

Guía de codificación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

4.º EP

Competencias específicas de
Lengua Castellana y Literatura

CURSO 2024-2025



ÍNDICE

Comprensión oral Adivina, adivinanza	Pág 4
Comprensión oral. El león y el ratón	Pág 11
Comprensión escrita. Zoovilla 2025	Pág 16
Comprensión escrita. Japón milenario	Pág 22
Matriz de especificaciones	Pág 29

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.

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	<p>¿Cómo se llama el juego del que se habla en el audio?</p> <p>A. La jenga B. El parchís C. El ajedrez D. Las damas</p>
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	<p>¿Cuántas piezas tiene cada jugador al comienzo de una partida?</p> <p>A. 8. B. 16. C. 32. D. 10.</p>
Respuesta correcta	B. 16.
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta

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

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	<p>En el texto que has oído se dice que cada pieza se mueve «a su manera»: ¿qué quiere decir esto?</p> <p>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.</p>
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	<p>¿Qué finalidad tiene el texto que acabas de escuchar?</p> <p>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</p>
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

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

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	<p>En el texto que has oído se dice que el juego «no va solo de ganar»: ¿qué quiere decir esto?</p> <p>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.</p>
Respuesta correcta	D. Ganar es el objetivo, pero hay otras cosas interesantes en el juego.
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta</p>

COMPRESIÓN 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. Movidado 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	<i>El león y el ratón</i>
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	<i>El león y el ratón</i>
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	<i>El león y el ratón</i>
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	<i>El león y el ratón</i>								
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: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Remy interrumpe el sueño del león</td> <td style="padding: 5px;">En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">El león agradece el gesto del pequeño ratón</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">El león se echa a descansar bajo un árbol</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">El león queda atrapado en una red</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	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	
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	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Remy interrumpe el sueño del león</td> <td style="padding: 5px;">En segundo lugar</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">El león agradece el gesto del pequeño ratón</td> <td style="padding: 5px;">Finalmente</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">El león se echa a descansar bajo un árbol</td> <td style="padding: 5px;">En primer lugar</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">El león queda atrapado en una red</td> <td style="padding: 5px;">A continuación</td> </tr> </table>	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
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	<i>El león y el ratón</i>
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	<i>El león y el ratón</i>
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	<i>Zoovilla 2025</i>
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Quién convoca el certamen de dibujo?</p> <p>A. Zoovilla B. El Ayuntamiento C. El Concejal de Cultura D. Una pintora de reconocido prestigio</p>
Respuesta correcta	B. El Ayuntamiento
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2401CE02
Título de la unidad de evaluación	<i>Zoovilla 2025</i>
Proceso cognitivo	Realizar inferencias directas
Indicador de logro	Infiere información del texto
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>En el año en que se celebra el certamen, ¿cuántos años cumplen los niños que se pueden presentar?</p> <p>A. 8 B. 9 C. 10 D. 12</p>
Respuesta correcta	A. 8
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2401CE03
Título de la unidad de evaluación	<i>Zoovilla 2025</i>
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	<i>Zoovilla 2025</i>
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	<i>Zoovilla 2025</i>
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	<i>Zoovilla 2025</i>
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	<i>Zoovilla 2025</i>
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Interpreta información de distintas fuentes
Contexto	Escolar
Enunciado	<p>¿Durante cuántos días se pueden presentar los dibujos para el certamen?</p> <p>A. 10 B. 11 C. 13 D. 15</p>
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	<i>Zoovilla 2025</i>
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	<p>Este texto se ha escrito para...</p> <p>A. explicar un hecho B. describir un suceso C. informar sobre un evento D. dar una opinión o punto de vista</p>
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

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

COMPRESIÓN ESCRITA

JAPÓN MILENARIO

Ofertas de viajes exóticos

www.viajesleyva.es

MENÚ

OFERTAS VUELOS + HOTEL VIAJES EXÓTICOS TRENES CRUCEROS ISLAS CONTACTO

VIAJES LEYVA

10% descuento si reservas en la web

Bellezas de Japón

A unas catorce horas de vuelo desde España se encuentra Japón, un país insular en el este de Asia. La visita a este inmenso país, lleno de contrastes, será una experiencia difícil de olvidar. Su extenso territorio ofrece todos los paisajes imaginables: entornos naturales con imponentes montañas como el monte Fuji, pequeños pueblos tradicionales rodeados de templos budistas o bulliciosos paisajes urbanos con rascacielos futuristas y modernos distritos comerciales como la ciudad de Osaka.

Japón es un lugar atractivo, con el irresistible encanto de una cultura milenaria que nos traslada a los antiguos templos orientales custodiados por los auténticos guerreros japoneses llamados samuráis. Y, aunque hoy Japón se ha convertido en un país moderno, todavía se mantienen vivas algunas tradiciones que hacen de la visita a este lugar algo inolvidable.

La capital de Japón es Tokio. Descubre sus barrios emblemáticos y su sofisticada gastronomía. Si viajas en primavera, parece obligado adentrarse en los jardines de HamaRikyu, en el centro de la ciudad, para admirar la floración de sus cerezos.

Kioto es otra de las ciudades que atrae a un mayor número de visitantes. Descubrir todos los rincones de este maravilloso lugar en unos pocos días puede ser un quebradero de cabeza ¡hay tanto por ver! Aquí encontrarás ríos pintorescos donde poder hacer un picnic, ejemplos de arquitectura tradicional y además, podrás alquilar un kimono real, la prenda japonesa tradicional por excelencia.

Déjate enamorar por la belleza de Japón y elige alguno de los circuitos que hemos diseñado especialmente para ti. ¡No deberías perdértelo! Más información sobre lugares de interés en la oficina de turismo japonesa: <http://www.turismoenjapon.org>

Consejos útiles

GEOGRAFÍA DEL PAÍS

MOVERTE EN JAPÓN

RUTAS EN BICICLETA

NATURALEZA

CONEXIONES AÉREAS CON ESPAÑA

GASTRONOMÍA JAPONESA

Código de ítem	D4PL2402CE01
Título de la unidad de evaluación	<i>Japón Milenario</i>
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el fin comunicativo de un texto
Contexto	Social
Enunciado	<p>¿Cuál es el objetivo de la página web que acabas de leer?</p> <p>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.</p>
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	<i>Japón Milenario</i>															
Proceso cognitivo	Localizar y obtener información															
Indicador de logro	Localiza información concreta del texto															
Contexto	Social															
Enunciado	<p>Lee las siguientes afirmaciones y señala si son verdaderas o falsas.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Japón es un país tradicional y moderno a la vez</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los jardines HamaRikyu están en Kioto</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El kimono japonés es un tipo de vestimenta reservada para personas nacidas en Japón</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>La palabra samurái designa a los guerreros del antiguo Japón</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	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		
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	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Lee con atención</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Japón es un país tradicional y moderno a la vez</td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los jardines HamaRikyu están en Kioto</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>El kimono japonés es un tipo de vestimenta reservada para personas nacidas en Japón</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>La palabra samurái designa a los guerreros del antiguo Japón</td> <td>X</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	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	
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	<i>Japón Milenario</i>
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	<i>Japón Milenario</i>
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	<p>Según el texto que has leído, ¿en qué ciudad japonesa puedes encontrar rascacielos futuristas?</p> <p>A. Kioto B. Tokio C. Osaka D. Japón</p>
Respuesta correcta	C. Osaka
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2402CE06
Título de la unidad de evaluación	<i>Japón Milenario</i>
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Contrasta información de distintas fuentes
Contexto	Social
Enunciado	<p>Observa las siguientes imágenes. Según el texto que acabas de leer, ¿cuál corresponde a Tokio?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>A</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>B</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>D</p>  </div> </div>
Respuesta correcta	C.
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

Código de ítem	D4PL2402CE07
Título de la unidad de evaluación	<i>Japón Milenario</i>
Proceso cognitivo	Integrar e interpretar ideas e informaciones
Indicador de logro	Deduce el significado de palabras por el contexto
Contexto	Social
Enunciado	<p>La expresión que aparece en el texto “un quebradero de cabeza” hace referencia a...</p> <p>A. un golpe. B. una rotura. C. una distracción. D. una preocupación.</p>
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	<i>Japón Milenario</i>
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Reflexiona sobre ideas, sentimientos o conceptos
Contexto	Social
Enunciado	<p>¿Cuál de las siguientes informaciones aparecerá en la sección “Consejos útiles para viajar a Japón?”</p> <p>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.</p>
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	<i>Japón Milenario</i>
Proceso cognitivo	Reflexionar y valorar contenidos e informaciones
Indicador de logro	Valora una información a través del lenguaje no verbal
Contexto	Social
Enunciado	<p>Fíjate en el recuadro amarillo con picos que aparece en el texto. ¿Por qué tiene ese color y esa forma?</p> <p>A. El color empleado queda bien con el fondo</p> <p>B. Proporciona variedad en las imágenes utilizadas</p> <p>C. Se utiliza para resaltar aspectos útiles del viaje a Japón</p> <p>D. Estrategia de venta para llamar la atención del consumidor</p>
Respuesta correcta	D. Estrategia de venta para llamar la atención del consumidor
Codificación de respuestas	<p>Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D)</p> <p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>

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 %			