



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN  
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

**inee**

Instituto Nacional  
de Evaluación  
Educativa



País		CC. AA.		N	Centro			Grupo		Alumno/a	

# EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO

## 2.º ESO

Prueba de competencias específicas de  
**Lengua Castellana y Literatura**

CURSO 2025-2026



# COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

## INSTRUCCIONES

En esta prueba tendrás que responder a preguntas relacionadas con distintas situaciones.

- Lee cada pregunta atentamente.
- Si no sabes contestar alguna pregunta, no pierdas tiempo y pasa a la siguiente.
- Algunas preguntas tienen cuatro posibles respuestas, pero solo una es correcta. Rodea la letra que está junto a ella.

Mira el ejemplo:

**¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.**

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

Si decides cambiar una respuesta, tacha con una X tu primera elección y rodea la respuesta correcta.

Mira este ejemplo: primero se eligió la respuesta A y luego la C.

**¿Cuántos meses tiene un año? Elige la respuesta correcta.**

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

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

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

	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses	X	
Un año tiene 17 meses		

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

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

Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.		
	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses	X	
Un año tiene 17 meses	<del>X</del>	X

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

¿Cuántos meses tiene un año?

Un año tiene  meses

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

¿Cuántos meses tiene un año?

12

Un año tiene  ~~12~~ meses

**¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!**

# Un robot muy complicado

Este ejercicio consiste en leer, escuchar y contestar preguntas:



Lee las  
preguntas



Escucha el  
audio



Contesta las  
preguntas



Escucha el  
audio



Repasa las  
respuestas



1. ¿Para qué tiene que salir el capitán del Mercurio III?

- A. Para reponer oxígeno
- B. Para reparar un motor
- C. Para descansar un rato
- D. Para observar con calma el universo

D2SL2501CO02

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

	<b>Verdadero</b>	<b>Falso</b>
El ordenador central cree que jugar al ajedrez es difícil		
El capitán cree que el ordenador central hace cosas difíciles		
El ordenador central cree que él solo hace cosas fáciles		

D2SL2501CO03

**3. ¿Cuánto tiempo de oxígeno le queda al capitán al salir de la nave Mercurio III?**

- A. Casi una hora
- B. Justo una hora
- C. Más de una hora
- D. Solo diecinueve minutos

D2SL2501CO04

**4. Ordena los hechos que has escuchado usando estas palabras:**

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

El ordenador central despierta al capitán	
El capitán informa de una avería en la nave	
El capitán contempla la belleza del cosmos	<b>En segundo lugar</b>
El capitán admite que el ordenador central puede hacer cosas difíciles	

D2SL2501CO05

**5. ¿Qué tipo de texto predomina en el audio que has escuchado?**

- A. Diálogo
- B. Narración
- C. Descripción
- D. Argumentación

D2SL2501CO06

**6.** ¿Qué significa el adjetivo «respondón» en el audio que has escuchado?

- A. Que da respuestas muy largas
- B. Que responde irrespetuosamente
- C. Que le gusta responder preguntas
- D. Que responde con mucha educación

D2SL2501CO07

**7.** ¿Qué teme el capitán cuando despierta?

- A. Que no le quede suficiente oxígeno
- B. Que no le quede más combustible al Mercurio III
- C. Que el ordenador central haya reparado el motor
- D. Que no le dé tiempo a contemplar la belleza del cosmos

D2SL2501CO08

**8.** Cuando la voz de mujer le pregunta al capitán qué tal está, este responde: «Podría estar mejor». Con ello quiere decir...

- A. que algo no va bien
- B. que está muy bien, mejor imposible
- C. que todo va mal, pero puede mejorar
- D. que todo va bien, pero puede empeorar

D2SL2501CO09

**9.** ¿Qué busca el capitán cuando dice que el ordenador central «hace cosas difíciles, difícilísimas, hiper-mega-difíciles»?

- A. Convencer rápidamente al ordenador central
- B. Confundir al ordenador usando palabras difíciles
- C. Demostrar que él es más hábil usando el lenguaje
- D. Hacer un chiste para que el ordenador central se ría

D2SL2501CO10

**10.** Fíjate en el título del audio, *Un robot muy complicado*: ¿por qué es un título apropiado?

	Verdadero	Falso
Porque el robot se equivoca continuamente		
Porque el robot protagonista no acepta lo que otros personajes dicen de él		
Porque se trata de un robot con una estructura muy simple, pero eficaz		

D2SL2501CO11

**11.** ¿Por qué el capitán le pregunta al ordenador central si se ha vuelto loco?

- A. Porque lo que dice el ordenador le parece genial
- B. Porque el ordenador dice palabras incomprensibles
- C. Porque no le da una información que antes sí le daba
- D. Porque el ordenador quiere ser el nuevo capitán de la nave

D2SL2501CO12

**12.** Cuando el capitán sale del Mercurio III, contempla el universo que tiene delante. ¿Para qué lo describe el autor del texto de manera tan poética?

	Verdadero	Falso
Para demostrar que se puede ser un astronauta y a la vez ser algo poeta		
Para justificar que, distraído con el bello paisaje, el capitán se quede dormido		
Para que la persona que oiga la historia comprenda la importancia de los viajes espaciales		

# Malos humos

Ministerio de Sanidad

## CIGARRILLO ELECTRÓNICO

### INFORMACIÓN SANITARIA Y NORMATIVA APLICABLE

#### Cigarrillo electrónico ¿QUÉ ES?

Es un **dispositivo electrónico** utilizado para inhalar un vapor que **habitualmente contiene nicotina**. El vapor procede de un líquido con diversos sabores. Pueden ser recargables o de un solo uso. Tiene distintas formas

**NO** contiene tabaco.  
**NO** es una alternativa saludable.  
**NO** es vapor de agua.  
**EMITE** aerosol.

vapor  
aerosol

#### EFFECTOS en la salud

**No es inocuo para quien consume ni para las personas de alrededor.**

- El aerosol contiene sustancias tóxicas, algunas pueden generar cáncer.
- Tiene efectos en las vías respiratorias pudiendo ocasionar diferentes patologías.

**No está demostrado que sea menos nocivo que el tabaco o que ayude a dejarlo.**

- Generalmente tiene nicotina. Es una sustancia tóxica y nociva.

**Impacto negativo en población joven.**

- Es un producto llamativo para jóvenes.
- En muchos casos su uso precede al consumo de tabaco y/o cannabis.

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE SANIDAD

[https://www.sanidad.gob.es/areas/promocionPrevencion/tabaco/ciudadania/docs/Infografia\\_Cigarrilloelectronico.pdf](https://www.sanidad.gob.es/areas/promocionPrevencion/tabaco/ciudadania/docs/Infografia_Cigarrilloelectronico.pdf) (adaptación)

13. Según la infografía, los cigarrillos electrónicos...

- A. son de un solo uso
- B. pueden ser de un solo uso o de más usos
- C. son de varios usos si tienen líquido de varios colores
- D. a diferencia del cigarrillo tradicional, son de varios usos

14. ¿Qué información del cigarrillo electrónico da esta imagen?

- A. Que despeja la respiración
- B. Que es bueno para el corazón
- C. Que tiene sustancias tóxicas para el cuerpo
- D. Que el cuerpo humano tiene defensas para anular cualquier toxicidad



D2SL2502CE03

15. **¿Qué tipo de texto predomina en esta infografía?**

- A. La narración
- B. La descripción porque tiene imágenes
- C. Una mezcla de narración y de descripción
- D. La exposición porque transmite una serie de datos

D2SL2502CE04

16. **¿En qué parte del texto aparece la información esencial?**

	Verdadero	Falso
En el título, con letras en gran tamaño		
En el centro, donde explica qué es y los efectos que tiene sobre la salud		
Al final, en la franja amarilla		

D2SL2502CE05

17. **¿Por qué es importante que se afirme que el cigarrillo electrónico «emite aerosol»?**

- A. Porque da olor al cigarrillo
- B. Porque es peligroso para la salud
- C. Porque aerosol significa vapor de agua
- D. Porque es un componente del cigarrillo electrónico

D2SL2502CE06

18. **¿Qué significa «inocuo» en el texto?**

- A. Que es inofensivo
- B. Que no tiene sabor
- C. Que está en todas partes
- D. Que no tiene un color definido

D2SL2502CE07

19. **¿Cuál es la intención del emisor de esta infografía?**

- A. Explicar qué es un cigarrillo electrónico
- B. Distinguir entre tabaco y cigarrillo electrónico
- C. Presentar los diferentes tipos de cigarrillos que hay
- D. Señalar los riesgos para la salud del cigarrillo electrónico

D2SL2502CE08

20. **¿Por qué nos podemos fiar de la información de la infografía?**

- A. Porque está muy bien organizada
- B. Porque las imágenes son muy claras y atractivas
- C. Porque las imágenes tienen relación con el texto
- D. Porque el responsable es el Ministerio de Sanidad

## Arenas movedizas

En este artículo de nuestra revista digital *Excursiones científicas* abordamos hoy el tema de las arenas movedizas.

Aunque las hayamos visto sobre todo en las películas, es posible que alguna vez nos encontremos con arenas movedizas en la vida real. ¿Dónde? En algunas playas, en las selvas, en los pantanos...

¿Cómo son? Hay variedad de arenas movedizas: unas son más densas que otras; las hay más grandes y más pequeñas; y, también, más o menos profundas (en general, no suelen tener más de un metro y medio de profundidad y es fácil flotar en ellas).

No obstante, y por si alguna vez, **inadvertidamente**, metemos la pierna donde no debemos, vamos a dar aquí unos consejos que nos pueden librar de pasar un susto en alguna excursión...

1. No ponerse nervioso. Hay que controlar la respiración, serenarse y examinar las circunstancias.
2. No mover alocadamente los brazos y las piernas, porque agitar las arenas puede provocar un mayor hundimiento del cuerpo.
3. Si es posible, hay que liberarse de cualquier peso añadido que llevemos (una mochila, una bolsa, o incluso unas botas, si son muy pesadas). Así será más difícil que nos hundamos.
4. Tumbarse boca arriba: cuanta más parte de nuestro cuerpo esté en contacto con la superficie de las arenas, mejor flotaremos.
5. Finalmente, si nadie nos puede ayudar desde fuera, hay que intentar salir de las arenas movedizas. Busquemos algo a lo que agarrarnos y, si no hay nada, nos debemos mover muy lentamente hacia la parte que veamos más consistente.



Consejo «de propina»: cuando ya hayas salido y estés sano y salvo..., no dejes de contarle a tus amistades: ¡es una aventura digna de ser relatada!

*Felipe Lorenzo Alsina* (investigador principal del Departamento de Geología de la Universidad Científica de Cantabria)

Para más información y lecturas sobre el tema: [www.Whatisreallyquicksand?univbon.org](http://www.Whatisreallyquicksand?univbon.org);  
[www.lasarenas movedizasensuentorno.org](http://www.lasarenasmovedizasensuentorno.org); [www.espaciosdeaventura.blogspot.com](http://www.espaciosdeaventura.blogspot.com)

D2SL2503CE01

**21.** En general, ¿qué profundidad suelen tener las arenas movedizas?

- A. Superan siempre el metro y medio
- B. No suelen superar el metro y medio
- C. Varios metros: por eso pueden ser peligrosas
- D. Diferentes medidas, pero nunca menos de un par de metros

D2SL2503CE02

**22.** ¿Qué predomina en el texto que has leído?

- A. La narración de aventuras
- B. La exposición de una información
- C. La expresión de sentimientos de aventura
- D. La argumentación: se aconseja no caminar por ciertas zonas

D2SL2503CE03

**23.** ¿Por qué palabra o palabras sustituirías «inadvertidamente», para que mantuviera el sentido que tiene en el texto?

- A. Alocadamente
- B. Relajadamente
- C. Sin darte cuenta
- D. Tomando precauciones

D2SL2503CE04

**24.** Si caemos en arenas movedizas:

	Verdadero	Falso
En algún momento hay que pedir ayuda		
Sencillamente, hay que nadar con energía hacia una salida		
Hay que estar tranquilo siempre, es difícil hundirse si se actúa con calma		

D2SL2503CE05

**25.** Selecciona una de estas opciones relacionada con el contenido del texto:

- A. Describe científicamente las arenas movedizas
- B. Enseña a entrar sin peligro en arenas movedizas
- C. Explica los errores de los personajes de las películas al caer en arenas movedizas
- D. Nos aconseja sobre qué debemos hacer y qué no en caso de caer en arenas movedizas

D2SL2503CE06

**26.** Ordena los pasos que, según el texto, tienes que seguir en caso de caer en arenas movedizas:

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

Tumbarse boca arriba	
Observar con tranquilidad la situación	
Buscar algo a lo que agarrarse	
Liberarse de objetos pesados	<b>En segundo lugar</b>

D2SL2503CE07

**27.** Señala si son verdaderas o falsas estas reflexiones sobre el texto:

	Verdadero	Falso
Los consejos aparecen en una revista digital y, por eso, no son fiables		
Esta información es de fiar porque su autor es un investigador universitario		
Esta información es fiable porque aparecen enlaces para ampliar la información		

**Pasa a la página siguiente**



# El color de tu habitación

BiEnVeNiDoS aL **BLOG DE LAS MIL COSAS**: una curiosidad cada día

Hoy en nuestro blog te ofrecemos cuatro pasos para darle colorido a tu habitación:

## Paso 1. ¿Qué ambiente va con mi personalidad?

Lo primero: ¿qué te gustaría sentir al entrar en tu habitación?, ¿hay un ambiente que vaya mejor con tu personalidad y carácter? Si buscas un ambiente sobrio y contenido, el blanco y el negro son tus colores. O tal vez prefieres colores cálidos, como los rojos o amarillos, que recuerden un atardecer. Si es la playa tu paisaje favorito, su recreación se consigue con marrones claros, beis, blanco y diferentes sombras de azul.

## Paso 2. Sigue la regla 60-30-10

Esta regla hace referencia a las cantidades de cada color: porque no todos los colores tienen la misma presencia. El color principal debe usarse aproximadamente en el 60 % de la habitación, sobre todo en las paredes. El segundo color de la combinación debe usarse en un 30 %, en partes más pequeñas de la estancia como las alfombras, los muebles o el techo. El restante 10 % se reserva para el color de los accesorios y de los muebles más pequeños: para **estos detalles** son frecuentes el cobre, el acero, el dorado, el platino...



## Paso 3. Busca inspiración e ideas

Antes de hacer tu diseño, visita espacios exteriores y paisajes diferentes, en la ciudad y en el campo. A veces los edificios o los espacios naturales nos pueden sugerir colores con tonos de piedra, de arena, de distintos tipos de mármol... Si te gusta la historia, puedes recurrir a las tradiciones históricas de decoración en busca de inspiración. Fíjate en esos modelos históricos y quizá te **des de bruces** con el esquema ideal de tu habitación.

## Paso 4. La luz y los detalles también cuentan

La cantidad de luz que entre en tu habitación puede hacer resaltar más unos colores que otros. La creación de una atmósfera es cuestión de luz y color, y los dos tienen que ir en armonía. También los detalles de color en objetos de la habitación deben ser tenidos en cuenta: el color de un edredón, de la puerta, de la mesa, de las cortinas...

D2SL2504CE01

## 28. ¿Cuál es la idea principal del texto?

- A. Las tradiciones históricas sirven de inspiración en la decoración
- B. Se necesita ser un experto para elegir los colores apropiados de una habitación
- C. Los colores primarios deben cubrir al menos el 60 % de la superficie de tu habitación
- D. Siguiendo los pasos que aquí se ofrecen, puedes armonizar los colores de tu habitación

D2SL2504CE02

## 29. Según el texto que has leído, ¿en qué te puedes inspirar para seleccionar los colores?

- A. En el paisaje, en la publicidad y en el cine
- B. En la naturaleza, en la ciudad y en la historia
- C. En el cine, en el paisaje de la ciudad y en la literatura
- D. En las tiendas, en catálogos y en las revistas de moda

D2SL2504CE03

## 30. ¿Qué tanto por ciento de color se debe emplear para los muebles pequeños de una habitación?

- A. Un 10 %
- B. Un 30 %
- C. Un 50 %
- D. Un 60 %

D2SL2504CE04

## 31. Ordena los pasos que, según el texto, tienes que seguir para dar color a tu habitación:

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

Atiende a la luz y a los detalles de color	
Inspírate en diferentes paisajes	
Distribuye la cantidad de los distintos colores	<b>En segundo lugar</b>
Reflexiona sobre cuáles son tus preferencias para el color de tu habitación	

D2SL2504CE05

**32. ¿Cuál es la finalidad del texto que acabas de leer?**

- A. Indicar a los lectores cómo combinar los colores
- B. Dirigir los pasos de los decoradores profesionales
- C. Vender el mobiliario de un fabricante dormitorios
- D. Hablar de cómo ambientar con luz y color una habitación

D2SL2504CE06

**33. En el «Paso 2» del texto se dice: «para estos detalles son frecuentes...»: ¿a qué se refiere con «estos detalles»?**

- A. A cualquier detalle en general
- B. A muebles como la cama o un armario
- C. A pequeñas pinceladas de pintura en muebles
- D. A los accesorios y a los muebles más pequeños

D2SL2504CE07

**34. ¿Qué significa «darse de bruces» en el texto?**

- A. Golpearse con algo en la cara
- B. Chocarse de frente con alguien
- C. Encontrarse de repente con un amigo
- D. Encontrar de pronto algo que se busca

D2SL2504CE08

**35. ¿Qué se puede deducir de la decoración de una habitación?**

- A. Que vive en ella un artista
- B. Los lugares que el dueño ha visitado
- C. La profesión del dueño de la habitación
- D. La personalidad y los gustos del que vive en ella

D2SL2504CE09

**36. ¿Por qué el texto está en 2.ª persona, hablando de «tú» al lector?**

	Verdadero	Falso
Porque hace más fáciles de entender los conceptos e ideas		
Porque la 2.ª persona se usa siempre en textos expositivos		
Porque el consejo se personaliza y es más atractivo para el lector		

**Pasa a la página siguiente**



# EXPRESIÓN ESCRITA

## INSTRUCCIONES

En esta actividad vas a escribir un texto.

Antes de escribir, ten en cuenta las siguientes indicaciones:

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

**¡Estamos deseando leerte!**



## ¡Nos vamos de viaje!

Me llamo Ismael y tengo 14 años. Un día, la profesora de dibujo nos habló de un concurso de pintura. Consistía en pintar el lugar donde te gustaría pasar unas vacaciones inolvidables. A mí me encanta dibujar y en una semana tenía mi dibujo preparado. ¡Me quedó genial y conseguí el primer premio!

Ahora, el profesor de lengua nos ha propuesto otro concurso relacionado con los viajes y, por supuesto, voy a participar: ¿lo intentas tú también?

Te explico, debes escribir sobre el viaje de tus sueños. Para ello, puedes contestar a las preguntas que aparecen en la imagen: ¿con quién irías?, ¿a dónde irías?, ¿cuánto tiempo irías?, ¿qué te llevarías?, ¿por qué te llevarías eso? o a cualquier pregunta que se te ocurra.

Lo importante es que cuentes cómo sería ese viaje tan especial.

¡Enhorabuena!

1.º Premio

¿El viaje de tu sueños! ¿A dónde te gustaría ir?  
¿A una isla? ¿A la montaña? ¿A una gran ciudad?

¿Con quién irías?

¿Cuánto tiempo irías?

¿Qué te llevarías?

¿Por qué?

