

**L**EP3

2018/2019



# Cuaderno de corrección

*Nombre y apellidos:*

*Centro escolar:*

*Grupo/Aula:*

*Localidad:*

*Fecha:*

**Comprensión  
Lectora**

**3º de Educación  
Primaria**

**1ª parte**



Tienes 45 minutos para hacer  
esta primera parte de la prueba.



# Instrucciones

En esta prueba vas a leer una serie de textos y a responder a preguntas sobre lo que has leído.

Te encontrarás con distintos tipos de preguntas. Algunas tendrán cuatro posibles respuestas y, en ellas, tienes que elegir la correcta y rodear la letra que se encuentre junto a ella. Por ejemplo:

**De las siguientes estaciones, ¿cuál es la más fría?**

- A. Primavera.
- B. Invierno.
- C. Verano.
- D. Otoño.

Si decides cambiar la respuesta, tacha con una **X** tu primera elección y rodea la respuesta correcta, tal como se muestra en el ejemplo:

**De las siguientes estaciones, ¿cuál es la más fría?**

- A. Primavera.
- B. Invierno.
- C. Verano.
- D. Otoño.

En otras preguntas te pedirán que contestes si es verdadero (V) o falso (F) o bien que escribas la respuesta en el espacio señalado con puntos:

**¿Cuáles son las cuatro estaciones?**

.....

Unas preguntas son más sencillas y otras son más difíciles. Si no entiendes alguna pregunta puedes continuar y luego volver a intentarlo.

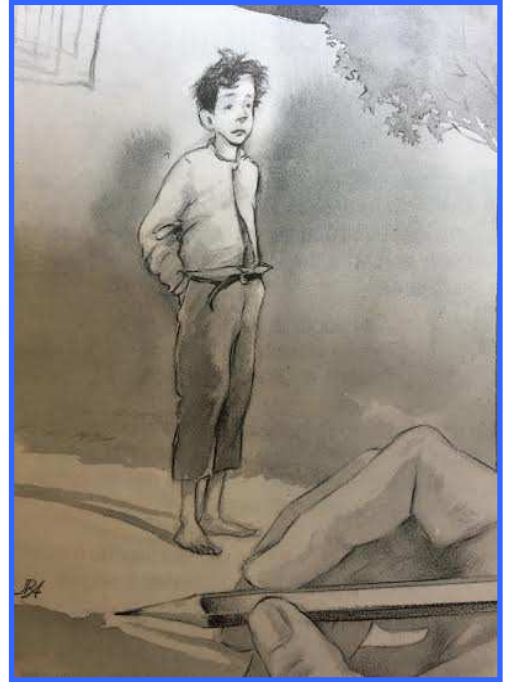
# JACOBO SALE A BUSCAR IDEAS

Jacobo era un dibujante de historietas y escritor de cuentos. También dibujaba tarjetas de Navidad y escribía las cartas de negocios a un señor analfabeto.

Jacobo ganaba poco, pero su mujer administraba bien. La mujer de Jacobo se llamaba Noemí.

Jacobo y Noemí tenían un hijo, Diego, que de mayor quería ser dueño de un elefante furioso, irse al Polo a contar pingüinos o dedicarse a la cría de tigres de Bengala.

Los tres vivían en las afueras de la ciudad, en un barrio de casas todas iguales, pequeñas, con patio y un poco de jardín.



En el barrio también vivía un taxista, un médico de niños que aún no era famoso, un capitán jubilado, un violinista, dos empleados de banca, cuatro abuelos y una docena de niños.

En algunas casas tenían perro.

Jacobo, todos los meses, tenía que dibujar una historieta o escribir un cuento; hacer algo por lo que le diesen dinero, siempre poco, apenas lo justo para que Noemí pudiera hacer la compra.

Aquel día, como tantos, Jacobo se sentó delante de su tablero, cogió el lápiz y, entonces, se dio cuenta de que no sabía por dónde empezar.

Esto le ocurría muchas veces.

“Tómalo con calma –se dijo– vete a dar un paseo”.

Cuando pasó por la cocina, Noemí pelaba cebollas.

– Voy a buscar ideas, mujer –dijo Jacobo.

Noemí dijo:

– Está bien, marido.

Jacobo se acercó a la vía del tren a contar gatos. Miró al cielo y no vio pájaros, ni naves espaciales, ni nubes de formas raras.

Entonces bajó a la playa y se puso a cantar. Cantar era uno de sus mejores trucos. De pronto, cantaba la palabra “amor” y eso valía, podía ser un buen principio; lo mismo que la palabra “cebolla” o el verbo “palidecer”.

Las ideas son así. Aparecen cuando menos te lo esperas. A lo mejor te pasas todo el día diciendo: “cebolla, cebolla, cebolla”. Puedes decirlo mil veces y no pasa nada. De pronto, das media vuelta y descubres que con una cebolla se puede abrir un camino al país de las hadas.

Jacobo parecía no tener suerte aquel día.

“Lo dejaré para mañana –dijo–, lo dejaré para otro día”.

Entonces vio a un niño descalzo, despeinado y lleno de preocupaciones.

De vuelta a casa, ya en su estudio, Jacobo dibujó al niño que había visto. Después, para hacerlo sonreír, preguntó:

– ¿Te gustaría ir a cazar grillos?

El niño dijo:

– Antes quiero saber dónde estoy.

A Jacobo le hubiera gustado estar en el campo, a media mañana, un día de sol. Así que dibujó el sol, la media mañana y el campo; todo alrededor del niño.

El niño aún quiso saber más.

– Dime cómo me llamo.

– Si te parece, puedes llamarte Mateo. Es corto, suena bien y hace juego con cualquier apellido.

– No es feo –dijo el niño–. Me llamo Mateo, estoy creciendo, tengo hambre y me gustaría comer algo apetitoso.

– Eso lo arreglo enseguida. Dibujaré un camino, después tu casa y a tu madre, que acaba de meter en el horno un pastel de moras.

Jacobo dibujó toda la mañana. Hizo el boceto de tres viñetas. En la tercera viñeta, Mateo llega a su casa, la madre le da un beso y entre los dos se comen el pastel recién salido del horno.

Juan Farias, “Los apuros de un dibujante de historietas”.

(Fragmento adaptado)

**1. ¿Qué era Jacobo?**

- A. Pintor de cuadros.
- B. Hombre de negocios.
- C. Dibujante y escritor.
- D. Capitán jubilado.

**2. ¿Quién administraba bien el dinero?**

- A. Jacobo.
- B. Diego.
- C. Noemí.
- D. Mateo.

**3. Diego era...**

- A. un señor analfabeto.
- B. un taxista del barrio.
- C. un niño que iba descalzo.
- D. el hijo de Jacobo y Noemí.

**4. Marca con una X si los siguientes grupos de personas vivían o no en el barrio.**

	SÍ	NO
Un taxista, un médico, un violinista.	X	
Dos empleados de correos.		X
Un piloto, un granjero, un pintor famoso.		X
Un capitán jubilado, cuatro abuelos, doce niños.	X	

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0 – 1 respuestas correctas.
1	2 – 3 respuestas correctas.
2	4 respuestas correctas.

**5. ¿Quién es la persona que aparece dibujada en la imagen?**

- A. Jacobo, el dibujante.
- B. Mateo, el niño que vio Jacobo.
- C. El señor analfabeto.
- D. Diego, el hijo de Jacobo.

**6. ¿Por qué parecía que Jacobo no tenía suerte ese día?**

- A. Porque pasó todo el día diciendo “cebolla”.
- B. Porque se le había olvidado dibujar.
- C. Porque no vio nubes de formas raras.
- D. Porque no se le ocurría ninguna idea.

**7. ¿Cuál era uno de los mejores trucos de Jacobo para buscar ideas?**

- A. Dar media vuelta.
- B. Repetir mil veces.
- C. Cantar palabras.
- D. Mirar al cielo.

**8. ¿Dónde le hubiese gustado estar a Jacobo?**

- A. Cazando grillos.
- B. En el campo.
- C. Tomando el sol.
- D. Haciendo un pastel.

9. Indica, con números del 1 al 4, el orden de las siguientes oraciones, según el orden del texto.

	Número
De vuelta a casa, Jacobo dibujó al niño.	2
Entonces vio a un niño descalzo, despeinado.	1
Dibujó el sol, la media mañana y el campo.	3
Puedes llamarte Mateo.	4

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0 – 1 respuestas correctas.
1	2 – 3 respuestas correctas.
2	4 respuestas correctas.

10. ¿Te parece real que Jacobo pregunte a Mateo?

- A. Sí, porque le dice lo que desea.
- B. No, porque el dibujo no habla.
- C. Sí, porque le gusta su nombre.
- D. No, porque quería saber dónde estaba.

11. Señala, utilizando una X, si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F):

	V	F
La familia de Jacobo pasaba hambre por no poder comprar comida.		X
En todas las casas del barrio tenían perro.		X
Jacobo, ese día, enseguida encontró ideas para escribir o dibujar		X
Cuando volvió a casa, Jacobo dibujó a un niño que había visto.	X	
Al niño que dibujó Jacobo le pareció bien llamarse Mateo.	X	

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0 – 1 – 2 respuestas correctas.
1	3 – 4 respuestas correctas.
2	5 respuestas correctas.

**12. ¿Cuál de estas oraciones expresa la idea principal del relato?**

- A. Que las dificultades no te detengan.
- B. Las cosas deben salir bien a la primera.
- C. Pide ayuda cuando no sepas qué hacer.
- D. Cuando algo es difícil es mejor dejarlo.

**13. Señala, utilizando una X, si las siguientes afirmaciones son realidad o fantasía:**

	REALIDAD	FANTASÍA
Diego, de mayor, quería ser dueño de un elefante.	X	
En el barrio de Jacobo vivían varias personas.	X	
A Jacobo, al principio, no se le ocurrían ideas para escribir o dibujar.	X	
Mateo, el niño que Jacobo ha dibujado, habla con Jacobo.		X
Mateo cuando llega a casa se come el pastel de moras.		X

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0 – 1 – 2 respuestas correctas.
1	3 – 4 respuestas correctas.
2	5 respuestas correctas.



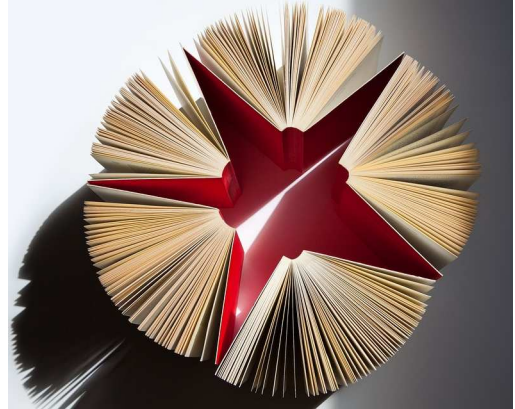


**HAS TERMINADO LA PRIMERA PARTE**

**No pases de página hasta que  
te lo indique el profesor/a.**

**L**EP3

2018/2019



# Cuaderno de corrección

*Nombre y apellidos:*

*Centro escolar:*

*Grupo/Aula:*

*Localidad:*

*Fecha:*

**Comprensión  
Lectora**

**3º de Educación  
Primaria**

**2ª parte**









Tienes 45 minutos para hacer  
esta segunda parte de la prueba.

# CANICAS

Las canicas son pequeñas esferas de alabastro, arcilla, metal o cristal que se utilizan en numerosos juegos infantiles. Por lo tanto se consideran un juguete muy entretenido y divertido para mayores y pequeños.

## Tipos de canicas

<b>Agüita</b>	Es un tipo de canica hecha de vidrio transparente y sin ningún tipo de adornos. Es la canica que menos valor económico tiene.	
<b>Canicas chinas</b>	Son canicas hechas de vidrio blanco.	
<b>Bolón</b>	Es una canica mucho más grande que la normal, podría decirse que mide el doble o el triple que la normal.	
<b>Canica del petróleo</b>	Es una canica de vidrio sin adornos interiores y con colores algo opacos. Tiene este nombre porque sus colores recuerdan a los reflejos de la luz en los charcos de gasolina.	
<b>Trébol</b>	Es una canica transparente con tres pinceladas de colores en su interior. En España es conocida como la canica española. Es la típica canica que se solía apostar ya que era de las más baratas y de las más abundantes.	
<b>Ojos de gato</b>	Canica de tamaño normal pero con un diseño alargado en el centro, como los ojos de un gato. También conocida como "pirata", se distingue por su cerámica, como la de la canica china, pero con el fondo de color negro.	

## ¿Cómo se juega?

Para jugar a las canicas es mejor elegir una superficie de tierra, ya que una superficie como el cemento impide hacer un agujero necesario para determinados juegos, como veremos a continuación. Además, las canicas suelen rodar tanto que es difícil controlarlas en una superficie de cemento. Existen numerosas formas de jugar a las canicas y distintos modos de lanzarlas que han ido surgiendo a lo largo de la historia.

## Formas de lanzar las canicas

Hay diferentes formas de lanzar las canicas. En un principio podemos distinguir dos formas de lanzarlas: la primera, según los torneos reglamentarios y la segunda, la utilizada en la calle. La primera forma de lanzarlas consiste en colocar los nudillos en contacto con el suelo y catapultar la canica con el dedo pulgar para que impacte fuertemente con la otra canica.



En la calle existen infinitas formas de lanzar las canicas para que choquen con las demás. La que aquí se muestra es una que consiste en sostenerla entre el dedo pulgar y el dedo corazón, que será el que catapulte la canica.



## Juegos de canicas

### ***“El círculo”***

Dibujamos un círculo de aproximadamente medio metro y una línea alejada del círculo como referencia de tiro (también podemos poner una marca). Dentro del círculo colocamos las canicas que queremos apostar. Los jugadores, por turnos, intentarán sacar las canicas del círculo para quedarse con ellas. Si consiguen sacar alguna canica, podrán seguir tirando, mientras que si fallan, tendrán que esperar su nuevo turno. El juego terminará cuando no queden canicas en el círculo.



### ***“El gua o choya”***

Hacemos un agujero en el suelo. El juego es simple: el jugador o jugadora que consiga meter la canica dentro del agujero se queda con todas las canicas que no hayan conseguido entrar. También podemos alejar nuestras propias canicas y sacarlas del círculo para no perderlas.



<http://www.efdeportes.com/efd167/jugamos-a-las-canicas.htm>

Enrique Bejarano Ramet (Adaptado)

**14. En Las canicas se consideran un juguete muy divertido para que jueguen...**

- A. Mayores y pequeños.
- B. Las personas mayores.
- C. Los niños y niñas.
- D. Sólo los chicos.

**15. Relaciona cada canica con su característica correspondiente, escribiendo el número que corresponda.**

	Número	
Canica china	2	(1) Es la canica más barata.
Ojos de gato	4	(2) Es básicamente blanca.
Agüita	1	(3) No tiene un tamaño normal.
Bolón	3	(4) Es básicamente negra.

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	Respuesta incorrecta o incompleta.
1	Las cuatro respuestas correctas.

**16. Señala, utilizando una X, si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F):**

	V	F
Es mejor jugar a las canicas en cemento que en tierra.		X
Hay muchas formas de jugar a las canicas y de lanzarlas.	X	
Una forma de lanzar las canicas es poner los nudillos en el suelo y catapultar la canica con el dedo pulgar.	X	
Otra forma es sostener la canica entre el dedo índice y el dedo meñique y catapultar la canica con el dedo índice.		X
En los torneos reglamentarios y en la calle la forma de lanzar las canicas es diferente.	X	

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0 – 1 – 2 respuestas correctas.
1	3 – 4 respuestas correctas.
2	5 respuestas correctas.

**17.** Indica, con números del 1 al 4, el orden de los pasos para jugar a las canicas.

	Número
Acodar la forma de Lanzar la canica.	2
Determinar el juego “círculo” o “El gua”.	3
Elegir la superficie de tierra.	1
Dibujar el círculo o hacer un agujero.	4

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0 – 1 respuestas correctas.
1	2 – 3 respuestas correctas.
2	4 respuestas correctas.

**18.** ¿Es apropiado el nombre del juego de canicas “El círculo”?

- A. Sí, porque es un nombre muy bonito para un juego.
- B. Sí, porque para ese juego se utiliza un círculo.
- C. No, porque es un juego de canicas, no de matemáticas.
- D. No, porque se juega con canicas, no con círculos.

**19.** ¿Qué otro nombre le podríamos poner al juego “El gua o choya”?

- A. “El ojo”.
- B. “La apuesta”.
- C. “El agujero”.
- D. “Las canicas”.

# EL ROBOT

El robot tiene una fila  
de botones en el pecho,  
una bombilla en la frente  
y un altavoz en el cuello.

El robot sirve la mesa,  
desatranca el fregadero,  
encera la galería,  
quita telarañas al techo.

Dice: "Está bien, a la orden,  
lo que usted mande, de acuerdo".  
Y va y viene por la casa  
llorando y sonriendo.

Pero cuando cae la noche  
y se han dormido sus dueños,  
el robot salta a la comba  
debajo de los luceros.



Carlos Murciano, *Poesías de "La rana Mundana"*.

**20. ¿Para qué le sirve al robot el altavoz del cuello?**

- A. Para darle calor en la garganta.
- B. Para que se escuche su voz.
- C. Para que le adorne el cuello.
- D. El altavoz no le sirve para nada.

**21. ¿Cómo se siente el robot con la vida que lleva?**

- A. Bien porque está de acuerdo en cumplir las órdenes.
- B. Bien porque sonrío mientras trabaja en la casa.
- C. Mal porque llora mientras trabaja en la casa.
- D. Mal porque solo puede hacer lo que le gusta por la noche.

**22. ¿Por qué va y viene el robot llorando y sonriendo por la casa?**

- A. Porque no le gusta lo que hacer pero tiene que disimular.
- B. Porque está mal programado y eso hace que lllore y sonrío a la vez.
- C. Porque unas veces está contento y otras veces está triste.
- D. Porque le gusta hacer unos trabajos pero otros no.

**23. ¿Qué tipo de tareas hace el robot?**

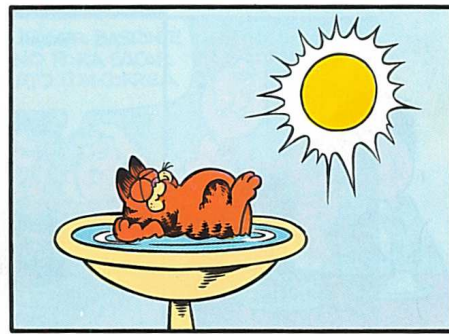
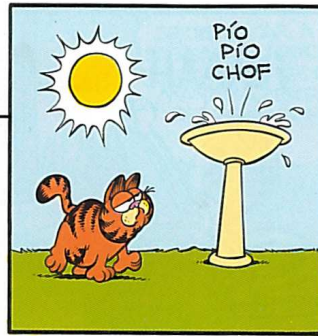
- A. Tareas escolares.
- B. Tareas del hogar.
- C. Tareas de pintura.
- D. Tareas de bricolaje.

**24. Las palabras que pronuncia el robot son de...**

- A. Obediencia.
- B. Rebeldía.
- C. Agradecimiento.
- D. Tristeza.



# GARFIELD



**25. ¿Por qué se mete el gato a la fuente?**

- A. Porque quiere descansar.
- B. Porque ve a los pájaros.
- C. Porque tiene calor.
- D. Porque tiene sed.

**26. ¿Por qué grita el gato “¡tiburones!”?**

- A. Porque vio la aleta de un tiburón en la fuente.
- B. Porque se había dormido y estaba soñando con tiburones.
- C. Porque quería avisar a más gatos de que había tiburones.
- D. Porque confundió la cresta del pájaro con una la aleta de tiburón.

**27. ¿Está bien lo que el gato hace con los pájaros?**

- A. No, porque ser más grande no da derecho a abusar de otros.
- B. Sí, porque los pájaros ya llevaban mucho rato y tenían que haberle dejado.
- C. No, porque el gato tenía que esperar a que terminasen los pájaros para bañarse él.
- D. Sí, porque hace mucho calor y necesita refrescarse en ese mismo momento.

**28. Señala, utilizando una X, si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F):**

	V	F
El gato sólo busca su interés, por eso echa de la fuente a los pájaros.	X	
El gato está feliz disfrutando del sol, pero recibe un buen susto.	X	
El gato es un abusón y maltrata a los pájaros más pequeños.	X	

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0 – 1 – 2 respuestas correctas.
1	3 respuestas correctas.

<b>3º de Educación Primaria</b>				
<b>Comprensión lectora en LENGUA CASTELLANA</b>				
	<b>Pregunta</b>	<b>Tipo</b>	<b>Respuesta correcta</b>	<b>Puntuación máxima</b>
Jacobó sale a buscar ideas	1	Cerrada	C	1
	2	Cerrada	C	1
	3	Cerrada	D	1
	4	Abierta	----	2
	5	Cerrada	B	1
	6	Cerrada	D	1
	7	Cerrada	C	1
	8	Cerrada	B	1
	9	Abierta	----	2
	10	Cerrada	B	1
	11	Abierta	----	2
	12	Cerrada	A	1
	13	Abierta	----	2
Canicas	14	Cerrada	A	1
	15	Abierta	----	1
	16	Abierta	----	2
	17	Abierta	----	2
	18	Cerrada	B	1
	19	Cerrada	C	1
El robot	20	Cerrada	B	1
	21	Cerrada	D	1
	22	Cerrada	A	1
	23	Cerrada	B	1
	24	Cerrada	A	1
Cómic Garfield	25	Cerrada	C	1
	26	Cerrada	D	1
	27	Cerrada	A	1
	28	Abierta	----	1
			<b>TOTAL</b>	<b>34</b>