



## **2016 Released Items: Grade 4 M/L Informational Text Set**

The medium/long (M/L) informational text set requires students to read an informational text and answer questions.

The 2016 blueprint for the grade 4 M/L informational text set includes six Evidence-Based Selected Response. This document includes a complete M/L informational text set from a summative assessment form.

Included in this document:

- Answer key and standards alignment
- Copies of each item and the associated text



## CSLA Released Items Answer and Alignment Document

### SLA/Literacy: Grade 4

| <b>Text type: M/L Info</b>  |  |  |
|---|--|--|
| <b>Passage: Jugadores inteligentes</b>  |  |  |
| <b>Item Code / Field Test Data</b>  | <b>Answer(s)</b>   | <b>Standards/Evidence Statement Alignment</b>                        |
| CSLA1504058-15CSLA0408<br>Item mean*, Part A: 0.34<br>Item mean, Part B: 0.32 | <b>Item Type: EBSR</b><br><b>Part A: D</b><br><b>Part B: D</b> | L 4.4.1<br>RI 4.4.1<br>RI 4.1.1<br>4.2.3.c<br>4.2.2.b.i<br>4.2.2.a.i |
| CSLA1504060-15CSLA0408<br>Item mean, Part A: 0.29<br>Item mean, Part B: 0.32  | <b>Item Type: EBSR</b><br><b>Part A: B</b><br><b>Part B: A</b> | RI 4.5.1<br>RI 4.1.1<br>4.2.2.b.ii<br>4.2.2.a.i                      |
| CSLA1504065-15CSLA0408<br>Item mean, Part A: 0.33<br>Item mean, Part B: 0.38  | <b>Item Type: EBSR</b><br><b>Part A: C</b><br><b>Part B: A</b> | RI 4.3.1<br>RI 4.1.1<br>4.2.2.a.iii<br>4.2.2.a.i                     |
| CSLA1504062-15CSLA0408<br>Item mean, Part A: 0.34<br>Item mean, Part B: 0.18  | <b>Item Type: EBSR</b><br><b>Part A: D</b><br><b>Part B: A</b> | RI 4.2.1<br>RI 4.1.1<br>4.2.2.a.ii<br>4.2.2.a.i                      |
| CSLA1504061-15CSLA0408<br>Item mean, Part A: 0.3<br>Item mean, Part B: 0.39   | <b>Item Type: EBSR</b><br><b>Part A: C</b><br><b>Part B: B</b> | RI 4.2.3<br>RI 4.1.1<br>4.2.2.a.ii<br>4.2.2.a.i                      |
| CSLA1504067-15CSLA0408<br>Item mean, Part A: 0.35<br>Item mean, Part B: 0.22  | <b>Item Type: EBSR</b><br><b>Part A: A</b><br><b>Part B: D</b> | RI 4.3.3<br>RI 4.1.1<br>4.2.2.a.iii<br>4.2.2.a.i                     |

\* *Item mean* – percentage of students that answered the item correctly

## Jugadores inteligentes

- 1 Cuando nuestros abuelos eran niños, imaginaban que los robots eran seres de otros planetas que vendrían a controlar la Tierra. Luego, nuestros padres aprendieron que los robots pueden ser utilizados en la industria como herramientas de trabajo. En la actualidad los robots son parte muy importante de nuestras vidas, ya que en ocasiones realizan funciones que podrían ser peligrosas para los humanos. Además, ahora los robots también pueden usarse para la diversión. Los científicos están perfeccionando dos robots para que participen en juegos tan precisos y complicados como el ajedrez y el ping-pong, o tenis de mesa.

### **Ajedrez por computadora**

- 2 REEM-A es un robot humanoide capaz de jugar ajedrez como lo haría cualquier persona. Su cuerpo es del tamaño del cuerpo de un niño de 12 años. Sus brazos y piernas mecánicas le permiten caminar como un ser humano. Además, REEM-A habla y puede contestar preguntas. Pero lo más sorprendente de este robot es su capacidad de analizar muchas jugadas o movimientos cuando está frente a un tablero de ajedrez.



- 3 Cuando REEM-A juega, primero se coloca de pie en uno de los lados de la mesa donde está el tablero de ajedrez. Enseguida apunta sus ojos, que son cámaras, hacia el tablero. Después de que el jugador humano mueve una pieza, el cerebro electrónico de REEM-A se pone a trabajar para decidir qué jugada hará. En pocos segundos, este extraordinario robot mueve una pieza del tablero.

4 REEM-A no es infalible. Como cualquier otro jugador, puede perder o ganar, pero siempre parece estar dispuesto a iniciar un nuevo juego. Probablemente REEM-A es el jugador de ajedrez ideal, ya que nunca se cansa de jugar. Además, nunca se enoja cuando pierde.

### **Unos gemelos muy activos**

5 El ping-pong es un deporte muy popular en China. Por eso no es de extrañar que en ese país se hayan inventado robots que practican este deporte. Wu y Kong son dos robots gemelos que tienen la capacidad de jugar ping-pong entre ellos mismos y con personas.

6 A través de pequeñas cámaras de video colocadas en sus ojos, los robots pueden enfocarse en el movimiento de la pequeña pelota que se usa para jugar ping-pong. Wu y Kong pueden caminar y mover los brazos de siete maneras distintas, lo cual les permite responder a los tiros lanzados por el jugador contrario. Las imágenes que captan a través de las cámaras se envían a una computadora que analiza velozmente esa información. Luego la computadora envía una señal electrónica al brazo del robot para que realice la jugada.

7 Aunque es impresionante verlos jugar, estos robots todavía no juegan como los expertos en este deporte. Wu y Kong aún no pueden controlar todos los movimientos que se hacen con una raqueta. Sin embargo, a veces pueden responder con gran velocidad y precisión. Una ventaja que ellos tienen sobre las personas es que nunca cuestionan las decisiones del árbitro. A diferencia de los humanos, nunca protestan si el juez les quita un punto.

8 Ya sea como jugadores de ajedrez o de ping-pong, estos maravillosos seres de inteligencia artificial son en verdad sorprendentes. Aunque son máquinas inteligentes, es importante recordar que dependen de los seres humanos para funcionar. Cada movimiento que hacen ha sido programado por una persona. Hasta ahora no hay robots que sean capaces de pensar o tomar decisiones por sí mismos. Tal vez en unos años la historia sea completamente diferente.

**Parte A**

¿Cuál es el significado de la palabra **cuestionan**, que se usa en el párrafo 7 de “Jugadores inteligentes”?

- (A) Interrumpen.
- (B) Se enojan.
- (C) Apoyan.
- (D) Ponen en duda.

**Parte B**

¿Qué oración de “Jugadores inteligentes” ayuda al lector a entender el significado de **cuestionan**?

- (A) *Wu y Kong son dos robots gemelos que tienen la capacidad de jugar ping-pong entre ellos mismos y con personas.*
- (B) *Aunque es impresionante verlos jugar, estos robots todavía no juegan como los expertos en este deporte.*
- (C) *Sin embargo, a veces pueden responder con gran velocidad y precisión.*
- (D) *A diferencia de los humanos, nunca protestan si el juez les quita un punto.*

**Parte A**

¿Cómo organiza **principalmente** la información el autor en la sección "Ajedrez por computadora"?

- (A) describiendo cómo se construyó un robot que juega ajedrez
- (B) comparando a un robot y un humano en el juego de ajedrez
- (C) explicando cómo decide un robot qué jugada de ajedrez hacer
- (D) explicando por qué el robot nunca se cansa de jugar ajedrez

**Parte B**

¿Qué oración de "Jugadores inteligentes" es el **mejor** apoyo para tu respuesta a la parte A?

- (A) *REEM-A es un robot humanoide capaz de jugar ajedrez como lo haría cualquier persona.*
- (B) *Pero lo más sorprendente de este robot es su capacidad de analizar muchas jugadas o movimientos cuando está frente a un tablero de ajedrez.*
- (C) *En pocos segundos, este extraordinario robot mueve una pieza del tablero.*
- (D) *Probablemente REEM-A es el jugador de ajedrez ideal, ya que nunca se cansa de jugar.*

**Parte A**

¿Cuál es la **mejor** explicación de que Wu y Kong no se puedan considerar expertos en ping-pong?

- Ⓐ No pueden jugar con personas.
- Ⓑ No son suficientemente rápidos.
- Ⓒ Sus movimientos son limitados.
- Ⓓ Funcionan usando cámaras.

**Parte B**

¿Qué oración de "Jugadores inteligentes" es el **mejor** apoyo para tu respuesta a la parte A?

- Ⓐ *Wu y Kong aún no pueden controlar todos los movimientos que se hacen con una raqueta.*
- Ⓑ *Las imágenes que captan a través de las cámaras se envían a una computadora que analiza velozmente esa información.*
- Ⓒ *Luego la computadora envía una señal electrónica al brazo del robot para que realice la jugada.*
- Ⓓ *A diferencia de los humanos, nunca protestan si el juez les quita un punto.*

**Parte A**

¿Cuál es la idea principal de “Jugadores inteligentes”?

- (A) Ya existen robots con brazos y piernas que se mueven como humanos.
- (B) Ya existen robots que pueden analizar muchas jugadas de ajedrez y mover las piezas.
- (C) Ya existen robots que pueden jugar ping-pong entre sí o con personas.
- (D) Ya existen robots con los que podemos divertirnos jugando ajedrez o ping-pong.

**Parte B**

¿En cuál párrafo del “Jugadores inteligentes” se encuentra el **mejor** apoyo para tu respuesta a la parte A?

- (A) Párrafo 1
- (B) Párrafo 2
- (C) Párrafo 5
- (D) Párrafo 8



**Parte A**

¿Cuál es el **mejor** resumen de "Jugadores inteligentes"?

- Ⓐ Los robots han mejorado mucho con el tiempo. Ahora se pueden utilizar para divertirnos. REEM-A es un ejemplo de esto. Este robot camina y habla como un humano. Juega ajedrez como un experto.
- Ⓑ Los robots han mejorado mucho con el tiempo. Ahora se pueden utilizar para divertirnos. Wu y Kong son un ejemplo de esto. Ellos fueron construidos en China. Juegan ping-pong, o tenis de mesa.
- Ⓒ Los robots han mejorado mucho con el tiempo. Ahora se pueden utilizar para divertirnos. REEM-A y Wu y Kong son ejemplos de esto. El primero puede jugar ajedrez y los segundos juegan ping-pong muy bien.
- Ⓓ Los robots han mejorado mucho con el tiempo. Ya no se usan solo en la industria, sino también para divertirnos. Hay robots con una inteligencia artificial sorprendente. Pero todo lo que hacen lo programa una persona.

**Parte B**

¿Qué **par** de oraciones de “Jugadores inteligentes” es el **mejor** apoyo para tu respuesta a la parte A?

- (A) **Oración 1:** *REEM-A es un robot humanoide capaz de jugar ajedrez como lo haría cualquier persona.*  
**Oración 2:** *Después de que el jugador humano mueve una pieza, el cerebro electrónico de REEM-A se pone a trabajar para decidir qué jugada hará.*
- (B) **Oración 1:** *REEM-A es un robot humanoide capaz de jugar ajedrez como lo haría cualquier persona.*  
**Oración 2:** *Wu y Kong son dos robots gemelos que tienen la capacidad de jugar ping-pong entre ellos mismos y con personas.*
- (C) **Oración 1:** *Wu y Kong son dos robots gemelos que tienen la capacidad de jugar ping-pong entre ellos mismos y con personas.*  
**Oración 2:** *Wu y Kong aún no pueden controlar todos los movimientos que se hacen con una raqueta.*
- (D) **Oración 1:** *En la actualidad los robots son parte muy importante de nuestras vidas, ya que en ocasiones realizan funciones que podrían ser peligrosas para los humanos.*  
**Oración 2:** *Además, ahora los robots también pueden usarse para la diversión.*

**Parte A**

¿Cuál es la **mejor** explicación de que REEM-A, a pesar de ser un robot, puede llegar a perder un partido de ajedrez?

- (A) El robot depende de la información que una persona pone en él.
- (B) El cerebro electrónico del robot puede fallar.
- (C) El robot se pone de pie en el lugar equivocado del tablero.
- (D) Las jugadas del robot son demasiado rápidas.

**Parte B**

¿Qué oración de "Jugadores inteligentes" es el **mejor** apoyo para tu respuesta a la parte A?

- (A) *Cuando REEM-A juega, primero se coloca de pie en uno de los lados de la mesa donde está el tablero de ajedrez.*
- (B) *Después de que el jugador humano mueve una pieza, el cerebro electrónico de REEM-A se pone a trabajar para decidir qué jugada hará.*
- (C) *En pocos segundos, este extraordinario robot mueve una pieza del tablero.*
- (D) *Cada movimiento que hacen ha sido programado por una persona.*