

Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

País		Comunidad		Prov	Centro		Grupo		Alumno	

Español

3^{er}

curso de Educación Primaria
Curso 2018-2019

Comprensión
oral y escrita

Competencia en comunicación lingüística



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

inee

Instituto Nacional
de Evaluación
Educativa



INSTRUCCIONES

Te proponemos un viaje al **apasionante mundo de los inventos**, y para ello vas a **escuchar** y **leer** varios textos: hazlo con **mucha atención** porque luego responderás a varias preguntas sobre lo que hayas escuchado y leído. Si no sabes contestar alguna pregunta no pierdas tiempo y pasa a la siguiente: ya repasarás todo el cuadernillo al final.

Lee cada pregunta atentamente. Algunas tienen cuatro posibles respuestas, pero solo una es correcta. Rodea la letra que se encuentre junto a ella. Mira este ejemplo:

Ejemplo 1

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

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

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

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

Ejemplo 1 con corrección

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

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

En otras preguntas deberás decidir entre dos opciones: por ejemplo, si las afirmaciones que aparecen son verdaderas o falsas.

Ejemplo 2

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.		X

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 primero se había seleccionado la opción “Falso” y luego se ha cambiado por “Verdadero”:

Ejemplo 2 con corrección		
Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.		
	Verdadero	Falso
Un año tiene 12 meses.	X	X
Un año tiene 17 meses.		X

Para otras preguntas te pedirán que completes la respuesta (número o palabra) en unas casillas vacías. Fíjate en el ejemplo:

Ejemplo 3	
¿Cuántos meses tiene un año?	
Un año tiene	<input type="text" value="12"/> meses.

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

Ejemplo 3 con corrección	
¿Cuántos meses tiene un año?	
Un año tiene	<input type="text" value="12"/> 17 meses.



Y ahora... ¡NO PASES LA PÁGINA HASTA QUE SE TE INDIQUE!

AUDIO 1: Una historia laberíntica

Los ejercicios de audio consisten en **ESCUCHAR** y, después, responder:

- En primer lugar **escucharás** el texto con el cuadernillo cerrado.
- Después, puedes abrir el cuadernillo para **leer las preguntas** relacionadas con lo que has oído: **PERO AÚN NO DEBES CONTESTARLAS**.
- **Cierra** el cuadernillo.
- Poco después, **volverás a escuchar** el texto: puedes entonces abrir otra vez el cuadernillo y comenzar a **contestar** las preguntas.



1

Señala qué hechos de esta historia son fantásticos (es decir, es imposible que ocurran) y cuáles no:

3CECO3201

Lee con atención	FANTÁSTICO	NO FANTÁSTICO
Un inventor creó un laberinto.		
El Minotauro era un criatura mitad hombre, mitad toro.		
Un rey encerró a un padre y a su hijo dentro de un laberinto.		
Dédalo y su hijo Ícaro escaparon del laberinto con unas alas construidas por ellos mismos, y volaron con ellas sobre el mar.		

2

Según lo que has escuchado: ¿a qué parte de esta historia se le da más importancia?

3CECO3202

- A. A la parte en que se cuenta la caída de Ícaro al mar.
- B. A la del principio, cuando se habla de la ciudad en que nació Dédalo.
- C. A la parte relacionada con el laberinto: su construcción, el encierro de Dédalo e Ícaro y la huida de ambos.
- D. A la parte final, cuando se dice que Dédalo vivió mucho tiempo y siguió con sus inventos y aventuras.

3 ¿Qué hizo que las alas de Ícaro se rompieran?

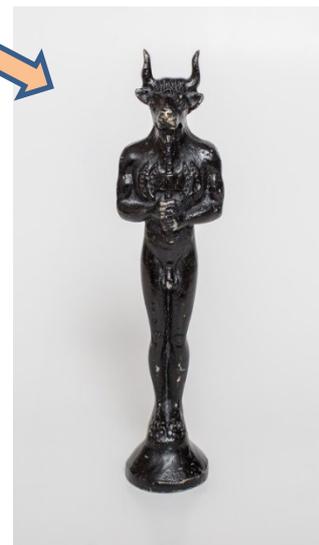
3CECO3203

- A. El calor del sol las quemó.
- B. Que Ícaro pesaba demasiado.
- C. Que Ícaro las movió demasiado deprisa.
- D. Que la cera se fundió con el calor del sol.

4 Mira la foto de la derecha: ¿a qué personaje de esta historia representa?

3CECO3204

- A. A Ícaro, sin las alas.
- B. Al monstruo Minotauro.
- C. Al rey Minos, con su hacha de guerra.
- D. A Dédalo, vestido con uno de sus inventos.



5 ¿Dónde transcurre casi toda esta historia?

3CECO3205

- A. En el mar, en islas y playas.
- B. En la ciudad griega de Atenas.
- C. En una zona montañosa volcánica.
- D. En una fortaleza rodeada de un desierto

6 Indica si es verdadero o falso lo que se dice en el recuadro sobre la relación que tenían Dédalo e Ícaro.

3CECO3206

Lee con atención	Verdadero	Falso
Dédalo quería a su hijo, que le ayudaba en sus inventos.		
Sabían trabajar en equipo, pero era Ícaro el que organizaba todo.		
No se ponían de acuerdo en nada: cada uno hacía lo que le apetecía.		
No se llevaban bien, y a Dédalo no le importó mucho que Ícaro cayera al mar.		

7 Selecciona el título que mejor resuma la historia que has escuchado.

3CECO3207

- A. La traición del Rey Minos.
- B. Una huida con un final feliz.
- C. Grandes inventores de Atenas.
- D. Dédalo, Ícaro y el Laberinto del Minotauro.

AUDIO 2: Un viaje en zepelín

Los ejercicios de audio consisten en **ESCUCHAR** y, después, responder:

- En primer lugar **escucharás** el texto con el cuadernillo cerrado.
- Después, puedes abrir el cuadernillo para **leer las preguntas** relacionadas con lo que has oído: **PERO AÚN NO DEBES CONTESTARLAS**.
- **Cierra** el cuadernillo.
- Poco después, **volverás a escuchar** el texto: puedes entonces abrir otra vez el cuadernillo y comenzar a **contestar** las preguntas.



8

¿Cuál es la idea principal del texto que acabas de escuchar?

3CECO3101

- A. La historia del zepelín.
- B. Las ventajas de viajar en avión.
- C. Los peligros de viajar en zepelín.
- D. La historia de los inventos voladores.

9

Marca con una X si es verdadero o falso. ¿En qué se parecía un zepelín a un barco?

3CECO3102

Lee con atención	Verdadero	Falso
En que podía desplazarse por el agua.		
En que podía viajar de un continente a otro.		
En que tenía timón y remos para impulsarse.		
En que tenía capitán, tripulación, camarotes y timón.		

10

En el zepelín viajaban dos tipos de personas, unos trabajaban en él y otros viajaban por placer. ¿Quiénes eran estos dos grupos de personas?

3CECO3103

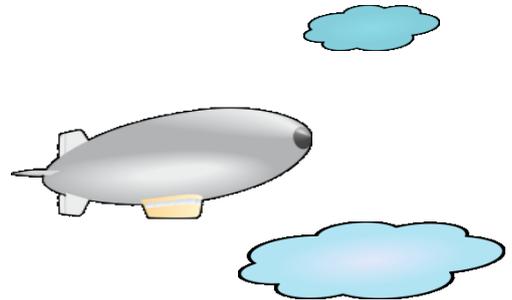
- A. Todos eran la tripulación.
- B. El capitán y los mecánicos.
- C. La tripulación y los pasajeros.
- D. Los camareros, el capitán y la tripulación.

11

¿De qué material estaba hecho el armazón o esqueleto de un zepelín?

3CECO3104

- A. De gas.
- B. De metal.
- C. De madera.
- D. De plástico.



12

El zepelín también se llamaba “dirigible” porque...

3CECO3105

- A. era automático.
- B. iba de un país a otro.
- C. se puede dirigir con un timón.
- D. podía volar sobre tierra y mar.

13

Los zepelines que todavía hoy vuelan son de colores llamativos porque...

3CECO3106

- A. vuelan mejor.
- B. así se ve mejor la publicidad.
- C. así los aviones los ven y no hay accidentes.
- D. la pintura de colores es más barata que la blanca.

14

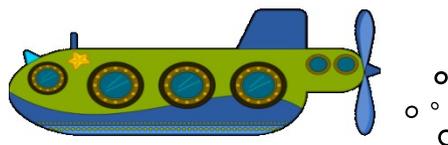
La información sobre los zepelines que te ha dado este texto es...:

3CECO3107

- A. incompleta, porque no explica cómo eran los zepelines.
- B. incompleta, ya que no nos dice por qué se dejaron de usar.
- C. completa, porque sobre todo nos habla de cómo son hoy los zepelines.
- D. completa, ya que nos cuenta cómo eran los zepelines, cuándo aparecen y cuándo se dejaron de usar.

La increíble historia del *Garcibuzo*

Te presentamos uno de los primeros submarinos de la historia: el *Garcibuzo*. Le puso este nombre su creador, el inventor Cosme García Sáez, que nació en Logroño en 1818 y murió en Madrid en 1874. Cosme García ganó algo de dinero con sus primeros inventos, y con ese dinero construyó el proyecto que le hacía más ilusión: el *Garcibuzo* o *Aparato buzo para navegación submarina*. El *Garcibuzo* fue construido en Barcelona, y las pruebas finales se hicieron en el puerto de Alicante en el verano de 1860. Aquel soleado día toda la ciudad contempló cómo Cosme García y su hijo Benito (solo cabían dos personas en el submarino) se sumergían en las aguas del mar durante 45 minutos, navegando en todas direcciones, y subiendo y bajando de vez en cuando para que la gente no pensara que se habían ahogado. El *Garcibuzo* era de hierro y cobre, tenía una hélice, cuatro remos y un sistema que dejaba entrar el agua en el submarino (para que pesase más y se hundiese) y otro para echar el agua fuera (para que pudiera subir a la superficie y flotar).



Como el invento había funcionado, Cosme intentó venderlo a varios países, pero no tuvo suerte. El submarino quedó olvidado en el puerto de Alicante hasta que, tristemente, decidieron hundirlo para que no estorbara el paso de los barcos.

Y allí, en el fondo del mar, debe encontrarse todavía el *Garcibuzo*.

15

¿Cómo era el *Garcibuzo*?

3CECE3101

- A. Tenía un sistema para meter y sacar agua, una hélice y cuatro remos.
- B. Grande, con una hélice delante y otra detrás, y un sistema de salida de agua.
- C. Era rápido, aunque solo se movía hacia adelante y atrás y hacia arriba y abajo.
- D. Tenía una hélice, varios remos y un sistema especial para que el agua no entrase en ninguna parte de su interior.

16

¿Qué parte del texto que has leído es la que tiene más importancia?

3CECE3102

- A. La descripción del *Garcibuzo*.
- B. La vida de Cosme y de su hijo.
- C. El hundimiento del *Garcibuzo*.
- D. Las costumbres de los habitantes de Alicante.

17 ¿Qué significa “navegación submarina”?

3CECE3103

- A. Que es impermeable al agua.
- B. Que puede hundirse en el agua.
- C. Que puede moverse bajo el agua.
- D. Que puede ir por tierra y por agua.

18 ¿Qué ocurre antes y qué ocurre después en la historia del *Garcibuzo*? En esta tabla hemos puesto un 1 a lo que ocurre primero: complétala por orden añadiendo el 2, el 3 y el 4 (el cuatro sería lo último que ocurrió).

3CECE3104

Lee con atención	ORDEN
El <i>Garcibuzo</i> entraba y salía del agua.	
Estaban construyendo el <i>Garcibuzo</i> en Barcelona.	
Cosme García consiguió algún dinero con sus inventos.	1
Cosme García no consiguió ningún dinero con su submarino.	

19 Todo el mundo fue al puerto a ver las pruebas finales del *Garcibuzo* porque...

3CECE3105

- A. tenían curiosidad y además hacía buen tiempo.
- B. era una oportunidad única, ya que luego lo iban a hundir para siempre.
- C. era una tradición que todos los años fueran todos a ver pruebas de submarinos.
- D. el *Garcibuzo* se había fabricado en Alicante, y la gente de esta ciudad lo sentía como algo suyo.



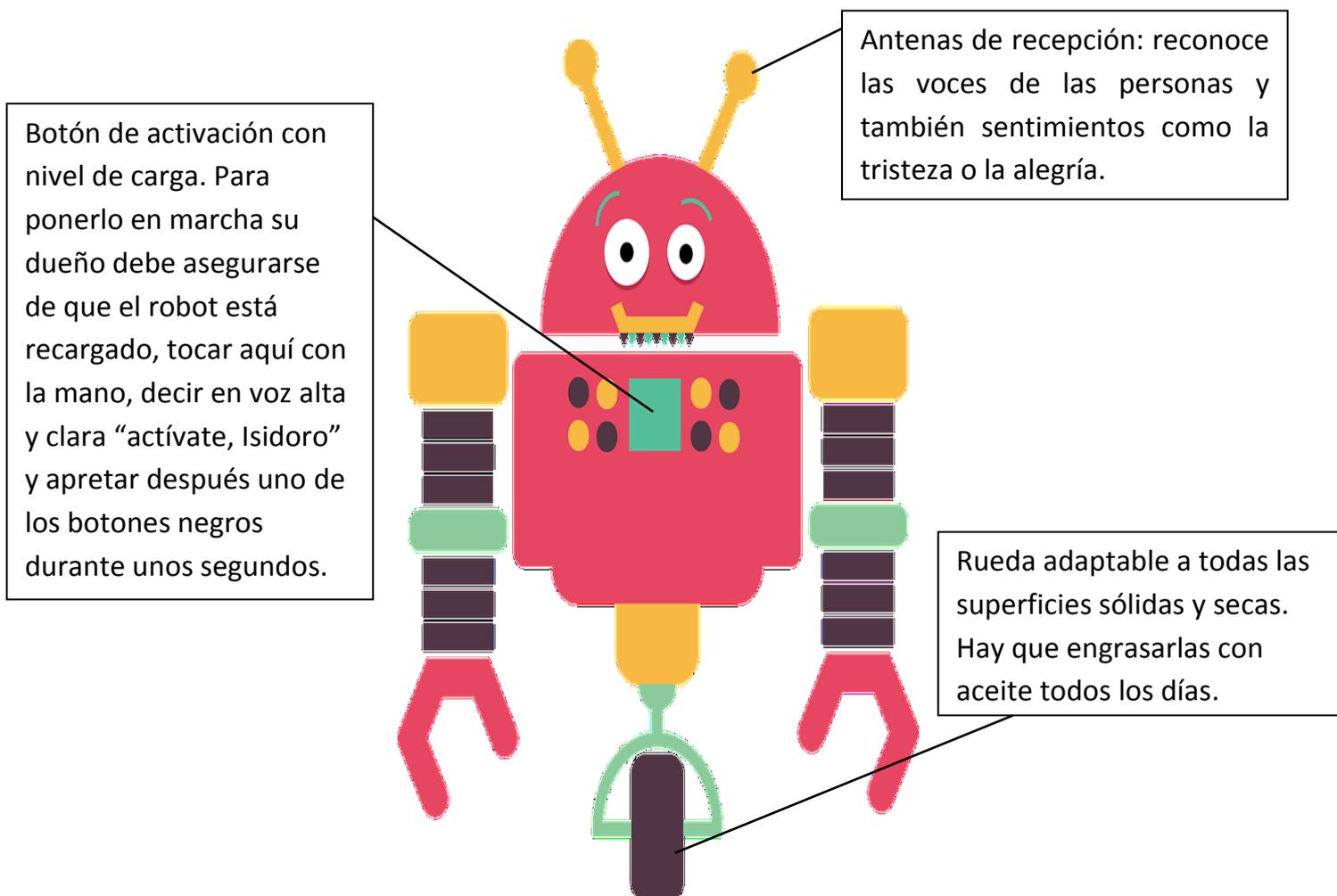
20 Señala con una X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

3CECE3106

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Los inventos hicieron millonario a Cosme García.		
Un familiar acompañó a Cosme el día de la prueba final.		
Cosme García trató de vender su invento a más de un país.		
La inmersión el día de la prueba duró poco más de una hora.		

Isidoro, el robot inventor

Este es Isidoro, un robot que está todavía en fase de pruebas. Se alimenta de electricidad y hay que recargarlo cada dos horas. Sabe contar cuentos y cantar canciones, aunque no es capaz de mantener conversaciones. Pero lo que Isidoro puede hacer que no hace ningún otro robot es inventar y construir objetos nuevos. Infórmate bien sobre este robot y contesta a las preguntas.



21

Indica qué necesita Isidoro para conservarse bien y funcionar:

3CECE3201

- A. Gasolina y carbón.
- B. Gas butano y aceite.
- C. Electricidad y aceite.
- D. Pilas de larga duración y alimentos con grasa.

22

Señala con una X si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre Isidoro:

3CECE3202

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Puede cantar.		
No necesita cuidados ni mantenimiento.		
Se da cuenta de si alguien está triste o contento.		
Puede charlar con una persona durante una hora.		

23

¿En qué superficie crees que Isidoro podría desplazarse mejor?

3CECE3203

- A. Sobre agua.
- B. Sobre arena de la playa.
- C. Sobre cemento.
- D. Sobre nieve blanda.

24

Ordena las instrucciones para activar a Isidoro. Usa las palabras del recuadro:

3CECE3204

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

Mirar en el indicador de carga para ver si tiene suficiente energía.	
Decir en voz alta y clara: "actívate, Isidoro".	
Tocar el botón cuadrado verde.	En segundo lugar
Apretar un botón negro.	

25

¿Qué quiere decir "un robot que está todavía en fase de pruebas"?

3CECE3205

- A. Que todavía están comprobando si funciona bien.
- B. Que es un robot antiguo.
- C. Que aún no sabe hablar.
- D. Que no funciona.

26

¿Quién puede poner en marcha a Isidoro?

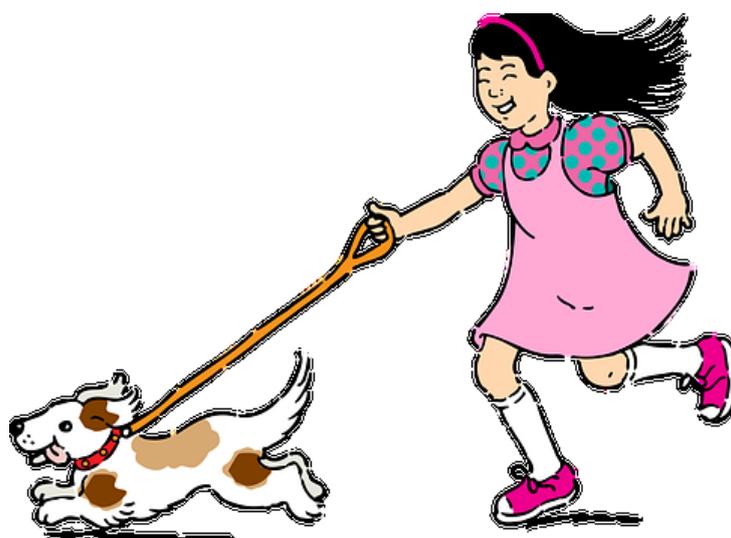
3CECE3206

- A. Cualquier ser humano que hable alto y claro.
- B. Solo su dueño, ya que Isidoro lo reconoce.
- C. Un experto o experta en robótica.
- D. Otro robot que pueda hablar.

Amanda y sus inventos

Desde pequeña, Amanda había sido una niña muy creativa. A los seis años ya se le ocurrían originales ideas, como una máquina que ordenaba piezas de puzzles, un medidor de bostezos o una bicicleta que nunca se caía, y construía estas invenciones con sus propias manos.

Al principio, esta habilidad de Amanda hacía gracia a sus familiares, y los vecinos se quedaban asombrados de que aquella niña fuera capaz de crear cosas como *Markus, El libro-despertador*; *Alfred, El balón canino*, que corre a los pies de su dueño cuando este le llama; o las *plastibolas*, una especie de ruedas rellenas de líquido para arrastrar la mochila del colegio sin hacer ruido. Amanda no paraba de hacer y deshacer cosas, así que sus padres decidieron regalarle a su hija un perrito por su cumpleaños. Era pequeño, peludo, con un hocico negro y brillante y unas orejas blanditas que subían y bajaban sin parar cuando corría. Y era tan juguetón que Amanda no tenía casi tiempo de hacer los deberes del colegio, porque enseguida su pequeño amigo, al que llamó “Tarzán”, le estaba dando mordisquitos en las zapatillas para que fuera a jugar con él.



Pero mientras ellos jugaban algo pasaba en el barrio. En el parque, en el mercado, en todas partes la gente notaba que los objetos eran iguales cada día, y que nunca aparecía uno nuevo, o raro, o extraño: pronto se dieron cuenta de que echaban de menos los inventos de Amanda. Así que, un buen día, la directora del colegio fue a la clase de Amanda a pedirle, en nombre de todos, que por favor volviera a su trabajo de inventora.

— ¡Es que si hago inventos no puedo jugar con Tarzán! —protestó Amanda.

— Ya hemos pensado en ello —contestó la directora—: a cambio de que vuelvas a tus inventos, te dejaremos que traigas a Tarzán al colegio, para que puedas jugar con él durante los recreos. ¿Qué te parece?

Amanda se quedó pensativa unos segundos, y de pronto una gran sonrisa apareció en su rostro.

— ¡Anda, esto sí que es un buen invento! —exclamó.

Y así fue cómo Amanda siguió siendo la niña inventora, sus amigos pudieron disfrutar de sus inventos y el colegio ganó una graciosa y juguetona mascota.

27

¿En qué lugares transcurre la historia?

3CECE3301

- A. En el parque y en el mercado.
- B. En el recreo del colegio de Amanda.
- C. En el parque en el que juega Tarzán.
- D. En la casa de Amanda, en el colegio y en el barrio (parque, mercado...).

28

¿Cómo era Tarzán?

3CECE3302

- A. Dormilón y muy tranquilo.
- B. Tranquilo y silencioso.
- C. Peludo y gracioso.
- D. Inquieto y solitario.

29

Elige las palabras adecuadas de la nube para rellenar el texto (hay una por cada hueco):

3CECE3303

encantada
imaginativa
comprensiva
juguetona

Amanda era una niña muy _____ a la que siempre se le ocurrían nuevos inventos. Un día los padres de Amanda le regalaron un perrito, y, aunque ella estaba _____ con el regalo, el cachorro no la dejaba estudiar mucho, porque siempre estaba corriendo y llamando la atención de su dueña. Y Amanda, que también era _____, dejó de hacer inventos. En el barrio comenzaron a echar de menos a su inventora favorita, así que la directora del colegio, que era muy _____, dejó a Amanda llevar al perro al colegio a cambio de que siguiera inventado.



30

Señala con una X si son verdaderas o falsas estas afirmaciones sobre los inventos de Amanda:

3CECE3304

Lee con atención	VERDADERO	FALSO
Las <i>plastibolas</i> sirven para jugar.		
<i>El balón canino</i> reconoce la voz de su dueño.		
Uno de estos inventos sirve también como despertador.		
<i>Markus</i> es el verdadero nombre de <i>El balón canino</i> .		

31

Reflexiona sobre el trato al que llegan la directora del colegio y Amanda: es un buen trato porque...

3CECE3305

- A. así los niños y niñas del colegio pueden jugar con Tarzán durante el recreo.
- B. de esta manera Amanda no tiene que pasear a Tarzán todos los días.
- C. la gente puede disfrutar de los inventos de Amanda, y ella de Tarzán.
- D. así el colegio tiene una nueva mascota.

¡...FIN!



