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.º Educación Primaria

Prueba de Competencias Específicas de Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2023-2024

Introducción

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

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

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

Evaluación de 4.º Educación Primaria Curso 2023-2024

Guía de codificación completa

Competencia en Comunicación Lingüística

ÍNDICE

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA 7

Vacaciones de una mosca 9

El rocódromo escolar 17

Un paseo por el espacio 26

Tarde de juegos 33

Estrellas-vampiro 42

El gobernador Sancho Panza 48

EXPRESIÓN ESCRITA 54

Un robot en el colegjo 56

Encuentros deportivos 58

RÚBRICA DE EXPRESIÓN ESCRITA 60

MATRICES DE ESPECIFICACIONES 62

COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

Vacaciones de una mosca

TEXTO DEL AUDIO: *Vacaciones de una mosca*

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

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

Cuando para a descansar
se le oye murmurar:

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

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

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

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

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

Código de ítem	D4PL2205CO01
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.7. Localiza información explícita en un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué desea la mosca?** A. Trabajar más B. Nada en particular C. Descansar una temporada D. No ser una mosca del montón
Respuesta correcta	C. Descansar una temporada
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	D4PI2205CO02
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**Con «una mosca del montón», nos referimos a:** A. una mosca rara B. una mosca diferente C. una mosca común y corriente D. una mosca que vive en el campo
Respuesta correcta	C. Una mosca común y corriente
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2205CO03
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.4. Interpreta obras o fragmentos literarios
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿En qué orden suceden los hechos en *Vacaciones de una mosca*? Usa estas frases:** En primer lugar- En segundo lugar - A continuación - Finalmente La mosca piensa en su destino: En segundo lugar La mosca descansa felizmente: La mosca se coloca su traje de lino: La mosca decide tomarse unas vacaciones:
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	D4PL2205CO05
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué quiere decir «el corazón de la mosca sonrió»?** A. La mosca se alegró B. El corazón le palpitaba muy rápido C. El corazón se le paró unos momentos D. La mosca estaba disgustada y desconcertada
Respuesta correcta	A. La mosca se alegró
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

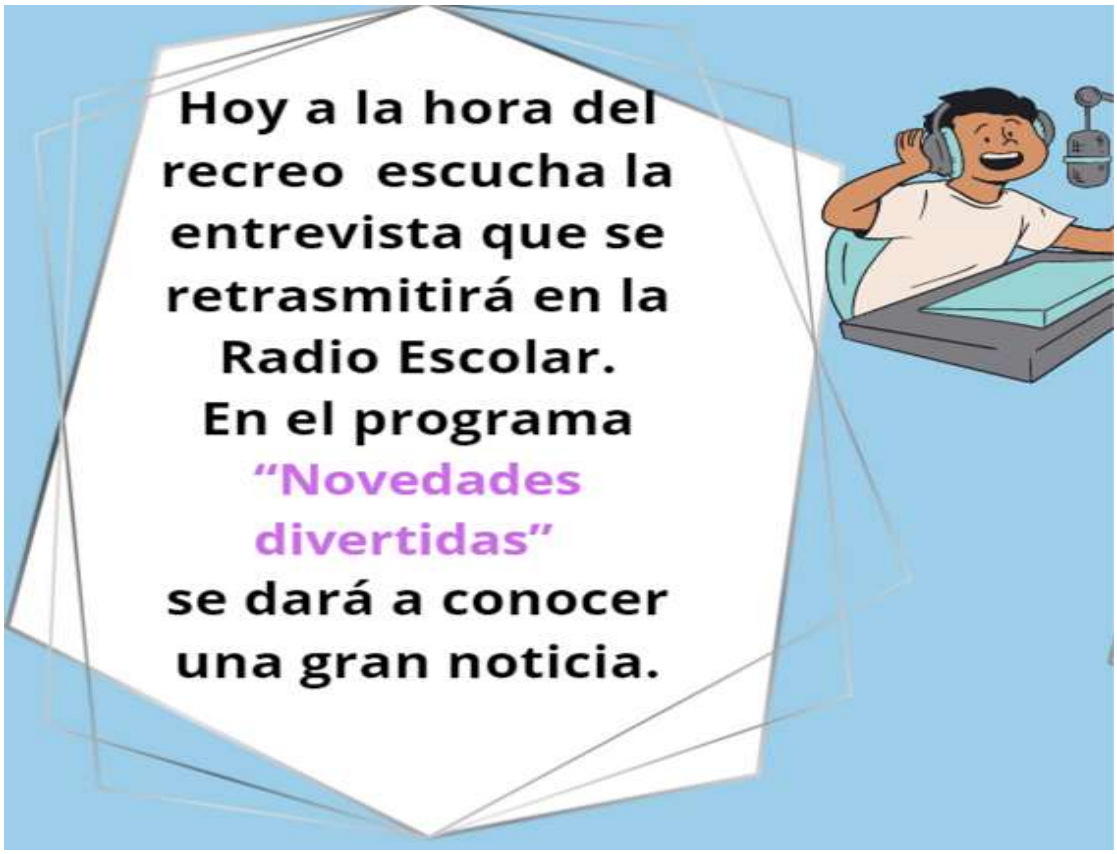
Código de ítem	D4PL2205CO07
Título de la unidad de evaluación	*Vacaciones de una mosca*
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.4. Interpreta obras o fragmentos literarios
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar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

Código de ítem	D4PL2205CO08
Título de la unidad de evaluación	Vacaciones de una mosca
Número de unidad de evaluación	05_LIT
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Localiza la idea principal del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿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	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

El rocódromo escolar

EL ROCÓDROMO ESCOLAR

PROGRAMA DE RADIO



TEXTO DEL AUDIO: *El rocódromo escolar*

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

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

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

Carmen: Tenemos mucha curiosidad por saber qué es.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Código de ítem	D4PL2207CO01
Título de la unidad de evaluación	El rocódromo escolar
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	1.5. Localiza la idea principal del texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Quiénes van a poder disfrutar de la escalada?** A. Los adultos y profesores B. Algunos niños y niñas de primaria C. Todos los niños y niñas de primaria D. Los niños y niñas de cuarto de primaria
Respuesta correcta	C. Todos los niños y niñas de primaria
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	D4PL2207CO02
Título de la unidad de evaluación	El rocódromo escolar
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	**Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre lo que has oído:**

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

Respuesta correcta	Falso, falso, verdadero, verdadero
Respuesta parcialmente correcta	Solo tres respuestas correctas
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 2: respuesta correcta Código 1: respuesta parcialmente correcta Código 0: respuesta incorrecta

Código de ítem	D4PL2207CO03
Título de la unidad de evaluación	El rocódromo escolar
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.6. Deduce el fin comunicativo de un texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Para qué van a repartir Claudia y Ramón unos folletos informativos?** A. Para informar sobre distintas cuestiones del rocódromo B. Para dar instrucciones sobre cómo ganar campeonatos de escalada C. Para conseguir dinero y poder pagar el rocódromo y clases de escalada D. Para convencer a todos los alumnos y alumnas de practicar la escalada
Respuesta correcta	A. Para informar sobre distintas cuestiones del rocódromo
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	D4PL2207CO04
Título de la unidad de evaluación	El rocódromo escolar
Número de unidad de evaluación	07_INFO
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.5. Deduce el orden de las partes de un texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	**Fíjate en las imágenes y ordena las instrucciones para practicar escalada de una forma segura. Usa estas frases:** En primer lugar- ~~En segundo lugar~~ - A continuación - Finalmente Asegurarse de que el arnés de seguridad está bien ajustado: En segundo lugar Comprobar que todo el equipo está correctamente colocado: Ponerse el casco y el calzado: Comenzar la escalada:
Respuesta correcta	En segundo lugar; A continuación; En primer lugar; Finalmente
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

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

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

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

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4Pl2201CE04</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Un paseo por el espacio</td></tr>
<tr><td>Número de unidad de evaluación</td><td>01_LIT</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Realizar inferencias directas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>2.8. Infiere Información del texto</td></tr>
<tr><td>Situación de aplicación</td><td>Literaria</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Según lo que en él se cuenta: ¿es adecuado el título del texto? Indica verdadero o falso:
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<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>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>verdadero, falso, falso, verdadero</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PL2201CE05
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio
Número de unidad de evaluación	01_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué significa la palabra «protocolo» en el texto que has leído?:** A. Peligro B. Prueba o *test* C. Conjunto de consejos D. Conjunto de instrucciones
Respuesta correcta	D. Conjunto de instrucciones
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	D4PL2201CE06
Título de la unidad de evaluación	Un paseo por el espacio
Número de unidad de evaluación	01_LIT
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.5. Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Para qué se ha escrito este texto?** A. Para contarnos una situación desde el punto de vista de una nave-robot B. Para que sepamos cómo tiene que ser un protocolo de seguridad en el espacio C. Para hacernos llegar una serie de datos científicos y que conozcamos nuestra galaxia D. Para hacernos compartir las emociones y pensamientos de un astronauta que flota en el espacio
Respuesta correcta	D. Para hacernos compartir las emociones y pensamientos de un astronauta que flota en el espacio
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

<table>
<tr><td>Código de ítem</td><td>D4PL2201CE07</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Un paseo por el espacio</td></tr>
<tr><td>Número de unidad de evaluación</td><td>01_LIT</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Integrar e interpretar ideas e informaciones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>3.5. Deduce el orden de las partes de un texto</td></tr>
<tr><td>Situación de aplicación</td><td>Literaria</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Ordena las instrucciones para seguir el protocolo de seguridad para salir a pasear al espacio. Usa estas palabras:

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

<table>
<tr><td>Colócate el traje espacial</td><td>En segundo lugar</td></tr>
<tr><td>Deja el motor de la nave en marcha</td><td></td></tr>
<tr><td>Activa la pantalla multicolor de protección</td><td></td></tr>
<tr><td>Engancha el tubo que sujeta a la nave espacial</td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>En segundo lugar; En primer lugar; Finalmente; A continuación</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>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>D4PL2201CE08</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Un paseo por el espacio</td></tr>
<tr><td>Número de unidad de evaluación</td><td>01_LIT</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Integrar e interpretar ideas o informaciones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>3.7. Interpreta el efecto de un recurso expresivo</td></tr>
<tr><td>Situación de aplicación</td><td>Literaria</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>¿Es buena la comparación entre «la nave que tiene los motores apagados» y «gran tarta de cristal»? Indica verdadero o falso.
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<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>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>Falso, falso, verdadero, verdadero</td></tr>
<tr><td>Respuesta parcialmente correcta</td><td>Solo tres respuestas correctas</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 9: respuesta en blanco
Código 2: respuesta correcta
Código 1: respuesta parcialmente correcta
Código 0: respuesta incorrecta</td></tr>
</table>

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.

Código de ítem	D4PL2202CE01
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.3. Contrasta información de distintas fuentes
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	**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	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>D4PI2202CE02</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Tarde de juegos</td></tr>
<tr><td>Número de unidad de evaluación</td><td>02_INFO</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Localizar y obtener información</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>1.7. Localiza información concreta del texto</td></tr>
<tr><td>Situación de aplicación</td><td>Informativa</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Señala si son verdaderas o falsas las siguientes informaciones sobre lo que acabas de leer:
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<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>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>Verdadero, verdadero, falso, falso</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>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>D4Pl2202CE03</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Tarde de juegos</td></tr>
<tr><td>Número de unidad de evaluación</td><td>02_INFO</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Reflexionar y valorar contenidos e informaciones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>4.6. Valora fuentes de información fiables</td></tr>
<tr><td>Situación de aplicación</td><td>Informativa</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>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:
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<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>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>Falso, verdadero, verdadero, verdadero</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

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

Código de ítem	D4PL2202CE05
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.5. Deduce el orden de las partes de un texto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	**Ordena los horarios de los juegos y de las meriendas. Usa estas palabras:** En primer lugar - En segundo lugar - A continuación – Finalmente Merienda Juegos: teléfono roto, carrera de sacos, rayuela Juegos: gallinita ciega, pañuelito, escondite — En segundo lugar Llegada de niños, niñas y familias al colegio
Respuesta correcta	A continuación, Finalmente, En segundo lugar, En primer lugar
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta

Código de ítem	D4PL2202CE06
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	**¿Por qué nos informa Noah de la *Tarde de juegos*?** A. Porque ella ayuda en la organización B. Es un ejercicio que le ha mandado la profesora de lengua C. Porque se pide la opinión de las familias sobre este evento D. Porque quiere pedir ayuda para organizar la *Tarde de juegos*
Respuesta correcta	A. Porque ella ayuda en la organización
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	D4PL2202CE07
Título de la unidad de evaluación	Tarde de juegos
Número de unidad de evaluación	02_INFO
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Informativa
Enunciado	**El implante coclear que lleva Noah…** A. facilita la lectura B. permite oír sonidos C. permite ver y oír con claridad D. no aporta nada relacionado con los sentidos
Respuesta correcta	B. permite oír sonidos
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

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

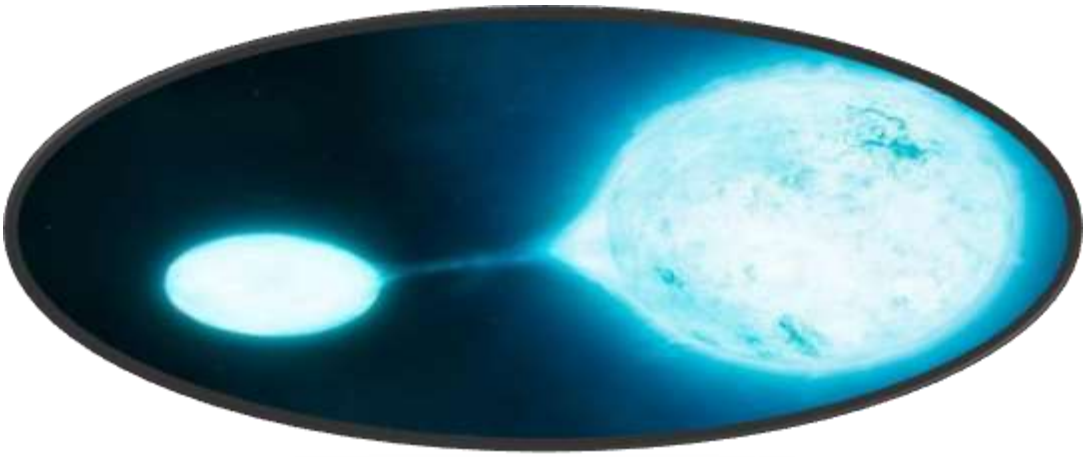
Estrellas-vampiro

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

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

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

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



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

Código de ítem	D4PL2206CE03
Título de la unidad de evaluación	Estrellas vampiro
Número de unidad de evaluación	06_INFO
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	4.5. Reflexiona sobre la finalidad de un texto
Situación de aplicación	Informativa
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Para qué se escribió el texto que has leído?** A. Para poner nombre a un grupo de galaxias B. Para poner nombre a un grupo de planetas C. Para informar sobre un tipo de estrella en concreto D. Para Informar de la importancia del telescopio Hubble de la Nasa
	C. Para informar sobre un tipo de estrella 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>D4Pl2206CE04</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>Estrellas vampiro</td></tr>
<tr><td>Número de unidad de evaluación</td><td>06_INFO</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Reflexionar y valorar contenidos e informaciones</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>4.4. Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos</td></tr>
<tr><td>Situación de aplicación</td><td>Informativa</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Indica verdadero o falso en las siguientes afirmaciones:
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Las estrellas vampiro son estrellas frías</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Las estrellas vampiro están en el centro del Sol</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Las estrellas vampiro son menos azules que las demás estrellas</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Las estrellas vampiro tienen un aspecto más joven que el resto de estrellas</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>Falso, falso, falso, verdadero</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 9: respuesta en blanco
Código 1: respuesta correcta
Código 0: cualquier otra respuesta</td></tr>
</table>

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

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

El gobernador Sancho Panza

El gobernador Sancho Panza

Don Quijote y Sancho llegaron de visita al palacio donde el duque y la duquesa pasaban sus vacaciones, y se les hizo una fiesta de bienvenida para agasajarlos.
La gente de la corte de los duques rodeaba a don Quijote y Sancho, escuchaban sus hazañas y les preguntaban todo lo que se les ocurría.
Una señora muy pintarrajeada preguntó a Sancho:
—¿Es cierto que don Quijote le ha prometido una isla como premio de su trabajo como escudero?
—Sí —contestó Sancho—, así me lo ha prometido: y esté usted tranquila, que don Quijote cumplirá su promesa, porque de lo contrario no sería él un caballero andante, ni yo, Sancho Panza, antiguo labrador, su escudero.
Al oír esto, el duque se puso de pie y dijo en voz bien alta, para que lo oyeran todos:
—¡Señor Sancho Panza: en nombre de don Quijote, yo te nombro gobernador de mi isla más querida: la isla Barataria!
Todos aplaudieron, Sancho también, y don Quijote, que se emocionó muchísimo, se acercó a su escudero y le dijo:
—Ahora que eres ya gobernador, debes portarte muy bien… ¡Mejor que nunca!

Texto adaptado de *Edición homenaje cuento de Polidoro*

Fuente :Pixabay

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

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

Código de ítem	D4PL2203CE02
Título de la unidad de evaluación	*El gobernador Sancho Panza*
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	2.7. Selecciona la idea principal del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Cuál es el tema principal del texto que has leído?** A. A Sancho le hacen una entrevista B. A Sancho lo nombran caballero andante C. A Sancho le van a hacer gobernador de una isla D. Don Quijote y Sancho van en busca de aventuras
Respuesta correcta	C. A Sancho le van a hacer gobernador de una isla
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>D4PI2203CE03</td></tr>
<tr><td>Título de la unidad de evaluación</td><td>El gobernador Sancho Panza</td></tr>
<tr><td>Número de unidad de evaluación</td><td>03_LIT</td></tr>
<tr><td>Proceso cognitivo</td><td>Realizar inferencias directas</td></tr>
<tr><td>Indicador de logro</td><td>2.7. Selecciona la idea principal del texto</td></tr>
<tr><td>Situación de aplicación</td><td>Literaria</td></tr>
<tr><td>Contexto</td><td>Escolar</td></tr>
<tr><td>Enunciado</td><td>Señala si son verdaderas o falsas estas afirmaciones:
<table>
<tr><th>Lee con atención</th><th>Verdadero</th><th>Falso</th></tr>
<tr><td>Don Quijote es un escudero</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>La isla Barataria pertenecía a don Quijote</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Antes de ser escudero, Sancho había tenido otro oficio</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Don Quijote dio un consejo a Sancho cuando fue nombrado gobernador</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Respuesta correcta</td><td>Falso, falso, verdadero, verdadero</td></tr>
<tr><td>Respuesta parcialmente correcta</td><td>Solo tres respuestas correctas</td></tr>
<tr><td>Codificación de respuestas</td><td>Código 9: respuesta en blanco.
Código 2: respuesta correcta
Código 1: respuesta parcialmente correcta
Código 0: respuesta incorrecta</td></tr>
</table>

Código de ítem	D4PL2203CE06
Título de la unidad de evaluación	*El gobernador Sancho Panza*
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	3.7. Deduce el significado de palabras por el contexto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**En el texto se nos cuenta que en el palacio «… se hizo una fiesta para agasajarlos [a don Quijote y Sancho Panza]»: ¿Qué significa la palabra «agasajarlos»?** A. Que no les prestaron atención B. Que les trataron con educación C. Que fueron recibidos con afecto D. Que les trataron con mucha seriedad
Respuesta correcta	C. Que fueron recibidos con afecto
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	D4PL2203CE08
Título de la unidad de evaluación	El gobernador Sancho Panza
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Realiza inferencias directas
Indicador de logro	2.1. Infiere la relación entre los personajes de un texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Qué piensa Sancho de don Quijote?** A. Que no dice la verdad B. Que no se puede fiar de él C. Que siempre cumple su palabra D. Que no hace realidad sus promesas
Respuesta correcta	C. Que siempre cumple su palabra
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	D4PL2203CE09
Título de la unidad de evaluación	*El gobernador Sancho Panza*
Número de unidad de evaluación	03_LIT
Proceso cognitivo	Realiza inferencias directas
Indicador de logro	2.8. Infiere información del texto
Situación de aplicación	Literaria
Contexto	Escolar
Enunciado	**¿Por qué han elegido a Sancho Panza para el taller de lectura?** A. Porque es un personaje secundario B. Porque es muy amigo de don Quijote C. Porque es un personaje muy gracioso D. Porque deja de ser labrador para ser gobernador
Respuesta correcta	A. Porque es un personaje secundario
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

EXPRESIÓN ESCRITA

UN ROBOT EN EL COLEGIO

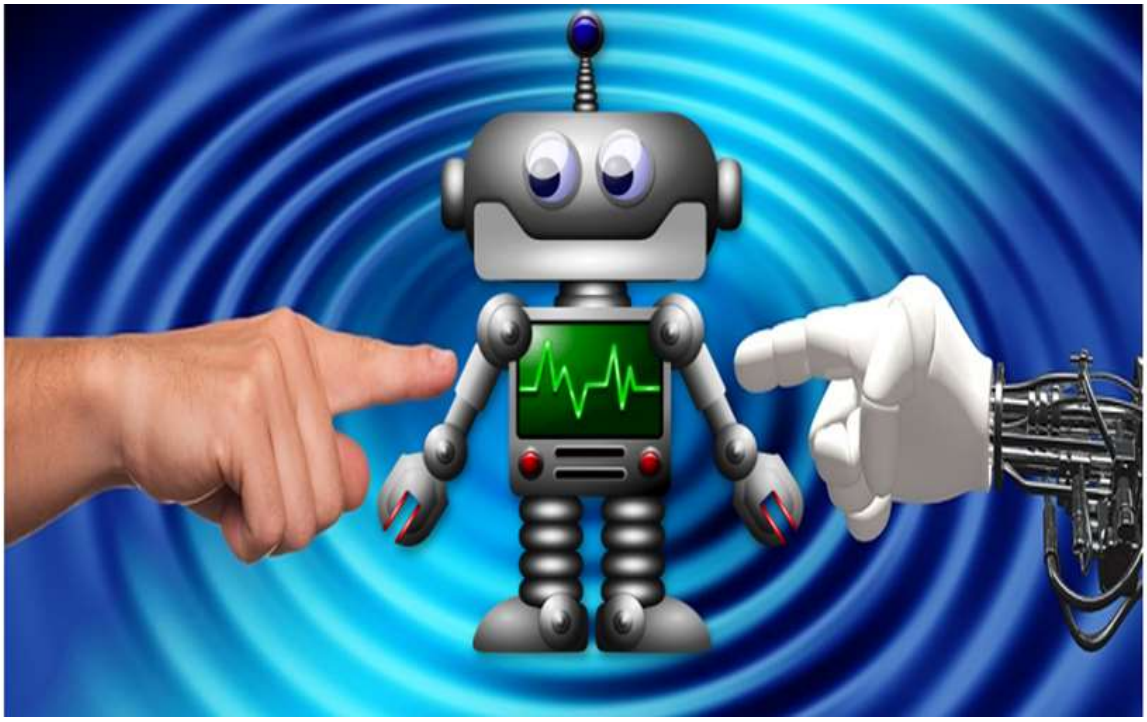
Escribe la historia de un robot que un día cobra vida y decide que quiere ir al colegio.

Recuerda que cuando escribas la narración debes seguir un orden:

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

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

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



UN ROBOT EN EL COLEGIO

¡Escribe aquí tu historia!

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

Encuentros deportivos

Encuentros deportivos

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

¡Escribe aquí tu entrada de blog!

ENCUENTROS DEPORTIVOS

www.micole.encuentrosdeportivos.es

D4PL2210EE01	
0-1	
D4PL2210EE02	
0-1	
D4PL2210EE03	
0-1	
D4PL2210EE04	
0-1	
D4PL2210EE05	
0-1	
D4PL2210EE06	
0-1	
D4PL2210EE07	
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	D4PL2205CO01 D4PL2205CO08 D4PL2207CO01 D4PL2207CO05	D4Pl2205CO02 D4PL2207CO02 D4PL2207CO06	D4PL2205CO03 D4PL2205CO05 D4PL2205CO07 D4PL2207CO03 D4PL2207CO04		40%	33,3%
Comprensión escrita	D4Pl2202CE02 D4PL2206CE02	D4PL2201CE02 D4PL2201CE04 D4PL2202CE06 D4PL2202CE07 D4PL2203CE02 D4PL2203CE03 D4PL2203CE08 D4PL2203CE09	D4PL2201CE05 D4PL2201CE07 D4PL2201CE08 D4PL2202CE01 D4PL2202CE04 D4PL2202CE05 D4PL2203CE06	D4PL2201CE06 D4Pl2202CE03 D4PL2202CE08 D4PL2206CE03 D4PL2206CE04 D4PL2206CE05 D4PL2206CE06	60%	66,6%
	15%	35 %	35 %	15 %	100 % ≈	
	16,6 %	30,5 %	33,3 %	19,4 %		

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

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

EXPRESIÓN ESCRITA

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

COMPRENSIÓN ORAL, COMPRENSIÓN ESCRITA Y EXPRESIÓN ESCRITA

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

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