

GUÍA DE CODIFICACIÓN

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de
Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2023-2024

Introducción

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

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

Evaluación de 4.º Educación Primaria Curso 2023-2024

Guía de codificación completa

Competencia en Comunicación Lingüística

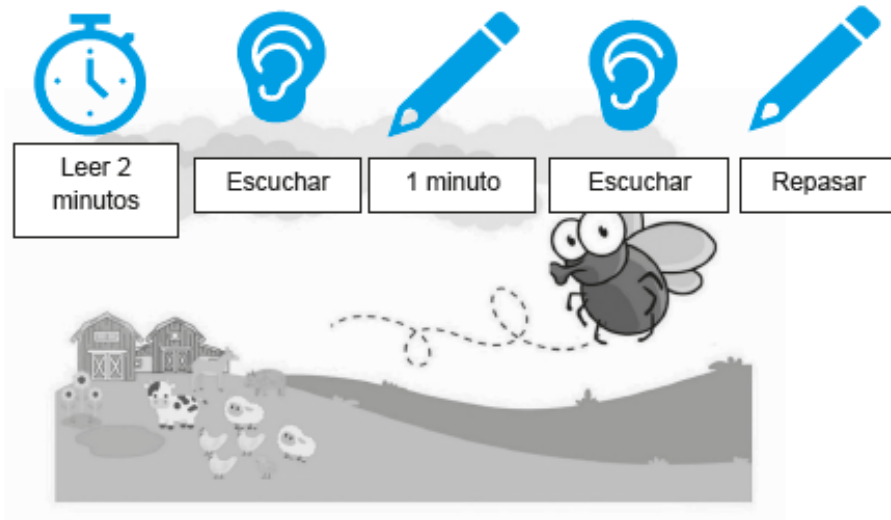
ÍNDICE

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA	4
Un paseo por el espacio	8
Tarde de juegos	13
Estrellas-vampiro	18
EXPRESIÓN ESCRITA	21
RÚBRICA DE EXPRESIÓN ESCRITA	23
MATRICES DE ESPECIFICACIONES	24

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

Vacaciones de una mosca

Este ejercicio consiste en leer, escuchar y contestar preguntas



TEXTO DEL AUDIO: *Vacaciones de una mosca*

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

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

Cuando para a descansar
se le oye murmurar:

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

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

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

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

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

Código de ítem	D4PL2305CO01
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.7. Localiza información explícita en un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué desea la mosca?</p> <p>A. Trabajar más</p> <p>B. Nada en particular</p> <p>C. Descansar una temporada</p> <p>D. No ser una mosca del montón</p>
Respuesta correcta	C. Descansar una temporada
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2305CO02
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>Con «una mosca del montón», nos referimos a:</p> <p>A. una mosca rara</p> <p>B. una mosca diferente</p> <p>C. una mosca común y corriente</p> <p>D. una mosca que vive en el campo</p>
Respuesta correcta	C. Una mosca común y corriente
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2305CO03								
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca								
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones								
Indicador de logro	3.4. Interpreta obras o fragmentos literarios								
Situación de aplicación	Literaria								
Contexto	Escolar								
Enunciado	<p>¿En qué orden suceden los hechos en <i>Vacaciones de una mosca</i>? Usa estas frases:</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">En primer lugar- En segundo lugar - A continuación - Finalmente</p> <table border="1" style="margin-left: 40px; margin-top: 10px;"> <tr> <td>La mosca piensa en su destino</td> <td style="background-color: #cccccc;">En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td>La mosca descansa felizmente</td> <td></td> </tr> <tr> <td>La mosca se coloca su traje de lino</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td>La mosca decide tomarse unas vacaciones</td> <td></td> </tr> </table>	La mosca piensa en su destino	En segundo lugar	La mosca descansa felizmente		La mosca se coloca su traje de lino		La mosca decide tomarse unas vacaciones	
La mosca piensa en su destino	En segundo lugar								
La mosca descansa felizmente									
La mosca se coloca su traje de lino									
La mosca decide tomarse unas vacaciones									
Respuesta correcta	En segundo lugar, finalmente, a continuación, en primer lugar								
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta								

Código de ítem	D4PL2305CO04
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir «el corazón de la mosca sonrió»?</p> <p>A. La mosca se alegró</p> <p>B. El corazón le palpitaba muy rápido</p> <p>C. El corazón se le paró unos momentos</p> <p>D. La mosca estaba disgustada y desconcertada</p>
Respuesta correcta	A. La mosca se alegró
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

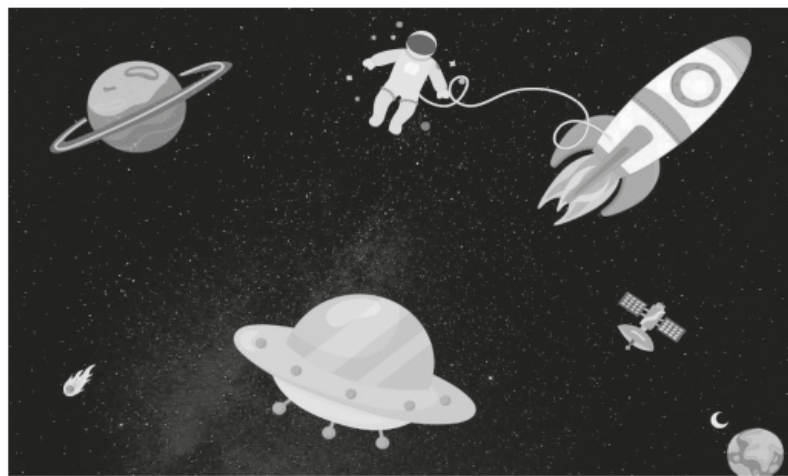
Código de ítem	D4PL2305CO05
Título de la unidad de evaluación	<i>Vacaciones de una mosca</i>
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.4. Interpreta obras o fragmentos literarios
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	Al principio del texto la mosca sentía: A. miedo B. sorpresa C. diversión D. cansancio
Respuesta correcta	D. cansancio
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2305CO06
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Localiza la idea principal del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	¿De qué trata el texto que has oído? A. De la vida de las moscas B. De las granjas del campo y sus animales C. De una mosca que quiere irse de vacaciones D. De la comparación entre el frío de la montaña y el calor de la playa
Respuesta correcta	C. De una mosca que quiere irse de vacaciones
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Un paseo por el espacio

Un paseo por el espacio

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



Fuente: Canva Education

Código de ítem	D4PL2301CE01
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere la información de un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Cómo se siente el astronauta ante la belleza del espacio que le rodea?</p> <p>A. Se siente tan bien que no quiere volver a la Tierra</p> <p>B. Le impresiona lo que ve, pero quiere volver a la Tierra</p> <p>C. Está acostumbrado a la belleza del espacio: ya no le impresiona</p> <p>D. Se siente rodeado de peligros, por eso quiere volver pronto a la Tierra</p>
Respuesta correcta	B. Le impresiona lo que ve, pero quiere volver a la Tierra
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2301CE02																	
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio																	
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas																	
Indicador de logro	2.8. Infiere Información del texto																	
Situación de aplicación	Literaria																	
Contexto	Escolar																	
Enunciado	<p>Según lo que en él se cuenta: ¿es adecuado el título del texto? Indica verdadero o falso:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sí, porque nos cuenta lo que ve y lo que hace el astronauta en el espacio</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>No, porque en el espacio no se puede caminar ni pasear</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>No, porque había muchos peligros, y el astronauta lo pasaba mal</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sí, porque el astronauta hacía su trabajo sin sobresaltos ni sustos, como si estuviera paseando</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	Sí, porque nos cuenta lo que ve y lo que hace el astronauta en el espacio			No, porque en el espacio no se puede caminar ni pasear			No, porque había muchos peligros, y el astronauta lo pasaba mal			Sí, porque el astronauta hacía su trabajo sin sobresaltos ni sustos, como si estuviera paseando		
Lee con atención	Verdadero	Falso																
Sí, porque nos cuenta lo que ve y lo que hace el astronauta en el espacio																		
No, porque en el espacio no se puede caminar ni pasear																		
No, porque había muchos peligros, y el astronauta lo pasaba mal																		
Sí, porque el astronauta hacía su trabajo sin sobresaltos ni sustos, como si estuviera paseando																		
Respuesta correcta	verdadero, falso, falso, verdadero																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																	

Código de ítem	D4PL2301CE03		
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio		
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones		
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto		
Situación de aplicación	Literaria		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>¿Qué significa la palabra «protocolo» en el texto que has leído?:</p> A. Peligro B. Prueba o <i>test</i> C. Conjunto de consejos D. Conjunto de instrucciones		
Respuesta correcta	D. Conjunto de instrucciones		
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PL2301CE04
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.5. Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Para qué se ha escrito este texto?</p> <p>A. Para contarnos una situación desde el punto de vista de una nave-robot</p> <p>B. Para que sepamos cómo tiene que ser un protocolo de seguridad en el espacio</p> <p>C. Para hacernos llegar una serie de datos científicos y que conozcamos nuestra galaxia</p> <p>D. Para hacernos compartir las emociones y pensamientos de un astronauta que flota en el espacio</p>
Respuesta correcta	D. Para hacernos compartir las emociones y pensamientos de un astronauta que flota en el espacio
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2301CE05								
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio								
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones								
Indicador de logro	3.5. Deduce el orden de las partes de un texto								
Situación de aplicación	Literaria								
Contexto	Escolar								
Enunciado	<p>Ordena las instrucciones para seguir el protocolo de seguridad para salir a pasear al espacio. Usa estas palabras:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> En primer lugar- En segundo lugar - A continuación - Finalmente </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">En segundo lugar</td> <td>Colócate el traje espacial</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Deja el motor de la nave en marcha</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Activa la pantalla multicolor de protección</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial</td> </tr> </table>	En segundo lugar	Colócate el traje espacial		Deja el motor de la nave en marcha		Activa la pantalla multicolor de protección		Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial
En segundo lugar	Colócate el traje espacial								
	Deja el motor de la nave en marcha								
	Activa la pantalla multicolor de protección								
	Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial								
Respuesta correcta	En segundo lugar; En primer lugar; Finalmente; A continuación								
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>								

Código de ítem	D4PL2301CE06																	
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio																	
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas o informaciones																	
Indicador de logro	3.7. Interpreta el efecto de un recurso expresivo																	
Situación de aplicación	Literaria																	
Contexto	Escolar																	
Enunciado	<p>¿Es buena la comparación entre «la nave que tiene los motores apagados» y «gran tarta de cristal»? Indica verdadero o falso.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>No, porque en nada se parecen una nave con una tarta</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>No, porque, aunque una nave y una tarta se pueden parecer, no hay tartas en el espacio</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sí, porque la forma de la nave es como una tarta, y sus luces parecen los dulces que la adornan</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sí, porque el astronauta compara la nave con algo agradable y bonito para él con la que guarda cierto parecido</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	No, porque en nada se parecen una nave con una tarta			No, porque, aunque una nave y una tarta se pueden parecer, no hay tartas en el espacio			Sí, porque la forma de la nave es como una tarta, y sus luces parecen los dulces que la adornan			Sí, porque el astronauta compara la nave con algo agradable y bonito para él con la que guarda cierto parecido		
Lee con atención	Verdadero	Falso																
No, porque en nada se parecen una nave con una tarta																		
No, porque, aunque una nave y una tarta se pueden parecer, no hay tartas en el espacio																		
Sí, porque la forma de la nave es como una tarta, y sus luces parecen los dulces que la adornan																		
Sí, porque el astronauta compara la nave con algo agradable y bonito para él con la que guarda cierto parecido																		
Respuesta correcta	Falso, falso, verdadero, verdadero																	
Respuesta parcialmente correcta	Solo tres respuestas correctas																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 2: respuesta correcta Código 1: respuesta parcialmente correcta Código 0: respuesta incorrecta																	

Tarde de juegos

Tarde de juegos

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



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

TARDE DE JUEGOS TRADICIONALES EN FAMILIA

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

Todas las personas que deseen asistir están invitadas

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

< > 🔍 www.blogdelcolegio.es ↻ ☰

¡Anímate a compartir!

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

¡Todas las personas que deseen asistir están invitadas!

Código de ítem	D4PL2302CE01
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Contrasta información de distintas fuentes
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	De los juegos que aparecen en el blog del colegio y en el folleto, hay uno que no coincide, ¿cuál es? A. El pañuelito B. El escondite C. El teléfono roto D. El juego de la cuerda
Respuesta correcta	D. El juego de la cuerda
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2302CE02																	
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos																	
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información																	
Indicador de logro	1.7. Localiza información concreta del texto																	
Situación de aplicación	Informativa																	
Enunciado	<p>Señala si son verdaderas o falsas las siguientes informaciones sobre lo que acabas de leer:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>La convivencia es familiar</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La convivencia es el 15 de mayo</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La merienda común es a las 16:00 horas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La convivencia es solo para los niños y niñas del colegio</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	La convivencia es familiar			La convivencia es el 15 de mayo			La merienda común es a las 16:00 horas			La convivencia es solo para los niños y niñas del colegio		
Lee con atención	Verdadero	Falso																
La convivencia es familiar																		
La convivencia es el 15 de mayo																		
La merienda común es a las 16:00 horas																		
La convivencia es solo para los niños y niñas del colegio																		
Respuesta correcta	Verdadero, verdadero, falso, falso																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																	

Código de ítem	D4PL2302CE03																	
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos																	
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones																	
Indicador de logro	4.6. Valora fuentes de información fiables																	
Situación de aplicación	Informativa																	
Enunciado	<p>Queremos saber qué ventajas hay entre anunciar esta jornada de convivencia a través del blog del colegio o a través de folletos de papel informativos. Señala si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El folleto no se puede copiar</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>En el blog del colegio se podrán añadir enlaces con más información</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los folletos pueden llegar a las personas que no saben usar internet</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dar la información a través del blog contribuye al ahorro de papel</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Lee con atención	Verdadero	Falso	El folleto no se puede copiar			En el blog del colegio se podrán añadir enlaces con más información			Los folletos pueden llegar a las personas que no saben usar internet			Dar la información a través del blog contribuye al ahorro de papel		
Lee con atención	Verdadero	Falso																
El folleto no se puede copiar																		
En el blog del colegio se podrán añadir enlaces con más información																		
Los folletos pueden llegar a las personas que no saben usar internet																		
Dar la información a través del blog contribuye al ahorro de papel																		
Respuesta correcta	Falso, verdadero, verdadero, verdadero																	
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																	

Código de ítem	D4PL2302CE04
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir que «todas las personas que deseen asistir están invitadas»?</p> <p>A. Que no todo el mundo está invitado B. Que hay que tener entradas para asistir C. Que pueden venir cuatro personas por familia D. Que puede venir a la convivencia quien quiera</p>
Respuesta correcta	D. Que puede venir a la convivencia quien quiera
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2302CE05								
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos								
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones								
Indicador de logro	3.5. Deduce el orden de las partes de un texto								
Situación de aplicación	Informativa								
Enunciado	<p>Ordena los horarios de los juegos y de las meriendas. Usa estas palabras:</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">En primer lugar - En segundo lugar - Después - Finalmente</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%;">Merienda</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> <tr> <td>Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite</td> <td>En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td>Llegada de niños, niñas y familias al colegio</td> <td></td> </tr> </table>	Merienda		Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela		Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite	En segundo lugar	Llegada de niños, niñas y familias al colegio	
Merienda									
Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela									
Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite	En segundo lugar								
Llegada de niños, niñas y familias al colegio									
Respuesta correcta	Después, Finalmente, En primer lugar								
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta								

Código de ítem	D4PL2302CE06
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>¿Por qué nos informa Noah de la <i>Tarde de juegos</i>?</p> <p>A. Porque ella ayuda en la organización</p> <p>B. Es un ejercicio que le ha mandado la profesora de lengua</p> <p>C. Porque se pide la opinión de las familias sobre este evento</p> <p>D. Porque quiere pedir ayuda para organizar la <i>Tarde de juegos</i></p>
Respuesta correcta	A. Porque ella ayuda en la organización
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2302CE07
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>El implante coclear que lleva Noah...</p> <p>A. facilita la lectura</p> <p>B. permite oír sonidos</p> <p>C. permite ver y oír con claridad</p> <p>D. no aporta nada relacionado con los sentidos</p>
Respuesta correcta	B. permite oír sonidos
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2302CE08
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.6. Valora fuentes de información fiables
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	<p>¿Dónde puedes encontrar la información más actualizada y fiable sobre “Tarde de juegos”?</p> <p>A. En el blog del colegio B. En un folleto de papel C. En conversaciones con otros compañeros y compañeras del colegio D. En algún periódico o en alguna noticia que aparezca en la televisión</p>
Respuesta correcta	A. En el blog del colegio
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Estrellas-vampiro

Estrellas vampiro

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

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

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

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

Código de ítem	D4PL2303CE01
Título de la unidad de evaluación	Estrellas vampiro
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.7. Localiza información concreta del texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿De qué gases están compuestas las estrellas?</p> <p>A. Helio y oxígeno</p> <p>B. Hidrógeno y helio</p> <p>C. Hidrógeno y oxígeno</p> <p>D. Hidrógeno azulado y oxígeno</p>
Respuesta correcta	B. Hidrógeno y helio
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2303CE02
Título de la unidad de evaluación	Estrellas vampiro
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.5. Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Para qué se escribió el texto que has leído?</p> <p>A. Para poner nombre a un grupo de galaxias</p> <p>B. Para poner nombre a un grupo de planetas</p> <p>C. Para informar sobre un tipo de estrella en concreto</p> <p>D. Para Informar de la importancia del telescopio Hubble de la Nasa</p>
	C. Para informar sobre un tipo de estrella en concreto
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2303CE03															
Título de la unidad de evaluación	Estrellas vampiro															
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones															
Indicador de logro	4.4. Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos															
Situación de aplicación	Informativa															
Contexto	Escolar															
Enunciado	<p>Indica verdadero o falso en las siguientes afirmaciones:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">Lee con atención</th> <th style="width: 20%;">Verdadero</th> <th style="width: 20%;">Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Las estrellas vampiro son estrellas frías</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Las estrellas vampiro están en el centro del Sol</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	Lee con atención	Verdadero	Falso	Las estrellas vampiro son estrellas frías	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Las estrellas vampiro están en el centro del Sol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lee con atención	Verdadero	Falso														
Las estrellas vampiro son estrellas frías	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Las estrellas vampiro están en el centro del Sol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>														
Respuesta correcta	Falso, falso, falso, verdadero															
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>															

Código de ítem	D4PL2303CE04
Título de la unidad de evaluación	Estrellas vampiro
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.4. Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Qué quiere decir que hay estrellas que «se comen» a otras estrellas?</p> <p>A. Que las estrellas tienen hambre</p> <p>B. Que hay estrellas que rebotan con otras</p> <p>C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas</p> <p>D. Que hay estrellas que se alejan siempre de otras estrellas</p>
Respuesta correcta	C. Que hay estrellas que se funden con otras estrellas
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

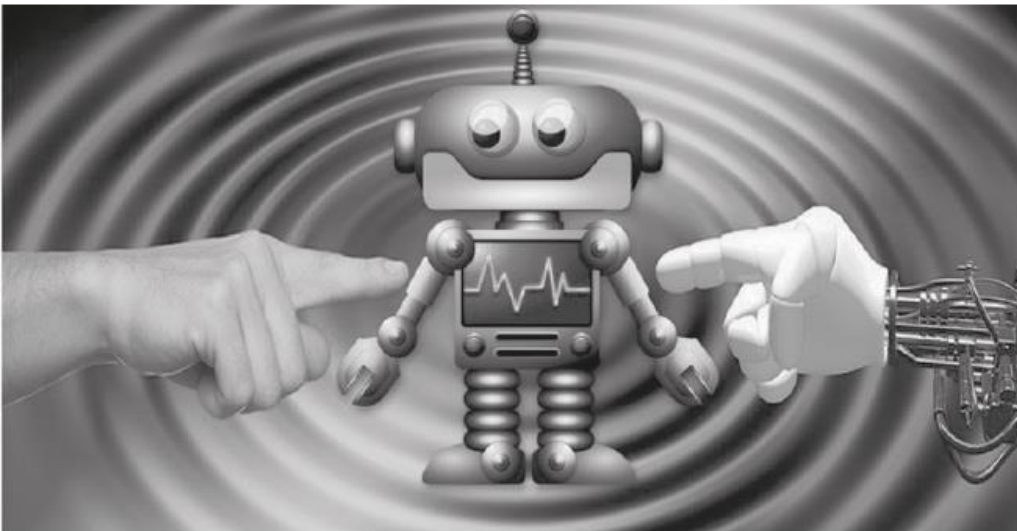
Código de ítem	D4PL2303CE05
Título de la unidad de evaluación	Estrellas vampiro
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.4. Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>Generalmente, este tipo de estrellas vampiro se encuentra:</p> <p>A. en la Tierra</p> <p>B. en nuestra galaxia</p> <p>C. en nuestro sistema solar</p> <p>D. solo en el exterior de nuestra galaxia</p>
Respuesta correcta	B. en nuestra galaxia
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

EXPRESIÓN ESCRITA

UN ROBOT EN EL COLEGIO

Escribe la historia de un robot que un día cobra vida y decide que quiere ir al colegio. Recuerda que cuando escribas la narración debes seguir un orden:

- 1.º **Principio.** Presenta al robot con una descripción y explica qué hace y dónde se encuentra.
- 2.º **Desarrollo.** Escribe qué dice y qué hace el robot cuando cobra vida y decide ir al colegio.
- 3.º **Desenlace.** Cuenta qué sucede con el robot al final del cuento.



UN ROBOT EN EL COLEGIO

¡Escribe aquí tu historia!



Lined writing area for the story.

D4PL2304EE01	
0-1	
D4PL2304EE02	
0-1	
D4PL2309EE03	
0-1	
D4PL2204EE04	
0-1	
D4PL2304EE05	
0-1	
D4PL2304EE06	
0-1	
D4PL2309EE07	
0-1	

RÚBRICA DE EXPRESIÓN ESCRITA

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

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

ADECUACIÓN		
INDICADOR	Código 0	Código 1
Ortografía - Uso de b/v - Uso de g/j - Uso de la h - Uso correcto de las palabras acabadas en -d y -z - Palabras terminadas en -y - uso básico de mayúsculas: (principio de texto, después de punto, nombres propios) -Acentuación en las palabras agudas, llanas y esdrújulas	Comete tres o más errores ortográficos	Comete menos de tres errores ortográficos
Situación comunicativa	El texto no es adecuado a la situación comunicativa solicitada	El texto sí es adecuado a la situación comunicativa solicitada

MATRICES DE ESPECIFICACIONES

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

	Procesos cognitivos					
	Localizar y obtener información	Realizar inferencias directas	Integrar e interpretar ideas o informaciones	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones		
Comprensión oral	D4PL2305CO01 D4PL2305CO06	D4PL2305CO02	D4PL2305CO03 D4PL2305CO04 D4PL2305CO05		40%	24%
Comprensión escrita	D4PI2302CE02 D4PL2303CE01	D4PL2301CE01 D4PL2301CE02 D4PL2302CE06 D4PL2302CE07	D4PL2301CE03 D4PL2301CE05 D4PL2301CE06 D4PL2302CE01 D4PL2302CE04 D4PL2302CE05	D4PL2301CE04 D4PL2302CE03 D4PL2202CE08 D4PL2303CE02 D4PL2303CE03 D4PL2303CE04 D4PL2303CE05	60%	76%
	15%	35 %	35 %	15 %	100 %	
	16%	20 %	36 %	28 %		

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

EXPRESIÓN ESCRITA

		Situación literaria	Situación informativa
COHERENCIA	Unidad temática	D4PL2304EE01	
	Riqueza léxica	D4PL2304EE02	
	Marcadores del discurso	D4PL2309EE03	
	Puntuación	D4PL2204EE04	
	Morfosintaxis	D4PL2304EE05	
ADECUACIÓN	Ortografía	D4PL2304EE06	
	Situación comunicativa	D4PL2309EE07	
		100 % (40 %)	0 % (60 %)

COMPRENSIÓN ORAL, COMPRENSIÓN ESCRITA Y EXPRESIÓN ESCRITA

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

	Oral	Escrita	Total
Comprensión	25 % (19%)	45 % (59 %)	70 % (78 %)
Expresión	-----	30 % (22 %)	30 % (22 %)
Total	25 % (19 %)	75 % (81 %)	100 %