



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  
Matemáticas

CURSO 2023-2024



## Introducción

Esta *Guía de codificación* complementa la prueba de evaluación de las competencias específicas de Matemáticas que desde el Instituto Nacional de Evaluación Educativa del MEFD se ha elaborado para la aplicación de la Evaluación de diagnóstico de Educación Primaria, recogida en el artículo 21 de la Ley educativa, facilitada además a las comunidades autónomas que la han solicitado. Esta prueba la realizan todos nuestros alumnos y alumnas que cursan 4.º EP, y permite la elaboración de un informe individual en un importante momento de su vida académica, justo antes de iniciar los cursos finales de etapa. Esta evaluación, cuya función es informativa, formativa y orientadora para los centros educativos, el profesorado, el alumnado, las familias y el conjunto de la comunidad educativa, presenta unidades evaluativas (estímulos e ítems) que se han diseñado a partir de un marco de evaluación común (documento técnico que explica, entre otras cuestiones, qué se va a evaluar y cómo) elaborado gracias al trabajo conjunto desarrollado por el personal técnico de las comunidades autónomas y del MEFP, así como por expertos en evaluación.

En este marco de evaluación se han tomado como referencia las competencias específicas de área o materia, a partir de las cuales se han diseñado las unidades que aparecen en esta guía que busca medir, a través de un proceso de codificación y el posterior análisis de estos datos, la competencia Matemática de 4.º EP, en varios niveles de complejidad y en diferentes contextos.

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





Evaluación de 4.º Educación Primaria Curso 2023-2024

**Guía de codificación completa**

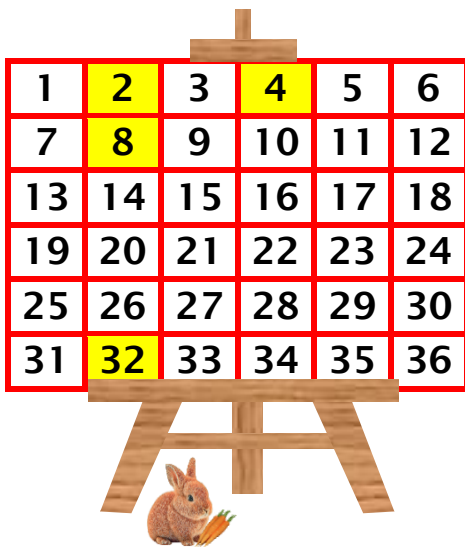
Competencia en Matemáticas




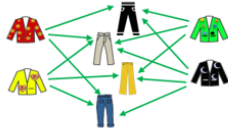

ÍNDICE

Matemagia.....	6
Recreos activos e inclusivos.....	17
Un día en la ludoteca.....	28
Matriz de especificaciones .....	40

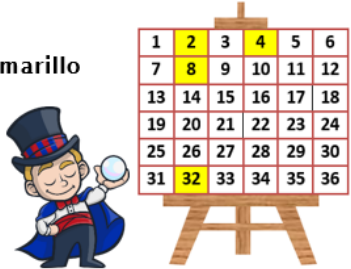
# Matemagia

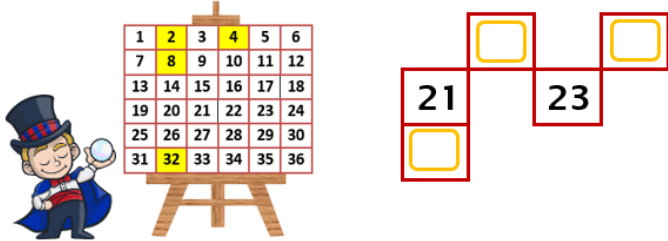
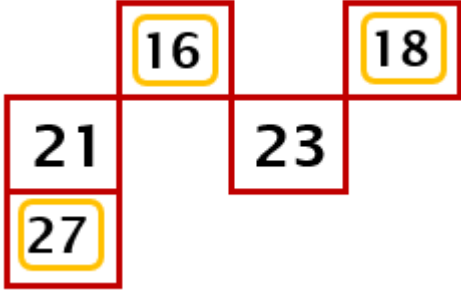
Eva y muchos de sus amigos y amigas van a ir un espectáculo de magia en el que las matemáticas van a tener un papel fundamental en los trucos.





Código de ítem	D4PM230101																	
<b>Matemagia</b>																		
Eje fundamental	Resolución de problemas																	
Indicador de logro	Emplea representaciones matemáticas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.																	
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3															
Sentido matemático	Estocástico																	
Contexto	Social																	
Enunciado	<p>                  El mago tiene varias chaquetas y pantalones para combinar y lucir en sus trucos. ¿Cuántos trajes diferentes puede lucir combinando las chaquetas y los pantalones del perchero?                  Señala la única representación adecuada para calcular la solución.             </p> <p>                 A.                  B.  </p> <p>                 C. <table border="1" data-bbox="641 1220 912 1332"> <thead> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Chaquetas</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pantalones</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>                 D.  </p>				1	2	3	4	Chaquetas					Pantalones				
	1	2	3	4														
Chaquetas																		
Pantalones																		
Respuesta correcta	<p>B. </p>																	
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta																	

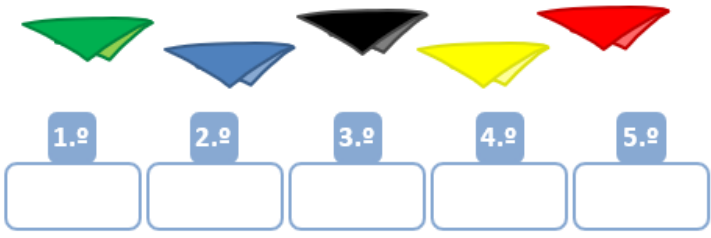




Código de ítem	D4PM230102		
<b>Matemagia</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>Observa con atención el tablero. Los números coloreados de amarillo siguen un patrón.</p> <p>¿Qué número falta colorear de amarillo para que la secuencia esté completa?</p> <p>A. 10 B. 16 C. 26 D. 34</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	D4Pm230103		
<b>Matemagia</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Ordena los procesos de un algoritmo de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>El tablero de los números se ha caído y se ha separado en varias piezas. <b>Observa con atención el tablero y completa los números que faltan en estas piezas:</b></p> 		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco                  Código 1: respuesta correcta                  Código 0: cualquier otra respuesta</p>		


Código de ítem	D4Pm230104								
<b>Matemagia</b>									
Eje fundamental	Comunicación y representación								
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana.								
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3						
Sentido matemático	Estocástico								
Contexto	Escolar								
Enunciado	<p>El mago lanza dos dados sobre la mesa y anota los números que han salido en la cara de arriba y su suma.</p>  <p><b>Clasifica las siguientes opciones,</b> relacionadas con el lanzamiento de los dos dados y con la suma que ha calculado el mago.</p> <p>Opción 1: Lanzar dos dados y que la suma sea 13</p> <p>Opción 2: Lanzar dos dados y que la suma sea 7</p> <p>Opción 3: Lanzar dos dados y obtener dos números entre el 1 y el 6 (ambos incluidos)</p> <p>Para ello, <b>escribe el número de la opción</b> en la siguiente tabla en el lugar que corresponda.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Opción segura</th> <th>Opción posible</th> <th>Opción imposible</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Opción segura	Opción posible	Opción imposible			
Opción segura	Opción posible	Opción imposible							
Respuesta correcta	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Opción segura</th> <th>Opción posible</th> <th>Opción imposible</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lanzar dos dados y obtener dos números incluyendo el 1 y el</td> <td>Lanzar dos dados y que la suma sea 7</td> <td>Lanzar dos dados y que la suma sea 13</td> </tr> </tbody> </table>			Opción segura	Opción posible	Opción imposible	Lanzar dos dados y obtener dos números incluyendo el 1 y el	Lanzar dos dados y que la suma sea 7	Lanzar dos dados y que la suma sea 13
Opción segura	Opción posible	Opción imposible							
Lanzar dos dados y obtener dos números incluyendo el 1 y el	Lanzar dos dados y que la suma sea 7	Lanzar dos dados y que la suma sea 13							
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco                  Código 1: respuesta correcta                  Código 0: cualquier otra respuesta</p>								

Código de ítem	D4PM230105		
<b>Magia</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Personal		
Enunciado	<p>Ahora el truco consiste en tirar dados y adivinar el número que está en la cara opuesta del dado, es decir, <u>el número que está oculto, justo en la cara que toca la mesa</u>. Para poder averiguarlo hay que tener en cuenta que <b>en un dado las caras opuestas siempre suman 7</b>.</p> <p>El mago lanza 3 dados sobre la mesa, y estos son los números que salen en las caras de arriba:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Cuánto suman las caras opuestas de estos 3 dados? Haz la suma mentalmente, como un verdadero mago.</p> <p>A. 12</p> <p>B. 13</p> <p>C. 14</p> <p>D. 15</p>		
Respuesta correcta	B. 13		
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	D4PM230106		
<b>Matemagia</b>			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Realiza conexiones entre diferentes saberes matemáticos.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>En el siguiente truco el mago cierra la mano izquierda, y con la mano derecha introduce cinco pañuelos de color: azul, verde, rojo, negro y amarillo, empujándolos bien para que no se vean. Da unos toques con su varita mágica y comienza a tirar de la punta de uno de ellos y van saliendo en cadena anudados uno a otro.</p> <p>Sigue las siguientes pistas para averiguar el orden en el que salen los pañuelos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El rojo sale justo detrás del azul</li> <li>- El amarillo sale entre el verde y el rojo</li> <li>- El negro no es el último</li> </ul> <p><b>Escribe el color del pañuelo en la posición correspondiente para indicar el orden en el que salen:</b></p> 		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco                  Código 1: respuesta correcta                  Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

Código de ítem	D4PM230107		
<b>Matemagia</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>El mago le pide a un voluntario o voluntaria del público que piense un número de cuatro cifras. Sale Omar de voluntario y el número que ha pensado es el 2536. El mago trata de adivinar cuál es la aproximación a la decena más cercana al que ha pensado Omar. <b>¿Cuál es la respuesta correcta?</b></p> <p>A. 2530</p> <p>B. 2540</p> <p>C. 2500</p> <p>D. 2600</p> 		
Respuesta correcta	B. 2540		
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	D4PM230108		
<b>Matemagia</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>El mago quiere hacer el siguiente truco contigo y te da las siguientes instrucciones que tienes que seguir paso a paso:</p> <p>1.º paso: Piensa un número                  2.º paso: Súmale 8                  3.º paso: Réstale 3 al resultado                  4.º paso: Ahora suma 31 al resultado                  5.º paso: Resta el número que pensaste al principio                  6.º paso: Dividelo entre 6                  7.º paso: Y ahora multiplica el resultado por 3</p> <p>Antes de que digas nada, escucha lo que dice el mago:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Tiene razón el mago? ¿Por qué?</p> <p>A. No, porque con el número que he pensado el resultado no es 18                  B. No, porque si pienso el número 13 en el tercer paso ya me da 18                  C. Sí, porque el resultado siempre es 18 con cualquier número que piense                  D. Sí, pero solo si el número que pienso es menor que 18</p>		
Respuesta correcta	C. Sí, porque el resultado siempre es 18 con cualquier número que piense		
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	D4PM230109		
<b>Matemagia</b>			
Eje fundamental	Conexiones		
Indicador de logro	Emplea conexiones entre diferentes saberes matemáticos.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>Ahora el mago anota 4 números diferentes, cada uno en una tarjeta. Pide 4 voluntarios o voluntarias del público y salen Amina, Riad, Maher y Zaira. Luego, el mago dobla las tarjetas, las introduce en su sombrero y les pide que cojan una tarjeta cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El número que le ha tocado a Amina es mayor que el de Riad</li> <li>• El número de Maher es mayor que el de Riad y menor que el de Zaira</li> <li>• El número de Maher es mayor que el de Amina</li> </ul>  <p>Por tanto, <b>el número menor le ha tocado a...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Amina</li> <li>B. Maher</li> <li>C. Riad</li> <li>D. Zaira</li> </ul>		
Respuesta correcta	C. Riad		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		



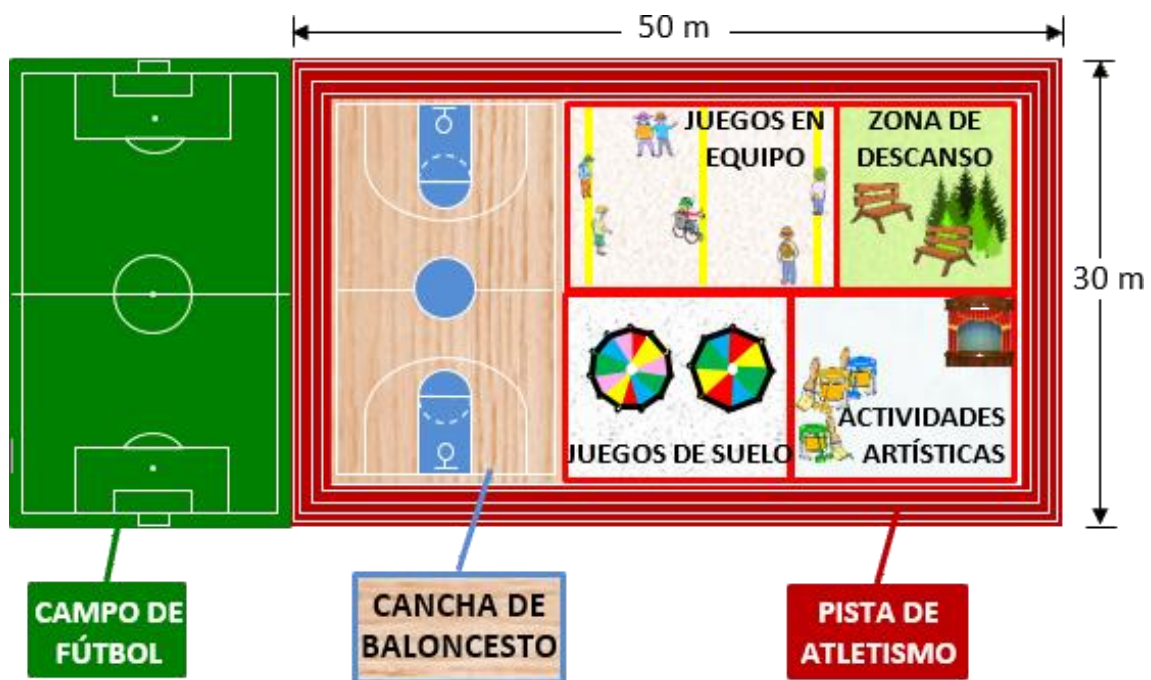
Código de ítem	D4PM230110		
<b>Matemagia</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Interpreta la solución de un problema en el contexto real en el que se plantea.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>En el siguiente escenario el mago plantea esta situación:  <i>“Se abre el telón y aparecen 55 zanahorias y 12 conejos. Se cierra el telón y cuando se vuelve a abrir siguen los 12 conejos, pero solo quedan 7 zanahorias”.</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>¿Qué pregunta hay que hacer en este problema para que el resultado sea “7 zanahorias”?</b></p> <p>A. ¿Cuántas zanahorias, en total, se han comido entre todos los conejos?</p> <p>B. ¿Cuántos conejos más que zanahorias quedan?</p> <p>C. ¿Cuántas zanahorias se ha comido cada conejo?</p> <p>D. ¿Cuántas zanahorias sobran si cada conejo se comió 4?</p>		
Respuesta correcta	D. ¿Cuántas zanahorias sobran si cada conejo se comió 4?		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

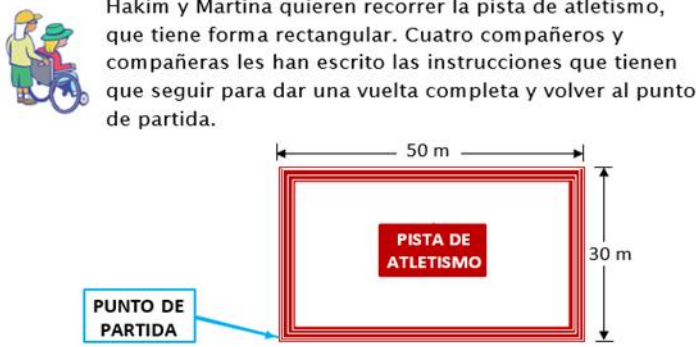
# Recreos activos e inclusivos

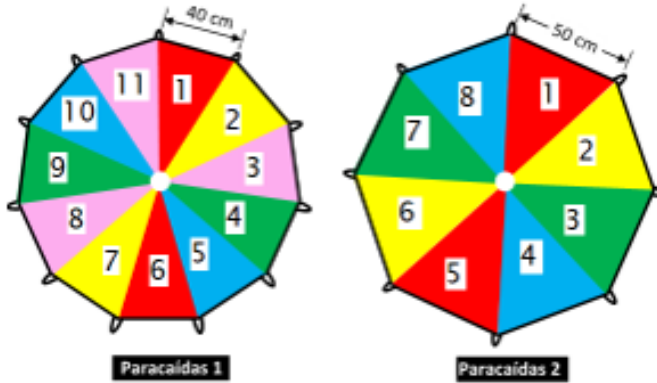
En el colegio de Camila y Josechu han reformado el patio para que puedan realizarse actividades que se adapten a todos los gustos y nadie se quede sin jugar.

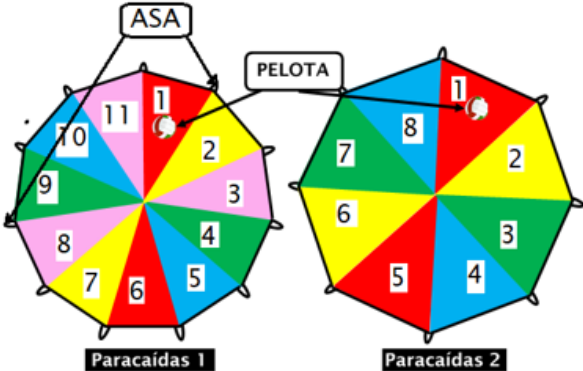


Han dividido el patio en varias zonas, como se observa en la imagen:






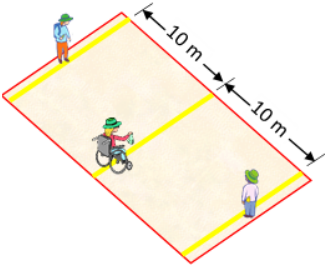
Código de ítem	D4PM230201		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Detecta errores en los algoritmos.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>Hakim y Martina quieren recorrer la pista de atletismo, que tiene forma rectangular. Cuatro compañeros y compañeras les han escrito las instrucciones que tienen que seguir para dar una vuelta completa y volver al punto de partida.</p>  <p>¿Cuál de las siguientes instrucciones es la correcta?</p> <p><b>A. REPETIR 4 VECES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Adelantar 30 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> <li>&gt; Adelantar 50 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> </ul> <p><b>B. REPETIR 4 VECES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Adelantar 50 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> <li>&gt; Adelantar 30 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> </ul> <p><b>C. REPETIR 2 VECES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Adelantar 30 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> <li>&gt; Adelantar 50 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> </ul> <p><b>D. REPETIR 2 VECES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Adelantar 50 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> <li>&gt; Adelantar 30 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> </ul>		
Respuesta correcta	<p><b>D. REPETIR 2 VECES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Adelantar 50 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> <li>&gt; Adelantar 30 metros</li> <li>&gt; Girar a la izquierda</li> </ul>		
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>		

Código de ítem	D4PM230202		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Interpreta un procedimiento matemático de forma verbal o gráfica.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>En la zona de juegos de suelo, disponen de dos paracaídas para juegos cooperativos.</p>  <p>Observa los dos paracaídas. Queremos rodear el paracaídas a través de las asas con una cuerda. ¿Para qué paracaídas necesitamos más cuerda? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. El paracaídas 1, porque tiene más lados que el paracaídas 2</li> <li>B. El paracaídas 2, porque la longitud de su lado es mayor que el del paracaídas 1</li> <li>C. El paracaídas 1, porque la suma de las longitudes de sus lados es mayor que la del paracaídas 2</li> <li>D. El paracaídas 2, porque sus triángulos son más grandes que los del paracaídas 1</li> </ul>		
Respuesta correcta	C. El paracaídas 1, porque la suma de las longitudes de sus lados es mayor que la del paracaídas 2.		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		


Código de ítem	D4PM230203		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Utiliza el vocabulario y el lenguaje matemático de forma adecuada.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>Con los paracaídas extendidos en el suelo, ponen un balón en el centro de cada uno. Después, los sujetan por las asas, los levantan hacia arriba haciendo saltar los balones y los vuelven a extender en el suelo para que los balones caigan sobre ellos.</p>  <p>¿En cuál de los dos paracaídas es <b>más probable</b> que el balón caiga sobre un triángulo rojo?</p> <p>A. En el paracaídas 1, porque tiene muchos más triángulos de colores que el paracaídas 2</p> <p>B. Es igual de probable en los dos paracaídas, porque los dos tienen dos triángulos de color rojo</p> <p>C. En el paracaídas 2, porque sus dos triángulos rojos ocupan más superficie del paracaídas que los dos triángulos rojos del paracaídas 1</p> <p>D. Es imposible que los balones caigan sobre los triángulos rojos porque en los dos paracaídas hay muchos más triángulos que no son de color rojo</p>		
Respuesta correcta	C. En el paracaídas 2, porque sus dos triángulos rojos ocupan más superficie del paracaídas que los dos triángulos rojos del paracaídas 1.		
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	D4Pm230204																																						
<b>Recreos activos e inclusivos</b>																																							
Eje fundamental	Conexiones																																						
Indicador de logro	Formula la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana.																																						
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3																																				
Sentido matemático	De la medida																																						
Contexto	Social																																						
Enunciado	<p>Un grupo de alumnos y alumnas de 4.º A van a jugar un partido de fútbol y otro grupo de 4.º B jugará al baloncesto.</p> <p>En las siguientes tablas puedes ver la duración de los tiempos y los descansos en el fútbol y el baloncesto.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #008000; color: white;"> <th colspan="2">FÚTBOL </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #008000; color: white;">1.º TIEMPO</td> <td style="background-color: #008000; color: white;">45 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #008000; color: white;">Descanso</td> <td style="background-color: #008000; color: white;">15 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #008000; color: white;">2.º TIEMPO</td> <td style="background-color: #008000; color: white;">45 min.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #f4a460;"> <th colspan="2">BALONCESTO </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">1.º CUARTO</td> <td style="background-color: #f4a460;">10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">Descanso</td> <td style="background-color: #f4a460;">2 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">2.º CUARTO</td> <td style="background-color: #f4a460;">10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">Descanso</td> <td style="background-color: #f4a460;">10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">3.º CUARTO</td> <td style="background-color: #f4a460;">10 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">Descanso</td> <td style="background-color: #f4a460;">2 min.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f4a460;">4.º CUARTO</td> <td style="background-color: #f4a460;">10 min.</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>Teniendo en cuenta los tiempos de las tablas anteriores, <b>indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #fff2cc;"> <th>Afirmaciones</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si los dos partidos empiezan a la vez, el partido de baloncesto acabará antes que el partido de fútbol</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>En el tiempo que dura un partido de fútbol se pueden jugar dos partidos de baloncesto</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Los descansos del partido de baloncesto duran, en total, más que el de fútbol</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			FÚTBOL		1.º TIEMPO	45 min.	Descanso	15 min.	2.º TIEMPO	45 min.	BALONCESTO		1.º CUARTO	10 min.	Descanso	2 min.	2.º CUARTO	10 min.	Descanso	10 min.	3.º CUARTO	10 min.	Descanso	2 min.	4.º CUARTO	10 min.	Afirmaciones	Verdadero	Falso	Si los dos partidos empiezan a la vez, el partido de baloncesto acabará antes que el partido de fútbol			En el tiempo que dura un partido de fútbol se pueden jugar dos partidos de baloncesto			Los descansos del partido de baloncesto duran, en total, más que el de fútbol		
FÚTBOL																																							
1.º TIEMPO	45 min.																																						
Descanso	15 min.																																						
2.º TIEMPO	45 min.																																						
BALONCESTO																																							
1.º CUARTO	10 min.																																						
Descanso	2 min.																																						
2.º CUARTO	10 min.																																						
Descanso	10 min.																																						
3.º CUARTO	10 min.																																						
Descanso	2 min.																																						
4.º CUARTO	10 min.																																						
Afirmaciones	Verdadero	Falso																																					
Si los dos partidos empiezan a la vez, el partido de baloncesto acabará antes que el partido de fútbol																																							
En el tiempo que dura un partido de fútbol se pueden jugar dos partidos de baloncesto																																							
Los descansos del partido de baloncesto duran, en total, más que el de fútbol																																							
Respuesta correcta	Verdadero - Falso - Falso																																						
Respuesta parcialmente correcta	Tres respuestas correctas																																						
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																																						
















Código de ítem	D4PM230205		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Extrae conclusiones simples a partir de la interpretación del resultado obtenido.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>Al terminar el partido de baloncesto, el equipo de <i>Los fantásticos</i> ha encestado <b>15</b> canastas de <b>2 puntos</b> y <b>4</b> canastas de <b>3 puntos</b>, y han conseguido:</p> $15 \times 2 + 4 \times 3 = 42 \text{ puntos}$ <p>El equipo de <i>Los tigres</i> ha conseguido también 42 puntos, pero ha encestado diferente número de canastas de cada tipo.</p> <p><b>¿Cuántas canastas de 2 puntos y cuántas de 3 puntos habrán encestado?</b></p> <p>Teniendo en cuenta que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> El número de canastas de 2 puntos es mayor que 5.</li> <li> Han encestado menos canastas en total que el equipo de <i>Los fantásticos</i>.</li> <li> <i>Los tigres</i> han conseguido también 42 puntos.</li> </ul> <p><b>Indica cuál de estas soluciones es válida</b>, porque sirve como solución en este problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>A.</b> 3 canastas de 2 puntos y 12 canastas de 3 puntos</li> <li><b>B.</b> 6 canastas de 2 puntos y 10 canastas de 3 puntos</li> <li><b>C.</b> 10 canastas de 2 puntos y 6 canastas de 3 puntos</li> <li><b>D.</b> 18 canastas de 2 puntos y 2 canastas de 3 puntos</li> </ul>		
Respuesta correcta	<b>B.</b> 6 canastas de 2 puntos y 10 canastas de 3 puntos		
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	D4PM230206		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Extrae conclusiones simples a partir de la interpretación del resultado obtenido.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>En la zona de juegos de equipo, otro grupo de alumnos y alumnas van a jugar al pañuelo. Martina sujeta el pañuelo en la línea central. Izam y Yolanda están en las líneas laterales, situadas, cada una, a 10 metros de la línea central.</p>  <p>En cada paso que dan, Izam avanza 50 cm, mientras que Yolanda tiene un paso más corto y avanza solo 40 cm.</p> <p>Para calcular los pasos que tiene que dar cada uno para llegar hasta el pañuelo, <b>¿qué tienes que hacer en primer lugar?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Calcular la distancia entre Izam y Yolanda</li> <li>B. Expresar todas las medidas en la misma unidad</li> <li>C. Dividir 10 entre los centímetros que avanzan en un paso</li> <li>D. Restar 50 – 40, para calcular la diferencia entre los pasos de Izam y Yolanda</li> </ul>		
Respuesta correcta	<b>B.</b> Expresar todas las medidas en la misma unidad.		
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	D4Pm230207		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Comunicación y representación		
Indicador de logro	Justifica su razonamiento en un contexto concreto.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p>En la zona de descanso, Marcos, Daniela y Lola van a tomar la merienda:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🍎 Marcos: 1 bocadillo de salami y 1 zumo</li> <li>🍎 Daniela: 1 bocadillo de salami y 1 manzana</li> <li>🍎 Lola: 1 bocadillo de salami y 1 manzana</li> </ul>  <p>Con una percha, dos platos y unas cuerdas han construido una balanza casera y han distribuido su comida de forma que la balanza esté equilibrada.</p> <p>Cada bocadillo pesa 100 gramos y cada manzana 160 gramos.</p> <p><b>¿Cuántos gramos pesa el zumo de Marcos?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. 120</li> <li>B. 200</li> <li>C. 220</li> <li>D. 320</li> </ul>		
Respuesta correcta	C. 220		
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	D4PM230208		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Ejecuta correctamente procesos de resolución de problemas.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	De la medida		
Contexto	Social		
Enunciado	<p>Mientras toman la merienda, Daniela, Marcos y Lola comentan lo que les ha dicho la maestra en la clase de ciencias naturales:</p> <p><b><i>Por cada folio que se recicla, se ahorra una energía igual a la que consumen las bombillas del aula durante una hora.</i></b></p> <p>Marcos ha contado 45 folios para reciclar en el contenedor de papel del aula. Si cada día tienen las luces del aula encendidas durante 5 horas, <b>¿la luz de cuántos días ahorrarán si reciclan los 45 folios?</b></p> <p>A. 9 días                  B. 40 días                  C. 45 días                  D. 225 días</p> 		
Respuesta correcta	A. 9 días		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230209																
<b>Recreos activos e inclusivos</b>																	
Eje fundamental	Conexiones																
Indicador de logro	Identifica la relación entre las Matemáticas y distintas situaciones de la vida cotidiana.																
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3														
Sentido matemático	Estocástico																
Contexto	Personal																
Enunciado	<p>En la zona de actividades artísticas, Josechu, Camila, Cristina y Pablo han recogido piedras redondas, hojas secas de los árboles, piñas de los pinos, ramitas y bellotas para decorarlos con pinturas de colores.</p> <p>Para saber cuántos objetos tienen de cada clase han organizado los datos en una tabla de frecuencias, pero han olvidado apuntar el número de hojas secas.</p> <p><b>Completa en la tabla el número de hojas que tienen para pintar:</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Objetos</th> <th>Frecuencia absoluta (n.º de objetos)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Piedras </td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Hojas </td> <td><input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Piñas </td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Ramitas </td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Bellotas </td> <td>9</td> </tr> <tr> <td><b>Total</b></td> <td><b>70</b></td> </tr> </tbody> </table>			Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)	Piedras 	10	Hojas 	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	Piñas 	20	Ramitas 	16	Bellotas 	9	<b>Total</b>	<b>70</b>
Objetos	Frecuencia absoluta (n.º de objetos)																
Piedras 	10																
Hojas 	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>																
Piñas 	20																
Ramitas 	16																
Bellotas 	9																
<b>Total</b>	<b>70</b>																
Respuesta correcta	15																
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta																

Código de ítem	D4PM230210		
<b>Recreos activos e inclusivos</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Científico, humanístico y artístico		
Enunciado	<p>Con los objetos recogidos que han pintado, Camila está preparando un dibujo decorativo con el siguiente diseño:</p>  <p>¿Qué figuras van a continuación en el diseño de Camila?</p> <p>A. </p> <p>B. </p> <p>C. </p> <p>D. </p>		
Respuesta correcta	<p>C. </p>		
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>		

# Un día en la ludoteca

Los niños de primaria tienen programada una visita a la ludoteca. A continuación, descubrirás los juegos con los que se divertirán.

## GUÍA DE ACTIVIDADES LA LUDOTECA

**1** El Giro-giro

**2** El Puzle

**3** El juego de simetrías

**4** Problema del minuto

**5** Los cubos geométricos

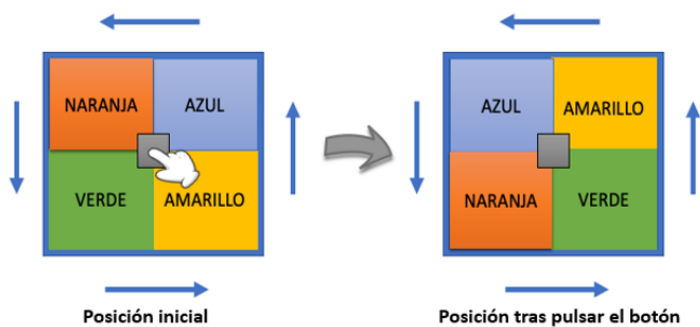
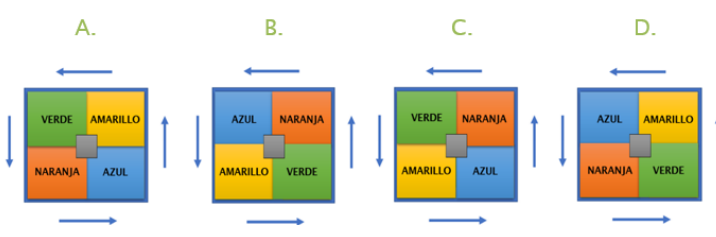

**6** El desafío del aparcamiento

**7** Lío de la clasificación

**8** El Dominó

**9** Calcula el último número

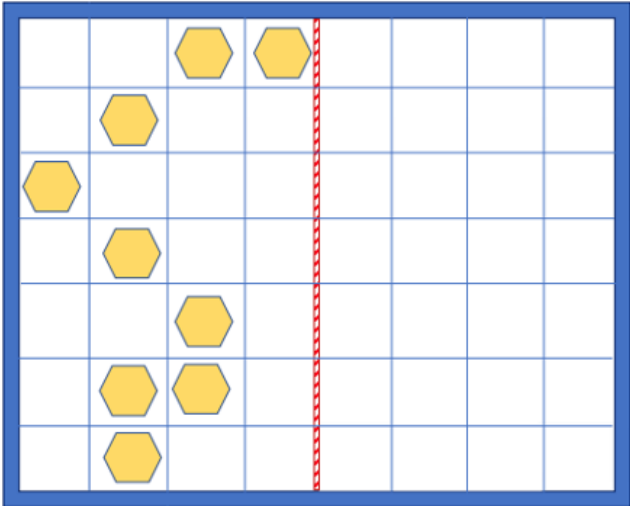
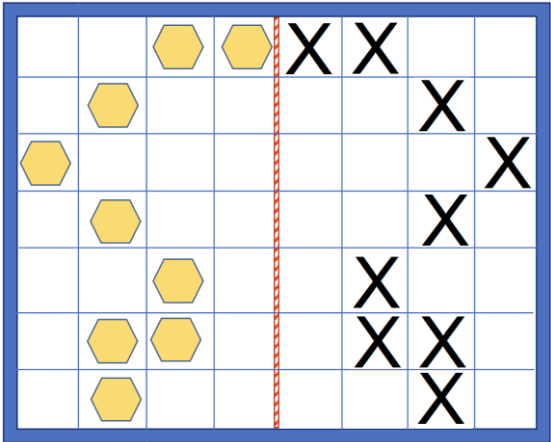
**10** Un robot

Código de ítem	D4PM230401		
<b>Un día en la ludoteca</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Comprueba conjeturas y propiedades.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Personal		
Enunciado	<p><b>El Giro-giro</b> Funciona de la siguiente manera: cada vez que presiona el botón central, los colores cambian según indican las flechas.</p>  <p>Posición inicial                      Posición tras pulsar el botón</p> <p><b>¿Cómo quedarán los colores si, partiendo de la situación inicial, pulsamos 3 veces el botón central?</b></p> <p>A.                      B.                      C.                      D.</p> 		
Respuesta correcta	<p style="text-align: center;">C.</p> 		
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>		

Código de ítem	D4PM230402										
<b>Un día en la ludoteca</b>											
Eje fundamental	Resolución de problemas										
Indicador de logro	Obtiene las soluciones posibles.										
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3								
Sentido matemático	Espacial										
Contexto	Social										
Enunciado	<p><b>El Puzle</b> La máquina del tren tiene que llegar hasta la estación, pero le faltan algunos tramos de vía. Tenemos las siguientes piezas y queremos saber en qué posición debería ir cada una.</p> <p>Indica, al lado de cada posición, la pieza que debe colocarse para que el tren pueda hacer su recorrido.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>No es una pieza válida</td> <td>Pieza <input type="text"/></td> </tr> </table>			1	Pieza <input type="text"/>	2	Pieza <input type="text"/>	3	Pieza <input type="text"/>	No es una pieza válida	Pieza <input type="text"/>
1	Pieza <input type="text"/>										
2	Pieza <input type="text"/>										
3	Pieza <input type="text"/>										
No es una pieza válida	Pieza <input type="text"/>										
Respuesta correcta	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Pieza <input type="text" value="C"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Pieza <input type="text" value="A"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Pieza <input type="text" value="D"/></td> </tr> <tr> <td>No es una pieza válida</td> <td>Pieza <input type="text" value="B"/></td> </tr> </table>			1	Pieza <input type="text" value="C"/>	2	Pieza <input type="text" value="A"/>	3	Pieza <input type="text" value="D"/>	No es una pieza válida	Pieza <input type="text" value="B"/>
1	Pieza <input type="text" value="C"/>										
2	Pieza <input type="text" value="A"/>										
3	Pieza <input type="text" value="D"/>										
No es una pieza válida	Pieza <input type="text" value="B"/>										
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta</p>										





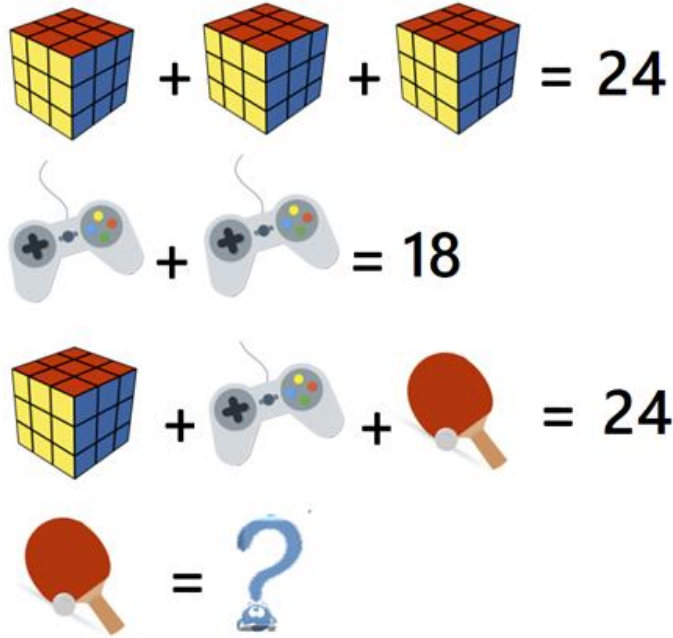
Código de ítem	D4PM230403		
<b>Un día en la ludoteca</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Reconoce estrategias para resolver problemas.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p><i>El juego de simetrías</i></p> <p>Escribe X en los cuadrados de la parte derecha que sean necesarios, para formar un dibujo simétrico al que forman las piezas en la parte izquierda.</p> 		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco</p> <p>Código 1: respuesta correcta</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

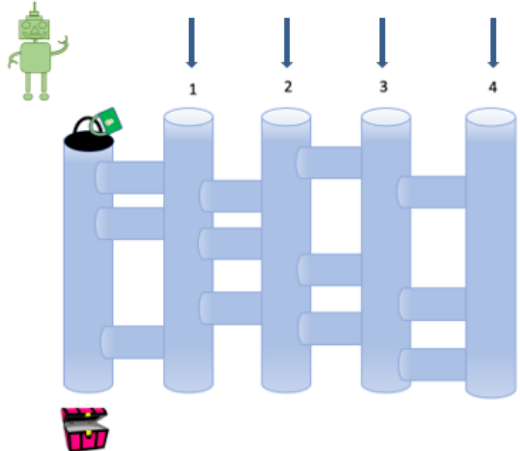
Código de ítem	D4PM230404																										
<b>Un día en la ludoteca</b>																											
Eje fundamental	Razonamiento y prueba																										
Indicador de logro	Analiza conjeturas, propiedades y patrones.																										
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3																								
Sentido matemático	De la medida																										
Contexto	Escolar																										
Enunciado	<p><b>Problema del minuto</b></p> <p>En el suelo de una habitación hay 30 juguetes desordenados. Dayana, Luis y Thiago van a jugar. Este juego consiste en averiguar quién recoge la mayor cantidad de juguetes en 1 minuto. Estas son las pistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Thiago recoge menos de 10 juguetes. Es el que menos recoge</li> <li>• Dayana recoge 4 más que Thiago</li> <li>• Luis recoge 2 menos que Dayana</li> </ul> <p><b>Indica qué tabla contiene la respuesta correcta teniendo en cuenta que han sacado 30 juguetes.</b></p> <p>A. <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><th>Thiago (Menos de 10)</th><th>Dayana (Thiago + 4)</th><th>Luis (Dayana - 2)</th></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>7</td></tr> </table></p> <p>B. <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><th>Thiago (Menos de 10)</th><th>Dayana (Thiago + 4)</th><th>Luis (Dayana - 2)</th></tr> <tr><td>7</td><td>11</td><td>10</td></tr> </table></p> <p>C. <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><th>Thiago (Menos de 10)</th><th>Dayana (Thiago + 4)</th><th>Luis (Dayana - 2)</th></tr> <tr><td>9</td><td>13</td><td>11</td></tr> </table></p> <p>D. <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><th>Thiago (Menos de 10)</th><th>Dayana (Thiago + 4)</th><th>Luis (Dayana - 2)</th></tr> <tr><td>8</td><td>12</td><td>10</td></tr> </table></p>			Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	11	12	7	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	7	11	10	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	9	13	11	Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	8	12	10
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
11	12	7																									
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
7	11	10																									
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
9	13	11																									
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
8	12	10																									
Respuesta correcta	D. <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><th>Thiago (Menos de 10)</th><th>Dayana (Thiago + 4)</th><th>Luis (Dayana - 2)</th></tr> <tr><td>8</td><td>12</td><td>10</td></tr> </table>			Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)	8	12	10																		
Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)																									
8	12	10																									
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta																										

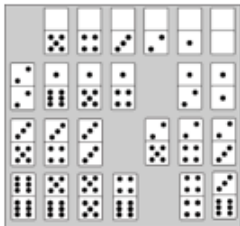
Código de ítem	D4PM230405		
<b>Un día en la ludoteca</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Identifica patrones y regularidades en situaciones de la vida cotidiana.		
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p><b>Los cubos geomáticos</b> El juego consiste en ir formando montones de cubos de esta manera.</p> <p>¿Cuántos cubos necesitaremos para construir la siguiente torre?</p> <p>A. 21 B. 20 C. 19 D. 18</p>		
Respuesta correcta	A. 21		
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	D4PM230406		
<b>Un día en la ludoteca</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Emplea la organización de la información y la descomposición en partes para resolver situaciones problemáticas.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Numérico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p><b><i>El desafío del aparcamiento</i></b></p> <p>Hay muchos coches de juguete que están aparcados de la manera que se señala en el dibujo.</p> <p>En el aparcamiento hay 40 espacios, cada uno con su número correspondiente.</p> <p>Las siguientes imágenes muestran qué aparcamientos se usaron el lunes y cuáles el martes:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>lunes</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>martes</p> </div> </div> <p>¿Cuántas plazas <b>NO</b> se ocuparon ninguno de los dos días, ni lunes ni martes?</p> <p>A. 7 B. 9 C. 10 D. 11</p>		
Respuesta correcta	C.10		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230407		
<b>Un día en la ludoteca</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Emplea representaciones matemáticas que ayuden en la resolución de una situación problematizada.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Estocástico		
Contexto	Social		
Enunciado	<p><i>Lío de la clasificación.</i></p> <p>En una competición de ajedrez se han presentado 8 participantes enfrentándose de 2 en 2 y quedando fuera del juego el que perdía. <b>Completa el siguiente esquema escribiendo los números de la parte inferior en su posición correcta para averiguar quién ha ganado.</b></p>		
Respuesta correcta			
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco                  Código 1: respuesta correcta                  Código 0: cualquier otra respuesta</p>		

Código de ítem	D4Pm230409		
<b>Un día en la ludoteca</b>			
Eje fundamental	Razonamiento y prueba		
Indicador de logro	Deduce propiedades o patrones a partir de una situación dada.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Algebraico		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p><i>Descubre el último número</i>  Averigua cuánto vale cada figura para descubrir el número oculto detrás de la ?</p>  <p>La ? = .....</p>		
Respuesta correcta	7		
Codificación de respuestas	Código 9: respuesta en blanco Código 1: respuesta correcta Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230410		
<b>Un día en la ludoteca</b>			
Eje fundamental	Resolución de problemas		
Indicador de logro	Interpreta la solución de un problema en el contexto real en el que se plantea.		
Grado de complejidad	<input type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 3
Sentido matemático	Espacial		
Contexto	Escolar		
Enunciado	<p><b>El robot</b></p> <p>Se ha programado un robot para que bucee por las cañerías con el objetivo de llegar a un cofre con piezas de repuesto. El robot sólo realiza estas instrucciones en orden:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baja por una cañería vertical hasta la primera cañería que encuentre en horizontal</li> <li>2. La cañería horizontal tiene que atravesarla hasta encontrar otra en vertical</li> <li>3. Vuelve a la instrucción 1</li> </ol>  <p>¿Por qué tubería debería entrar para poder llegar al cofre?</p> <p>A. 1 B. 2 C. 3 D. 4</p>		
Respuesta correcta	D.4		
Codificación de respuestas	Se registrará la respuesta dada (A, B, C o D) Código 9: respuesta en blanco Código 0: cualquier otra respuesta		

Código de ítem	D4PM230411														
<b>Un día en la ludoteca</b>															
Eje fundamental	Comunicación y representación														
Indicador de logro	Interpreta el vocabulario matemático empleado en situaciones de la vida cotidiana.														
Grado de complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Grado 1	<input type="checkbox"/> Grado 2	<input type="checkbox"/> Grado 3												
Sentido matemático	Numérico														
Contexto	Social														
Enunciado	<p><i>El dominó</i></p> <p>Luis, Dayana y Thiago van a jugar al dominó que tiene 28 piezas. Al colocar las piezas se dan cuenta que faltan cuatro. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:</p>  <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #FFD700;">Afirmaciones</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir <math>(\frac{2}{7})</math></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas <math>(\frac{1}{7})</math></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir <math>(\frac{3}{7})</math></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Afirmaciones	Verdadero	Falso	Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$			Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$			Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$		
Afirmaciones	Verdadero	Falso													
Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$															
Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$															
Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$															
Respuesta correcta	<table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #FFD700;">Afirmaciones</th> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir <math>(\frac{2}{7})</math></td> <td></td> <td style="text-align: center;"><b>X</b></td> </tr> <tr> <td>Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas <math>(\frac{1}{7})</math></td> <td style="text-align: center;"><b>X</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir <math>(\frac{3}{7})</math></td> <td style="text-align: center;"><b>X</b></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Afirmaciones	Verdadero	Falso	Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$		<b>X</b>	Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$	<b>X</b>		Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$	<b>X</b>	
Afirmaciones	Verdadero	Falso													
Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir $(\frac{2}{7})$		<b>X</b>													
Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas $(\frac{1}{7})$	<b>X</b>														
Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir $(\frac{3}{7})$	<b>X</b>														
Codificación de respuestas	<p>Código 9: respuesta en blanco                  Código 1: respuesta correcta                  Código 0: cualquier otra respuesta</p>														



Ejes fundamentales						
Sentidos	Resolución de problemas	Razonamiento y prueba	Conexiones	Comunicación y representación		
Numérico	D4PM230105 D4PM230107 D4PM230205	D4PM230108 D4PM230405 D4PM230406	D4PM230109	D4PM230411	25 %	26,6 %
De la medida	D4PM230206 D4PM230208	D4PM230404	D4Pm230204	D4PM230202 D4Pm230207	20 %	20 %
Espacial	D4PM230402 D4PM230403 D4PM230410	D4PM230103 D4PM230401	D4PM230106		20 %	20 %
Algebraico		D4PM230201 D4PM230210 D4Pm230409			10 %	10 %
Estocástico	D4PM230101 D4PM230110 D4PM230407	D4PM230102	D4PM230209	D4Pm230104 D4PM230203	25 %	23,3 %
	40 %	30 %	15 %	15 %		
	40 %	30 %	13,3 %	16,6 %		

Niveles de complejidad		
Grado 1	Grado 2	Grado 3
D4PM230102	D4PM230101	D4PM230106
D4PM230103	D4PM230105	D4PM230110
D4Pm230104	D4PM230108	D4Pm230204
D4PM230107	D4PM230109	D4PM230205
D4PM230209	D4PM230201	D4PM230206
D4PM230210	D4PM230202	D4Pm230207
D4PM230403	D4PM230203	D4Pm230409
D4PM230405	D4PM230208	D4PM230410
D4PM230411	D4PM230401	
	D4PM230402	
	D4PM230404	
	D4PM230406	
	D4PM230407	
30%	45%	25%
0%	43,3%	26,6%

