

LEP4

2021/2022



*Libros antiguos en el Castillo de Javier
Fuente: Turismo de Navarra
Autor: Iñaki Zaldúa*

Cuaderno de corrección

Nombre y apellidos:

Centro escolar:

Grupo/Aula:

Localidad:

Fecha:

**Competencia
Lingüística
Castellano**

4° de Educación Primaria



Instrucciones

Vas a realizar una prueba que consta de tres partes:

1ª parte - Comprensión oral

Escucharás **tres veces** un pequeño relato llamado “*Furmiga*” y tendrás que responder a unas preguntas sobre lo que escuches. Lo haremos de la siguiente manera:

- Primero, tendrás **dos minutos** para leer las preguntas.
- Después, lo escucharemos tres veces seguidas con un minuto de silencio entre cada repetición, que podrás aprovechar para releer las preguntas, revisar las respuestas...
- Al terminar la tercera repetición, si ya has terminado de contestar, puedes empezar con la comprensión lectora.

2ª parte - Comprensión lectora

En esta parte vas a leer **dos textos**:

- *El gran Houdini.*
- *Autoinstrucciones para calmarse después de un enfado.*

Deberás 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 más exacta** rodeando la letra que se encuentre junto a ella. Por ejemplo:

¿Cuántos habitantes tiene Pamplona?

- A. Tantos como Barcelona.
- B. Unos 200 000.
- C. Un millón.
- D. Varios millones.

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

<p>¿Cuántos habitantes tiene Pamplona?</p> <p>A. Tantos como Barcelona.</p> <p><input checked="" type="radio"/> B. Unos 200 000.</p> <p>C. Un millón.</p> <p><input type="radio"/> D. Varios millones.</p>

- En otras preguntas tendrás que señalar verdadero (V) o falso (F), relacionar ideas o escribir la respuesta en el espacio señalado con puntos:

<p>¿Cuál es la capital de Navarra?.....</p>
--

3ª parte - Expresión escrita

En la producción escrita que debes hacer vas a explicar cómo se juega a tu juego favorito y también vas a decir por qué te gusta tanto:

- Antes de escribir, vas a encontrar una serie de preguntas que no debes responder; sirven para darte ideas.
- Tienes un espacio de borrador que deberás utilizar obligatoriamente.
- El texto definitivo tienes que escribirlo en las líneas de puntos; no es necesario utilizar todas.



Tienes 70 minutos para hacer esta prueba.

1ª parte - Comprensión oral

Furmiga

Transcripción del audio:

//Furmiga, el fútbol de las hormigas

Por Pedro Pablo Sacristán

Por aquellos días, el gran árbol hueco estaba rebosante de actividad. Se celebraba el campeonato del mundo de furmiga, el fútbol de las hormigas, y habían llegado hormigas de todos los tipos, desde todos los rincones del mundo. Allí estaban los equipos de las hormigas rojas, las negras, las hormigas aladas, las termitas... e incluso unas extrañas y variopintas hormigas locas; y a cada equipo le seguía fielmente su afición. Según fueron pasando los partidos, el campeonato ganó en emoción, y las aficiones de los equipos se fueron entregando más y más, hasta que pasó lo que tenía que pasar: en la cancha, una hormiga negra llamó "enanitas" a unas hormigas rojas, estas contestaron al insulto con empujones, y en un momento, se armó una gran pelea de antenas, patas y mandíbulas, que acabó con miles de hormigas en la enfermería y el campeonato suspendido.

Aunque casi siempre había algún problema entre unas hormigas y otras, aquella vez las cosas habían llegado demasiado lejos, así que se organizó una reunión de hormigas sabias. Estas debatieron durante días cómo resolver el problema de una vez para siempre, hasta que finalmente hicieron un comunicado oficial:

"Creemos que el que todas las hormigas de un equipo sean iguales, hace que las demás actúen como si se estuvieran comparando los tipos de hormigas para ver cuál es mejor. Y como sabemos que todas las hormigas son excelentes y no deben compararse, a partir de ahora cada equipo de furmiga estará formado por hormigas de distintos tipos."

Aquella decisión levantó un revuelo formidable, pero rápidamente aparecieron nuevos equipos de hormigas mezcladas, y cada hormiga pudo elegir libremente su equipo favorito. Las tensiones, a pesar de lo emocionante, casi desaparecieron, y todas las hormigas comprendieron que se podía disfrutar del deporte sin tensiones ni discusiones.

Si quieres escuchar más cuentos de Christian Valverde, ingresa en triple W Cuentos para dormir.com.//

<https://cuentosparadormir.com/audiocuentos/espanol-neutro/furmiga-el-futbol-de-las-hormigas-audio-cuento-narrado-en-espanol> (Adaptado)

1. ¿De qué dos palabras viene “Furmiga”?

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	Sin respuesta, cualquiera que no haga referencia a fútbol y hormiga o que solo haga mención a una de las dos palabras.
1	“ De fútbol y de hormiga ”. Las faltas de ortografía no se tendrán en cuenta.

Análisis de la pregunta 1	
Tipo de texto	Oral, narrativo, relato.
Proceso evaluado	Interpretar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Muy fácil
Tipo de pregunta	Abierta

2. ¿Dónde se celebraba el campeonato del mundo de furmiga?

- A. En el tronco de un árbol.
- B. En un árbol pequeño.
- C. En un campo de fútbol.
- D. **En un gran árbol hueco.**

Análisis de la pregunta 2	
Tipo de texto	Oral, narrativo, relato.
Proceso evaluado	Localizar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Fácil
Tipo de pregunta	Cerrada

3. ¿Era la primera vez que tenía lugar un problema en un campeonato de furmiga?

- A. Sí, nunca había habido discusiones.
- B. No, siempre se peleaban y había heridas.
- C. **No, pero nunca había sido tan grave.**
- D. No, pero sí era la primera vez entre negras y rojas.

Análisis de la pregunta 3	
Tipo de texto	Oral, narrativo, relato.
Proceso evaluado	Localizar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Normal
Tipo de pregunta	Cerrada

4. ¿Quiénes resolvieron el problema?

- A. Las hormigas negras y las rojas.
- B. Las hormigas más sabias.
- C. Solo las hormigas aladas.
- D. Las hormigas más jóvenes.

Análisis de la pregunta 4	
Tipo de texto	Oral, narrativo, relato.
Proceso evaluado	Localizar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Fácil
Tipo de pregunta	Cerrada

5. ¿Cuál fue la solución para resolver el conflicto?

- A. Crear equipos formados por hormigas de distintos tipos.
- B. No jugar nunca más a formiga para no discutir.
- C. Crear equipos formados por hormigas según países.
- D. Continuar con el campeonato en otro momento.

Análisis de la pregunta 5	
Tipo de texto	Oral, narrativo, relato.
Proceso evaluado	Localizar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Fácil
Tipo de pregunta	Cerrada

6. ¿Qué se quiere conseguir con esa decisión?

- A. Que los partidos sean más emocionantes.
- B. Que los partidos sean menos emocionantes.
- C. Que los diferentes tipos de hormigas dejen de compararse.
- D. Que las hormigas se comparen por países en vez de por tipos.

Análisis de la pregunta 6	
Tipo de texto	<i>Oral, narrativo, relato.</i>
Proceso evaluado	<i>Interpretar información</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Normal</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

7. La conclusión del texto es...

- A. que las aficiones deben defender a sus equipos.
- B. que todos los problemas tienen solución.
- C. que los equipos deben estar mezclados.
- D. **que se puede disfrutar del deporte sin discutir.**

Análisis de la pregunta 7	
Tipo de texto	<i>Oral, narrativo, relato.</i>
Proceso evaluado	<i>Integrar información</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Normal</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

8. ¿Qué es este audio?

- A. Un profesor en clase contando un cuento.
- B. Un papá contando un cuento.
- C. Unos dibujos animados de la televisión.
- D. **Un cuento grabado que puedes encontrar en internet.**

Análisis de la pregunta 8	
Tipo de texto	<i>Oral, narrativo, relato.</i>
Proceso evaluado	<i>Reflexionar</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Fácil</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

9. Pedro Pablo Sacristán y Christian Valverde son:

- A. **El autor y el narrador del cuento.**
- B. Dos de las hormigas sabias.
- C. Dos personajes del cuento.
- D. Los autores del cuento.

Análisis de la pregunta 9

Tipo de texto	<i>Oral, narrativo, relato.</i>
Proceso evaluado	<i>Reflexionar</i>
Puntuación máxima	<i>1</i>
Grado de dificultad	<i>Difícil</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

2ª parte - Comprensión lectora

TEXTO 1

EL GRAN HOUDINI

Houdini está considerado el mago más famoso e importante de todos los tiempos.

Nació en Hungría en 1874 y su verdadero nombre era Erik Weisz. A la edad de cuatro años, junto a su familia, abandonó el país y emigró a Estados Unidos en busca de una vida mejor.

Un día, ya en América, el pequeño Erik asistió con su padre a un espectáculo de magia. Lo que vio le impactó muchísimo y empezó a aficionarse al apasionante mundo del ilusionismo. Con el paso del tiempo, decidió ser mago y eligió el nombre artístico por el que todos le conocemos: Harry Houdini.

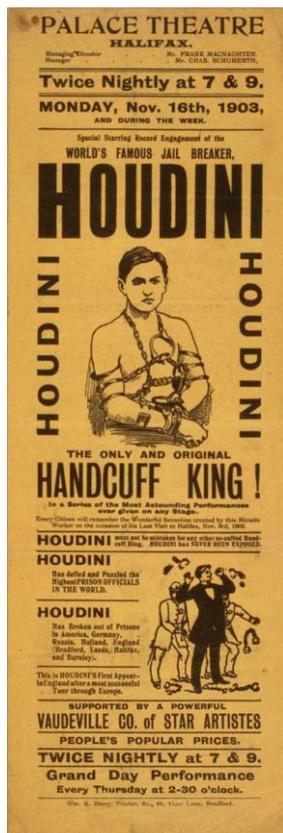


Al gran Houdini todavía se le recuerda y admira por las asombrosas proezas que realizó. Su gran especialidad fueron los escapismos, es decir, los números de magia en los que debía escapar o salvarse de una situación que parecía imposible. A veces pedía que le ataran las manos con cuerdas o esposas; otras, que le pusieran una camisa de fuerza que le dejaba completamente inmovilizado. El caso es que, ante el asombro del público, se liberaba sin ayuda de nadie en cuestión de segundos.

¡Pero ahí no acababa la cosa! Houdini también era un experto en escabullirse de los lugares más insospechados, como baúles cerrados con candados o cajas fuertes que eran lanzadas al mar.

De la gran cantidad de números fantásticos de este tipo que protagonizó, el más célebre fue uno llamado 'Metamorfosis'. El reto consistía en que un ayudante le esposaba y le metía en un saco del que no podía salir. A continuación, el saco con el mago dentro, se introducía en un baúl que se cerraba con llave. Entonces, bajo la atenta mirada de los presentes, se corrían unas cortinas. Tras unos pocos segundos de emocionante espera se abrían y el público observaba atónito como Houdini se paseaba

tan campante fuera del baúl. Lo más increíble era que el baúl en cuestión seguía cerrado a cal y canto, es decir, se suponía que nadie lo había tocado. Cuando por fin levantaban la tapa, el que aparecía esposado y dentro del saco era el ayudante. ¡Como por arte de magia se habían intercambiado! La sala estallaba en aplausos, completamente maravillada.



Obviamente, detrás de estas hazañas inexplicables había trucos muy buenos que nadie consiguió destripar porque Houdini se pasaba años preparando cada número hasta que le salía a la perfección.

Gracias a su afán de superación, los desafíos a los que se enfrentó fueron cada vez más difíciles y prodigiosos. Esto, unido a que siempre se las ingenió para salir en la prensa y darse mucha publicidad, le convirtió en un personaje muy conocido en su época a lo largo y ancho del mundo.

Además de la magia, la otra gran pasión de Harry Houdini fue la aviación. En esta disciplina también fue pionero, ya que en 1910 se convirtió en el primer ser humano en sobrevolar Australia.

Houdini falleció en 1926. Tenía 52 años de edad.

©Cristina Rodríguez Lomba

<https://www.mundoprimaria.com/lecturas-para-ninos-primaria/el-gran-houdini>

10. ¿Cómo se llamaba realmente el Gran Houdini?

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	Otra respuesta diferente de la correcta.
1	"Erik", "Erik Weisz".

Análisis de la pregunta 10	
Tipo de texto	<i>Continuo, expositivo, biografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Localizar información</i>
Puntuación máxima	<i>1</i>
Grado de dificultad	<i>Muy fácil</i>
Tipo de pregunta	<i>Abierta</i>

11. ¿Dónde y cuándo nació el Gran Houdini?

- A. En 1874 en Holanda.
- B. En 1784 en Hungría.
- C. En 1784 en Holanda.
- D. En 1874 en Hungría.

Análisis de la pregunta 11	
Tipo de texto	<i>Continuo, expositivo, biografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Localizar información</i>
Puntuación máxima	<i>1</i>
Grado de dificultad	<i>Normal</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

12. ¿Por qué empezó a interesarle el ilusionismo?

- A. Porque conoció personalmente a un mago.
- B. Porque su padre era amigo de un mago.
- C. Porque decidió que iba a ser un mago.
- D. Porque ver un espectáculo de magia lo impresionó.

Análisis de la pregunta 12	
Tipo de texto	<i>Continuo, expositivo, biografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Interpretar información</i>
Puntuación máxima	<i>1</i>
Grado de dificultad	<i>Fácil</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

13. ¿Cuál era la gran especialidad de Houdini?

- A. Los juegos de magia y cartas.
- B. Conseguir escabullirse de encierros y trampas.
- C. Los juegos de transformación.
- D. Conseguir aguantar mucho tiempo debajo del agua.

Análisis de la pregunta 13	
Tipo de texto	Continuo, expositivo, biografía.
Proceso evaluado	Interpretar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Fácil
Tipo de pregunta	Cerrada

14. Numera del 1 al 6 el orden de los pasos del espectáculo Metamorfosis.

4	Se cierran unas cortinas.
6	En el baúl reabierto aparece el ayudante esposado dentro del saco.
1	Un ayudante esposa a Houdini.
3	El saco se mete en un baúl cerrado.
5	El mago aparece sin esposas en el escenario.
2	El mago es metido en un saco.

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	Otra respuesta que ofrezca un orden diferente del correcto.
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un ayudante esposa a Houdini 2. El mago es metido en un saco. 3. El saco se mete en un baúl cerrado. 4. Se cierran unas cortinas. 5. El mago aparece sin esposas en el escenario. 6. En el baúl reabierto aparece el ayudante esposado dentro del saco.

Análisis de la pregunta 14	
Tipo de texto	Continuo, expositivo, biografía.
Proceso evaluado	Integrar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Normal
Tipo de pregunta	Cerrada

15. ¿Qué quiere decir “nadie consiguió destripar los trucos”?

- A. Que nadie consiguió estropear los trucos.
- B. Que nadie consiguió despachurrar los trucos.
- C. **Que nadie consiguió descubrir los trucos.**
- D. Que nadie consiguió quitar las tripas a los trucos.

Análisis de la pregunta 15	
Tipo de texto	<i>Continuo, expositivo, biografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Interpretar información</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Normal</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

16. ¿Por qué crees que los trucos de Houdini eran tan espectaculares?

- A. Porque tenía poderes mágicos de verdad.
- B. **Porque ensayaba hasta conseguir la perfección.**
- C. Porque tenía mucha suerte y una buena familia.
- D. Porque era ya muy famoso y llamaba la atención.

Análisis de la pregunta 16	
Tipo de texto	<i>Continuo, expositivo, biografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Interpretar información</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Fácil</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

17. ¿Cualquier persona puede realizar los números que hacía Houdini?

- A. No, porque eran sus números y sólo los podía hacer él.
- B. **No, porque hacen falta mucha preparación y cualidades físicas.**
- C. Sí, porque sólo hace falta aguantar un poco la respiración.
- D. Sí, porque son números muy fáciles de realizar para cualquiera.

Análisis de la pregunta 17	
Tipo de texto	<i>Continuo, expositivo, biografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Reflexionar</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Normal</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

18. ¿Cuánto tiempo dedicaba Houdini a preparar sus trucos?

- A. Semanas.
- B. Algunos días.
- C. Lustros.
- D. **Años.**

Análisis de la pregunta 18	
Tipo de texto	Continuo, expositivo, biografía.
Proceso evaluado	Localizar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Fácil
Tipo de pregunta	Cerrada

19. ¿Por qué Houdini fue un pionero en 1910?

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	Otra respuesta diferente de la correcta.
1	<p>“Porque fue el primer ser humano en sobrevolar Australia”.</p> <p>“Porque fue el primer ser humano en volar en avión sobre Australia”.</p> <p>O similares que hagan referencia al viaje en avión sobre Australia.</p>

Análisis de la pregunta 19	
Tipo de texto	Continuo, expositivo, biografía.
Proceso evaluado	Localizar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Difícil
Tipo de pregunta	Abierta

20. ¿En qué siglo o siglos vivió Houdini?

- A. En el siglo XIX.
- B. En los siglos XIX y XX.
- C. En el siglo XXI.
- D. En los siglos XVIII y XIX.

Análisis de la pregunta 20	
Tipo de texto	Continuo, expositivo, biografía.
Proceso evaluado	Reflexionar
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Difícil
Tipo de pregunta	Cerrada

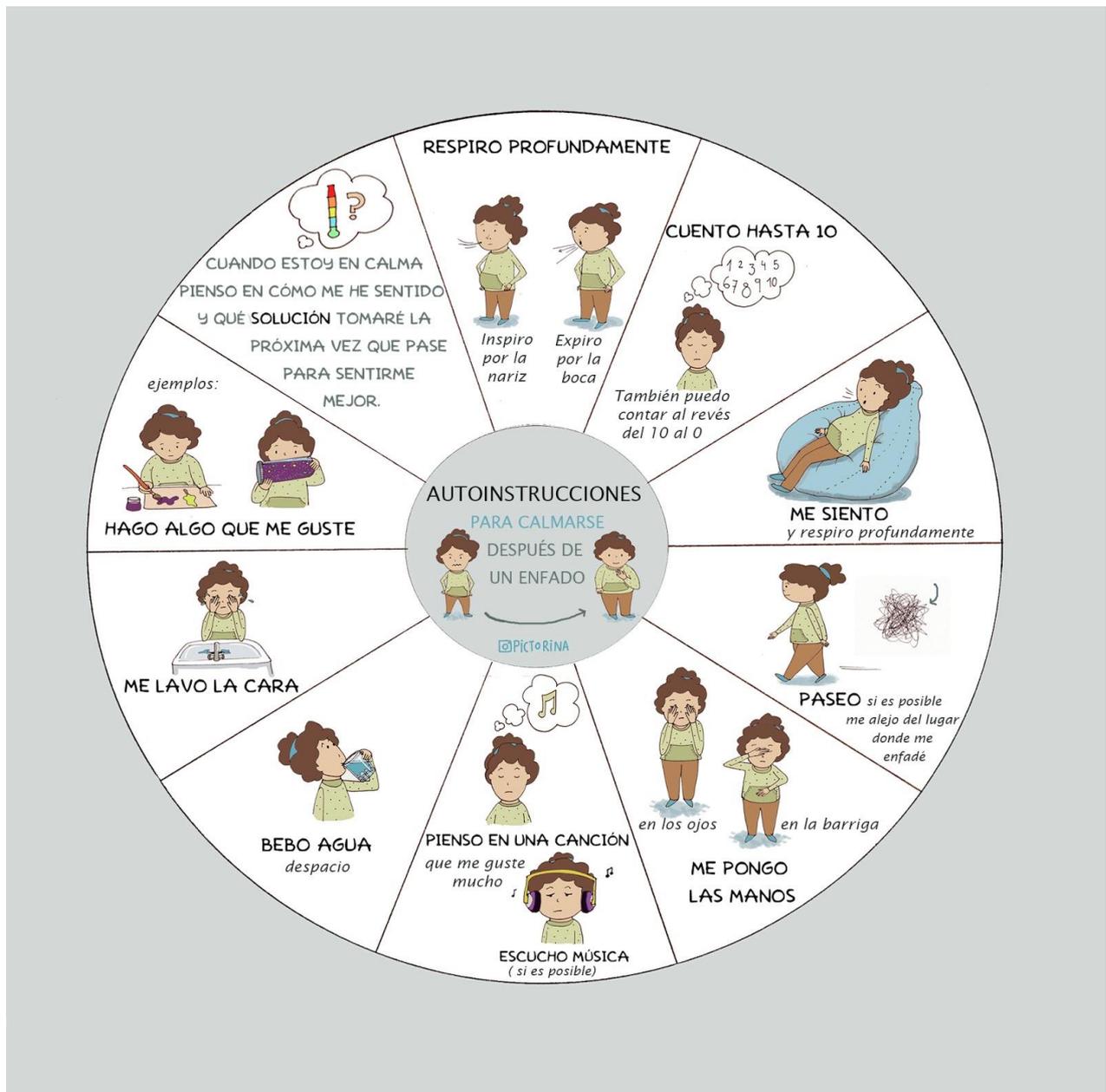
21. ¿Sobre qué trata este texto?

- A. Sobre los trucos de magia de Houdini.
- B. Sobre la vida de Houdini.
- C. Sobre un apasionado de la aviación.
- D. Sobre el trabajo de Houdini.

Análisis de la pregunta 21	
Tipo de texto	<i>Continuo, expositivo, biografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Integrar información</i>
Puntuación máxima	<i>1</i>
Grado de dificultad	<i>Difícil</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

Fin de las preguntas del texto 1

TEXTO 2



22. Según el texto, ¿dónde me puedo poner las manos para tranquilizarme? Escribe todas las respuestas posibles.

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	Otra respuesta diferente de la correcta o que solo incluya una opción.
1	"En los ojos o/y en la tripa" . Deben ser mencionadas ambas partes del cuerpo.

Análisis de la pregunta 22	
Tipo de texto	<i>Discontinuo, instructivo, infografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Localizar información</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Fácil</i>
Tipo de pregunta	<i>Abierta</i>

23. ¿Cuándo ya estamos en calma, ¿es importante reflexionar sobre nuestros sentimientos y emociones?

- A. No, porque ya se nos ha pasado el enfado y no hace falta.
- B. **Sí, porque nos ayuda a pensar en soluciones para otra vez.**
- C. No, porque la culpa la suelen tener otras personas.
- D. Sí, porque nos ayuda a calmarnos aún más.

Análisis de la pregunta 23	
Tipo de texto	<i>Discontinuo, instructivo, infografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Reflexionar</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Normal</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

24. Este texto:

- A. Es una narración sobre cómo calmarnos si nos enfadamos.
- B. **Nos da pautas para calmarnos si nos enfadamos.**
- C. Nos describe cómo nos enfadamos y qué sentimos.
- D. Nos explica los tipos de enfado que podemos tener.

Análisis de la pregunta 24	
Tipo de texto	<i>Discontinuo, instructivo, infografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Integrar información</i>
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	<i>Difícil</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

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

Para calmarme después de un enfado...	V	F
A. Respiro todo lo rápido que pueda.		X
B. Inspiro por la boca.		X
C. Cuento del 1 al 10 o del 10 al 0.	X	
D. Me acerco al lugar donde me enfadé.		X
E. Hago algo que me guste.	X	

Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	0, 1, 2, 3, 4 opciones correctas.
1	5 opciones correctas: F, F, V, F, V.

Análisis de la pregunta 25	
Tipo de texto	Discontinuo, instructivo, infografía.
Proceso evaluado	Interpretar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Normal
Tipo de pregunta	Cerrada

26. ¿Con qué frecuencia debemos utilizar estas instrucciones?

- A. Todas las mañanas.
- B. Cuando nos enfadamos.
- C. De vez en cuando.
- D. Cuando escuchamos música.

Análisis de la pregunta 26	
Tipo de texto	Discontinuo, instructivo, infografía.
Proceso evaluado	Interpretar información
Puntuación máxima	1
Grado de dificultad	Muy fácil
Tipo de pregunta	Cerrada

27. Este texto es un texto...

- A. **instructivo.**
- B. expositivo.
- C. descriptivo.
- D. narrativo.

Análisis de la pregunta 27	
Tipo de texto	<i>Discontinuo, instructivo, infografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Reflexionar</i>
Puntuación máxima	<i>1</i>
Grado de dificultad	<i>Normal</i>
Tipo de pregunta	<i>Cerrada</i>

28. Ayudándote de los dibujos que aparecen en el texto, ¿qué quieren decir las palabras “inspirar” y “espirar”?

Inspirar:

Espirar:

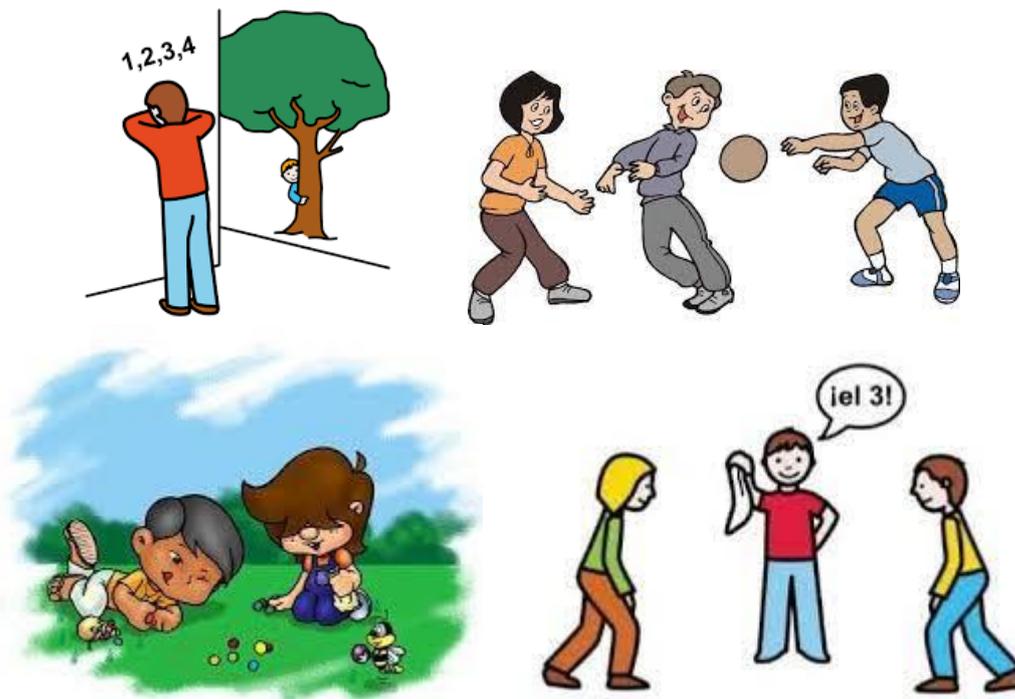
Criterios de corrección	
Puntuación	Respuesta/s
0	Otra respuesta diferente de la correcta.
1	Una definición correcta.
2	Dos definiciones correctas. “Inspirar: coger aire” o similar. “Espirar: echar, expulsar aire” o similar.

Análisis de la pregunta 28	
Tipo de texto	<i>Discontinuo, instructivo, infografía.</i>
Proceso evaluado	<i>Interpretar información</i>
Puntuación máxima	<i>2</i>
Grado de dificultad	<i>Difícil</i>
Tipo de pregunta	<i>Abierta</i>

Fin de las preguntas del texto 2

3ª parte - Expresión escrita

¡Ahora te toca escribir a ti!



- 29.** Una vez a la semana, un niño o niña de tu colegio propone a qué jugar. ¡Hoy te toca a ti! Para ello, tienes que elegir tu juego favorito y hacer una producción escrita en la que explicas cómo se juega y por qué te gusta tanto.

En la siguiente página verás:

- Un listado de preguntas que te pueden ayudar. Solo sirven para darte ideas, **no tienes que contestarlas.**
- Espacio para el borrador. Debes usarlo **obligatoriamente.** Está dividido en párrafos para ayudarte a separar tus ideas.

1. ¿Cómo **se llama** tu juego?
2. ¿Cuál es el **objetivo**?
3. ¿Cuántas **personas** pueden participar?
4. ¿Hace falta algún material? ¿Dónde se puede jugar a este juego?
5. ¿Cuáles son las **reglas**?
6. ¿**Quién gana** el juego y **cómo**?
7. ¿**Por qué te gusta** tanto este juego?

BORRADOR

ANTES DE ESCRIBIR, organizo mis ideas:

1^{er} párrafo	
2^o párrafo	
3^{er} párrafo	

**Tabla de puntuaciones a completar
por el profesorado corrector**

	Puntuación 0, 1, 2 o 3
Borrador (0 o 1)	
Presentación y ortografía	
Coherencia de las ideas y adecuación	
Cohesión	
Corrección gramatical y riqueza léxica	
Ítem 29 – Total:	/13

En cada apartado se ofrece una descripción general de qué supone estar en ese nivel, dicha descripción se detalla con una serie de criterios, siempre los mismos y de la misma naturaleza para cada uno de los niveles.

	Nivel 0 (0 puntos)	Nivel 1 (1 punto)	Nivel 2 (2 puntos)	Nivel 3 (3 puntos)
Planific.	No ha utilizado el espacio de borrador.	Lo utiliza ¹ .		
Presentación y ortografía	<p>Insatisfactorio para el nivel de 4º EP a nivel de ortografía y de</p> <ul style="list-style-type: none"> - Más de 10 faltas o más de 8 si son en vocabulario básico y común. Ninguna tilde - Hay demasiados tachones, no hay márgenes, la letra es ilegible. 	<p>No ha adquirido todavía el nivel esperado en 4ºEP, pero está en camino.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entre 5 y 8 faltas de ortografía. No pone tildes. - No hay espacio claro entre los párrafos y la letra es mala. Bastantes tachones. 	<p>Nivel adecuado para 4º EP: hay faltas, pero no dificultan la lectura, conoce algunas tildes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No más de 5 faltas. [Cada 5 fallos en tildes cuenta como una falta. Aplica las reglas de uso de las <u>mayúsculas</u>.] - Impresión general de limpieza pese algún fallo. 	<p>Nivel excelente según los criterios de evaluación del currículo de 4º de EP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muy pocas faltas de ortografía. Usa algunas tildes. - Escribe con letra clara y regular. Respeta los márgenes dados, impresión global de limpieza.
Coherencia de la historia y adecuación	<p>Insatisfactorio para el nivel de 4º de Educación Primaria: es muy incoherente y no cumple con la tarea, que no ha entendido.</p> <p><u>No cumple con la tarea encomendada:</u> no se explica la naturaleza del juego, las normas, número de jugadores/as, el objetivo del juego, el motivo de su elección...).</p> <p><u>Coherencia:</u> no se entiende el juego ni el mensaje. Hay saltos u omisiones sin sentido.</p>	<p>Todavía insuficiente para 4º EP. No es del todo coherente, pero intenta cumplir con la tarea de forma adecuada, aunque no lo logre:</p> <p><u>Ha entendido la tarea,</u> pero le faltan muchos puntos o no consigue ser claro, se contradice...</p> <p><u>Coherencia:</u> se reconoce el mecanismo básico del juego, pero hay contradicciones, vuelve a algún punto ya mencionado, hay saltos...</p>	<p>Representa un nivel adecuado para 4º de EP, ha logrado un texto coherente y adecuado pese a algunos fallos.</p> <p><u>Se ajusta a la tarea encomendada:</u> comprendemos la naturaleza del juego, normas, jugadores/as, objetivo, motivo de su elección.... Aunque puede faltar algún punto.</p> <p><u>Coherencia:</u> hay una buena progresión temática, sin saltos ni repeticiones. Se entiende el juego engeneral, pero algún aspecto no queda del todo claro.</p>	<p>Representa un nivel excelente según los criterios de evaluación del currículo de 4º EP: texto totalmente coherente y adecuado.</p> <p><u>Cumple con todos los requisitos:</u> comprendemos la naturaleza del juego, las normas, número de jugadores/as, el objetivo del juego, el motivo de su elección...). Incluso puede ser creativo.</p> <p><u>Coherencia:</u> la estructura interna es clara, hay una buena progresión temática, sin saltos ni repeticiones. Es muy fácil entender el juego.</p>

¹ Utilizar apropiadamente un borrador u organizador de ideas supone un gran avance en la mejora de la producción escrita. Sin embargo, no tiene sentido evaluar la calidad de un borrador sin haber trabajado previamente unas características concretas, como sucede en el contexto de un aula. Consideramos positivo el mero hecho de emplear el espacio dado, contando con que poco a poco se integre en la práctica docente la planificación de los escritos u la organización previa de las ideas.

<p style="text-align: center;">Cohesión</p>	<p>El texto resultante no está cohesionado. Se dan muchos de estos problemas:</p> <p><u>El referente:</u> no queda claro, a menudo se "pierde el hilo". Demasiada repetición.</p> <p><u>Oraciones:</u> incompletas o que no se separan correctamente.</p> <p><u>Conectores:</u> no emplea ningún conector.</p> <p><u>Puntuación:</u> utiliza mal los puntos. No hay párrafos.</p>	<p>Hay algunos mecanismos de cohesión, pero aún son insuficientes:</p> <p><u>El referente:</u> en ocasiones se pierde; repeticiones innecesarias.</p> <p><u>Oraciones:</u> termina las frases, pero suelen ser demasiado largas, lo que dificulta su comprensión.</p> <p><u>Conectores:</u> no los emplea cuando son claramente necesarios o los emplea mal (repetición excesiva de "y", por ejemplo).</p> <p><u>Puntuación:</u> separa por puntos, pero no utiliza ninguna coma o las utiliza incorrectamente. No hay párrafos o la división es inadecuada.</p>	<p>En general es un texto cohesionado, pero hay todavía algún pequeño fallo:</p> <p><u>Mantiene el referente:</u> sabemos a qué se refiere, hay pocas repeticiones, emplea algún sinónimo....</p> <p><u>Oraciones:</u> expresan siempre ideas completas, no son demasiado largas y las estructuras son correctas.</p> <p><u>Conectores:</u> se emplean.</p> <p><u>Puntuación:</u> separa las oraciones por puntos y emplea comas. contiene, al menos, tres párrafos.</p>	<p>Se trata de un texto perfectamente cohesionado:</p> <p><u>Mantiene el referente:</u> siempre sabemos de qué habla. Se emplean sinónimos, pronombres o determinantes.</p> <p><u>Oraciones:</u> se expresan siempre ideas completas, las oraciones no son demasiado largas y las estructuras son correctas. Hay oraciones subordinadas.</p> <p><u>Conectores:</u> uso abundante o muy certero de conectores.</p> <p><u>Puntuación:</u> utiliza muy bien los puntos seguidos y los puntos y aparte; emplea muy bien las comas. Acertada división en párrafos.</p>
<p style="text-align: center;">Corrección gramatical y riqueza léxica</p>	<p>Claramente insatisfactorio para el nivel de 4º de Educación Primaria.</p> <p><u>Corrección:</u> hay un gran número de errores que impide la comunicación (concordancia, conjugaciones, pronombres, preposiciones, ...).</p> <p><u>Vocabulario y registro:</u> vocabulario muy pobre, abusa de las palabras "baúl" (cosa, hacer, pasar, gente...) Registro demasiado coloquial, usa vulgarismos.</p>	<p>En camino de adquirir la competencia, pero hay muchas lagunas en las estructuras gramaticales básicas</p> <p><u>Corrección:</u> hay fallos repetidos (de concordancia, un mal uso de preposiciones, errores de conjugación...) pero el mensaje se entiende.</p> <p><u>Vocabulario y registro:</u> Registro un poco coloquial. No hay vulgarismos, pero el vocabulario sigue siendo pobre, no hay apenas adjetivos ni adverbios.</p>	<p>Representa un nivel adecuado para 4º de EP, pues cumple los siguientes requisitos:</p> <p><u>Corrección:</u> los fallos que existan no impiden la comunicación ni la comprensión del mensaje. Son fallos en estructuras complejas, no básicas.</p> <p><u>Vocabulario y registro:</u> el registro es adecuado (se aparta claramente del lenguaje coloquial). El vocabulario es rico, pero en ocasiones un poco sencillo.</p>	<p>Representa un nivel excelente según los criterios de evaluación del currículo de 4º EP:</p> <p><u>Corrección:</u> no hay ningún fallo de concordancia entre sujeto y verbo, ni en el uso de preposiciones o de pronombres ni en conjugaciones.</p> <p><u>Vocabulario y registro:</u> El registro es adecuado (se aparta claramente del lenguaje coloquial). El vocabulario es variado, utiliza adverbios y adjetivos que enriquecen y matizan el mensaje.</p>

EJEMPLOS DE PRODUCCIONES ESCRITAS

A continuación, se ofrecen cinco ejemplos de producciones escritas corregidas. Se incluye el borrador y el texto.

OBSERVACIONES.

- Aunque conozcamos el juego y entendamos qué quiere decir el o la estudiante, tenemos que corregir el texto como si fuera la primera vez que lo oímos, pues solo así podremos valorar correctamente la producción escrita.
- La tarea comunicativa en este ejercicio no es fácil, pues explicar un proceso o el funcionamiento exige una gran capacidad de estructuración del discurso.
- La planificación: este año continuamos considerando que se puede otorgar directamente un punto (el máximo en este apartado) solo por el hecho de emplearlo, pues buscamos incentivar su uso, que sin duda mejora el proceso de escritura. Sin embargo, los centros pueden decidir libremente puntuarlo con 0 si consideran que han trabajado la planificación durante el curso y observan incoherencias o fallos en su empleo. Estos errores suelen ser principalmente del siguiente tipo: se utiliza la planificación, pero después no se traslada la división en párrafos ni/o parte de la información al texto definitivo. El resultado, por lo tanto, es un texto “peor” que el del borrador, lo que es incoherente, pues lo que buscamos es enseñar a nuestro alumnado a escribir, releer y revisar, para mejorar.

En todo caso, la Evaluación Diagnóstica puede ser un buen momento para potenciar un proceso de escritura más atento.

- Se aportan no solo las puntuaciones asignadas sino un breve comentario sobre cada parte, esperamos que les sea de ayuda para orientar su corrección.

EJEMPLO N° 1

BORRADOR

ANTES DE ESCRIBIR, organizo mis ideas:

1er párrafo	mi juego se va a llamar el panelito. El objetivo es de coger un pañuelo antes que el otro.
2º párrafo	Pueden participar muchas personas. el material es el pañuelo. y el juego se puede jugar en la calle o en un sitio con mucho espacio.
3er párrafo	Las reglas son que tu tienes que coger un pañuelo sin hacer trampa. El juego se gana cuando con el pañuelo en la mano a donde estan tus amigos. No se puede hacer trampa. Este juego me gusta mucho porque me gusta correr.

ESCRIBE AQUÍ EL TEXTO:

Cuida las mayúsculas y la ortografía.

Usa puntos y comas. ¡Cambia de párrafo!

Primero puedes llamar a todos tus amigos para que jueguen contigo. Lo segundo es coger un pañuelo o lo que tengas. Lo tercero es decir un número. Lo cuarto es que cuando dicen el número te sales corriendo. Lo quinto es que tienes que intentar que cojan el pañuelo. y por último es que si tu no puedes hacer ninguna trampa.

Tabla de puntuaciones a completar por el profesorado corrector		Puntuación 0, 1, 2 o 3
Borrador (0 o 1)		1
Presentación y ortografía		2
Coherencia de las ideas y adecuación		0
Cohesión		1
Corrección gramatical y riqueza léxica		1
Ítem 29 – Total:		5 /13

Observaciones al ejemplo nº 1

BORRADOR/PLANIFICACIÓN: utiliza las tres partes del borrador, de modo que obtiene un punto; sin embargo, si tuviéramos que valorarlo, no obtendría buena puntuación, ya que desaprovecha su uso, al no trasladar la estructuración al texto definitivo, que no ha dividido en párrafos, ni gran parte de la información que había incluido inicialmente. Claramente no comprende la utilidad de la planificación: hacer un texto inicial que después podamos mejorar.

PRESENTACIÓN Y ORTOGRAFÍA

Impresión de limpieza: la letra es regular y clara, en los márgenes respeta el lado izquierdo pero no el derecho.

Ortografía:

- Uso de las mayúsculas: hay un fallo de una mayúscula después de un punto.
- Tildes: tres fallos.
- No hay más fallos ortográficos.

Valoración global de este apartado: 2 puntos.

COHERENCIA Y ADECUACIÓN

La tarea encomendada: ha entendido la tarea, pero no logra comunicarse con éxito, le faltan puntos que son básicos para dar a conocer el funcionamiento de un juego, como el propio nombre, el objetivo o las normas. De hecho, se observa un fallo, pues si interpretamos que se trata del juego “del pañuelo”, transmite que tienes que intentar que otros “cojan el pañuelo”, cuando el objetivo es cogerlo tú.

Coherencia (estructura interna y progresión temática o ausencia de saltos): hay progresión y una cierta estructura, pues va enumerando las partes del juego y ha pretendido organizar las ideas, pero la última aportación no guarda mucha relación y la primera frase tampoco nos aclara nada acerca del juego.

Valoración global de este apartado: 0 puntos.

COHESIÓN DEL TEXTO

Mantenimiento del referente - evita repeticiones innecesarias: hay repeticiones de estructura, el referente en ocasiones no queda claro, habla en tercera persona del plural pero no aclara a quién se refiere, hay verbos sin sujeto, así que no sabemos quién se encarga de esa parte (“*Lo tercero es decir un número*”). La continua elipsis “lo tercero es que...” resulta inadecuada.

Oraciones: resultan algo incompletas por lo que hemos explicado arriba.

Puntuación y número de párrafos: separa las oraciones por puntos, pero no hay separación entre párrafos.

Empleo correcto de algunos conectores: emplea conectores de orden, pero la estructura resulta repetitiva y no es muy coherente.

Valoración global de este apartado: 1 punto.

CORRECCIÓN GRAMATICAL Y RIQUEZA LÉXICA:

Errores gramaticales: no comete ninguno de gravedad.

Empleo y correlación de tiempos verbales: es correcto.

Concordancia (especialmente sujeto-verbo): es correcta a priori

Registro (tipo de lenguaje): no hay vulgarismos, pero se observa un uso pobre del lenguaje.

Valoración global de este apartado: 1 punto. La pobreza del lenguaje impide que se le otorgue más puntuación.

Valoración global del texto: pese a que se ha entendido la tarea, no cumple con las principales propiedades del texto. Si no conociéramos el juego, no nos podríamos hacer una idea exacta del objetivo y funcionamiento, intenta organizar las ideas, pero resulta demasiado repetitivo y en ocasiones sin sentido.

EJEMPLO N° 2

BORRADOR

ANTES DE ESCRIBIR, organizo mis ideas:

1er párrafo	El juego se llama pi trata de que el que se la para tiene que pillar a todos, gana el que quede el ultimo. se puede jugar infinitas personas
2º párrafo	El que se la para tiene que contar hasta pi30 se cuenta asi pi1 pi2 pi3... y mientras esa contando tienes que tocarle la espalda y decir pi y tu nombre y luego te escondes.
3er párrafo	Cuando termine de contar el que se la para solo puede dar 5 pasos para ir buscando a la gente. Cuando encuentre a una persona vuelve corriendo y dice pi y su nombre y si te libras dices pi libre.

ESCRIBE AQUÍ EL TEXTO:

Cuida las mayúsculas y la ortografía.

Usa puntos y comas. ¡Cambia de párrafo!

El juego se llama pi trata de que el que se la para tiene que pillar a todos, gana al ultimo que allan pillado y se la para el primero que allan pillado, se juegan infinitas personas.

El que se la para tiene que contar hasta pi 30 se cuenta así pi 1 pi 2 pi 3 pi 4 ... y mientras esta contando tienes que tocarle la espalda y decir pi y tu nombre y luego te escondes. Cuando termine de contar el que se la para solo puede dar 5 pasos para buscarlos.

Si encuentras a uno bas corriendo a donde abías contado y dices pi y su nombre. Si te quieres librar bas donde a contado y dices pi libre.

Tabla de puntuaciones a completar por el profesorado corrector

	Puntuación 0, 1, 2 o 3
Borrador (0 o 1)	1
Presentación y ortografía	2
Coherencia de las ideas y adecuación	2
Cohesión	1
Corrección gramatical y riqueza léxica	2

Ítem 29 – Total:

8 / 13

Observaciones al ejemplo nº 2

BORRADOR/PLANIFICACIÓN: lo utiliza correctamente. 1 punto.

PRESENTACIÓN Y ORTOGRAFÍA

Impresión de limpieza: la letra es clara y regular y respeta los márgenes.

Ortografía:

- Uso de las mayúsculas: correcto
- Tildes: no utiliza, tres faltas.
- Faltas de ortografía: cuatro faltas, comunes pero graves “*allan*”, “*abian*” “*a contado*”, y “*bas*”.

Valoración global de este apartado: 2 puntos.

COHERENCIA Y ADECUACIÓN

La tarea encomendada: la ha entendido y la cumple, pues logramos entender más o menos el funcionamiento del juego, sin embargo, algunos problemas de referente y gramaticales hacen que en ocasiones sea confuso, junto con un vocabulario un poco pobre con el que no acaba de mencionar la idea clave, que sería la de “esconderse y ser encontrados”. Lo valoraremos en la cohesión.

Coherencia (estructura interna y progresión temática o ausencia de saltos): hay estructura clara y progresión temática, aunque termina de forma un poco abrupta.

Valoración global de este apartado: 2 puntos.

COHESIÓN DEL TEXTO

Mantenimiento del referente - evita repeticiones innecesarias: el mantenimiento del referente, tal y como ya hemos mencionado, dar lugar a pequeñas confusiones en alguna ocasión. Se debe principalmente a que primero habla en 3º persona de la persona que cuenta y en segunda persona de la persona que se esconde; sin embargo, en el último párrafo también utiliza el “tú” para la que cuenta, además de seguir empleándolo para la que se esconde y desea librarse. La misma confusión tiene lugar cuando dice “*para buscarlos*”: entendemos que son las personas que se han escondido, pero no ha hecho referencia a ellas previamente.

Oraciones: todas son oraciones terminadas y las construcciones sintácticas son correctas; sin embargo, algunas son demasiado largas, lo que le lleva a una repetición de la conjunción “y”.

Puntuación y número de párrafos: divide correctamente, con sentido, el texto en tres párrafos, se corresponde con el contenido y la estructura. Utiliza bien los puntos, pero le faltan algunas comas que sí podría haber usado, como en la primera línea después de “*El juego se llama pi*”, o en el segundo párrafo después de “*pi 30*”. En otras ocasiones, en cambio, ha utilizado muy bien las comas, como en el primer párrafo.

Empleo correcto de algunos conectores: emplea algunos conectores de tiempo, y repite en exceso el uso de “y”.

Valoración global de este apartado: 1 punto.

CORRECCIÓN GRAMATICAL Y RIQUEZA LÉXICA:

Corrección

Errores gramaticales: solo hay uno, “*se juegan infinitas personas*”, el uso de la pasiva no es correcto. Entendemos que la falta de la r al decir “*solo puede dar cinco pasos*” es un error de caligrafía, al escribir rápido. Buen empleo de las preposiciones.

Empleo y correlación de tiempos verbales: correcta; buen empleo del subjuntivo “cuando termine”, “que hayan pillado”.

Concordancia (especialmente sujeto-verbo): correcta.

Vocabulario y registro:

El registro: es correcto. Se emplea una expresión informal que de hecho no existe, “se la para”, pero es comprensible a esta edad y dada la situación comunicativa que se les ha exigido, no lo vamos a tener cuenta.

Riqueza léxica: suficiente, aunque no muy variada, casi pobre en ocasiones, como al principio. Emplea al comienzo la palabra “pillar”, también muy informal, que habría podido sustituir por “encontrar” o “descubrir”, ya que se trata de jugadores o jugadoras que se han escondido. Este concepto, en este registro, puede significar “sorprender”, “encontrar”, pero también “agarrar”, así que resultaría muy impreciso en caso de acercarse a estas instrucciones por primera vez. A lo largo del texto va quedando más claro.

Valoración global de este apartado: 2 puntos.

Valoración global del texto: el o la estudiante que ha escrito este texto no comete fallos gramaticales ni faltas de concordancia, tiene claramente adquirida la competencia comunicativa en expresión escrita, pues también ha sido capaz de construir un texto con un mínimo de sentido y organización. Tiene que mejorar el uso de los sujetos para ir corrigiendo el clásico empleo de la segunda persona del singular, aunque se cambie de referente. Igualmente necesita tomar conciencia de la importancia de usar un lenguaje preciso. Es una pena que no haya completado la información con las razones de su elección o el lugar ideal para jugar a “Pi”

EJEMPLO N° 3

BORRADOR

ANTES DE ESCRIBIR, organizo mis ideas:

1er párrafo	<p>Pilla pilla</p> <p>se trata en tocar a las gente y el objetivo es que no te toquen a ti, Pueden participar las personas que quieran. No hace falta ningún material.</p>
2º párrafo	<p>Este juego se puede jugar en todas partes pero donde mejor se juega es en el jarellón.</p> <p>Las reglas son:</p> <p>No picarse</p>
3er párrafo	<p>Gana el que nadie le haya tocado</p> <p>No se puede hacer Trampa</p> <p>Me gusta el juego por que me encanta correr y es de correr.</p>

ESCRIBE AQUÍ EL TEXTO:

Cuida las mayúsculas y la ortografía.

Usa puntos y comas. ¡Cambia de párrafo!

Pilla Pilla

Hoy ha llegado una niña nuevo al cole estoy alegrando que llegé al recreo para jugar con la niña nueva al juego que tanto me gusta, este juego se llama pilla pilla y consiste en correr y tocar a los jugadores. El objetivo es que no te toquen. No hay limite de participantes. Este juego se suele jugar en el jardín o recreo. No hay reglas. Gana el que entoda la partida no le hallar pillado. Este juego a mi me gusta porque me encanta correr.

Tabla de puntuaciones a completar por el profesorado corrector

	Puntuación 0, 1, 2 o 3
Borrador (0 o 1)	1
Presentación y ortografía	2
Coherencia de las ideas y adecuación	2
Cohesión	1
Corrección gramatical y riqueza léxica	3

Ítem 29 – Total:

9 /13

Observaciones al ejemplo nº 3

BORRADOR/PLANIFICACIÓN: lo emplea, por lo que obtiene un punto; sin embargo, si tuviéramos que valorarlo, no obtendría buena puntuación, ya que desaprovecha su uso, al no trasladar la estructuración al texto definitivo, que no ha dividido en párrafos.

PRESENTACIÓN Y ORTOGRAFÍA

Impresión de limpieza: la letra es limpia y clara, respeta el margen izquierdo, pero no el derecho.

Ortografía:

- Uso de las mayúsculas: correcto, aunque hay un fallo después de dos puntos, que aquí no vamos a considerar.
- Tildes: emplea mal una tilde (*llegé*), bien otra “jardín”, le faltan dos: “*a mí*” y “*límite*”.
- Faltas ortográficas: “*llegé*” (llegue), “*entoda*” junto, “*hallan*” (hayan).

Valoración global de este apartado: no podemos considerar que sea ni un alto número de faltas ni de carácter muy grave. Se le otorgan 2 puntos.

COHERENCIA Y ADECUACIÓN

La tarea encomendada: logra el objetivo comunicativo, en ocasiones podría haberse exployado más, o ser más precisa, por ejemplo, no especifica quién es el que toca a los jugadores.

Coherencia (estructura interna y progresión temática o ausencia de saltos): correcta.

Valoración global de este apartado: 2 puntos.

COHESIÓN DEL TEXTO

Mantenimiento del referente - evita repeticiones innecesarias: el referente está claro en todo momento, en cambio, hay algunas repeticiones que se podrían evitar con el uso de pronombres de uso común, como sucede con “*la niña nueva*” y “*este juego*”.

Oraciones: las construcciones sintácticas son correctas y con sentido, pero en la segunda parte abusa de las oraciones simples, de forma que el texto queda poco cohesionado, en ocasiones parece una mera relación o listado de ideas.

Puntuación y número de párrafos: no divide en párrafos, mientras que hay una clara diferenciación de contenido (la referencia a la niña nueva, las características del juego, el porqué de su elección). Le falta alguna coma, como en la primera línea. Hay un empleo incorrecto de dos puntos, que podría ser un error al escribir.

Empleo correcto de algunos conectores: en consonancia con las estructuras simples, no hay conectores.

Valoración global de este apartado: 1 punto.

CORRECCIÓN GRAMATICAL Y RIQUEZA LÉXICA:

Errores gramaticales: no hay. Alguna frase sería mejorable, pero el nivel es muy correcto para 4º de Primaria.

Empleo y correlación de tiempos verbales: emplea bien ciertos verbos que conllevan uso de preposiciones, como “*consiste en*”, o de subjuntivo, como “*el objetivo es que no te toquen*”.

Concordancia (especialmente sujeto-verbo): correcta.

Vocabulario y registro (tipo de lenguaje): es variado y de un registro muy correcto casi formal, destacan expresiones como “no hay límite de participantes”, “que tanto me gusta”, “consiste en”, de un

Valoración global de este apartado: 3 puntos.

Valoración global del texto: el gran fallo de este texto es una extensión muy justa y la falta de cohesión. En caso de haberse extendido un poco más, explicando de forma más precisa el funcionamiento del juego y conservando el nivel gramatical y léxico, la puntuación podría haber sido mayor.

EJEMPLO N° 4

BORRADOR

ANTES DE ESCRIBIR, organizo mis ideas:

1er párrafo	<p>-El juego se llama "Zip Zap" Pueden participar muchas personas. Se puede jugar en un sitio amplio</p>
2º párrafo	<p>-Las reglas son muy fáciles, las personas hacen un círculo y uno se pone en medio, el del medio da vueltas y se para enfrente de una persona y le señala esa persona se tiene que agachar y las dos personas que estén a su lado se señalan el uno al otro diciendo "Zip" y el primero que lo haga gana.</p>
3er párrafo	<p>-Gana el juego el último que este de pie. No se puede hacer trampas porque si no no es divertido -Me gusta el juego porque se puede jugar en en cualquier lado, no se necesita ningún material y es muy divertido.</p>

ESCRIBE AQUÍ EL TEXTO:

Cuida las mayúsculas y la ortografía.

Usa puntos y comas. ¡Cambia de párrafo!

Este juego se llama "Zip Zap", pueden participar todas las personas que ~~pued~~quieran, se puede jugar en cualquier sitio amplio.

Las reglas son muy fáciles, las personas que juegan se ponen en un círculo y uno se pone en el medio, el del medio da vueltas a si mismo y se para enfrente de una persona diciendo "Zap" y ~~para~~ esa persona se tiene que agachar y las dos personas que estan al lado ~~de~~ suya se señalan diciendo "Zip" el primero que lo haga gana y el otro se elimina y se sienta, así hasta que solo quede una persona y esa persona gana.

No se pueden hacer trampas porque sino no es divertido. Me gusta el juego porque se puede jugar en cualquier lado, no se necesita ningún material y es muy divertido.

**Tabla de puntuaciones a completar
por el profesorado corrector**

	Puntuación 0, 1, 2 o 3
Borrador (0 o 1)	1
Presentación y ortografía	3
Coherencia de las ideas y adecuación	3
Cohesión	2
Corrección gramatical y riqueza léxica	3

Ítem 29 – Total:

12 /13

Observaciones al ejemplo nº 4

BORRADOR/PLANIFICACIÓN: muy bien empleado, mejora el texto final. 1 punto.

PRESENTACIÓN Y ORTOGRAFÍA

Impresión de limpieza: correcto, buena letra y buen empleo de los márgenes.

Ortografía:

- Uso de las mayúsculas: correcto.
- Tildes: faltan en “fáciles”, “círculo”, “sí mismo”, “están”, pero sí la emplea en “ningún”.
- Faltas ortográficas: “sino”, fallo típico y poco grave.
- Muy buen uso de las dos comillas cuando utiliza las palabras “zip” y “zap”, que no existen y forman parte del juego.

Valoración global de este apartado: 3 puntos.

COHERENCIA Y ADECUACIÓN

La tarea encomendada: la consigue.

Coherencia (estructura interna y progresión temática o ausencia de saltos): la estructura es clara y la progresión temática también.

Valoración global de este apartado: 3 puntos.

COHESIÓN DEL TEXTO

Mantenimiento del referente - evita repeticiones innecesarias: en todo momento sabemos de quién o qué habla; repite en exceso la palabra “persona/s”, podría haber hablado de jugadores, niñas...

Oraciones: construcciones sintácticas correctas.

Puntuación y número de párrafos: el número de párrafos es correcto y coherente con la progresión temática. El gran fallo lo encontramos en el segundo párrafo, que se constituye de una sola frase, mientras que habría sido necesario poner al menos dos puntos más. Se observa, de hecho, que al comienzo de la frase el uso de las comas está muy bien, pero falla en la segunda parte.

Empleo correcto de algunos conectores: faltan en el segundo párrafo, buen uso en el último.

Valoración global de este apartado: 2 puntos.

CORRECCIÓN GRAMATICAL Y RIQUEZA LÉXICA:

Errores gramaticales: fallos típicos como “al lado suya” que no vamos a tener en cuenta en este nivel.

Empleo y correlación de tiempos verbales: correcta.

Concordancia (especialmente sujeto-verbo): correcta.

Vocabulario y registro (tipo de lenguaje): correctos.

Valoración global de este apartado: 3 puntos.