



Junta de Andalucía

# Recurso

## Plantilla de codificación

Materia / Área: matemáticas  
Curso: 4º primaria

**Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional**

Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa

Servicio de Organización y Coordinación de Centros



## Ítem 1

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_1
Curso	4º PRIMARIA
Proceso cognitivo	Identificar y comprender
Competencias específicas	CE 1 CE6
Saberes básicos	ME MA.02.A.4.2. MA.02.D.3.1.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>Atendiendo al cartel de <b>precios</b>, indica cuál es el videojuego <b>más caro</b> y el <b>más barato</b>. Señala <b>la opción correcta</b>.</p> <p>A) El más caro La mansión oscura y el más barato Autos rotos. B) El más caro Rayo veloz y el más barato Clásicos de siempre. C) El más caro Pinki en la ciudad y el más barato Clásicos de siempre. D) El más caro La tortuga Tuga y el más barato Simulador de vuelo.</p>	
Respuesta correcta	B
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

## Ítem 2

Fecha de creación	28/10/24
Identificador	RE_4EP_MAT_12_2
Curso	4º primaria
Proceso cognitivo	aplicar
Competencias específicas	CE1 CE3 CE4 CE6
Saberes básicos	NU MA.02.A.3.4. MA.02.A.4.3. MA.02.A.4.1.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>Sabiendo lo que <b>Hugo</b> necesita comprar, ¿qué operación da como resultado el dinero que tiene que pagar? Marca <b>la opción correcta</b>.</p> <p>A) <math>2 \times 69 + 19 = 157</math> €.</p> <p>B) <math>2 \times 19 + 69 = 107</math> €.</p> <p>C) <math>2 + 69 + 19 = 90</math> €.</p> <p>D) <math>2 \times 19 \times 69 = 2.622</math> €.</p>	
Respuesta correcta	B
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

### Ítem 3

Fecha de creación	28/10/24
Identificador	RE_4EP_MAT_12_3
Curso	4º PRIMARIA
Proceso cognitivo	Analizar
Competencias específicas	CE1 CE2 CE3 CE4
Saberes básicos	NU MA.02.A.2.5. MA.02.A.3.5. MA.02.A.3.4. MA.02.A.3.6.
Enunciado y respuestas	
¿Qué videojuegos pueden comprar <b>Mario y Oliver</b> con el dinero que tienen? Marca las <b>dos opciones correctas</b> .	
A) Rayo veloz y guitarra magnética. B) La mansión oscura y autos rotos. C) La mansión oscura y la tortuga Tuga. D) Rayo veloz y simulador de vuelo.	
DATOS	OPERACIÓN
¿Qué me preguntan?	SOLUCIÓN
Respuesta correcta	B D
Codificación	Código 2: respuesta correcta. Código 1: respuesta parcialmente correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

## Ítem 4

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_4
Curso	4º PRIMARIA
Proceso cognitivo	ANALIZAR
Competencias específicas	CE1 CE3 CE6
Saberes básicos	ES MA.02.D.2.1. MA.02.E.3.1. MA.02.E.1.1.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>Fíjate en <b>el gráfico circular</b> de las ventas mensuales y marca las <b>dos respuestas correctas</b>:</p> <p>A) Las ventas de Pinki en la ciudad son menores que 11. B) La suma de los videojuegos vendidos de Pinki en la ciudad y la mansión oscura igualan en ventas a la guitarra magnética. C) Las ventas de rayo veloz son mayores que las ventas de la guitarra magnética. D) La suma entre el producto más vendido y el menos vendido es 50.</p>	
Respuesta correcta	B, D
Codificación	Código 2: respuesta correcta. Código 1: respuesta parcialmente correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

## Ítem 5

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_5
Curso	PRIMARIA
Proceso cognitivo	Crear y valorar
Competencias específicas	CE2 CE3 CE4 CE6
Saberes básicos	NU MA.02.A.3.8. MA.02.A.3.5. MA.02.A.3.7. MA.02.A.3.4. MA.02.A.2.5. MA.02.A.4.1.
Enunciado y respuestas	
¿Cuánto dinero ha pagado <b>Martina</b> teniendo en cuenta que le <b>han devuelto 6 €</b> ? Señala la respuesta correcta.	
A) 100 €.	
B) 94 €.	
C) 88 €.	
D) 90 €.	
DATOS	OPERACIONES
¿Qué te pregunta?	Solución
Respuesta correcta	A
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

## Ítem 6

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_6
Curso	PRIMARIA
Proceso cognitivo	IDENTIFICAR Y COMPRENDER
Competencias específicas	CE2 CE4 CE5
Saberes básicos	ME MA.02.C.1.3. MA.02.C.1.1. MA.02.C.1.4. MA.02.C.4.2.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>¿Qué <b>formas geométricas</b> se han usado en los carteles donde se da la información de <b>Hugo y de Martina</b>? Señala las <b>dos respuestas correctas</b>.</p> <p>A) Pentágono. B) Círculo. C) Rombo. D) Hexágono.</p>	
Respuesta correcta	A, B
Codificación	Código 2: respuesta correcta. Código 1: respuesta parcialmente correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

# Ítem 7

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_7
Curso	PRIMARIA
Proceso cognitivo	APLICAR
Competencias específicas	CE6
Saberes básicos	AL MA.02.D.3.1
Enunciado y respuestas	
<p>Sabiendo que <b>Mario y Oliver</b> han puesto cada uno <b>la mitad</b> del dinero que tienen, ¿cuánto ha aportado <b>cada uno</b>? Marca <b>la respuesta correcta</b>.</p> <p>A) 196 €. B) 49 €. C) 196 €. D) 96 €.</p>	
DATOS	OPERACIONES
¿Qué te pregunta?	Solución
Respuesta correcta	B
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.



## Ítem 8

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_8
Curso	4º PRIMARIA
Proceso cognitivo	CREAR Y VALORAR
Competencias específicas	CE2 CE3 CE4 CE5
Saberes básicos	ME MA.02.A.3.7. MA.02.A.3.6. MA.02.A.3.4. MA.02.B.1.3.
Enunciado y respuestas	
Sabiendo la hora de apertura y la de cierre de la tienda de videojuegos, ¿cuántas horas está abierta la tienda en total? Señala <b>la respuesta correcta</b> .	
A) 10 horas y cuarto. B) 9 horas y cuarto. C) 9 horas menos cuarto. D) 10 horas y media.	
DATOS	OPERACIONES
¿Qué te pregunta?	Solución
Respuesta correcta	A
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

# Adaptación Curricular

## Ítem adaptado 1

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_1
Curso	4º PRIMARIA
Proceso cognitivo	Identificar y comprender
Competencias específicas	CE 1 CE6
Saberes básicos	ME MA.02.A.4.2. MA.02.D.3.1.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>Atendiendo al cartel de <b>precios</b>, indica cuál es el videojuego <b>que más dinero cuesta</b> de la tienda. Señala <b>la respuesta correcta</b>.</p> <p>A) La mansión oscura. B) Rayo veloz. C) Pinki en la ciudad. D) La tortuga Tuga.</p>	
Respuesta correcta	B
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

## Ítem adaptado 2

Fecha de creación	28/10/24
Identificador	RE_4EP_MAT_12_2
Curso	4º primaria
Proceso cognitivo	aplicar
Competencias específicas	CE1 CE3 CE4 CE6
Saberes básicos	NU MA.02.A.3.4. MA.02.A.4.3. MA.02.A.4.1.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>Sabiendo lo que <b>Hugo</b> necesita comprar, marca la operación correcta para calcular lo que debe pagar. Señala <b>la respuesta correcta</b>.</p> <p>A) <math>69 + 69 + 19 = 157</math> €. B) <math>19 + 19 + 69 = 107</math> €. C) <math>2 + 69 + 19 = 90</math> €. D) <math>19 - 2 + 69 = 86</math> €.</p>	
Respuesta correcta	B
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

### Ítem adaptado 3

<b>Fecha de creación</b>	28/10/24
<b>Identificador</b>	RE_4EP_MAT_12_3
<b>Curso</b>	4º PRIMARIA
<b>Proceso cognitivo</b>	Analizar
<b>Competencias específicas</b>	CE1 CE2 CE3 CE4
<b>Saberes básicos</b>	NU MA.02.A.2.5. MA.02.A.3.5. MA.02.A.3.4. MA.02.A.3.6.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>¿Qué videojuegos pueden comprar <b>Mario y Oliver</b> con el dinero que tienen? Marca <b>las dos opciones correctas</b>.</p> <p>A) Rayo veloz y guitarra magnética cuestan 103 €.  B) La mansión oscura y autos rotos cuestan 91 €.  C) La tortuga Tuga y la mansión oscura cuestan 107 €.  D) Rayo veloz y simulador de vuelo cuestan 94 €.</p>	
<b>DATOS</b>	<b>OPERACIÓN</b>
¿Qué me preguntan?	<b>SOLUCIÓN</b>
<b>Respuesta correcta</b>	B D
<b>Codificación</b>	Código 2: respuesta correcta. Código 1: respuesta parcialmente correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

## Ítem adaptado 4

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_4
Curso	4º PRIMARIA
Proceso cognitivo	ANALIZAR
Competencias específicas	CE1 CE3 CE6
Saberes básicos	ES MA.02.D.2.1. MA.02.E.3.1. MA.02.E.1.1.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>Fíjate en <b>el gráfico circular</b> de las ventas mensuales y marca las <b>dos respuestas correctas</b>.</p> <p>A) Se vendieron 15 unidades de la Mansión oscura. B) El producto menos vendido es Rayo veloz. C) Se vendieron 22 unidades de Pinki en la ciudad. D) El producto más vendido es Guitarra magnética.</p>	
Respuesta correcta	B, D
Codificación	Código 2: respuesta correcta. Código 1: respuesta parcialmente correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

# Ítem adaptado 5

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_5
Curso	PRIMARIA
Proceso cognitivo	Crear y valorar
Competencias específicas	CE2 CE3 CE4 CE6
Saberes básicos	NU MA.02.A.3.8. MA.02.A.3.5. MA.02.A.3.7. MA.02.A.3.4. MA.02.A.2.5. MA.02.A.4.1.
Enunciado y respuestas	
Según lo que ha comprado <b>Martina</b> , ¿cuánto le ha costado? Señala <b>la opción correcta</b> .	
A) 94 €. B) 38 €. C) 44 €. D) 61 €.	
DATOS	OPERACIONES
¿Qué te pregunta?	Solución
Respuesta correcta	A
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

## Ítem adaptado 6


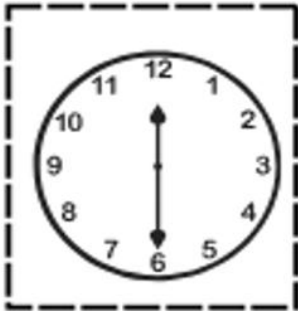


Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_6
Curso	PRIMARIA
Proceso cognitivo	IDENTIFICAR Y COMPRENDER
Competencias específicas	CE2 CE4 CE5
Saberes básicos	ME MA.02.C.1.3. MA.02.C.1.1. MA.02.C.1.4. MA.02.C.4.2.
<b>Enunciado y respuestas</b>	
<p>¿Qué <b>formas geométricas</b> se han usado en los carteles donde se da la información de <b>Hugo</b> y de <b>Mario y Oliver</b>? Señala las <b>dos respuestas correctas</b>.</p> <p>A) Triángulo. B) Círculo. C) Rombo. D) Hexágono.</p>	
Respuesta correcta	A, B
Codificación	Código 2: respuesta correcta. Código 1: respuesta parcialmente correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

# Ítem adaptado 7

Fecha de creación	28/10/2024		
Identificador	RE_4EP_MAT_12_7		
Curso	PRIMARIA		
Proceso cognitivo	APLICAR		
Competencias específicas	CE6		
Saberes básicos	AL MA.02.D.3.1		
Enunciado y respuestas			
Sabiendo que <b>Mario y Oliver</b> han puesto cada uno <b>la mitad</b> del dinero que tienen, ¿cuánto ha aportado <b>cada uno</b> ? Marca <b>la respuesta correcta</b> .			
A) $98 + 98 = 196 \text{ €}$ . B) $98 : 2 = 49 \text{ €}$ . C) $98 \times 2 = 196 \text{ €}$ . D) $98 - 2 = 96 \text{ €}$ .			
DATOS		OPERACIONES	
¿Qué te pregunta?		Solución	
Respuesta correcta	B		
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.		



Ítem adaptado 8

Fecha de creación	28/10/2024
Identificador	RE_4EP_MAT_12_8
Curso	4º PRIMARIA
Proceso cognitivo	CREAR Y VALORAR
Competencias específicas	CE2 CE3 CE4 CE5
Saberes básicos	ME MA.02.A.3.7. MA.02.A.3.6. MA.02.A.3.4. MA.02.B.1.3.
Enunciado y respuestas	
Fíjate en el horario. ¿A qué hora abren la tienda? Marca <b>la opción correcta</b> .	
A) 	B) 
C) 	D) 
Respuesta correcta	A
Codificación	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.