">B. 323-326-329-332</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="3">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PM24A307		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	En la portada del álbum de cromos aparece el campo en el que se jugó la final del mundial, con la que mide de largo y de ancho  ¿Cuántos **metros** tendrá que recorrer una futbolista que sale a calentar antes de un partido **si da una vuelta al campo** siguiendo las líneas de alrededor? **Rodea** la respuesta correcta. A. 140 B. 175 C. 210 D. 350		
Respuesta correcta	D. 350		
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	D4PM24A308		
La liga femenina			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Escolar		

Enunciado

En una de las páginas del álbum se recogen los gráficos de algunas estadísticas del mundial de los distintos países participantes
Esta gráfica representa los cinco países que han hecho más faltas en el mundial

Indica con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones

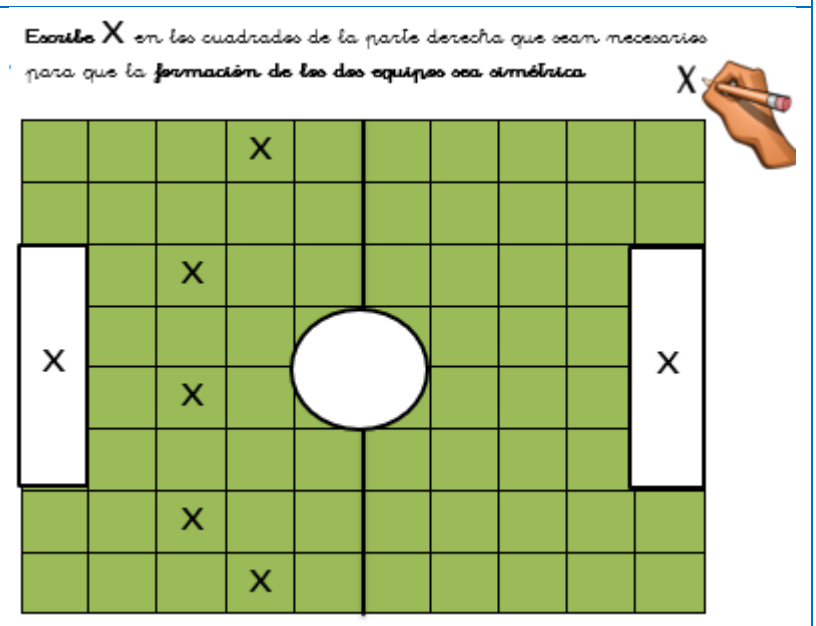
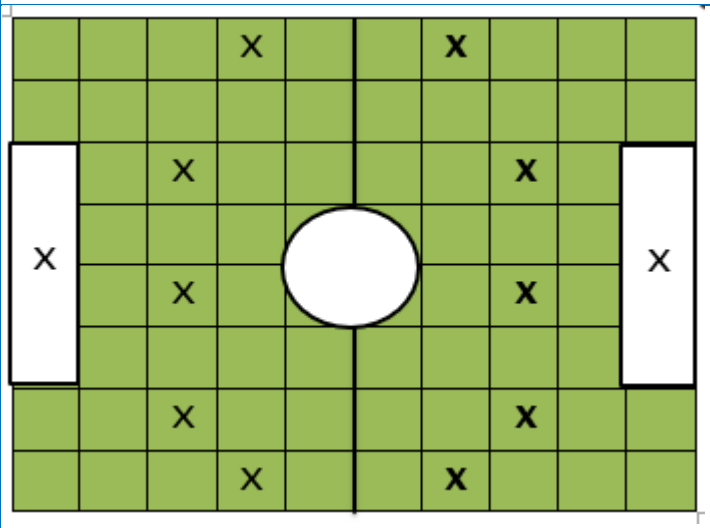
	VERDADERO	FALSO
Japón fue el país que menos faltas ha cometido		
Australia ha hecho el triple de faltas que España		
España y Canadá han hecho juntos las mismas faltas que Países Bajos		

Respuesta correcta

	VERDADERO	FALSO
Japón fue el país que menos faltas ha cometido	X	
Australia ha hecho el triple de faltas que España		X
España y Canadá han hecho juntos las mismas faltas que Países Bajos	X	

Codificación de respuestas

Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PM24A309		
La liga femenina			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Identifica situaciones problemáticas de la realidad		
Grado de complejidad	☒ Grado 1	☐ Grado 2	☐ Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado			
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta		

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

País		CCAA		N	Centro			Grupo		Alumno	

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Prueba de competencias específicas de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

CURSO 2024-2025

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	☒	☐
Un año tiene 17 meses	☐	☒

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	☒	☐
Un año tiene 17 meses	☐	☒

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 [12] **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 [12 ~~10~~] **meses**

¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

De vacaciones en la montaña

Marwa y su familia van a pasar las vacaciones de verano en la naturaleza. El lugar que han elegido para ello ha sido el Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido. En el camping donde se alojan hay un cartel con información útil del entorno en el que se encuentran:

Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido

Situación
El parque es un espacio natural protegido situado en el norte de Huesca (Aragón). En España hay un total de dieciséis parques nacionales. Entre ellos se encuentran los de:

- Doñana (Andalucía)
- Monfragüe (Extremadura)
- Archipiélago de Cabrera (Islas Baleares)
- Teide (Islas Canarias)
- Tablas de Daimiel (Castilla La-Mancha)

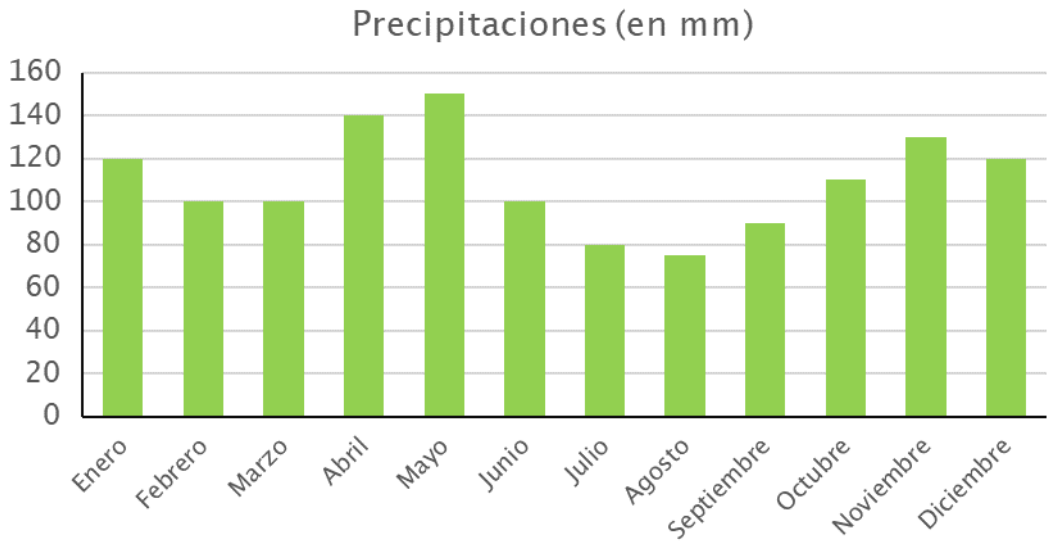
Flora y fauna
Dependiendo de la altitud y de la orientación y características del terreno, varía la flora y la fauna que se puede encontrar. Existen numerosos bosques de hayas, abetos y pinos, así como especies como espárragos, lavanda y romero. En cuanto a la fauna, se pueden observar rebecos, ciervos, jabalíes, osos pardos, lobos, cabras pirenaicas, zorros o buitres. También hay gran variedad de invertebrados

Climatología
En general es un clima pirenaico, pero debido a las grandes diferencias de altitud se dan variaciones climáticas. Las precipitaciones son abundantes durante todo el año, aunque descienden en los meses más calurosos. Los veranos son frescos y los inviernos muy fríos.

Normas de visita

D4PC240101

1. Lee atentamente la información sobre el clima que se recoge en el cartel y observa la siguiente gráfica.



¿Se corresponden las precipitaciones del parque con las representadas en esta gráfica?

A. No, porque las precipitaciones son escasas durante todo el año.

B. No, porque en los meses de verano sigue lloviendo igual que en el resto del año.

C. Sí, porque salen todos los meses del año ordenados empezando por enero.

D. Sí, porque las precipitaciones son abundantes durante todo el año y descienden en julio y agosto.

D4PC240102

2. Las temperaturas, las precipitaciones y el viento son algunos de los factores climáticos que se pueden medir con los instrumentos científicos adecuados.

Escribe los instrumentos de medida en el lugar correspondiente:

Barómetro	Anemómetro
Termómetro	Pluviómetro

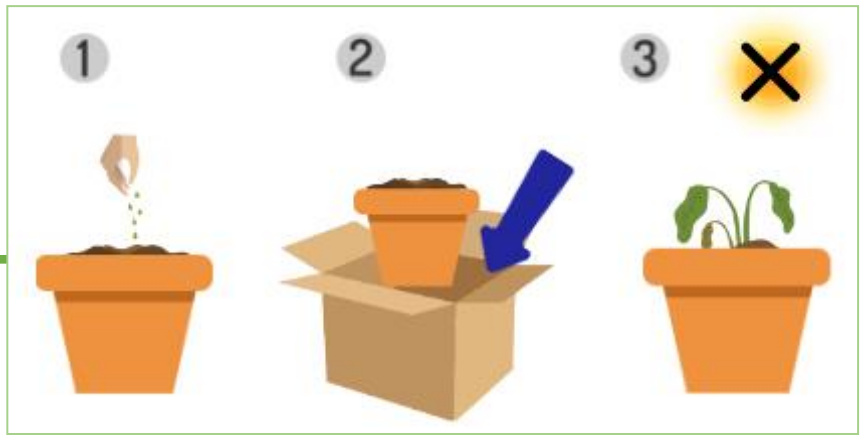
	Instrumento de medida
Velocidad del viento	
Precipitaciones	
Temperatura	
Presión atmosférica	

D4PC240103

3. Durante sus vacaciones, Marwa visita el centro de interpretación del parque donde le explican que los factores ambientales, como la temperatura, las precipitaciones o la luz, influyen en la vegetación. Allí les muestran un experimento para estudiar la influencia de la luz: se han hecho germinar dos semillas, una en la oscuridad y otra en plena luz.

Planta germinada con luz

Planta germinada sin luz



Observa el resultado y elige la conclusión a la que se llega:

A. Las plantas no germinan sin luz.

B. La luz no influye en el crecimiento de las plantas.

C. Las plantas necesitan luz para tener un crecimiento adecuado.

D. Las plantas germinan sin luz y tienen un crecimiento adecuado.

D4PC240104

4. Dentro de los parques naturales es necesario seguir unas normas de visita que aseguren su cuidado y conservación. Fíjate bien en los iconos del siguiente cartel informativo:

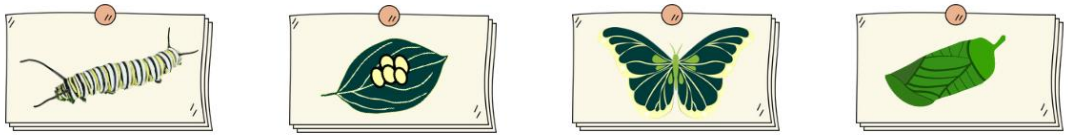
Indica qué otra norma de visita puede ser adecuada para formar parte del cartel:

A. Prohibido salirse de los caminos y senderos marcados.
B. Prohibido el uso de móviles y otros dispositivos electrónicos.
C. Prohibido aparcar en las zonas destinadas a ello dentro del parque.
D. Prohibido el uso de botas de montaña, porque pueden dañar el suelo.

D4PC240105

5.

En el parque hay una gran cantidad de invertebrados, como las mariposas. Estas tienen un ciclo de vida muy particular. **Ordena las fases escribiendo 2.º, 3.º y 4.º en las casillas:**

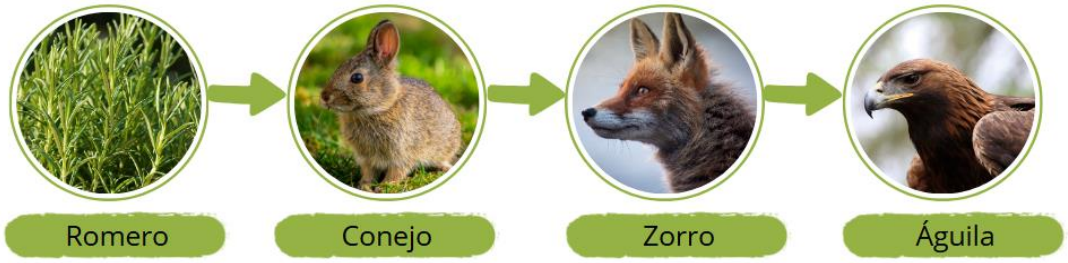


	1.º		

D4PC240106

6.

En el ecosistema del parque, los seres vivos están conectados formando cadenas alimentarias. Así, mantienen un equilibrio biológico entre ellos.



Fíjate bien en la imagen y contesta si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

	Verdadero	Falso
El conejo es carnívoro	☐	☐
El zorro es herbívoro	☐	☐
El águila es carnívora	☐	☐
El romero es el productor de la cadena	☐	☐

D4PC240107

7. El cartel nos informa de que, en España, hay 16 parques nacionales, como el de Doñana, Monfragüe, Archipiélago de Cabrera, Teide, y Tablas de Daimiel.

Doñana (Andalucía)

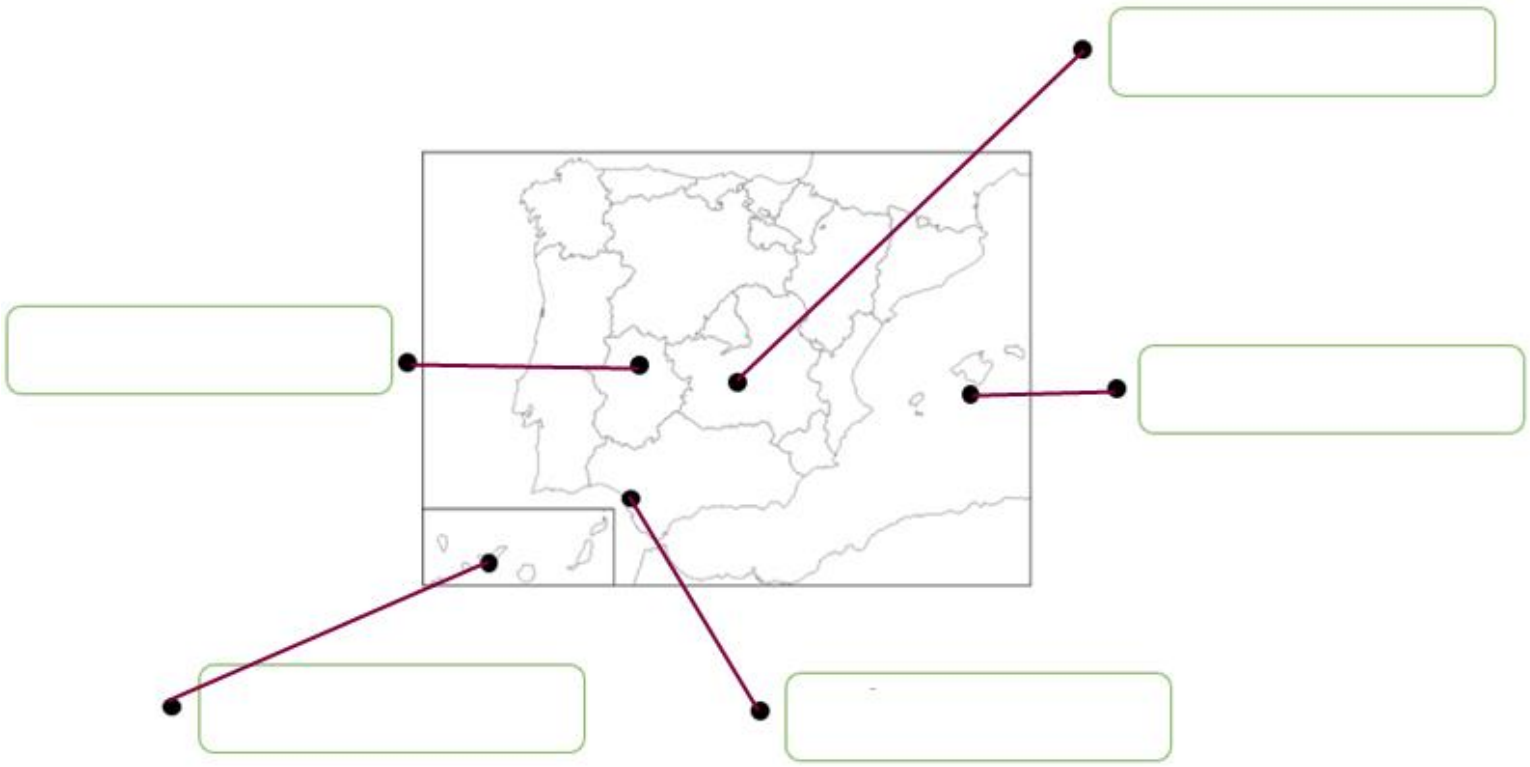
Monfragüe (Extremadura)

Archipiélago de Cabrera (Islas Baleares)

Teide (Islas Canarias)

Tablas de Daimiel (Castilla La-Mancha)

Escribe cada uno en su lugar, según la comunidad autónoma en la que se encuentran:



D4PC240108

8. Esta es una fotografía del parque en la que se pueden observar algunos elementos abióticos y bióticos.

Señala con una X según corresponda:

	Biótico	**Abiótico**
Nieve	☐	☐
Agua del lago	☐	☐
Árboles	☐	☐
Hierba	☐	☐
Roca	☐	☐
Peces del lago	☐	☐

D4PC240109

9. Marwa y su familia quieren hacer una ruta de senderismo al amanecer para visitar una famosa cascada. En la imagen se puede observar el sol saliendo por el este.

Teniendo en cuenta la posición del sol: ¿en qué dirección queda la ruta marcada?

A. Sur
B. Este
C. Norte
D. Oeste

D4PC240110

10.

Algunas especies como el lince ibérico se han extinguido en el parque. El siguiente texto trata sobre este problema que ocurre en todos los lugares del planeta.
Completa el texto escribiendo las palabras en el lugar adecuado.

LA CONTAMINACIÓN	**LA DESTRUCCIÓN**	**PLANETA**
LA CAZA	**EXTINCIÓN**	

La desaparición de una especie se denomina _____ y se puede producir en una región o en un país. Si tiene lugar en todo el _____ la especie desaparece para siempre y no se puede recuperar. Sus principales causas son:

1. _____ del lugar que habita una especie por incendios, construcciones…
2. _____ del agua, el suelo o el aire del lugar que habita una especie.
3. _____ excesiva de especies que se encuentran en peligro de extinción.

La fiesta de cumpleaños

A Adam le encanta la primavera porque es la época en la que su hermana Salma celebra su cumpleaños. Como todos los años, Adam va a preparar un postre para la fiesta de cumpleaños de Salma. Este año ha decidido preparar, con ayuda de su madre, unas magdalenas de fruta que ha visto en un libro de cocina.

Receta de magdalenas de fruta

Ingredientes:

- 2 plátanos
- 250 gramos de harina
- 85 gramos de mantequilla
- 2 huevos
- 50 ml de leche
- 100 gramos de azúcar
- 1 cucharadita de levadura
- chocolate de cobertura

Se puede usar cualquier fruta en lugar de plátano

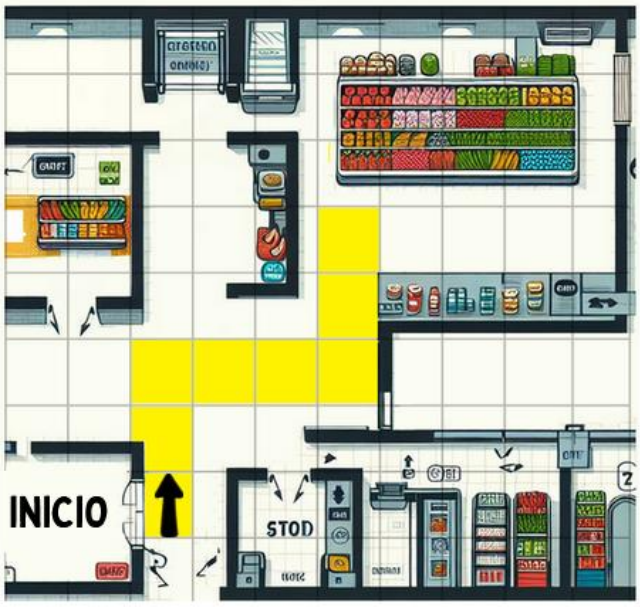
Pasos:

- Precalentar el horno a 180º
- Triturar los plátanos en un bol y añadir los huevos y la mantequilla líquida .
- Incorporar la harina, el azúcar y la levadura removiendo bien. Poner la masa en moldes y hornear.
- Calentar el chocolate de cobertura y cubrir con él las magdalenas. Dejar enfriar

D4PC240201

11.

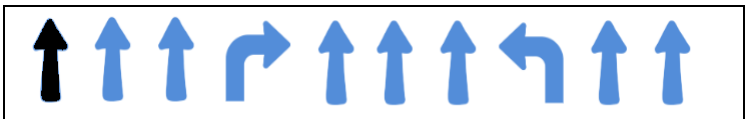
Antes de preparar las magdalenas, Adam y su madre necesitan comprar los ingredientes, así que van al supermercado. Fíjate en el plano y en el camino que tienen que seguir **para llegar a la zona de frutas y verduras, señalado en amarillo**.



Los movimientos pueden ser:

¿Cuál es la opción que señala la secuencia correcta?
Debes tener en cuenta que la primera flecha ya está contada.

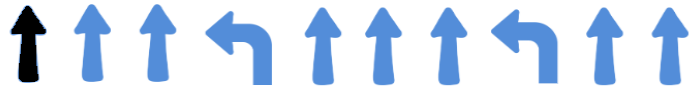
A.



B.

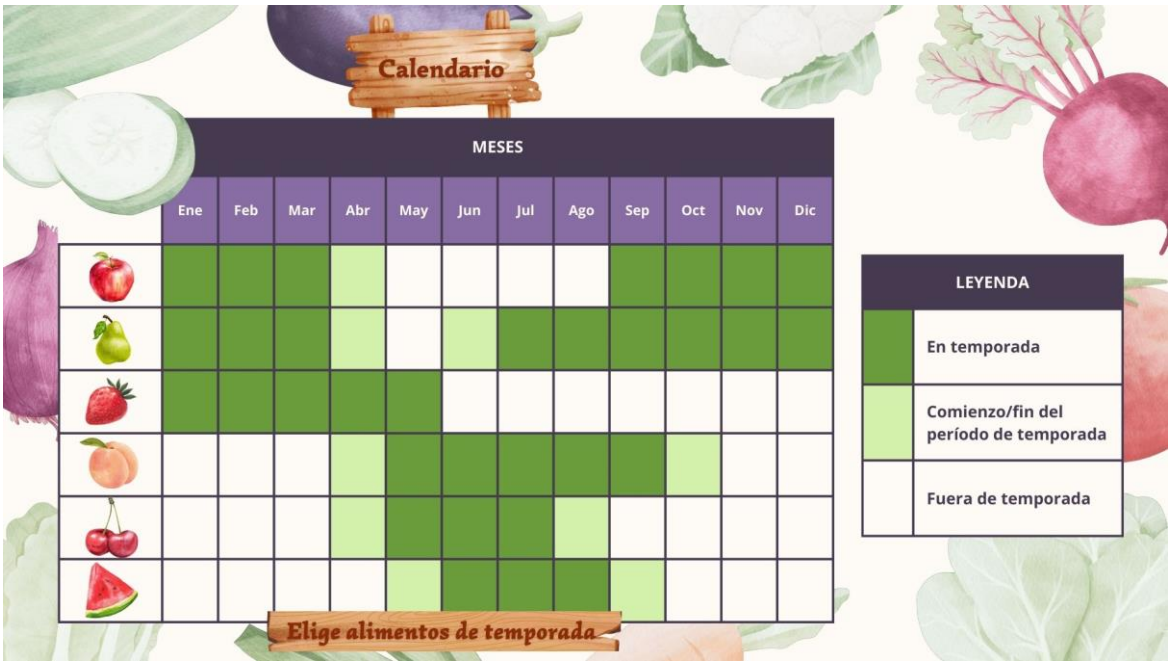
C.

D.



D4PC240202

12 Adam ha leído en la receta que se puede usar cualquier fruta en lugar de plátano. Para hacer magdalenas de varios sabores, Adam y su madre van a comprar distintas frutas. En la sección de frutas y verduras hay un cartel que indica que elegir productos de temporada es bueno para el medio ambiente:



¿Qué otras frutas de temporada podrían elegir teniendo en cuenta que el cumpleaños de la hermana de Adam es al inicio de la primavera?

A. Manzana, pera y fresa
B. Pera, fresa y melocotón
C. Fresa, melocotón y manzana
D. Manzana, sandía y melocotón

D4PC240203

13. Adam y su madre van a aprovechar la visita al supermercado para comprar cereales. Adam se fija en las etiquetas de «información nutricional» de dos marcas diferentes. La etiqueta contiene los datos de nutrición correspondientes a una porción de alimento:

Ceremix

Tabla de información nutricional Valores por 30 gramos de cereales	
Grasas	3 g
Azúcar	5 g
Calcio	1 g
Hierro	3 g

KS

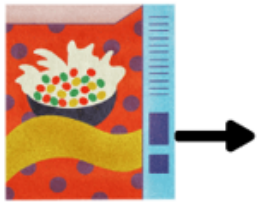


Tabla de información nutricional Valores por 30 gramos de cereales	
Grasas	2 g
Azúcar	4 g
Calcio	2 g
Hierro	2 g

Según estos datos, ¿qué opción sería más saludable?

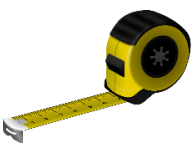
A. KS, porque tiene menos hierro.
B. Ceremix, porque tiene más grasas.
C. Ceremix, porque tiene más de hierro.
D. KS, porque tiene menos grasa y azúcar.

D4PC240204

14.

En el proceso de elaboración de las magdalenas hay algunas magnitudes que se pueden medir fácilmente, como la masa o el tiempo.

Marca con una X el instrumento más adecuado para medir cada una de las siguientes magnitudes relacionadas con la receta.

Magnitud			
La harina necesaria	☐ Báscula	☐ Cronómetro	☐ Termómetro
El volumen de leche	☐ Cronómetro	☐ Báscula	☐ Vaso medidor
El tiempo que se tarda en hacer la receta	☐ Termómetro	☐ Pluviómetro	☐ Cronómetro
La temperatura de las magdalenas sacadas del horno	☐ Pluviómetro	☐ Termómetro	☐ Metro 

D4PC240205

15.

Al leer la receta, Adam se da cuenta de que la mantequilla debe estar en forma líquida. Para ello, es necesario calentarla ya que la que hay en su frigorífico está en forma sólida. Además de este, hay otros ingredientes que cambiarán de estado.

Señala con una X el cambio de estado que corresponde a cada fila.

	Fusión	Solidificación	Condensación	Evaporación
La mantequilla al calentarla se vuelve líquida.	☐	☐	☐	☐
El chocolate caliente se endurece al enfriarse y cubre las magdalenas.	☐	☐	☐	☐
Los líquidos de la masa se vuelven vapor en el horno.	☐	☐	☐	☐
Se forman gotitas de líquido en la tapa del recipiente de las magdalenas al sacarlas del horno y dejarlas enfriar.	☐	☐	☐	☐

D4PC240206

16.

Durante la elaboración de la receta, la cocina de Adam se convierte en un pequeño laboratorio en el que ocurren mezclas y cambios en los alimentos.
Marca con una X en la tabla si los siguientes cambios son reversibles o no:

	Cambio reversible	Cambio irreversible
Transformar la mantequilla en líquido.	☐	☐
Derretir el chocolate.	☐	☐
En el horno, la masa se convierte en magdalenas.	☐	☐

D4PC240207

17

Antes de la fiesta, Adam y su familia van a ir a comer a un restaurante para celebrar el cumpleaños. Para elegir el restaurante, van fijándose en los menús de cada uno.

¿Cuál es la opción más equilibrada que pueden elegir?

Menú 1

→ Ensalada
→ Puré de verduras
→ Postre: fruta de temporada

Incluye agua y pan

Menú 2

→ Judías verdes
→ Pescado a la plancha
→ Postre: yogur

Incluye agua y pan

A. El menú 1, porque incluye verduras y fruta de postre.
B. El menú 2, porque contiene fibra, hidratos de carbono y proteína.
C. El menú 1, porque todos los alimentos que contiene son saludables.
D. El menú 2, porque incluye un plato con pescado que es necesario para estar sanos

D4PC240208

18.

En el colegio de Adam están celebrando la semana de la alimentación y los hábitos saludables. En la clase de 4.º de primaria se han organizado en grupos y, mediante el uso de un imán, deben llevar a cabo un experimento para comprobar qué alimentos contienen hierro.

Ordena los pasos que deben seguir los alumnos y alumnas para poder realizar esta tarea. Escribe en las casillas 2.º, 3.º, 4.º o 5.º.

Organizar los resultados del experimento en distintos formatos.	
Reunir los materiales necesarios para hacer el experimento.	
Probar qué alimentos tienen hierro y anotarlos.	
Buscar en internet cómo hacer el experimento.	1.º
Comunicar los resultados del experimento.	

D4PC240209

19.

Adam tiene que buscar información sobre las enfermedades relacionadas con la nutrición. Para ello, debe consultar fuentes seguras que le aporten datos fiables.

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

	Verdadero	**Falso**
Los vídeos de *influencers* de Youtube o de TikTok son una fuente de información fiable	☐	☐
Las enciclopedias de la biblioteca son una fuente de información fiable	☐	☐
Las revistas científicas son una fuente de información fiable	☐	☐

D4PC240210

20.

Para comprobar cómo influye la limpieza de manos en los alimentos que tocamos, la clase de 4.º de primaria ha hecho un experimento tocando tres rebanadas de pan con las manos y dejándolas durante una semana dentro de una bolsa. Fíjate en las imágenes y cómo lo han hecho:

Pan 1
Tocado con las manos lavadas con agua y jabón

Pan 2
Tocado con las manos lavadas con gel hidroalcohólico

Pan 3
Tocado con las manos sin lavar

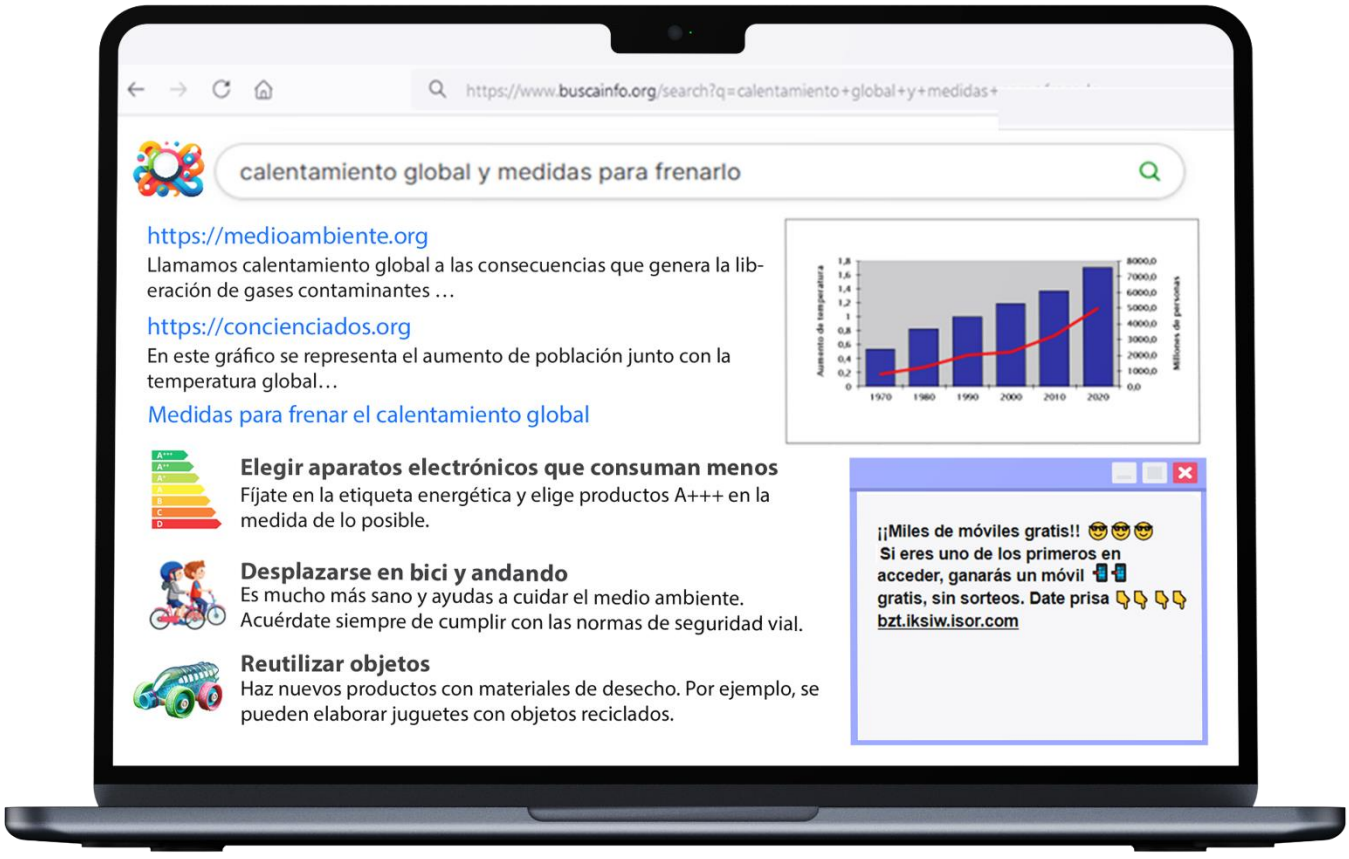
¿Qué se puede afirmar viendo los resultados?

A. Que no podemos dejar los alimentos dentro de una bolsa porque aparece moho.
B. Que el pan hay que tocarlo solo por una parte cuando nos echamos gel hidroalcohólico.
C. Que los alimentos no los podemos tocar directamente con las manos, hay que usar una bolsa.
D. Que lavarse las manos con agua y jabón es mejor que echarse gel hidroalcohólico para evitar que los alimentos se contaminen.

Ecocole

En el colegio de Salma están muy comprometidos con el medio ambiente. Por ello, han convocado un concurso de carteles con información sobre qué es el calentamiento global y qué medidas se pueden adoptar para frenarlo.

La clase de Salma se ha dividido en grupos de cuatro y han iniciado su proyecto buscando información en los ordenadores del aula de informática. Esto es lo que han encontrado:



D4PC240301

21. Para hacer el proyecto, la clase de Salma se ha dividido en grupos de 4. Como son 25, hay una alumna que se ha quedado sola. Se trata de una niña que acaba de llegar de otro país y solamente sabe decir algunas palabras en nuestro idioma. **¿Cómo se podría resolver esta situación?**

A. Ahora mismo no puede trabajar en el aula, porque tiene que aprender primero el idioma.
B. Se sentirá triste por haberse quedado sola. Podemos pedir al profesor hacer un grupo de 5.
C. Es el profesor el único que puede ayudarla, los alumnos y alumnas no podemos hacer nada.
D. No puede participar en el trabajo porque no entiende muchas palabras de nuestro idioma.

D4PC240302

22. Al encender el ordenador ha aparecido una ventana de publicidad en la que se indica que se puede ganar un móvil gratis si se hace clic en la dirección que está subrayada.
Respecto a este mensaje marca con una X verdadero o falso según corresponda:

	Verdadero	Falso
Es aconsejable ignorar estos mensajes porque pueden ser estafas, virus u otro tipo de peligros	☐	☐
La dirección se debe copiar y pegar en el buscador para evitar virus, en lugar de hacer clic directamente	☐	☐
Hay que darse prisa en darle clic en el enlace porque el premio es un móvil	☐	☐
La cantidad de emojis nos indica que es un mensaje en el que se puede confiar	☐	☐

D4PC240303

23. Para encontrar información con la que hacer el trabajo, el grupo de Salma ha usado un buscador de internet. Sin embargo, existen muchos buscadores preparados para que los usen los niños y niñas.

Buscainfo

- Seguridad
- Publicidad
- Imágenes y vídeos
- Cantidad de información

Navegamás

- Seguridad
- Publicidad
- Imágenes y vídeos
- Cantidad de información

Fíjate bien en las características de estos y selecciona la mejor opción:

A. Se puede elegir cualquiera porque ambos tienen dos caritas verdes
B. Es mejor usar el buscador «Buscainfo» porque tiene mayor seguridad
C. Es mejor usar el buscador «Navegamás» porque tiene más cantidad de información
D. Es mejor usar el buscador «Navegamás» porque es el que el grupo de Salma ha usado siempre

D4PC240304

24.

En internet existe una gran cantidad de información, por lo que es necesario poner en marcha estrategias para navegar de forma eficiente. **Ordena los pasos que se deben dar en la búsqueda y tratamiento de la información obtenida. Escribe 2.º, 3.º o 4.º según corresponda:**

Organizar la información que se ha obtenido	
Comparar la información de varios sitios web para comprobar si es verdadera	
Buscar la información en internet	1.º
Presentar la información en diferentes formatos	

D4PC240305

25.

A la hora de usar el ordenador y otros dispositivos electrónicos, es necesario cuidar nuestro bienestar. Fijándote en la siguiente imagen, ¿qué se puede afirmar?

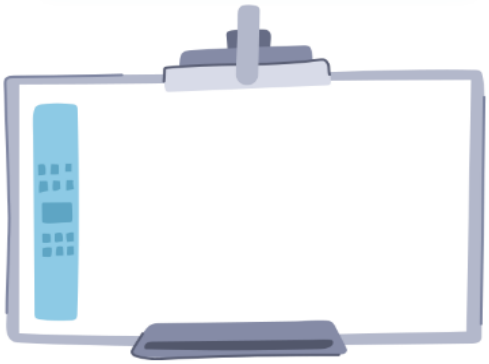
A. El niño necesita gafas para ver bien la pantalla del ordenador.
B. El niño está demasiado cerca de la pantalla y en una postura no recomendada para su salud.
C. El niño debería estar más cerca de la pantalla para no perder detalle de lo que esté viendo.
D. El niño debería sentarse encima de ambos pies para estar más cómodo.

D4PC240306

26.

En el colegio de Salma van a comprar una pizarra digital nueva para la biblioteca.

Pizarra A



Características:

- Tamaño: 120 x 240 centímetros
- Precio: 1243 €

Pizarra B

Características:

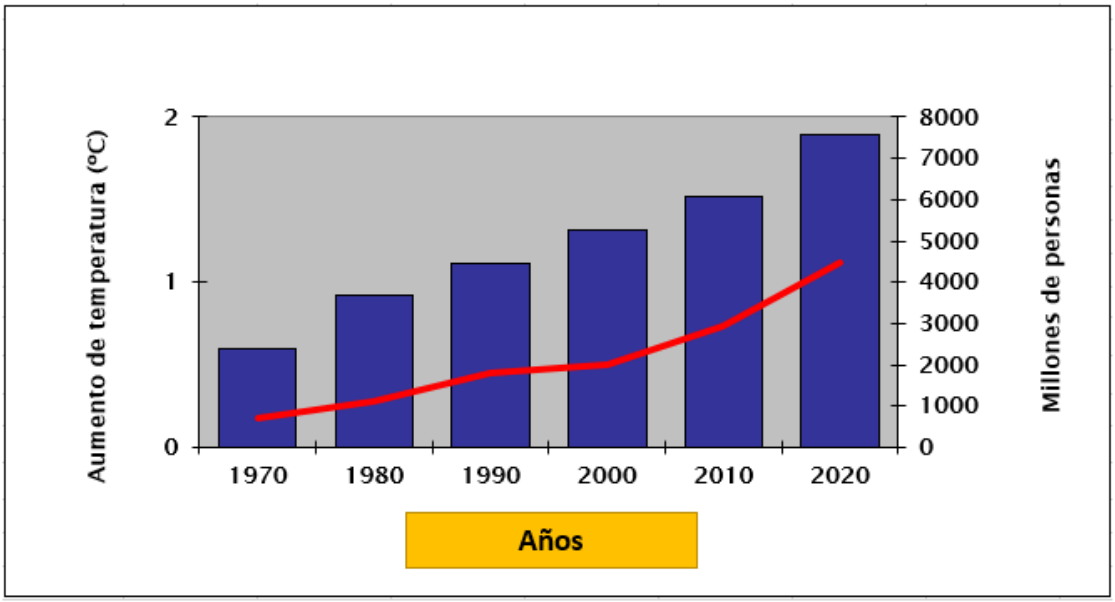
- Tamaño: 120 x 300 centímetros
- Precio: 1150 €

Fijándote en las características de estas dos pizarras, **¿cuál sería la opción más respetuosa con el medio ambiente?**

A. La B porque tiene un tamaño mayor y se verá mejor en la clase.
B. La A porque tiene un consumo menor, aunque sea un poco más cara.
C. La A porque tiene los botones a la izquierda y hace que sea más fácil de usar.
D. La B porque es más barata; ahorrar dinero es importante para el medio ambiente.

D4PC240307

27. Este gráfico representa el crecimiento de la población y la relación con el aumento de la temperatura global de la superficie terrestre.



A la vista del gráfico, ¿cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

A. La población mundial y la temperatura de la Tierra aumentan, pero no tienen ningún tipo de relación entre ellas.

B. La población mundial va en ascenso en los últimos años. La temperatura global está estable, no hay cambios importantes.

C. La población mundial y la temperatura van en aumento. Las personas producen contaminación que afecta a la temperatura de la Tierra.

D. La población mundial lleva aumentando desde 1970. La temperatura global afecta a la cantidad de población mundial.

D4PC240308

28.

El concurso está cerca y el grupo de Salma quiere reunirse para terminar su cartel, pero no se ponen de acuerdo sobre qué día quedar. Empiezan a discutir y a elevar la voz, pero no ven soluciones posibles.

¿Cuál sería la mejor manera de resolver el problema para que todos puedan participar de forma justa?

A. El delegado o delegada de la clase debe decidir el mejor día para quedar.

B. La persona que mejores notas saca es la que tiene que decidir el día.

C. El director o directora del colegio debe decidir qué día tiene que quedar el grupo.

D. Lo mejor es hacer una votación para que se decida el día entre todas las personas que forman el grupo.

D4PC240309

29.

Desplazarse en bici y caminando a lugares cercanos ayuda a cuidar el medio ambiente, ya que reducimos la emisión de gases contaminantes a la atmósfera. Sin embargo, es muy importante seguir unas normas de circulación para ir seguros y seguras.

Indica con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas según corresponda:

	Verdadero	**Falso**
Como peatones, podemos caminar por la acera o por el carril bici porque las bicicletas no son peligrosas	☐	☐
En los cruces peligrosos es necesario buscar el lugar donde podamos ver y que nos vean mejor	☐	☐
En bicicleta podemos usar auriculares siempre que el volumen de la música esté bajo	☐	☐
Si vamos andando por la acera, debemos evitar ir muy pegados al borde de la calzada	☐	☐

D4PC240310

30. Además de reutilizar objetos, elegir aparatos electrónicos que consuman menos y desplazarse caminando o en bicicleta en la medida de lo posible, señala la opción con las acciones que ayudan a reducir las emisiones de dióxido de carbono:

A. Utilizar energías renovables, reciclar residuos y reducir el consumo de plásticos.
B. Utilizar energías renovables, cuidar a los animales y reducir el consumo de luz en el hogar.
C. Hacer actividades en la naturaleza sin dañarla, cuidar a los animales y no usar aparatos electrónicos.
D. Utilizar energías renovables, reciclar residuos y evitar trabajar en fábricas que contaminen demasiado.

¡Gracias por tu trabajo!
Repasa bien antes de entregar la prueba.

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL
inee Instituto Nacional de Evaluación Educativa

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.ºEP

Competencias específicas de
Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

CURSO 2024-2025

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 realiza todo el alumnado que cursa 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 del área, 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 específica de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural en cuarto curso de primaria, 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.

De vacaciones en la montaña

Marwa y su familia van a pasar las vacaciones de verano en la naturaleza. El lugar que han elegido para ello ha sido el Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido. En el camping donde se alojan hay un cartel con información útil del entorno en el que se encuentran:

Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido

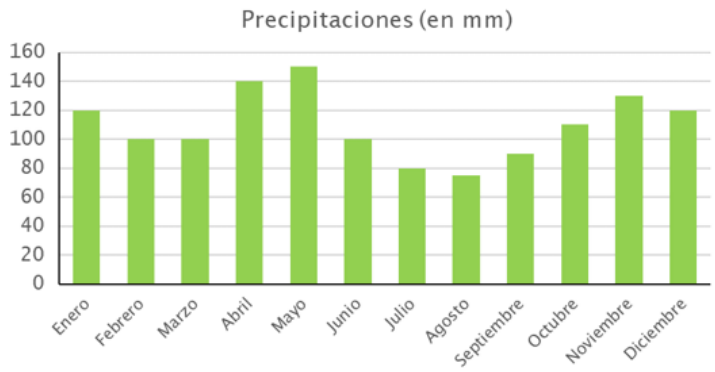
Situación
El parque es un espacio natural protegido situado en el norte de Huesca (Aragón). En España hay un total de dieciséis parques nacionales. Entre ellos se encuentran los de:

- Doñana (Andalucía)
- Monfragüe (Extremadura)
- Archipiélago de Cabrera (Islas Baleares)
- Teide (Islas Canarias)
- Tablas de Daimiel (Castilla La-Mancha)

Flora y fauna
Dependiendo de la altitud y de la orientación y características del terreno, varía la flora y la fauna que se puede encontrar. Existen numerosos bosques de hayas, abetos y pinos, así como especies como espárragos, lavanda y romero. En cuanto a la fauna, se pueden observar rebecos, ciervos, jabalíes, osos pardos, lobos, cabras pirenaicas, zorros o buitres. También hay gran variedad de invertebrados

Normas de visita

Climatología
En general es un clima pirenaico, pero debido a las grandes diferencias de altitud se dan variaciones climáticas. Las precipitaciones son abundantes durante todo el año, aunque descienden en los meses más calurosos. Los veranos son frescos y los inviernos muy fríos.

Código de ítem	**D4PC240101**					
DE VACIONES EN LA MONTAÑA						
Eje fundamental	Pensar científicamente					
Indicador de logro	Infiere las respuestas a las preguntas a partir de la información que aparece en un documento					
Grado de complejidad	☐	Grado 1	☑	Grado 2	☐	Grado 3
Bloque de saberes	Sociedades y territorios					
Contexto	Científico, humanístico y artístico					
Enunciado	Lee atentamente la información sobre el clima que se recoge en el cartel y observa la siguiente gráfica.  **¿Se corresponden las precipitaciones del parque con las representadas en esta gráfica?** A. No, porque las precipitaciones son escasas durante todo el año. B. No, porque en los meses de verano sigue lloviendo igual que en el resto del año. C. Sí, porque salen todos los meses del año ordenados empezando por enero. D. Sí, porque las precipitaciones son abundantes durante todo el año y descienden en julio y agosto.					
Respuesta correcta	D. Sí, porque las precipitaciones son abundantes durante todo el año y descienden en julio y agosto.					
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta					

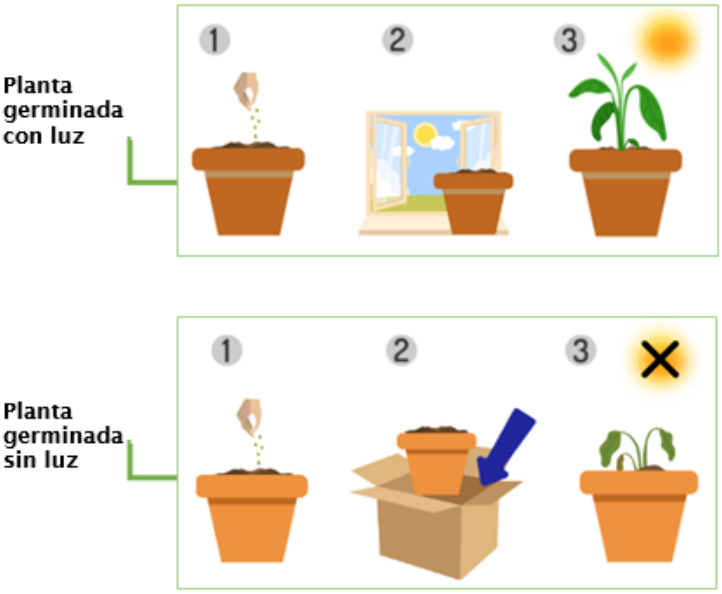
<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240102</td></tr>
<tr><td colspan="7">DE VACIONES EN LA MONTAÑA</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica instrumentos relacionándolos con su uso responsable y seguro</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☑</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Las temperaturas, las precipitaciones y el viento son algunos de los factores climáticos que se pueden medir con los instrumentos científicos adecuados.

Escribe los instrumentos de medida en el lugar correspondiente:

Barómetro Anemómetro
Termómetro Pluviómetro

<table><tr><th></th><th>Instrumento de medida</th></tr><tr><td>Velocidad del viento</td><td></td></tr><tr><td>Precipitaciones</td><td></td></tr><tr><td>Temperatura</td><td></td></tr><tr><td>Presión atmosférica</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6"><table><tr><th></th><th>Instrumento de medida</th></tr><tr><td>Velocidad del viento</td><td>Anemómetro</td></tr><tr><td>Precipitaciones</td><td>Pluviómetro</td></tr><tr><td>Temperatura</td><td>Termómetro</td></tr><tr><td>Presión atmosférica</td><td>Barómetro</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240103</td></tr>
<tr><td colspan="7">DE VACIONES EN LA MONTAÑA</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Analiza los resultados de la investigación de manera razonada con un lenguaje científico básico</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Durante sus vacaciones, Marwa visita el centro de interpretación del parque donde le explican que los factores ambientales, como la temperatura, las precipitaciones o la luz, influyen en la vegetación. Allí les muestran un experimento para estudiar la influencia de la luz: se han hecho germinar dos semillas, una en la oscuridad y otra en plena luz.

Observa el resultado y elige la conclusión a la que se llega:

A. Las plantas no germinan sin luz.
B. La luz no influye en el crecimiento de las plantas.
C. Las plantas necesitan luz para tener un crecimiento adecuado.
D. Las plantas germinan sin luz y tienen un crecimiento adecuado.</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">C. Las plantas necesitan luz para tener un crecimiento adecuado.</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240104</td></tr>
<tr><td colspan="7">DE VACIONES EN LA MONTAÑA</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Propone de forma justificada acciones para la conservación y mejora de los elementos del medio natural, social y cultural que se muestran en un documento</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☑</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Sociedades y territorios</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Dentro de los parques naturales es necesario seguir unas normas de visita que aseguren su cuidado y conservación. Fíjate bien en los iconos del siguiente cartel informativo:

Indica qué otra norma de visita puede ser adecuada para formar parte del cartel:

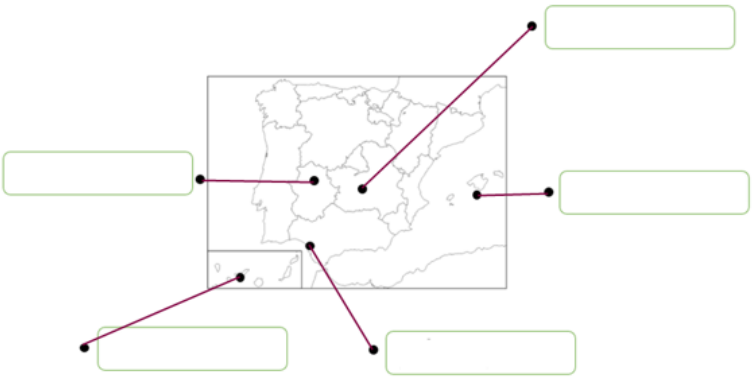
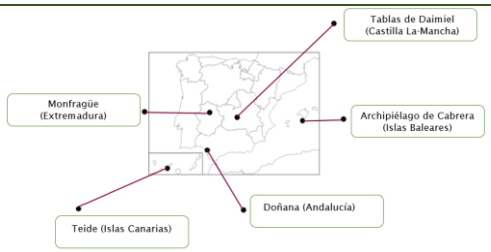
A. Prohibido salirse de los caminos y senderos marcados.
B. Prohibido el uso de móviles y otros dispositivos electrónicos.
C. Prohibido aparcar en las zonas destinadas a ello dentro del parque.
D. Prohibido el uso de botas de montaña, porque pueden dañar el suelo.</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">A. Prohibido salirse de los caminos y senderos marcados.</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240105</td></tr>
<tr><td colspan="7">DE VACIONES EN LA MONTAÑA</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural que aparecen en un documento demostrando comprensión de las relaciones que se establecen</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">En el parque hay una gran cantidad de invertebrados, como las mariposas. Estas tienen un ciclo de vida muy particular. Ordena las fases escribiendo 2.º, 3.º y 4.º en las casillas:

1.º</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">
2.º 1.º 4.º 3.º</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240106</td></tr>
<tr><td colspan="7">DE VACIONES EN LA MONTAÑA</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Extrae conclusiones a partir de la información que aparece en un documento</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td></td><td>Grado 2</td><td>☑</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">En el ecosistema del parque, los seres vivos están conectados formando cadenas alimentarias. Así, mantienen un equilibrio biológico entre ellos.

Fíjate bien en la imagen y contesta si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:
<table><tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr><tr><td>El conejo es carnívoro</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>El zorro es herbívoro</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>El águila es carnívora</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>El romero es el productor de la cadena</td><td>☐</td><td>☐</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6"><table><tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr><tr><td>El conejo es carnívoro</td><td>☐</td><td>☒</td></tr><tr><td>El zorro es herbívoro</td><td>☐</td><td>☒</td></tr><tr><td>El águila es carnívora</td><td>☒</td><td>☐</td></tr><tr><td>El romero es el productor de la cadena</td><td>☒</td><td>☐</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="5">D4PC240107</td></tr>
<tr><td colspan="6">DE VACIONES EN LA MONTAÑA</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="5">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="5">Identifica conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural que aparecen en un documento demostrando comprensión de las relaciones que se establecen</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="5">Sociedades y territorios</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="5">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="5">El cartel nos informa de que, en España, hay 16 parques nacionales, como el de Doñana, Monfragüe, Archipiélago de Cabrera, Teide, y Tablas de Daimiel.
Doñana (Andalucía)
Monfragüe (Extremadura)
Archipiélago de Cabrera (Islas Baleares)
Teide (Islas Canarias)
Tablas de Daimiel (Castilla La-Mancha)
Escribe cada uno en su lugar, según la comunidad autónoma en la que se encuentran:
  </td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="5"> 
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="5">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240108</td></tr>
<tr><td colspan="7">DE VACIONES EN LA MONTAÑA</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural que aparecen en un documento demostrando comprensión de las relaciones que se establecen</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Esta es una fotografía del parque en la que se pueden observar algunos elementos abióticos y bióticos.

Señala con una X según corresponda:
<table><tr><th></th><th>Biótico</th><th>Abiótico</th></tr><tr><td>Nieve</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Agua del lago</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Árboles</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Hierba</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Roca</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Peces del lago</td><td>☐</td><td>☐</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6"><table><tr><th></th><th>Biótico</th><th>Abiótico</th></tr><tr><td>Nieve</td><td>☐</td><td>☒</td></tr><tr><td>Agua del lago</td><td>☐</td><td>☒</td></tr><tr><td>Árboles</td><td>☒</td><td>☐</td></tr><tr><td>Hierba</td><td>☒</td><td>☐</td></tr><tr><td>Roca</td><td>☐</td><td>☒</td></tr><tr><td>Peces del lago</td><td>☒</td><td>☐</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	**D4PC240109**					
DE VACIONES EN LA MONTAÑA						
Eje fundamental	Pensar científicamente					
Indicador de logro	Toma decisiones basadas en predicciones razonadas sobre el medio natural, social y cultural					
Grado de complejidad	☐	Grado 1	☐	Grado 2	☑	Grado 3
Bloque de saberes	Sociedades y territorios					
Contexto	Científico, humanístico y artístico					
Enunciado	Marwa y su familia quieren hacer una ruta de senderismo al amanecer para visitar una famosa cascada. En la imagen se puede observar el sol saliendo por el este. **Teniendo en cuenta la posición del sol: ¿en qué dirección queda la ruta marcada?** A. Sur B. Este C. Norte D. Oeste					
Respuesta correcta	D. Oeste					
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	**D4PC240110**
DE VACIONES EN LA MONTAÑA	
Eje fundamental	Desarrollar conciencia ecosocial
Indicador de logro	Identifica las causas y consecuencias de la intervención humana sobre el medio natural en un documento, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental
Grado de complejidad	☑ Grado 1 ☐ Grado 2 ☐ Grado 3
Bloque de saberes	Cultura científica
Contexto	Científico, humanístico y artístico
Enunciado	Algunas especies como el lince ibérico se han extinguido en el parque. El siguiente texto trata sobre este problema que ocurre en todos los lugares del planeta. **Completa el texto escribiendo las palabras en el lugar adecuado.** LA CONTAMINACIÓN · LA DESTRUCCIÓN · PLANETA · LA CAZA · EXTINCIÓN La desaparición de una especie se denomina [ ] y se puede producir en una región o en un país. Si tiene lugar en todo el [ ] la especie desaparece para siempre y no se puede recuperar. Sus principales causas son: 1. [ ] del lugar que habita una especie por incendios, construcciones... 2. [ ] del agua, el suelo o el aire del lugar que habita una especie. 3. [ ] excesiva de especies que se encuentran en peligro de extinción.
Respuesta correcta	La desaparición de una especie se denomina [EXTINCIÓN] y se puede producir en una región o en un país. Si tiene lugar en todo el [PLANETA] la especie desaparece para siempre y no se puede recuperar. Sus principales causas son: 1. [LA DESTRUCCIÓN] del lugar que habita una especie por incendios, construcciones... 2. [LA CONTAMINACIÓN] del agua, el suelo o el aire del lugar que habita una especie. 3. [LA CAZA] excesiva de especies que se encuentran en peligro de extinción.
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

La fiesta de cumpleaños

A Adam le encanta la primavera porque es la época en la que su hermana Salma celebra su cumpleaños. Como todos los años, Adam va a preparar un postre para la fiesta de cumpleaños de Salma. Este año ha decidido preparar, con ayuda de su madre, unas magdalenas de fruta que ha visto en un libro de cocina.

Receta de magdalenas de fruta

Ingredientes:

- 2 plátanos
- 250 gramos de harina
- 85 gramos de mantequilla
- 2 huevos
- 50 ml de leche
- 100 gramos de azúcar
- 1 cucharadita de levadura
- chocolate de cobertura

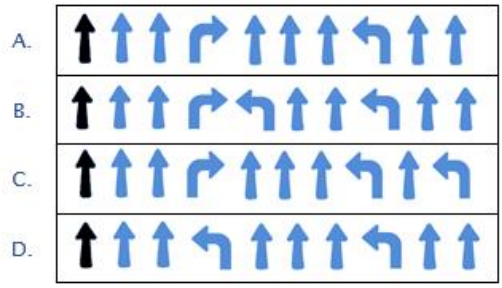
Se puede usar cualquier fruta en lugar de plátano

Pasos:

- Precalentar el horno a 180º
- Triturar los plátanos en un bol y añadir los huevos y la mantequilla líquida .
- Incorporar la harina, el azúcar y la levadura removiendo bien. Poner la masa en moldes y hornear.
- Calentar el chocolate de cobertura y cubrir con él las magdalenas. Dejar enfriar

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240201</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Diseñar proyectos</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Resuelve el resultado de la aplicación de un algoritmo de programación por bloques a una situación concreta</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☑</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Sociedades y territorios</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Personal</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Antes de preparar las magdalenas, Adam y su madre necesitan comprar los ingredientes, así que van al supermercado. Fíjate en el plano y en el camino que tienen que seguir para llegar a la zona de frutas y verduras, señalado en amarillo.

Los movimientos pueden ser:

¿Cuál es la opción que señala la secuencia correcta?
Debes tener en cuenta que la primera flecha ya está contada.
 
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">A. </td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240202</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural que aparecen en un documento demostrando comprensión de las relaciones que se establecen</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Personal</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Adam ha leído en la receta que se puede usar cualquier fruta en lugar de plátano. Para hacer magdalenas de varios sabores, Adam y su madre van a comprar distintas frutas. En la sección de frutas y verduras hay un cartel que indica que elegir productos de temporada es bueno para el medio ambiente:

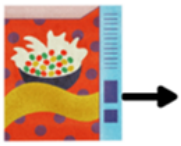
¿Qué otras frutas de temporada podrían elegir teniendo en cuenta que el cumpleaños de la hermana de Adam es al inicio de la primavera?

A. Manzana, pera y fresa
B. Pera, fresa y melocotón
C. Fresa, melocotón y manzana
D. Manzana, sandía y melocotón</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">A. Manzana, pera y fresa</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240203</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia personal</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica acciones que representan estilos de vida saludables</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☑</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Personal</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Adam y su madre van a aprovechar la visita al supermercado para comprar cereales. Adam se fija en las etiquetas de «información nutricional» de dos marcas diferentes. La etiqueta contiene los datos de nutrición correspondientes a una porción de alimento:

Ceremix

Tabla de información nutricional
Valores por 30 gramos de cereales
Grasas 3 g
Azúcar 5 g
Calcio 1 g
Hierro 3 g

KS
 
Tabla de información nutricional
Valores por 30 gramos de cereales
Grasas 2 g
Azúcar 4 g
Calcio 2 g
Hierro 2 g

Según estos datos, ¿qué opción sería más saludable?

A. KS, porque tiene menos hierro.
B. Ceremix, porque tiene más grasas.
C. Ceremix, porque tiene más de hierro.
D. KS, porque tiene menos grasa y azúcar.</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">D. KS, porque tiene menos grasa y azúcar.</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240204</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica instrumentos relacionándolos con su uso responsable y seguro</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☑</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">
En el proceso de elaboración de las magdalenas hay algunas magnitudes que se pueden medir fácilmente, como la masa o el tiempo.

Marca con una X el instrumento más adecuado para medir cada una de las siguientes magnitudes relacionadas con la receta.

<table>
<tr><th>Magnitud</th><th></th><th></th><th></th></tr>
<tr><td>La harina necesaria</td><td>☐ Báscula </td><td>☐ Cronómetro </td><td>☐ Termómetro </td></tr>
<tr><td>El volumen de leche</td><td>☐ Cronómetro </td><td>☐ Báscula </td><td>☐ Vaso medidor </td></tr>
<tr><td>El tiempo que se tarda en hacer la receta</td><td>☐ Termómetro </td><td>☐ Pluviómetro </td><td>☐ Cronómetro </td></tr>
<tr><td>La temperatura de las magdalenas sacadas del horno</td><td>☐ Pluviómetro </td><td>☐ Termómetro </td><td>☐ Metro </td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">
<table>
<tr><th>Magnitud</th><th></th><th></th><th></th></tr>
<tr><td>La harina necesaria</td><td>☒ Báscula </td><td>☐ Cronómetro </td><td>☐ Termómetro </td></tr>
<tr><td>El volumen de leche</td><td>☐ Cronómetro </td><td>☐ Báscula </td><td>☒ Vaso medidor </td></tr>
<tr><td>El tiempo que se tarda en hacer la receta</td><td>☐ Termómetro </td><td>☐ Pluviómetro </td><td>☒ Cronómetro </td></tr>
<tr><td>La temperatura de las magdalenas sacadas del horno</td><td>☐ Pluviómetro </td><td>☒ Termómetro </td><td>☐ Metro </td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240205</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Realiza predicciones razonadas sobre el medio natural, social y cultural</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☑</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Al leer la receta, Adam se da cuenta de que la mantequilla debe estar en forma líquida. Para ello, es necesario calentarla ya que la que hay en su frigorífico está en forma sólida. Además de este, hay otros ingredientes que cambiarán de estado.

Señala con una X el cambio de estado que corresponde a cada fila.

<table>
<tr><th></th><th>Fusión</th><th>Solidificación</th><th>Condensación</th><th>Evaporación</th></tr>
<tr><td>La mantequilla al calentarla se vuelve líquida.</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>El chocolate caliente se endurece al enfriarse y cubre las magdalenas.</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>Los líquidos de la masa se vuelven vapor en el horno.</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>Se forman gotitas de líquido en la tapa del recipiente de las magdalenas al sacarlas del horno y dejarlas enfriar.</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">
<table>
<tr><th></th><th>Fusión</th><th>Solidificación</th><th>Condensación</th><th>Evaporación</th></tr>
<tr><td>La mantequilla al calentarla se vuelve líquida.</td><td>☒</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>El chocolate caliente se endurece al enfriarse y cubre las magdalenas.</td><td>☐</td><td>☒</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>Los líquidos de la masa se vuelven vapor en el horno.</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☒</td></tr>
<tr><td>Se forman gotitas de líquido en la tapa del recipiente de las magdalenas al sacarlas del horno y dejarlas enfriar.</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☒</td><td>☐</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240206</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural que aparecen en un documento demostrando comprensión de las relaciones que se establecen</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Durante la elaboración de la receta, la cocina de Adam se convierte en un pequeño laboratorio en el que ocurren mezclas y cambios en los alimentos.
Marca con una X en la tabla si los siguientes cambios son reversibles o no:
<table><tr><th></th><th>Cambio reversible</th><th>Cambio irreversible</th></tr><tr><td>Transformar la mantequilla en líquido.</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Derretir el chocolate.</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>En el horno, la masa se convierte en magdalenas.</td><td>☐</td><td>☐</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6"><table><tr><th></th><th>Cambio reversible</th><th>Cambio irreversible</th></tr><tr><td>Transformar la mantequilla en líquido.</td><td>☒</td><td>☐</td></tr><tr><td>Derretir el chocolate.</td><td>☒</td><td>☐</td></tr><tr><td>En el horno, la masa se convierte en magdalenas.</td><td>☐</td><td>☒</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240207</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia personal</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Relaciona acciones de estilos de vida saludable con aspectos concretos de la salud</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Personal</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Antes de la fiesta, Adam y su familia van a ir a comer a un restaurante para celebrar el cumpleaños. Para elegir el restaurante, van fijándose en los menús de cada uno.

¿Cuál es la opción más equilibrada que pueden elegir?

Menú 1
→ Ensalada
→ Puré de verduras
→ Postre: fruta de temporada
Incluye agua y pan

Menú 2
→ Judías verdes
→ Pescado a la plancha
→ Postre: yogur
Incluye agua y pan

A. El menú 1, porque incluye verduras y fruta de postre.
B. El menú 2, porque contiene fibra, hidratos de carbono y proteína.
C. El menú 1, porque todos los alimentos que contiene son saludables.
D. El menú 2, porque incluye un plato con pescado que es necesario para estar sanos</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">B. El menú 2, porque contiene fibra, hidratos de carbono y proteína.</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240208</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Diseñar proyectos</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Esquematiza describiendo el procedimiento a seguir para llevar a cabo el diseño</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☑</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Tecnología y digitalización</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">En el colegio de Adam están celebrando la semana de la alimentación y los hábitos saludables. En la clase de 4.º de primaria se han organizado en grupos y, mediante el uso de un imán, deben llevar a cabo un experimento para comprobar qué alimentos contienen hierro.

Ordena los pasos que deben seguir los alumnos y alumnas para poder realizar esta tarea. Escribe en las casillas 2.º, 3.º, 4.º o 5.º.

Organizar los resultados del experimento en distintos formatos. [ ]
Reunir los materiales necesarios para hacer el experimento. [ ]
Probar qué alimentos tienen hierro y anotarlos. [ ]
Buscar en internet cómo hacer el experimento. [1.º]
Comunicar los resultados del experimento. [ ]</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">Organizar los resultados del experimento en distintos formatos. [4.º]
Reunir los materiales necesarios para hacer el experimento. [2.º]
Probar qué alimentos tienen hierro y anotarlos. [3.º]
Buscar en internet cómo hacer el experimento. [1.º]
Comunicar los resultados del experimento. [5.º]</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240209</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica fuentes de información seguras y fiables</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☑</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Tecnología y digitalización</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Adam tiene que buscar información sobre las enfermedades relacionadas con la nutrición. Para ello, debe consultar fuentes seguras que le aporten datos fiables.

Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:
<table><tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr><tr><td>Los vídeos de influencers de Youtube o de TikTok son una fuente de información fiable</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Las enciclopedias de la biblioteca son una fuente de información fiable</td><td>☐</td><td>☐</td></tr><tr><td>Las revistas científicas son una fuente de información fiable</td><td>☐</td><td>☐</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6"><table><tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr><tr><td>Los vídeos de influencers de Youtube o de TikTok son una fuente de información fiable</td><td>☐</td><td>☒</td></tr><tr><td>Las enciclopedias de la biblioteca son una fuente de información fiable</td><td>☒</td><td>☐</td></tr><tr><td>Las revistas científicas son una fuente de información fiable</td><td>☒</td><td>☐</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240210</td></tr>
<tr><td colspan="7">LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Analiza los resultados de la investigación de manera razonada con un lenguaje científico básico</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☑</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Para comprobar cómo influye la limpieza de manos en los alimentos que tocamos, la clase de 4.º de primaria ha hecho un experimento tocando tres rebanadas de pan con las manos y dejándolas durante una semana dentro de una bolsa. Fíjate en las imágenes y cómo lo han hecho:

Pan 1
Tocado con las manos lavadas con agua y jabón

Pan 2
Tocado con las manos lavadas con gel hidroalcohólico

Pan 3
Tocado con las manos sin lavar

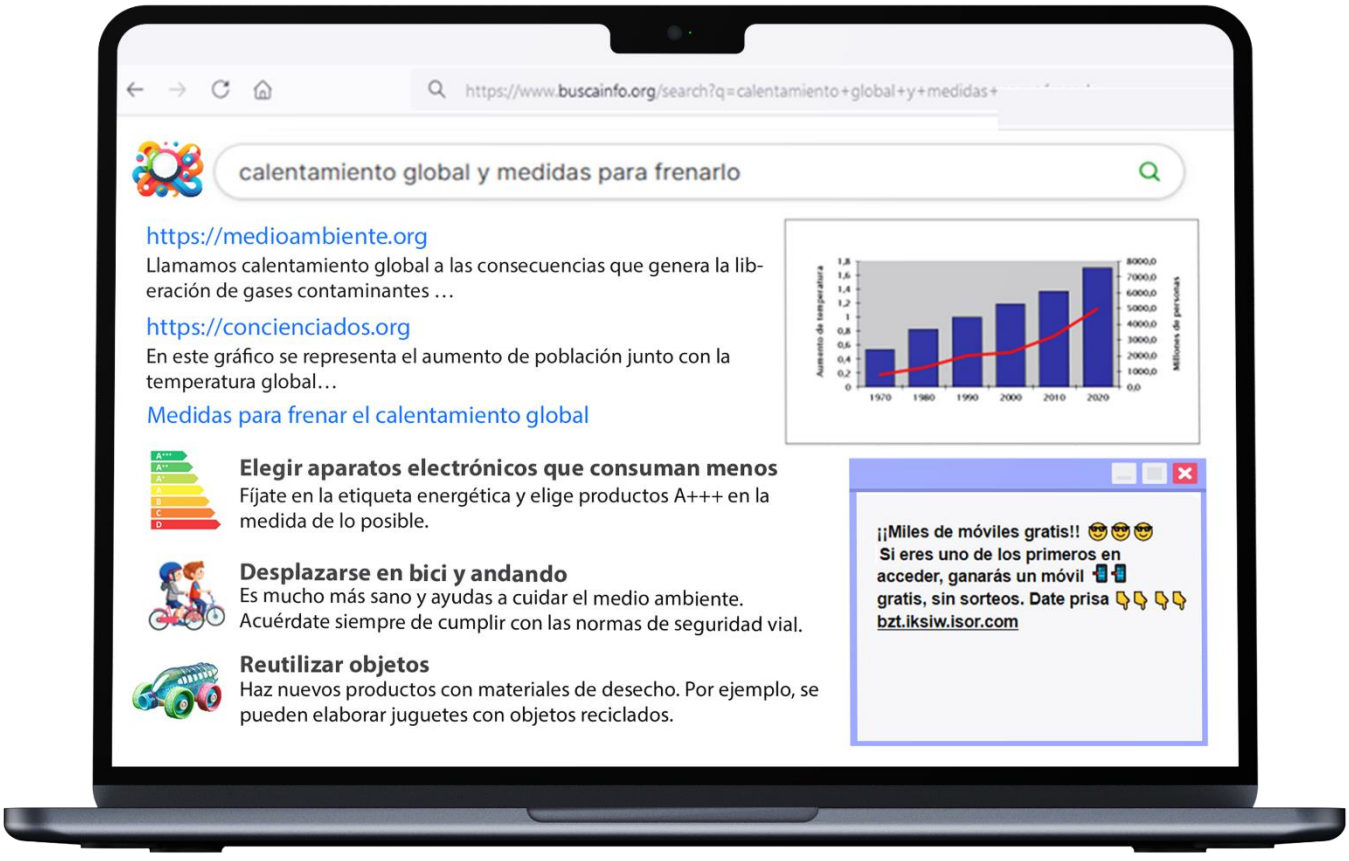
¿Qué se puede afirmar viendo los resultados?

A. Que no podemos dejar los alimentos dentro de una bolsa porque aparece moho.
B. Que el pan hay que tocarlo solo por una parte cuando nos echamos gel hidroalcohólico.
C. Que los alimentos no los podemos tocar directamente con las manos, hay que usar una bolsa.
D. Que lavarse las manos con agua y jabón es mejor que echarse gel hidroalcohólico para evitar que los alimentos se contaminen.</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">D. Que lavarse las manos con agua y jabón es mejor que echarse gel hidroalcohólico para evitar que los alimentos se contaminen.</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Ecocole

En el colegio de Salma están muy comprometidos con el medio ambiente. Por ello, han convocado un concurso de carteles con información sobre qué es el calentamiento global y qué medidas se pueden adoptar para frenarlo.

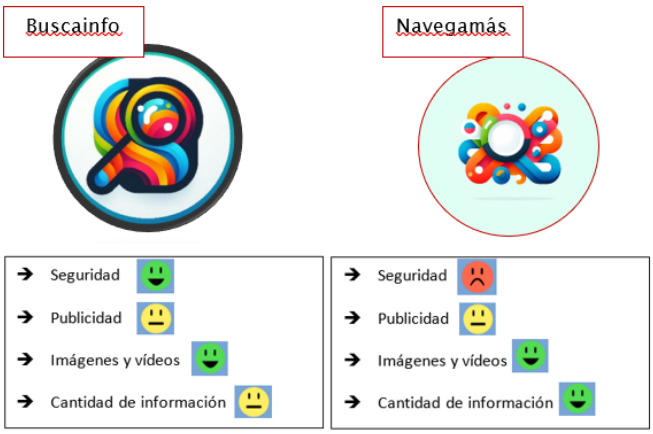
La clase de Salma se ha dividido en grupos de cuatro y han iniciado su proyecto buscando información en los ordenadores del aula de informática. Esto es lo que han encontrado:



Código de ítem	**D4PC240301**					
ECOCOLE						
Eje fundamental	Vivir en sociedad					
Indicador de logro	Identifica las oportunidades que se muestran en un documento en el que se presentan la convivencia entre personas pertenecientes a diferentes culturas, religiones o ideologías					
Grado de complejidad	☑	Grado 1	☐	Grado 2	☐	Grado 3
Bloque de saberes	Sociedades y territorios					
Contexto	Escolar					
Enunciado	Para hacer el proyecto, la clase de Salma se ha dividido en grupos de 4. Como son 25, hay una alumna que se ha quedado sola. Se trata de una niña que acaba de llegar de otro país y solamente sabe decir algunas palabras en nuestro idioma. **¿Cómo se podría resolver esta situación?** A. Ahora mismo no puede trabajar en el aula, porque tiene que aprender primero el idioma. B. Se sentirá triste por haberse quedado sola. Podemos pedir al profesor hacer un grupo de 5. C. Es el profesor el único que puede ayudarla, los alumnos y alumnas no podemos hacer nada. D. No puede participar en el trabajo porque no entiende muchas palabras de nuestro idioma.					
Respuesta correcta	B. Se sentirá triste por haberse quedado sola. Podemos pedir al profesor hacer un grupo de 5.					
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta					

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240302</td></tr>
<tr><td colspan="7">ECOCOLE</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Pensar científicamente</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Identifica fuentes de información seguras y fiables</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☑</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☐</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Tecnología y digitalización</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Al encender el ordenador ha aparecido una ventana de publicidad en la que se indica que se puede ganar un móvil gratis si se hace clic en la dirección que está subrayada.
Respecto a este mensaje marca con una X verdadero o falso según corresponda:

<table>
<tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Es aconsejable ignorar estos mensajes porque pueden ser estafas, virus u otro tipo de peligros</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>La dirección se debe copiar y pegar en el buscador para evitar virus, en lugar de hacer clic directamente</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>Hay que darse prisa en darle clic en el enlace porque el premio es un móvil</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>La cantidad de emojis nos indica que es un mensaje en el que se puede confiar</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">
<table>
<tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Es aconsejable ignorar estos mensajes porque pueden ser estafas, virus u otro tipo de peligros</td><td>☒</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>La dirección se debe copiar y pegar en el buscador para evitar virus, en lugar de hacer clic directamente</td><td>☐</td><td>☒</td></tr>
<tr><td>Hay que darse prisa en darle clic en el enlace porque el premio es un móvil</td><td>☐</td><td>☒</td></tr>
<tr><td>La cantidad de emojis nos indica que es un mensaje en el que se puede confiar</td><td>☐</td><td>☒</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	**D4PC240303**					
ECOCOLE						
Eje fundamental	Pensar científicamente					
Indicador de logro	Identifica fuentes de información seguras y fiables					
Grado de complejidad	☑	Grado 1	☐	Grado 2	☐	Grado 3
Bloque de saberes	Tecnología y digitalización					
Contexto	Escolar					
Enunciado	Para encontrar información con la que hacer el trabajo, el grupo de Salma ha usado un buscador de internet. Sin embargo, existen muchos buscadores preparados para que los usen los niños y niñas.  **Fíjate bien en las características de estos y selecciona la mejor opción:** A. Se puede elegir cualquiera porque ambos tienen dos caritas verdes B. Es mejor usar el buscador «Buscainfo» porque tiene mayor seguridad C. Es mejor usar el buscador «Navegamás» porque tiene más cantidad de información D. Es mejor usar el buscador «Navegamás» porque es el que el grupo de Salma ha usado siempre					
Respuesta correcta	B. Es mejor usar el buscador «Buscainfo» porque tiene mayor seguridad					
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta					

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240304</td></tr>
<tr><td colspan="7">ECOCOLE</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Diseñar proyectos</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Esquematiza describiendo el proceso a seguir para llevar a cabo el diseño</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☑</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Cultura científica</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">En internet existe una gran cantidad de información, por lo que es necesario poner en marcha estrategias para navegar de forma eficiente. Ordena los pasos que se deben dar en la búsqueda y tratamiento de la información obtenida. Escribe 2.º, 3.º o 4.º según corresponda:
<table><tr><td>Organizar la información que se ha obtenido</td><td></td></tr><tr><td>Comparar la información de varios sitios web para comprobar si es verdadera</td><td></td></tr><tr><td>Buscar la información en internet</td><td>1.º</td></tr><tr><td>Presentar la información en diferentes formatos</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6"><table><tr><td>Organizar la información que se ha obtenido</td><td>3.º</td></tr><tr><td>Comparar la información de varios sitios web para comprobar si es verdadera</td><td>2.º</td></tr><tr><td>Buscar la información en internet</td><td>1.º</td></tr><tr><td>Presentar la información en diferentes formatos</td><td>4.º</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	**D4PC240305**					
ECOCOLE						
Eje fundamental	Desarrollar conciencia personal					
Indicador de logro	Relaciona acciones de estilos de vida saludable con aspectos concretos de la salud					
Grado de complejidad	☐	Grado 1	☑	Grado 2	☐	Grado 3
Bloque de saberes	Tecnología y digitalización					
Contexto	Personal					
Enunciado	A la hora de usar el ordenador y otros dispositivos electrónicos, es necesario cuidar nuestro bienestar. Fijándote en la siguiente imagen, ¿qué se puede afirmar? A. El niño necesita gafas para ver bien la pantalla del ordenador. B. El niño está demasiado cerca de la pantalla y en una postura no recomendada para su salud. C. El niño debería estar más cerca de la pantalla para no perder detalle de lo que esté viendo. D. El niño debería sentarse encima de ambos pies para estar más cómodo.					
Respuesta correcta	B. El niño está demasiado cerca de la pantalla y en una postura no recomendada para su salud.					
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta					

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240306</td></tr>
<tr><td colspan="7">ECOCOLE</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Propone de forma justificada acciones para la conservación y mejora de los elementos del medio natural, social y cultural que se muestran en un documento</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☑</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Sociedades y territorios</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Social</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">En el colegio de Salma van a comprar una pizarra digital nueva para la biblioteca.

Pizarra A

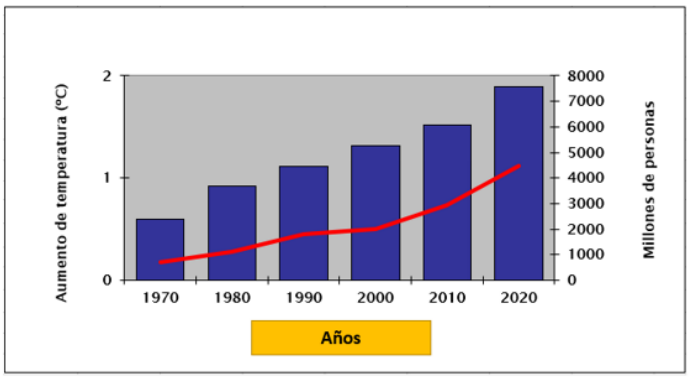
Características:
- Tamaño: 120 x 240 centímetros
- Precio: 1243 €

Pizarra B

Características:
- Tamaño: 120 x 300 centímetros
- Precio: 1150 €

Fijándote en las características de estas dos pizarras, ¿cuál sería la opción más respetuosa con el medio ambiente?

A. La B porque tiene un tamaño mayor y se verá mejor en la clase.
B. La A porque tiene un consumo menor, aunque sea un poco más cara.
C. La A porque tiene los botones a la izquierda y hace que sea más fácil de usar.
D. La B porque es más barata; ahorrar dinero es importante para el medio ambiente.</td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">B. La A porque tiene un consumo menor, aunque sea un poco más cara.</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)
Código 9: respuesta en blanco
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	**D4PC240307**					
ECOCOLE						
Eje fundamental	Pensar científicamente					
Indicador de logro	Infiere las respuestas a las preguntas a partir de la información que aparece en un documento					
Grado de complejidad	☐	Grado 1	☑	Grado 2	☐	Grado 3
Bloque de saberes	Sociedades y territorios					
Contexto	Social					
Enunciado	Este gráfico representa el crecimiento de la población y la relación con el aumento de la temperatura global de la superficie terrestre.  **A la vista del gráfico, ¿cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?** A. La población mundial y la temperatura de la Tierra aumentan, pero no tienen ningún tipo de relación entre ellas. B. La población mundial va en ascenso en los últimos años. La temperatura global está estable, no hay cambios importantes. C. La población mundial y la temperatura van en aumento. Las personas producen contaminación que afecta a la temperatura de la Tierra. D. La población mundial lleva aumentando desde 1970. La temperatura global afecta a la cantidad de población mundial.					
Respuesta correcta	C. La población mundial y la temperatura van en aumento. Las personas producen contaminación que afecta a la temperatura de 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	**D4PC240308**					
ECOCOLE						
Eje fundamental	Vivir en sociedad					
Indicador de logro	Localiza acciones que fomentan la adopción de acuerdos de forma dialogada y democrática					
Grado de complejidad	☑	Grado 1	☐	Grado 2	☐	Grado 3
Bloque de saberes	Cultura científica					
Contexto	Social					
Enunciado	El concurso está cerca y el grupo de Salma quiere reunirse para terminar su cartel, pero no se ponen de acuerdo sobre qué día quedar. Empiezan a discutir y a elevar la voz, pero no ven soluciones posibles. **¿Cuál sería la mejor manera de resolver el problema para que todos puedan participar de forma justa?** A. El delegado o delegada de la clase debe decidir el mejor día para quedar. B. La persona que mejores notas saca es la que tiene que decidir el día. C. El director o directora del colegio debe decidir qué día tiene que quedar el grupo. D. Lo mejor es hacer una votación para que se decida el día entre todas las personas que forman el grupo.					
Respuesta correcta	D. Lo mejor es hacer una votación para que se decida el día entre todas las personas que forman el grupo.					
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta					

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td colspan="6">D4PC240309</td></tr>
<tr><td colspan="7">ECOCOLE</td></tr>
<tr><td>Eje fundamental</td><td colspan="6">Desarrollar conciencia ecosocial</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td colspan="6">Propone de forma justificada acciones para la conservación y mejora de los elementos del medio natural, social y cultural que se muestran en un documento</td></tr>
<tr><td>Grado de complejidad</td><td>☐</td><td>Grado 1</td><td>☐</td><td>Grado 2</td><td>☑</td><td>Grado 3</td></tr>
<tr><td>Bloque de saberes</td><td colspan="6">Sociedades y territorios</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td colspan="6">Científico, humanístico y artístico</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td colspan="6">Desplazarse en bici y caminando a lugares cercanos ayuda a cuidar el medio ambiente, ya que reducimos la emisión de gases contaminantes a la atmósfera. Sin embargo, es muy importante seguir unas normas de circulación para ir seguros y seguras.

Indica con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas según corresponda:

<table>
<tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Como peatones, podemos caminar por la acera o por el carril bici porque las bicicletas no son peligrosas</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>En los cruces peligrosos es necesario buscar el lugar donde podamos ver y que nos vean mejor</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>En bicicleta podemos usar auriculares siempre que el volumen de la música esté bajo</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>Si vamos andando por la acera, debemos evitar ir muy pegados al borde de la calzada</td><td>☐</td><td>☐</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td colspan="6">
<table>
<tr><th></th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Como peatones, podemos caminar por la acera o por el carril bici porque las bicicletas no son peligrosas</td><td>☐</td><td>X</td></tr>
<tr><td>En los cruces peligrosos es necesario buscar el lugar donde podamos ver y que nos vean mejor</td><td>X</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>En bicicleta podemos usar auriculares siempre que el volumen de la música esté bajo</td><td>☐</td><td>X</td></tr>
<tr><td>Si vamos andando por la acera, debemos evitar ir muy pegados al borde de la calzada</td><td>X</td><td>☐</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td colspan="6">Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	**D4PC240310**					
ECOCOLE						
Eje fundamental	Vivir en sociedad					
Indicador de logro	Sugiere acciones que impulsen una convivencia democrática y sostenible con el planeta					
Grado de complejidad	☐	Grado 1	☐	Grado 2	☑	Grado 3
Bloque de saberes	Sociedades y territorios					
Contexto	Científico, humanístico y artístico					
Enunciado	Además de reutilizar objetos, elegir aparatos electrónicos que consuman menos y desplazarse caminando o en bicicleta en la medida de lo posible, señala la opción con las acciones que ayudan a reducir las emisiones de dióxido de carbono: A. Utilizar energías renovables, reciclar residuos y reducir el consumo de plásticos. B. Utilizar energías renovables, cuidar a los animales y reducir el consumo de luz en el hogar. C. Hacer actividades en la naturaleza sin dañarla, cuidar a los animales y no usar aparatos electrónicos. D. Utilizar energías renovables, reciclar residuos y evitar trabajar en fábricas que contaminen demasiado.					
Respuesta correcta	A. Utilizar energías renovables, reciclar residuos y reducir el consumo de plásticos.					
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta					

		Ejes fundamentales						
		Pensar científicamente	Diseñar proyectos	Desarrollar conciencia personal	Desarrollar conciencia ecosocial	Vivir en sociedad		
Bloques de saberes	Cultura científica	D4PC240102 D4PC240103 D4PC240106 D4PC240204 D4PC240205 D4PC240210	D4PC240304	D4PC240203 D4PC240207	D4PC240105 D4PC240108 D4PC240110 D4PC240202 D4PC240206	D4PC240308	50 %	15 ítems 50%
	Tecnología y digitalización	D4PC240209 D4PC240302 D4PC240303	D4PC240208	D4PC240305			10 %	5 ítems 16%
	Sociedades y territorios	D4PC240101 D4PC240109 D4PC240307	D4PC240201	D4PC240306	D4PC240104 D4PC240107 D4PC240309	D4PC240301 D4PC240310	40 %	10 ítems 33%
		30 % 12 ítems 40%	10 % 3 ítems 10%	15 % 4 ítems 12,3%	30 % 8 ítems 26,6%	15 % 3 ítems 10%		

Niveles de complejidad		
Grado 1	Grado 2	Grado 3
D4PC240102 D4PC240110 D4PC240201 D4PC240203 D4PC240204 D4PC240209 D4PC240301 D4PC240302 D4PC240303 D4PC240308	D4PC240101 D4PC240103 D4PC240105 D4PC240107 D4PC240108 D4PC240202 D4PC240206 D4PC240207 D4PC240210 D4PC240305 D4PC240307	D4PC240104 D4PC240106 D4PC240109 D4PC240205 D4PC240208 D4PC240304 D4PC240306 D4PC240309 D4PC240310
30 %	40 %	30 %
10 ítems= 33%	11 ítems= 36%	9 ítems = 30 %

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 2024-2025» 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 segunda edición de la evaluación, en mayo de 2025. La redacción de estas pruebas se ajusta a los marcos de evaluación 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 2024-2025 la evaluación incluyó las competencias específicas de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural. La evaluación se realizó en formato digital, por lo que en la página web del INEE pueden encontrarse las pruebas listas para su aplicación digital. 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, Extremadura y La Rioja.

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES