

Recursos
para la evaluación



Evaluación por competencias

PRIMER CURSO

El cuaderno Evaluación por competencias, para primer curso de Primaria, es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por **Antonio Brandi Fernández**.

En su elaboración ha participado el siguiente equipo:

TEXTO

Victoria Gallego Pedraza

ILUSTRACIÓN

Mónica Calvo Gil

EDICIÓN

Carmen Ríos Collantes de Terán

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

Dirección de arte: José Crespo González.

Proyecto gráfico: Pep Carrió.

Jefa de proyecto: Rosa Marín González.

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera Sevillano.

Jefe de desarrollo de proyecto: Javier Tejeda de la Calle.

Desarrollo gráfico: Raúl de Andrés González y Jorge Gómez Tobar.

Dirección técnica: Ángel García Encinar.

Coordinación técnica: Jesús Muela Ramiro.

Confección y montaje: Mercedes Barba Galbis.

Corrección: Ana M.^a Díaz Villa y María F. G. Llamas.

© 2014 by Santillana Educación, S. L.
Avenida de los Artesanos, 6
28760 Tres Cantos, Madrid
Printed in Spain

CP: 532887

La presente obra está protegida por las leyes de derechos de autor y su propiedad intelectual le corresponde a Santillana. A los legítimos usuarios de la misma solo les está permitido realizar fotocopias para su uso como material de aula. Queda prohibida cualquier utilización fuera de los usos permitidos, especialmente aquella que tenga fines comerciales.

Presentación

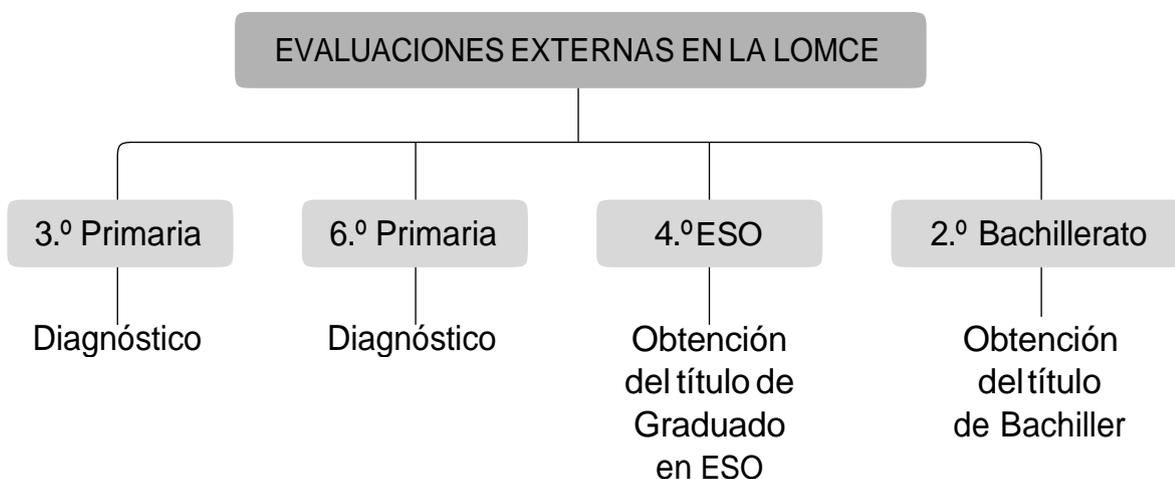
La evaluación constituye una fase fundamental del proceso educativo:

- Nos informa del grado de adquisición de los contenidos y del desarrollo de las competencias por parte del alumnado.
- Es un instrumento fundamental para orientar la labor docente, pues, a raíz de sus resultados, es posible elaborar planes específicos para que cada alumno desarrolle mejor sus capacidades o habilidades, reforzando y mejorando en determinados campos en unos casos, o profundizando y abarcando nuevos contenidos en otros.

La evaluación en la LOMCE

La Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) plantea importantes innovaciones relacionadas con el proceso de evaluación, la principal de las cuales es, sin duda, el establecimiento de cuatro evaluaciones externas, al finalizar los cursos de 3.º y 6.º de Primaria, 4.º de Educación Secundaria Obligatoria y 2.º de Bachillerato.

Las pruebas de Primaria son evaluaciones de diagnóstico que tienen como objetivo comprobar la adquisición de destrezas y de competencias por parte de los alumnos, de modo que, si se detectase alguna carencia, se puedan establecer planes específicos de mejora. Sin embargo, las pruebas de 4.º de ESO y 2.º de Bachillerato tienen importantes efectos académicos: si no se superan, los alumnos no obtendrán los títulos de Graduado en ESO y de Bachiller, respectivamente.



Un completo sistema de evaluación

Los profesores utilizan procedimientos de evaluación variados: observación en el aula, revisión de las actividades diarias de los alumnos, realización de trabajos específicos, controles y pruebas de evaluación...

El proyecto **Saber Hacer** ofrece un amplio conjunto de recursos para facilitar la labor del profesorado y responder a sus necesidades, atendiendo a todos los aspectos de la evaluación:

- **Evaluaciones externas: introducción y pruebas liberadas.** Análisis de las evaluaciones externas de ámbito autonómico, nacional e internacional destinadas a los alumnos de Educación Primaria, y muestras de las pruebas de años anteriores que se encuentran liberadas.
- **Evaluación de contenidos.** Pruebas de control para cada unidad didáctica y pruebas de evaluación trimestrales y finales, para comprobar el nivel de adquisición de los principales conceptos y procedimientos.
- **Evaluación por competencias.** Pruebas que evalúan el grado de adquisición de las competencias.
- **Rúbricas de evaluación.** Documento en el que se proporcionan, para cada unidad didáctica, criterios para la observación y el registro del grado de avance de los alumnos, de acuerdo con los estándares de aprendizaje.
- **Generador de pruebas de evaluación.** Herramienta informática que permite elaborar pruebas de evaluación personalizadas mediante la selección de actividades a través de un sistema de filtros.
- **Gestor de evaluación.** Aplicación informática que está conectada a un gestor de programación y que facilita llevar un registro detallado de las calificaciones de los alumnos.
- **Informes y estadísticas.** Herramienta que permite elaborar informes de evaluación, así como gráficos comparativos a partir de los datos del gestor.

Las competencias en la LOMCE

Las competencias son un conjunto integrado de capacidades (conocimientos, estrategias, destrezas, habilidades, motivaciones, actitudes...) que los alumnos han de poner en juego para dar respuesta a problemas cotidianos, aunque complejos, de la vida ordinaria.

La nueva ley de educación, basándose en el Marco de Referencia Europeo para las competencias clave en el aprendizaje permanente, ha definido siete competencias que los alumnos deben haber adquirido al finalizar su trayectoria académica.

Estas competencias son las siguientes:

- **Comunicación lingüística.** Es la habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral o escrita (escuchar, hablar, leer y escribir), y de interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los contextos.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** Integra la habilidad de aplicar los conceptos matemáticos, con el fin de resolver problemas en situaciones cotidianas, junto con la capacidad de aplicar el conocimiento y el método científico para explicar la naturaleza.
- **Competencia digital.** Implica el uso seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación en el trabajo y el ocio.
- **Aprender a aprender.** Engloba las habilidades necesarias para aprender, organizar el propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea de forma individual o en grupo.
- **Competencia social y cívica.** Recoge los comportamientos que preparan a las personas para participar de manera eficaz y constructiva en la vida social, profesional y cívica, en una sociedad cada vez más diversificada y plural.
- **Sentido de iniciativa y emprendimiento.** Hace referencia a la habilidad de cada persona para transformar las ideas en actos, poniendo en práctica su creatividad, a la capacidad de innovación y de asunción de riesgos, y a las aptitudes necesarias para la planificación y la gestión de proyectos.
- **Conciencia y expresión cultural.** Implica apreciar la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de distintos medios (música, literatura, artes escénicas, artes plásticas...).

La incorporación de las competencias al currículo hace necesario integrarlas en las tareas y actividades didácticas que se desarrollan en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, tienen una relación directa con la evaluación del alumnado. Esto requiere que los estándares de aprendizaje evaluables hagan referencia no solo a los contenidos propios de las distintas áreas, sino también a la contribución de dichas áreas al logro de las competencias.

Recursos para la evaluación por competencias

Entre los recursos para la evaluación que se incluyen en el proyecto **Saber Hacer**, se proporcionan pruebas diseñadas para evaluar el desarrollo y la adquisición de las competencias educativas por parte de los alumnos.

Estas pruebas de evaluación por competencias son complementarias a las que se proponen para la evaluación de contenidos. Tanto unas como otras evalúan los procesos cognitivos y el progreso en el aprendizaje, aunque las segundas están más guiadas por el currículo de las áreas y las primeras, por la contribución de tales áreas al logro de las competencias educativas.

Para el primer curso de Educación Primaria, nuestro proyecto editorial ofrece los siguientes recursos:

- **Pruebas de evaluación por competencias.** Se ofrecen nueve pruebas para ser utilizadas a lo largo del curso, con el fin de comprobar el grado de avance de los alumnos en la adquisición de las competencias.
- **Estándares de aprendizaje.** Los estándares de aprendizaje del perfil de la competencia y sus indicadores de logro se ponen en relación con las actividades de la prueba.
- **Soluciones.** Se incluyen las respuestas a todas las actividades planteadas en cada prueba.
- **Niveles.** Para cada prueba se proporcionan cuatro niveles de logro, con el fin de ayudar al profesorado a corregir y valorar el trabajo realizado por los alumnos.
- **Hojas de registro.** Se ofrece una hoja de registro de puntuaciones para cada una de las pruebas, en la que se incluyen los criterios para su valoración cualitativa.

Índice

PRUEBAS DE EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Prueba 1	8
Prueba 2	14
Prueba 3	22
Prueba 4	26
Prueba 5	32
Prueba 6	38
Prueba 7	44
Prueba 8	52
Prueba 9	60
Estándares de aprendizaje e indicadores de logro	69

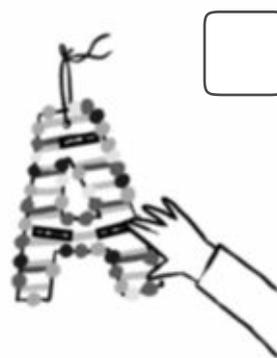
Decoramos la clase

Nombre _____ Fecha _____

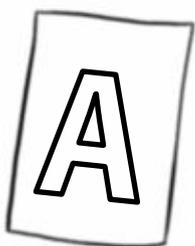
Hace poco que empezamos el curso y la clase aún está muy vacía. Para decorarla, necesitamos tu colaboración. ¡Vamos a hacer unas bonitas letras colgantes!



- 1** ¿Cómo se hacen las letras colgantes? Observa y escribe 1, 2, 3 y 4 para ordenar estas instrucciones.



- 2** Antes de comenzar hay que preparar los materiales. Rodea las cosas que vas a necesitar.



- 3** Elige 4 colores de papel de seda y haz 9 bolitas de cada color para decorar los filos de la letra.
- 4** Completa los carteles que pegarás dentro de la letra. Para ello, busca en tu libro 6 palabras que empiecen por cada una de estas letras y cópialas.

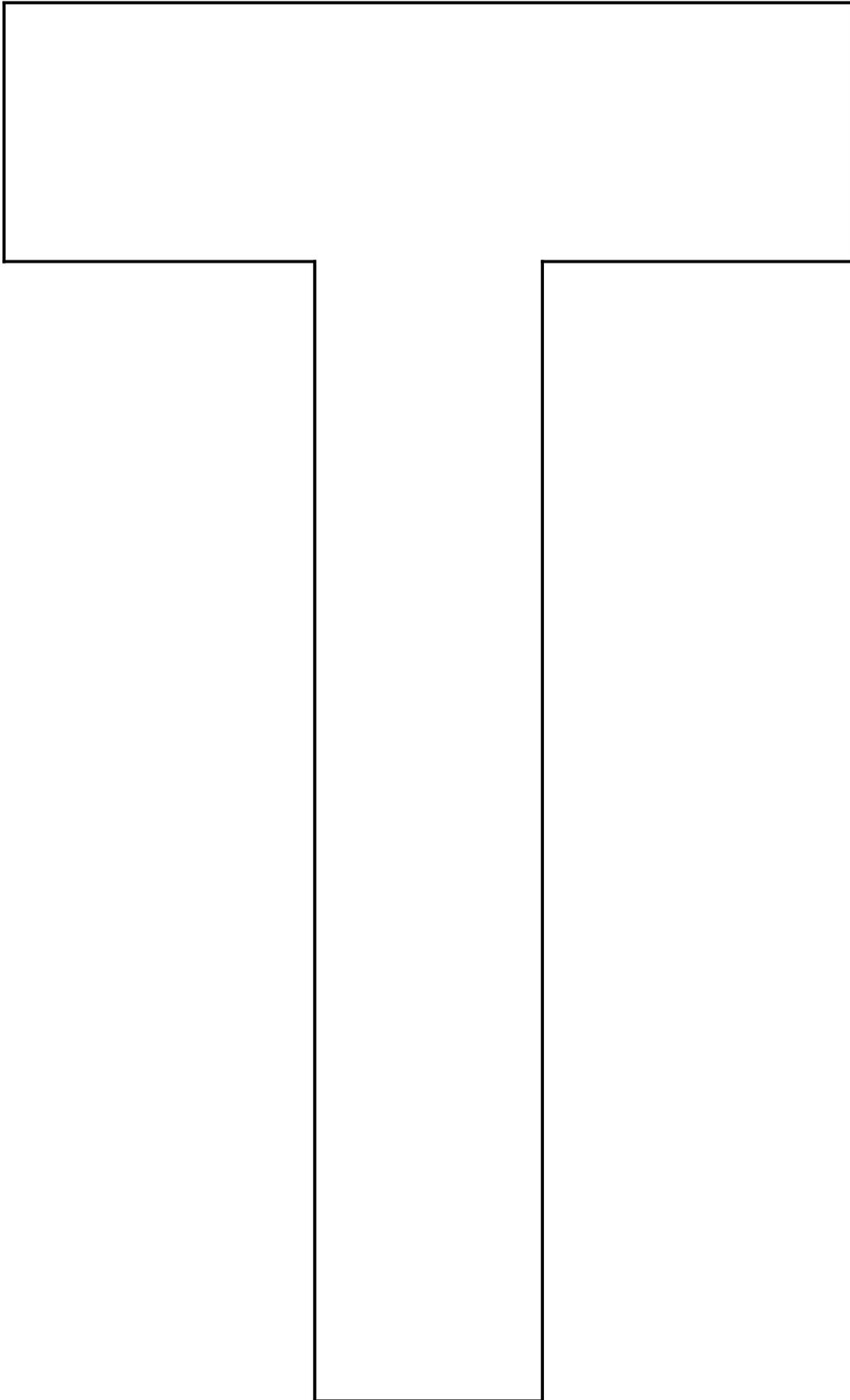
t

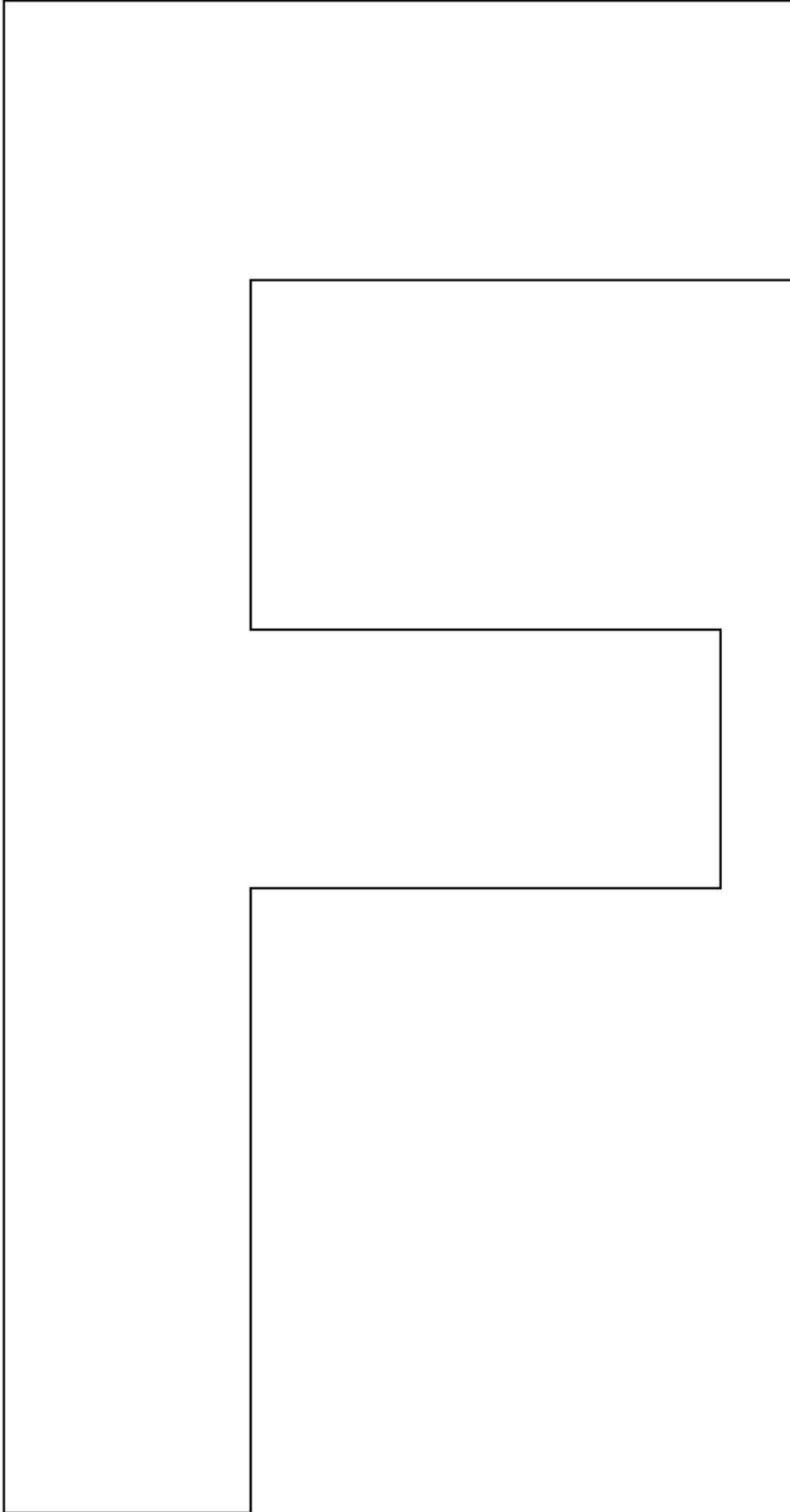
d

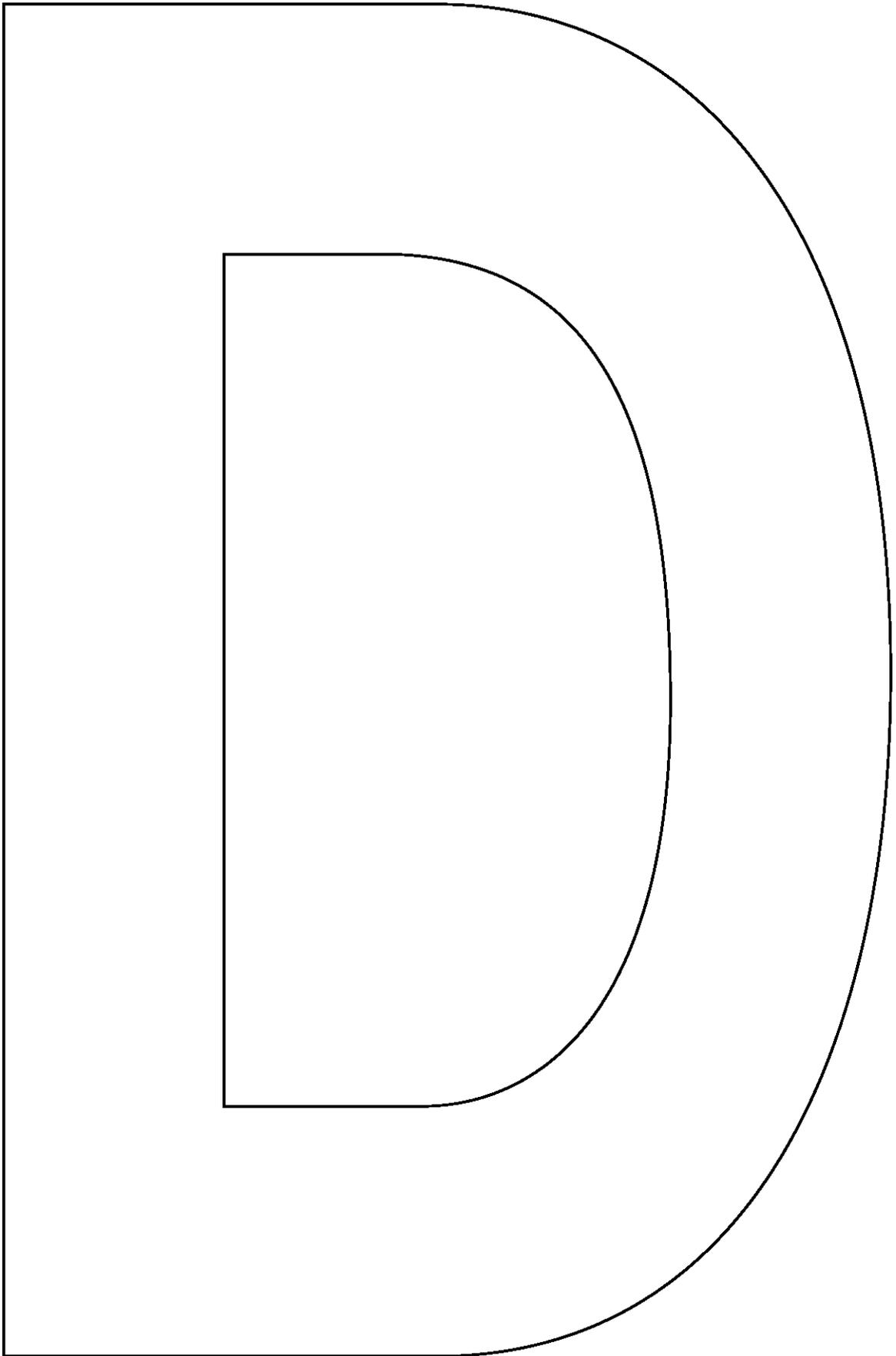
f

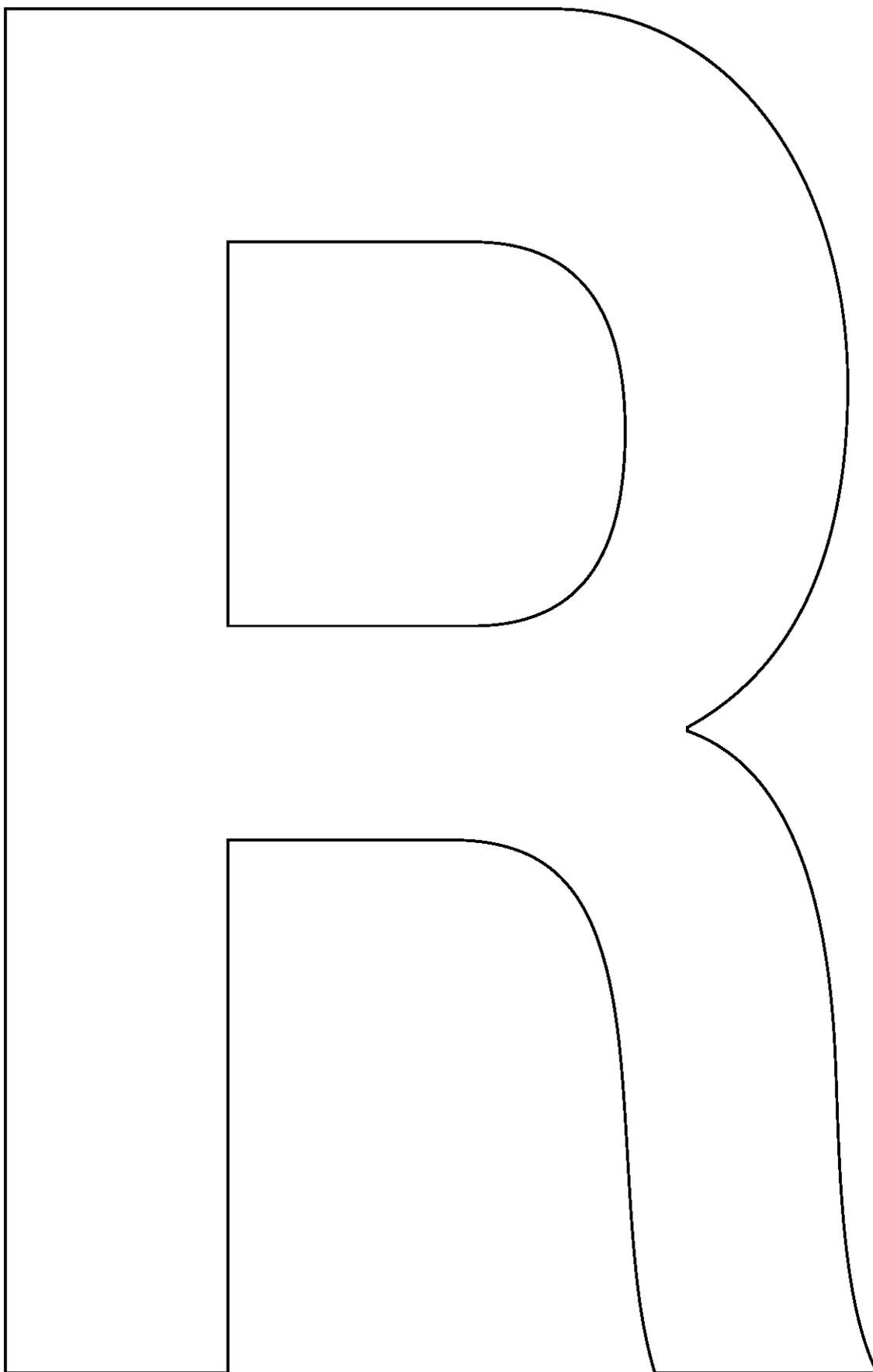
r

- 5** Ahora, sigue las instrucciones de la actividad 1 y construye una letra colgante.







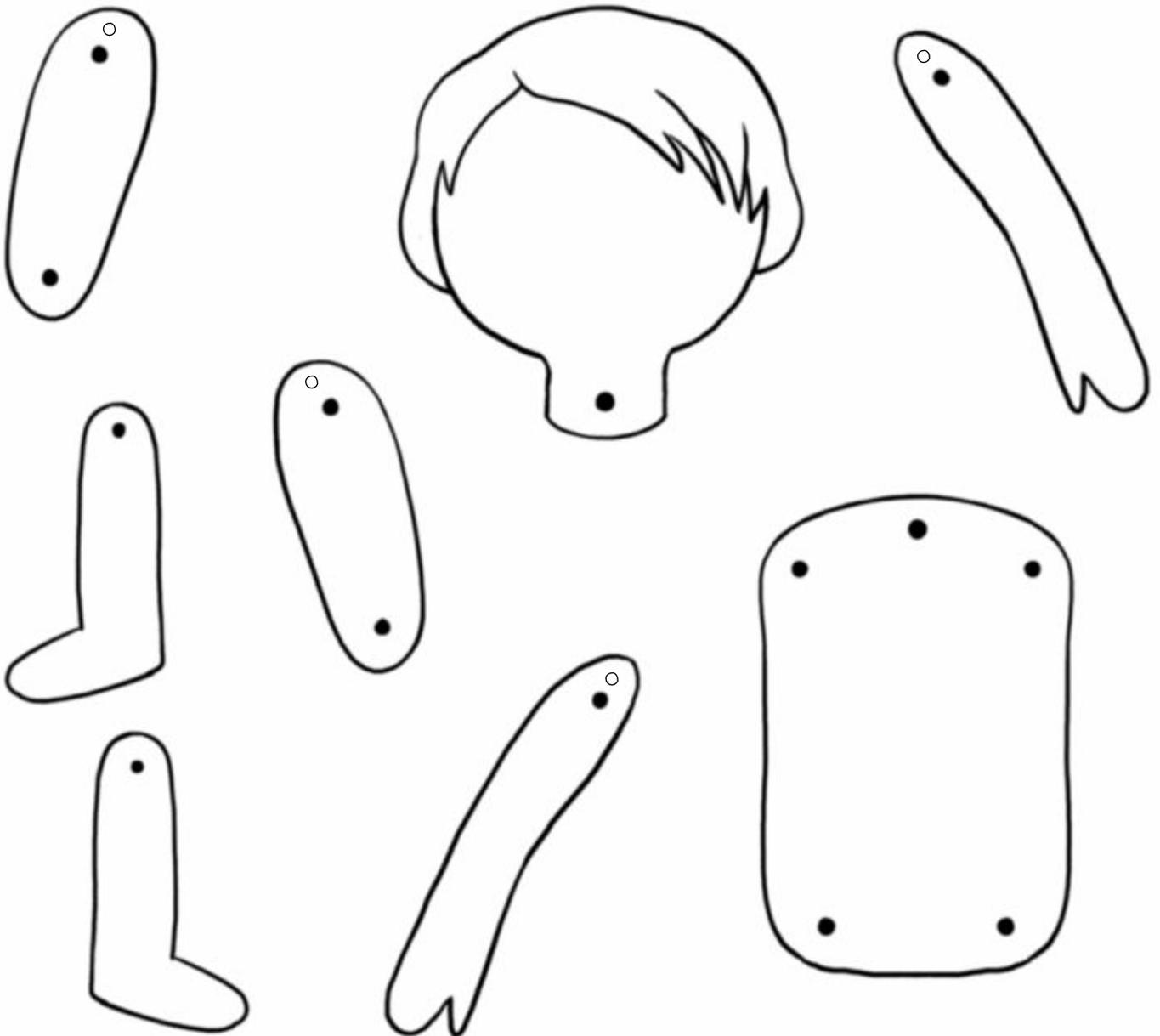


Construyo un muñeco

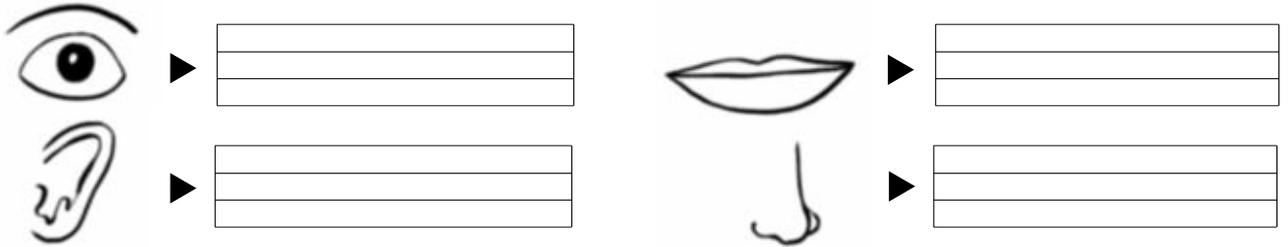
Nombre _____ Fecha _____

Con estas piezas vamos a construir un muñeco articulado, que moverá los brazos y las piernas.

Necesitaremos, además, unas tijeras, un punzón, lápices de colores, seis encuadernadores y lana.



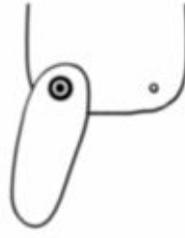
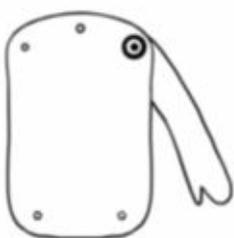
- 1** Recorta la cabeza y dibuja las partes de la cara.
Para que no se te olvide ninguna, escribe sus nombres.



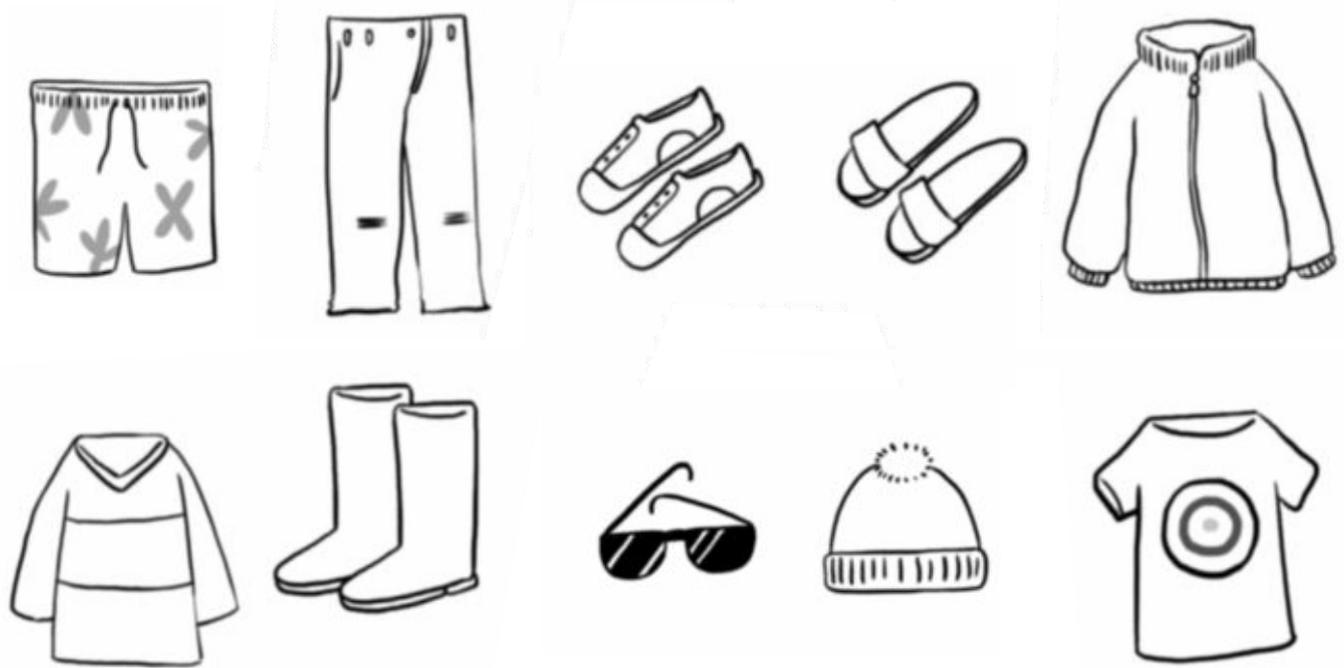
- 2** Recorta el resto de las piezas y pica los círculos con el punzón. Después, dibuja un esquema del cuerpo humano que te ayude a montar tu muñeco.



- 3** Usa los encuadernadores para unir las distintas partes del muñeco. ¿En qué articulaciones los vas a colocar? Escribe.



- 4 ¿Cómo vas a vestir a tu muñeco? Redoa la ropa que vas a dibujar sobre su cuerpo.



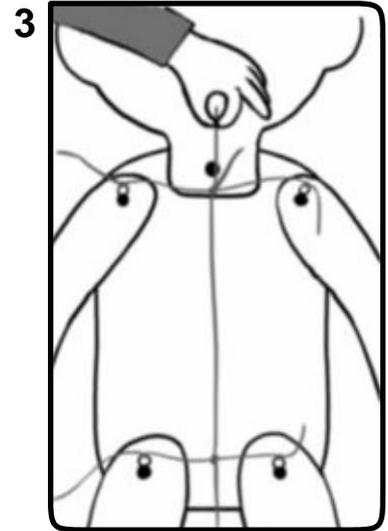
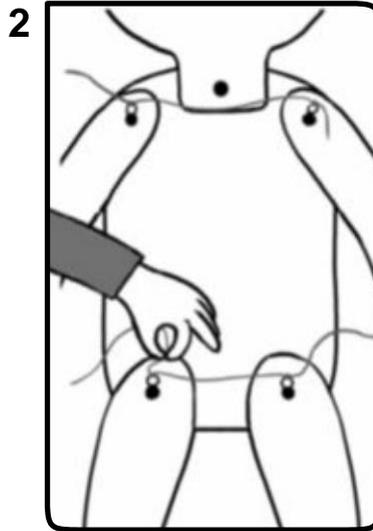
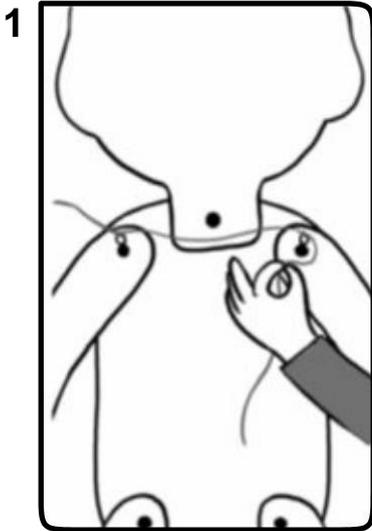
► Ahora dibuja la ropa sobre el muñeco y colorea.

- 5 Une los puntos iguales con una línea recta.



► Utiliza las líneas que has dibujado para medir la lana y corta tres trozos dos cortos y uno largo.

- 6** Sigue las instrucciones y une los trozos de lana que has cortado por detrás de tu muñeco.



- Ahora tira de la cuerda y escribe qué partes del cuerpo mueve tu muñeco.

El muñeco mueve

- 7** Inventa un nombre para tu muñeco y escribe como es.

Mi muñeco se llama

Su pelo es

y sus ojos son

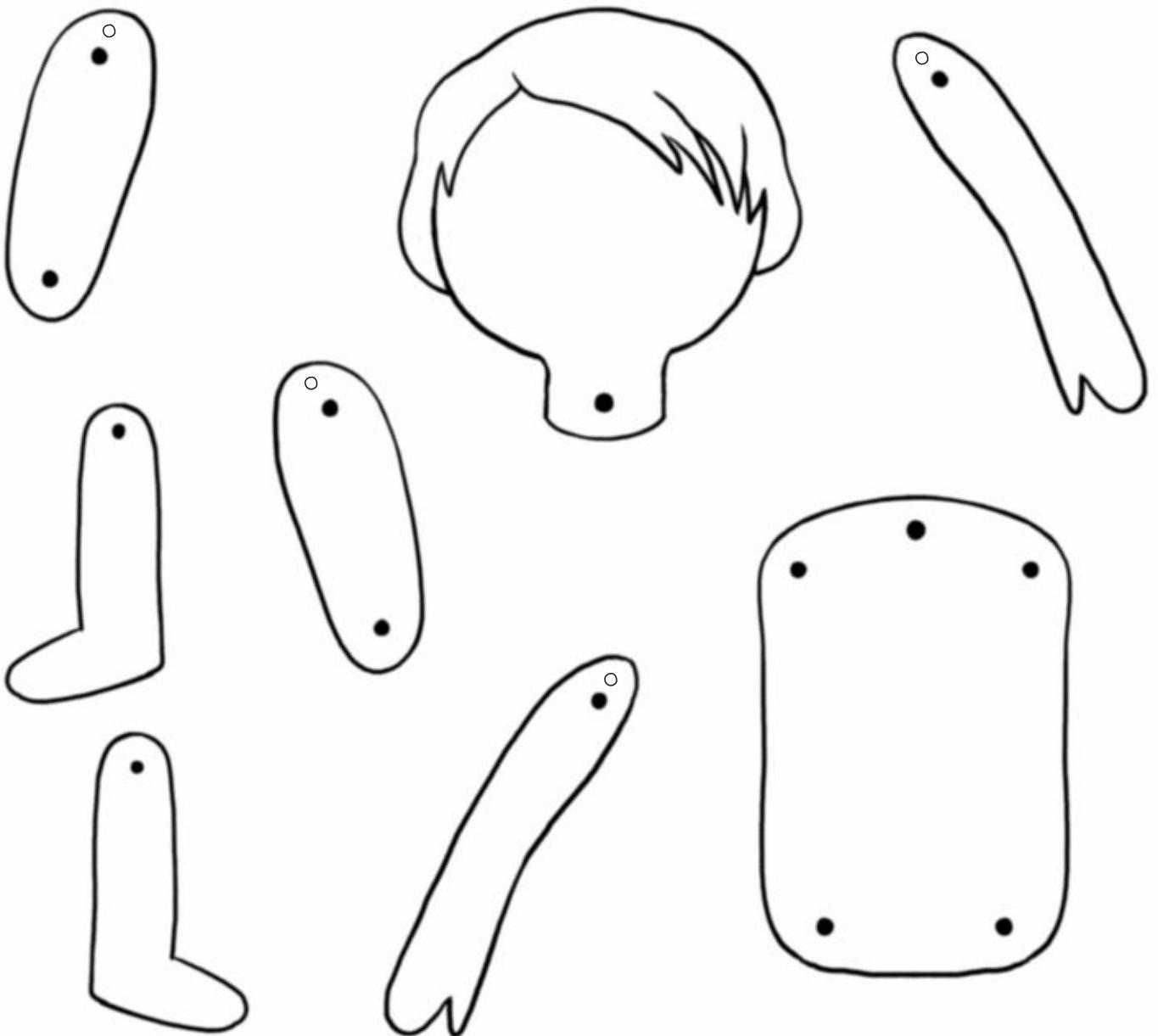
Lleva puesto

Construyo un muñeco

Nombre _____ Fecha _____

Con estas piezas vamos a construir un muñeco articulado, que moverá los brazos y las piernas.

Necesitaremos, además, unas tijeras, un punzón, lápices de colores, seis encuadernadores y lana.



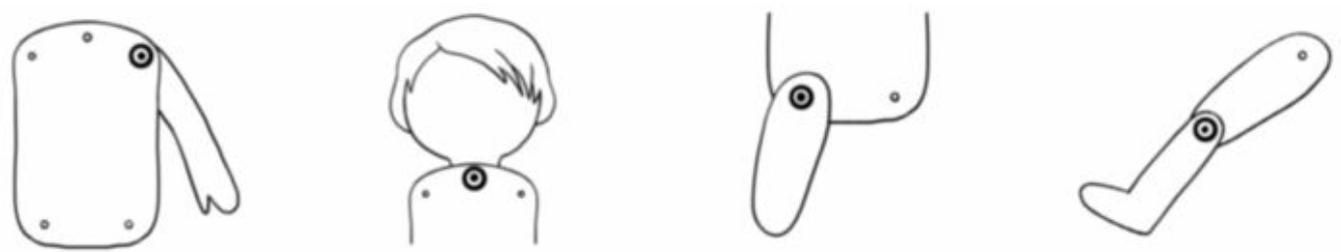
1 Recorta la cabeza y dibuja las partes de la cara.
 Para que no se te olvide ninguna, escribe sus nombres.

	▶	<table border="1" data-bbox="422 447 782 535" style="width: 100%; height: 40px;"></table>		▶	<table border="1" data-bbox="1133 447 1500 535" style="width: 100%; height: 40px;"></table>
	▶	<table border="1" data-bbox="422 578 782 666" style="width: 100%; height: 40px;"></table>		▶	<table border="1" data-bbox="1133 578 1500 666" style="width: 100%; height: 40px;"></table>

2 Recorta el resto de las piezas y pica los círculos con el punzón. Después, dibuja un esquema del cuerpo humano que te ayude a montar tu muñeco.

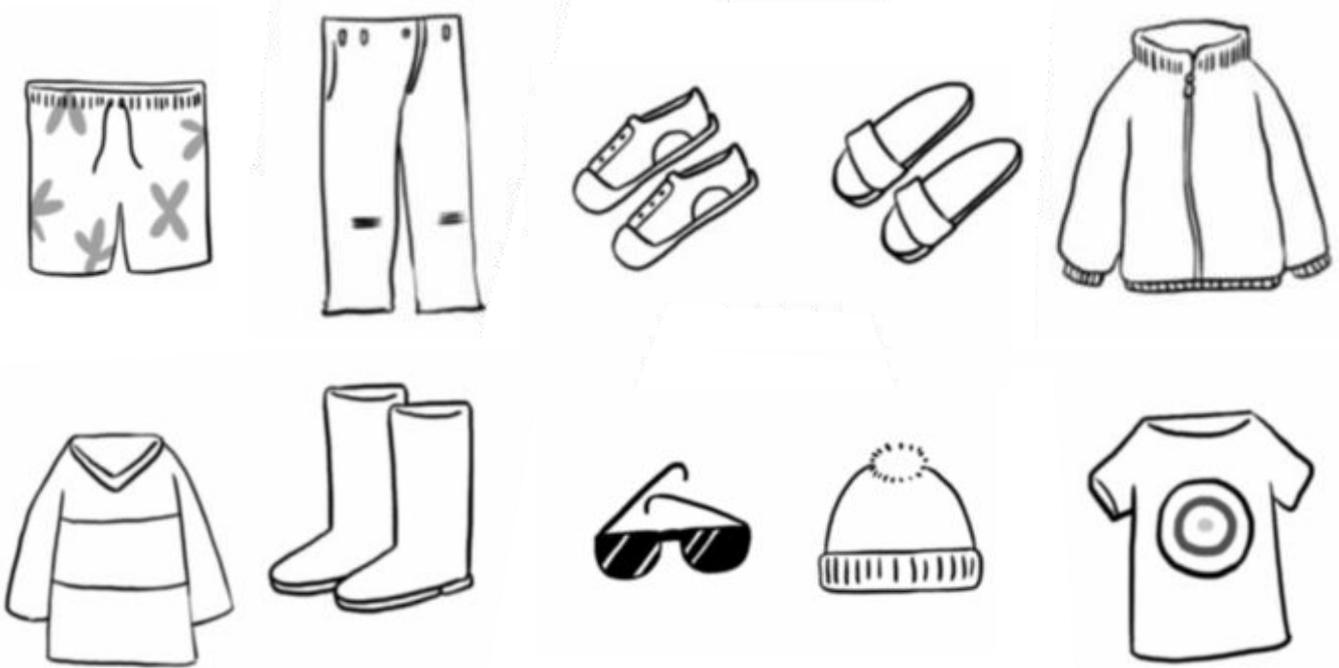


3 Usa los encuadernadores para unir las distintas partes del muñeco. ¿En qué articulaciones los vas a colocar? Escribe.



--	--	--	--

- 4 ¿Cómo vas a vestir a tu muñeco? Rodea la ropa que vas a dibujar sobre su cuerpo.



► Ahora dibuja la ropa sobre el muñeco y colorea.

- 5 Une los puntos iguales con una línea recta.



► Utiliza las líneas que has dibujado para medir la lana y corta tres trozos: dos cortos y uno largo.

El día de Reyes

Nombre _____ Fecha _____



El día de Reyes, Juan encontró estos regalos debajo de la ventana.
¿Qué habrá dentro de la caja?

- 1** Escribe el día y el mes en los que Juan recibió los regalos.

- 2** ¿Qué puede haber en la caja? Lee la carta que Juan envió a los Reyes y dibújalo con lápices de colores.

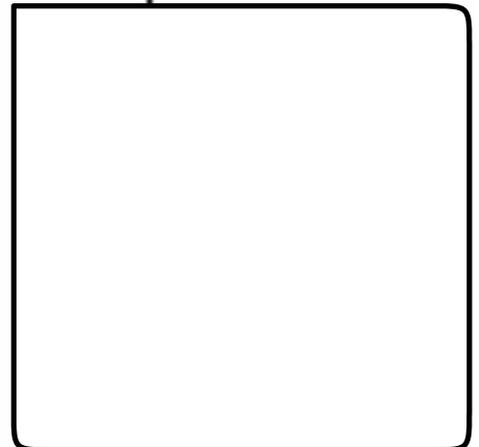
Queridos Reyes Magos:

Este año me he portado bien. Quiero un monopatín, un coche teledirigido y un cuento de superhéroes.

¡Ah! Y traedle unos patines a mi hermana. Me ayuda mucho con los deberes.

Muchos besos,

Juan



3 Colorea las casillas que corresponden a estos números. Después, completa con las sílabas que hay en ellas.

- una unidad
- 1 decena y 3 unidades
- $9 - 5 = \square$
- 1 decena y 7 unidades
- $4 + 3 = \square$
- el número anterior a 10
- $8 + 6 = \square$
- el número posterior a 18

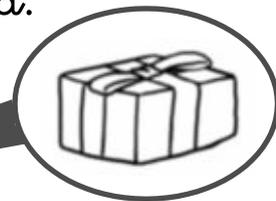
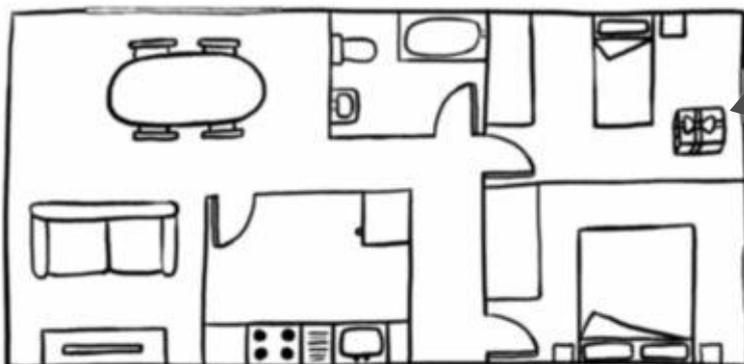
⁰ LA	¹ CO	² UN	³ PA	⁴ CHE
⁵ CI	⁶ TO	⁷ TE	⁸ RRI	⁹ LE
¹⁰ TI	¹¹ NE	¹² SU	¹³ DI	¹⁴ RI
¹⁵ PER	¹⁶ TE	¹⁷ GI	¹⁸ E	¹⁹ DO

En la caja hay

un

► ¿Es lo que habías dibujado?

4 ¿En qué habitación encontró Juan sus regalos? Observa el plano de su casa y completa.



Los encontré en

El desayuno del colegio

Nombre _____ Fecha _____

Ya sabes que para estar sanos hay que tomar todo tipo de alimentos. Te proponemos que planifiques un menú saludable y variado para el desayuno que tomarás en el recreo la próxima semana.



- 1** Rodea y escribe las sílabas que faltan para completar los nombres de los días de la semana.

lu	<input type="text"/>
nes ñes	
ves pes	

jue	<input type="text"/>
mes ses	
ves res	

sába	<input type="text"/>
to bo	
do lo	

mar	<input type="text"/>
tes jes	
ces les	

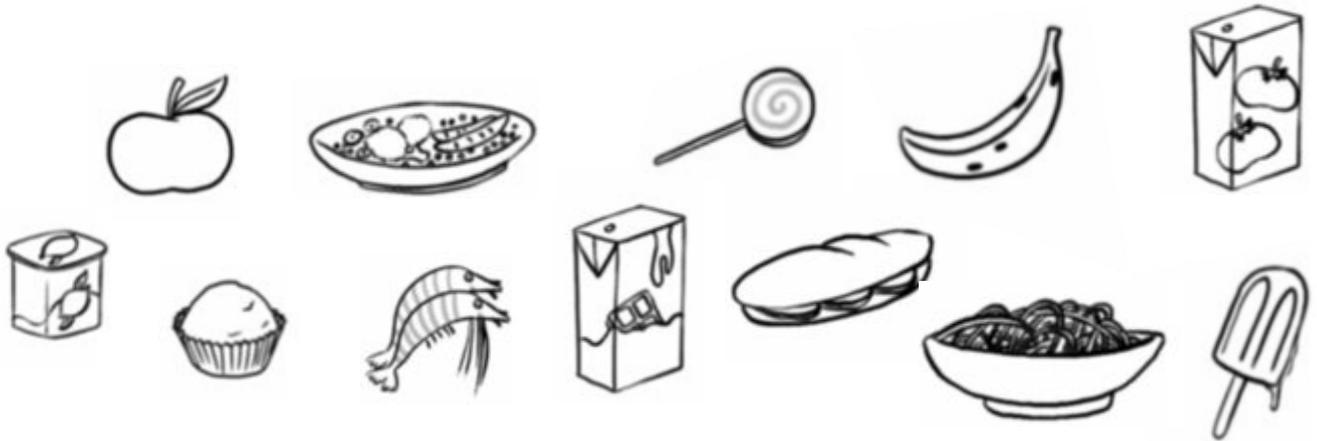
vier	<input type="text"/>
mes hes	
ues nes	

miér	<input type="text"/>	les
to do co		
zo go so		

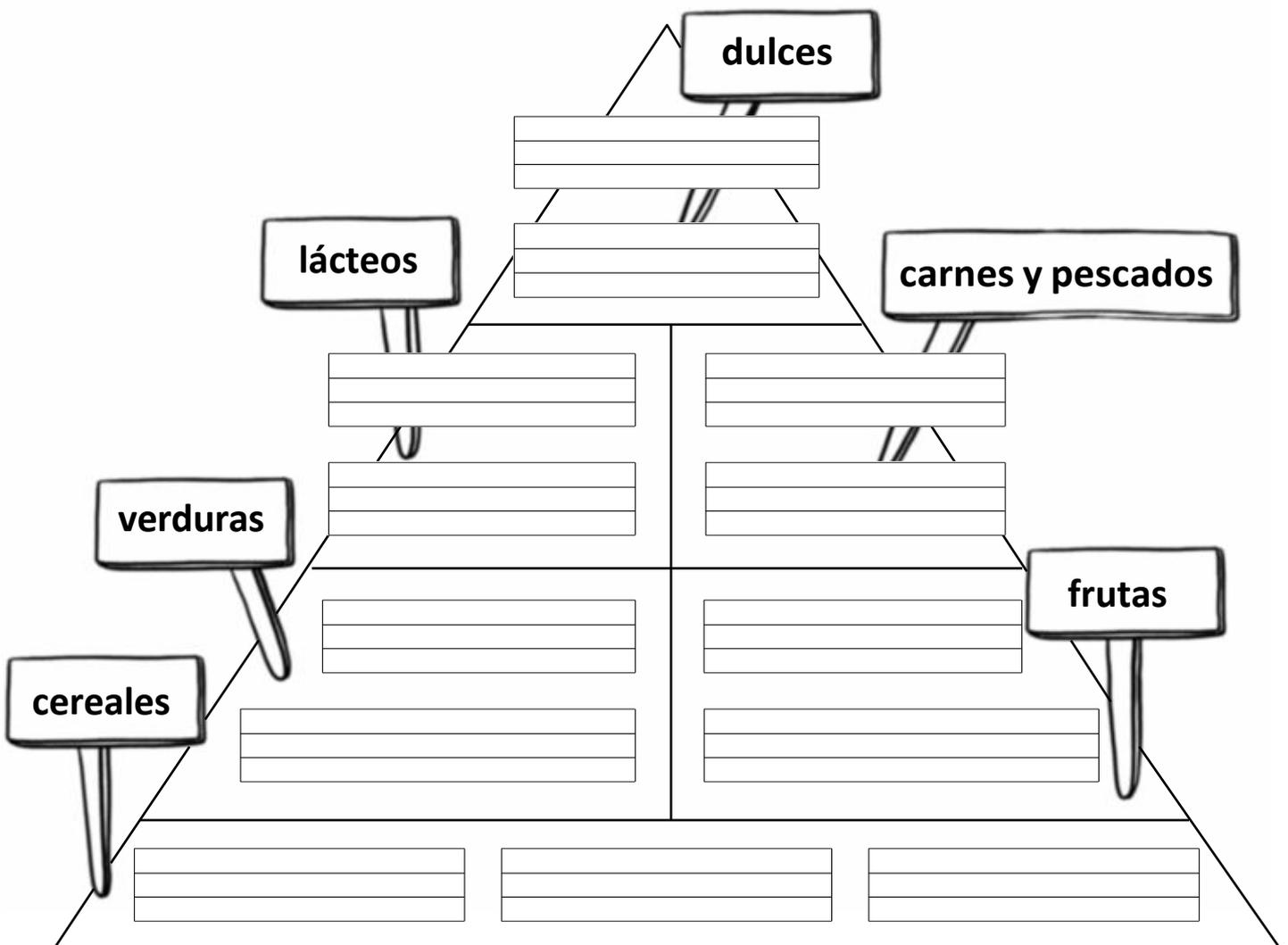
domin	<input type="text"/>
do ho	
go fo	

- Colorea los días que tienes que ir al colegio y escríbelos por orden.

2 ¿Qué alimentos son más adecuados para tomar a la hora del recreo? Rodea.



3 Completa con nombres de alimentos de la actividad 2.



4 Elabora el menú de la semana para el desayuno del colegio. Hazlo así:

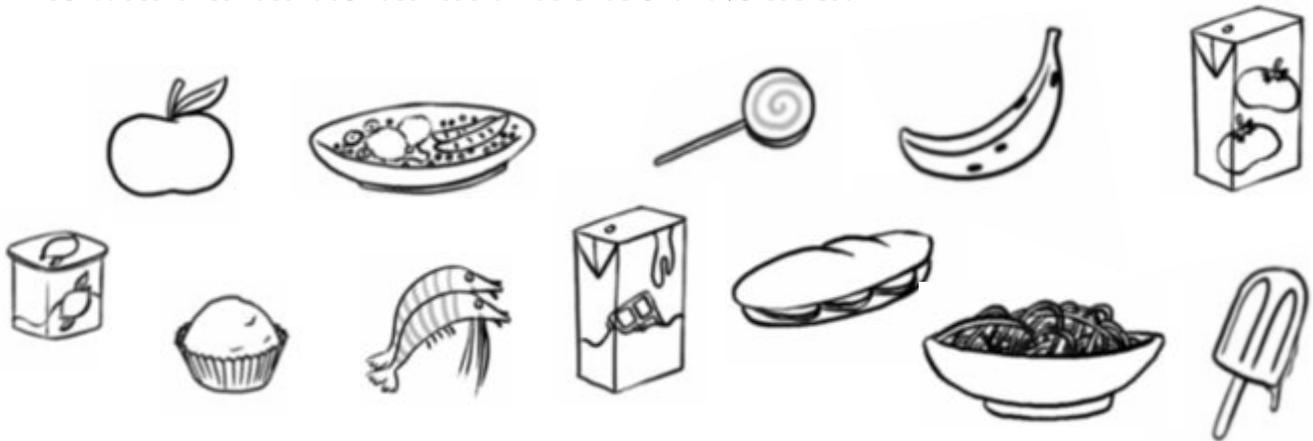
- En las casillas de arriba, escribe los días de la semana que vas al colegio.
- En las casillas de abajo, escribe y dibuja lo que vas a tomar cada día. Recuerda: ¡no vale repetir!

LUNES				

5 ¿Crees que tu menú es saludable? ¿Por qué?

6 ¿Cuál es tu desayuno favorito?
Dibújalo.

2 ¿Qué alimentos son más adecuados para tomar a la hora del recreo? Rodea.



3 Completa con nombres de alimentos de la actividad 2.

		dulces	
lácteos			carnes y pescados
verduras			frutas
cereales			

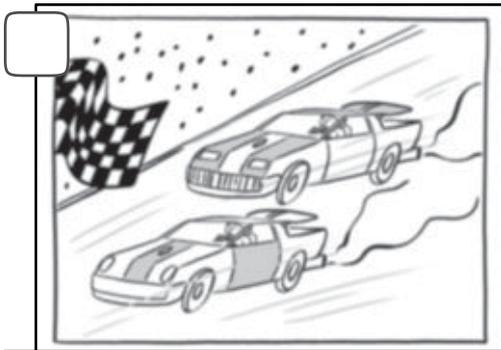
Vamos al cine

Nombre _____ Fecha _____

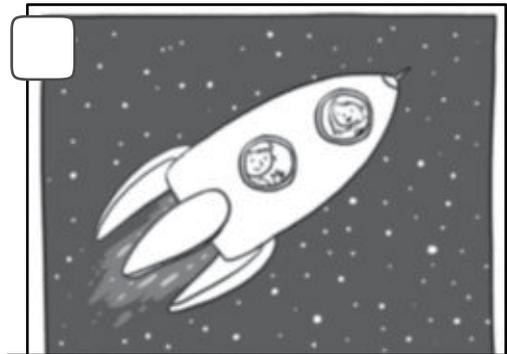
Alba tiene 7 años y le gusta mucho ir al cine. Su mamá le ha prometido que el jueves los llevará a ella y a su hermano Alberto a ver una película.



1 Marca la película que pueden ver Alba y su hermano.



Película para mayores de 12 años.



Película para todos los públicos.

2 Ordena los números de mayor a menor y descubre cómo se llama la película.

38	67	14	54	3	45	23
las	Rum	tre	bo	llas	a	es

3 ¿De qué tratará la película? Inventa y escribe.

4 ¿Cuánto cuestan en total las entradas de Alba, su madre y su hermano?

CINE FANTASÍA

Lista de precios

Niños..... 5 euros

Adultos 7 euros

Las entradas cuestan

5 La madre de Alba le ha dado a su hija 5 euros para que compre un paquete de palomitas. ¿Cuánto dinero le ha sobrado?

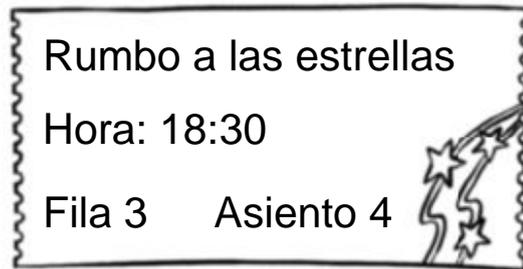
\ominus =



Le han sobrado

6 ¿Dónde se sienta cada uno? Lee y colorea.

- Esta es la entrada de Alba. Colorea su asiento de azul.

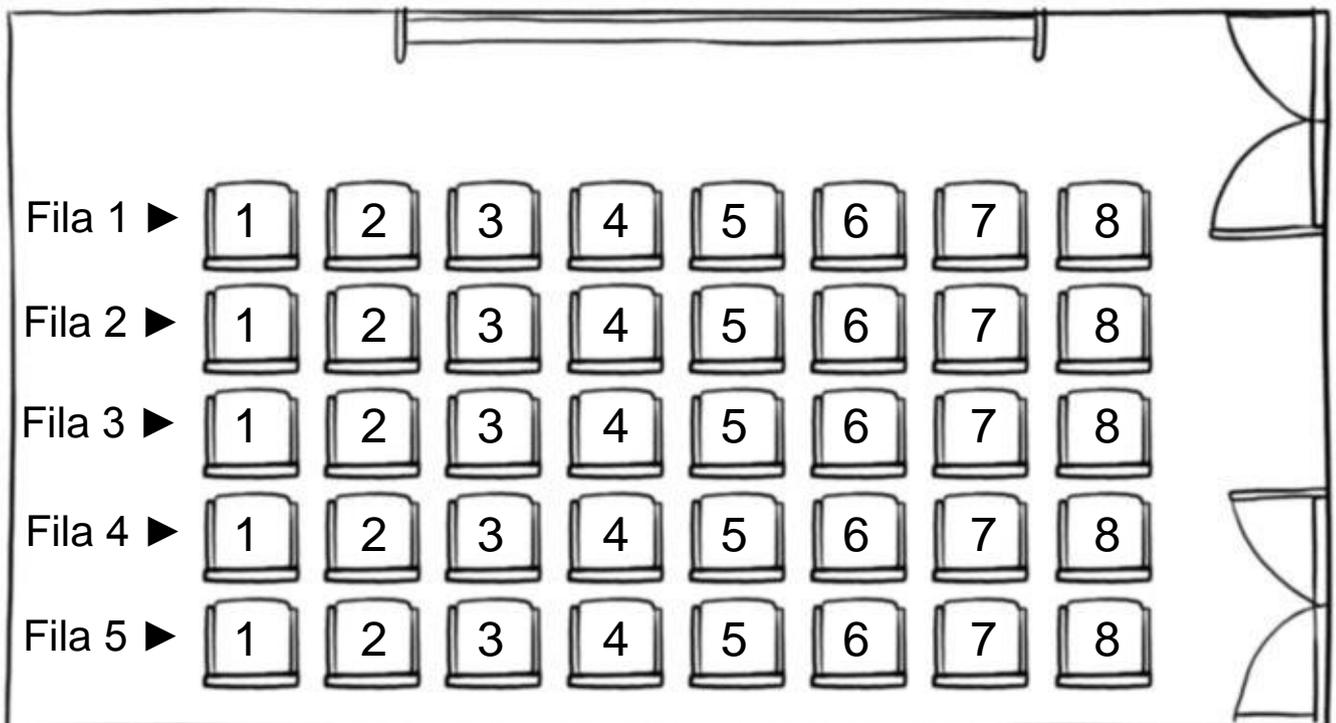


- Su madre se ha sentado justo detrás de Alba. Colorea su asiento de verde y completa.

Fila Asiento

- Alberto se sienta a la derecha de Alba. Colorea su asiento de rojo y completa.

Fila Asiento



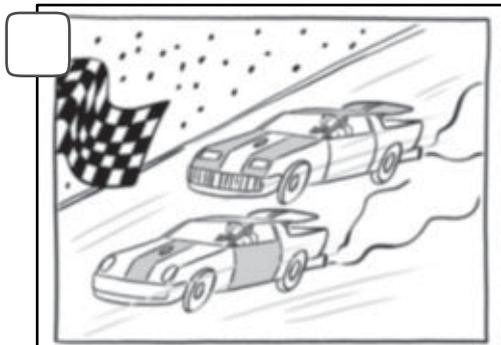
Vamos al cine

Nombre _____ Fecha _____

Alba tiene 7 años y le gusta mucho ir al cine. Su mamá le ha prometido que el jueves los llevará a ella y a su hermano Alberto a ver una película.



1 Marca la película que pueden ver Alba y su hermano.



Película para mayores de 12 años.



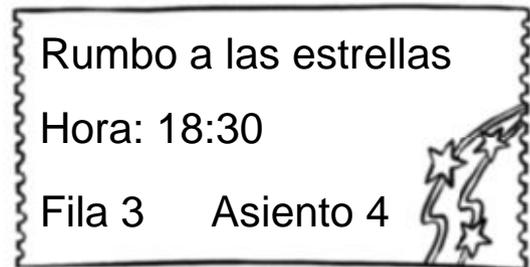
Película para todos los públicos.

2 Ordena los números de mayor a menor y descubre cómo se llama la película.

38	67	14	54	3	45	23
las	Rum	tre	bo	llas	a	es

6 ¿Dónde se sienta cada uno? Lee y colorea.

- Esta es la entrada de Alba. Colorea su asiento de azul.

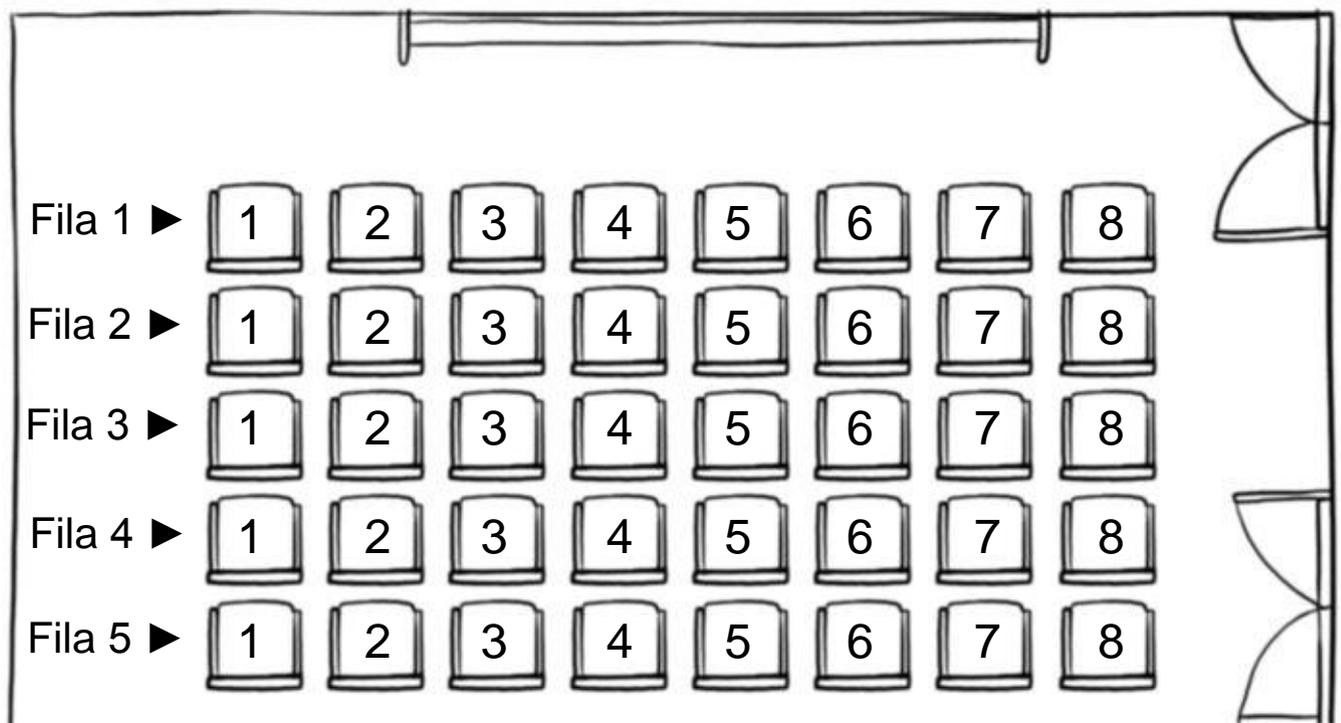


- Su madre se ha sentado justo detrás de Alba. Colorea su asiento de verde y completa.

Fila Asiento

- Alberto se sienta a la derecha de Alba. Colorea su asiento de rojo y completa.

Fila Asiento



Resuelvo un enigma

Nombre _____ Fecha _____

¿Eres un buen detective? Ponte a prueba y descubre las pistas que te ayudarán a saber quién es Carlos.



1 Ordena las palabras y descubre la primera pista.

camiseta

rayas.

de

Su

es

Pista 1 ►

2 Para saber qué número lleva Carlos en su pantalón, resuelve las restas y luego suma los resultados.

$$\begin{array}{r} 11 \\ - 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 13 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - 9 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\square + \square + \square = \square$$

Pista 2 ► Su pantalón tiene el número .

3 Copia el texto cambiando las palabras subrayadas por otras que signifiquen lo contrario y obtendrás la tercera pista.



Carlos es un niño bajo y delgado. Tiene el pelo rubio y liso. Siempre está triste.

Pista 3 ►

- 4** Tacha los números que tienen 6 unidades y escribe la cuarta pista.

68	66	26	69	16
Le	Es	las	en	pi

62	56	64	63	68
can	co	ta	cui	dar

6	61	8	76	68
blan	las	plan	da.	tas.

Pista 4 ►

- 5** Ahora lee todas las pistas, piensa quién es Carlos y rodéalo.

- 6** ¿Qué pista te ha costado más trabajo descubrir?
¿Por qué?

En la biblioteca

Nombre _____ Fecha _____

En una biblioteca hay muchos libros. Si te gusta alguno, puedes pedirlo prestado para llevártelo a casa unos días. ¿Sabes cómo hacerlo?



- 1** Antes de pedir prestado un libro de la biblioteca debes sacarte el carnet. Rellena estos datos y dibújate.

	Colegio:	<input type="text"/>
	Curso:	<input type="text"/>
Nombre:	<input type="text"/>	
Apellidos:	<input type="text"/>	

- 2** Este es el libro que vas a llevarte. Rellena la ficha con tu nombre y los datos del libro.

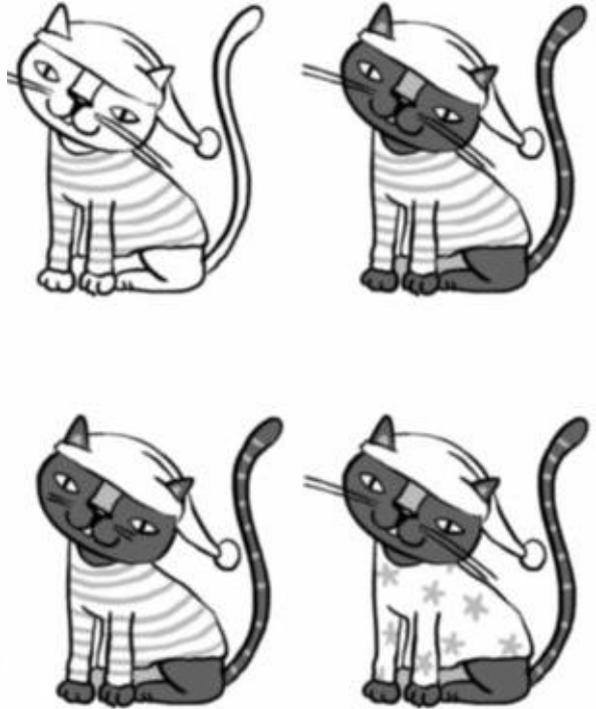


TÍTULO:	<input type="text"/>
AUTOR:	<input type="text"/>
EDITORIAL:	<input type="text"/>
NOMBRE:	<input type="text"/>
FECHA DEL PRÉSTAMO:	13 de abril

3 ¿Quién es don Gato? Lee y rodéalo.

Don Gato tiene el pelo gris y unos largos bigotes. Lo que más le gusta es dormir, por eso siempre va vestido con un bonito pijama de rayas y el gorrito de algodón que le regaló su mamá.

No importa que sea verano, otoño o invierno. Si no lleva su gorro, cree que sus sueños se llenarán de pesadillas.



4 Imagina de qué tratará el libro y contesta.

● ¿Quién es el protagonista?

● ¿Qué le ocurrió?

● ¿Por qué le ocurrió?

● ¿Cómo termina el cuento?

5 Observa la ficha de la actividad 2 y rodea en el calendario el día que te has llevado el libro.



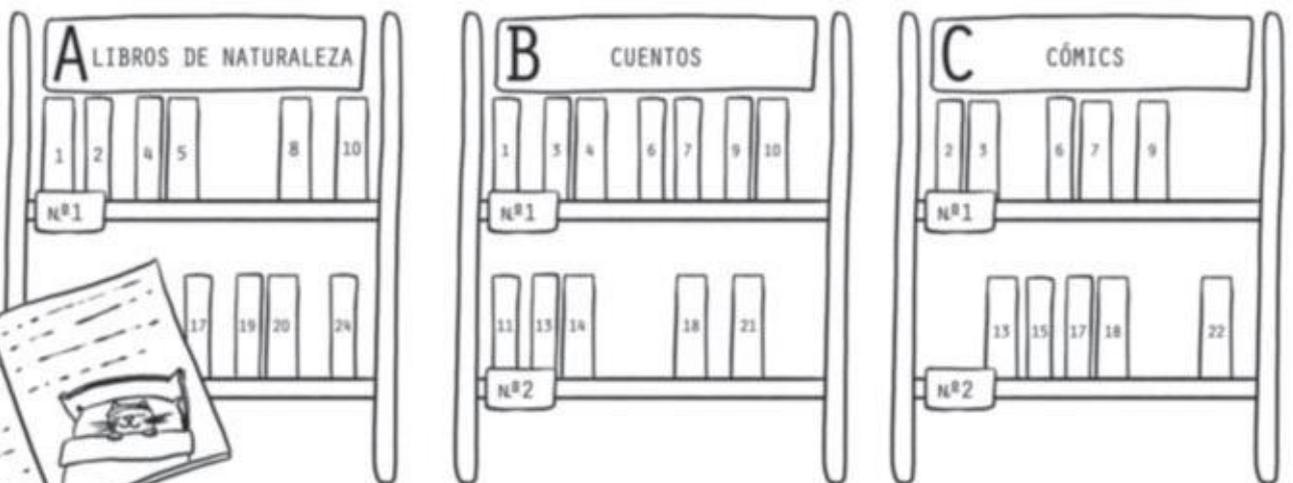
ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23 /	24	25	26	27	28	29
30						

► Si tienes 12 días para leerlo, ¿cuándo tendrás que devolverlo?
Rodéalo en el calendario.

6 Observa y escribe qué lugar debe ocupar el libro de don Gato en la biblioteca.

Si no recuerdas qué número tiene, consúltalo en el dibujo de la actividad 2.



Estantería ► letra

Balda ► número

7 Ahora ayuda a la bibliotecaria a colocar estos libros.



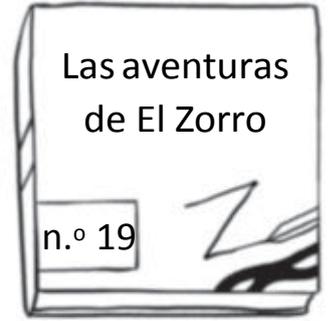
Estantería: _____

Balda: _____



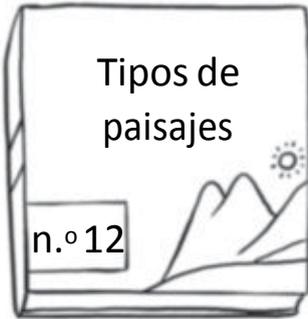
Estantería: _____

Balda: _____



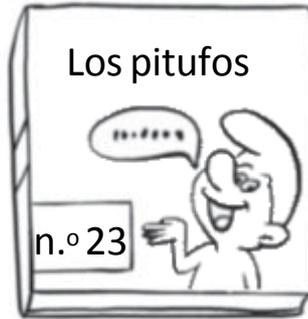
Estantería: _____

Balda: _____



Estantería: _____

Balda: _____



Estantería: _____

Balda: _____



Estantería: _____

Balda: _____

8 Contesta.

• ¿Qué libros te gustan más?

• ¿Te gusta leer? ¿Por qué?

5 Observa la ficha de la actividad 2 y rodea en el calendario el día que te has llevado el libro.



ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23 /	24	25	26	27	28	29
30						

► Si tienes 12 días para leerlo, ¿cuándo tendrás que devolverlo? Rodéalo en el calendario.

6 Observa y escribe qué lugar debe ocupar el libro de don Gato en la biblioteca.

Si no recuerdas qué número tiene, consúltalo en el dibujo de la actividad 2.

Estantería ► letra

Balda ► número

Una excursión a la granja

Nombre _____ Fecha _____

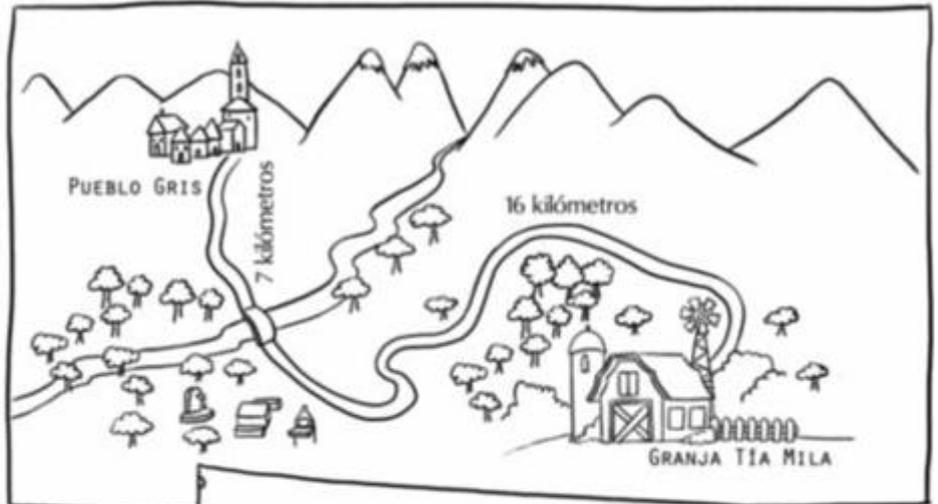
Antes de que acabe el curso, los niños de primero van a ir de excursión a una granja escuela. El profesor ha colgado esta información en el aula y les ha pedido que preparen una nota informativa para sus padres, con los datos más importantes.

**GRANJA ESCUELA
TÍA MILA**

Ctra. del Merendero
Teléfono: 333 78 49 30

Horario:
De lunes a miércoles,
de 10 a 5.

Precios:
Adultos: 15 €
Niños: 8 €

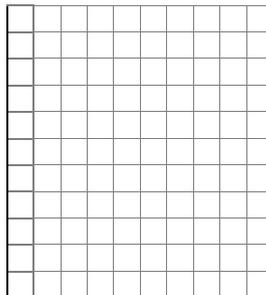


Autobuses Sobrerruedas
El precio del billete de ida y vuelta
de Pueblo Gris a la granja escuela
Tía Mila es 12 euros.

1 ¿Cuántos kilómetros hay del pueblo a la granja escuela?
Busca los datos en el mapa y calcula.

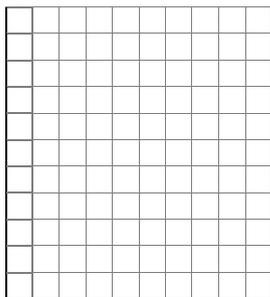
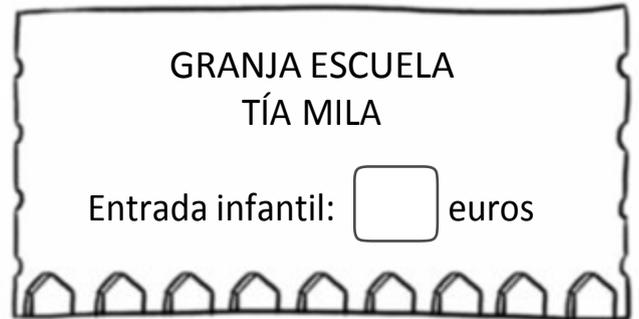
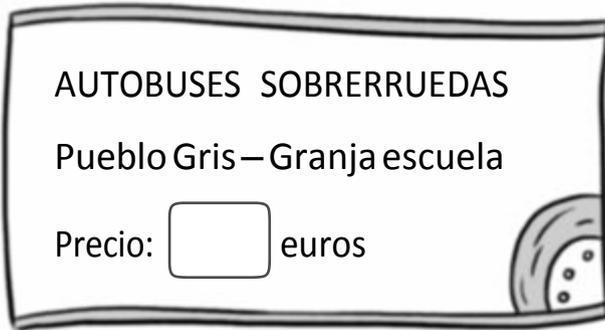
Kilómetros desde el pueblo
hasta el puente ►

Kilómetros desde el puente
hasta la granja ►



Hay kilómetros
en total.

2 ¿Cuánto te cuesta la excursión? Escribe los precios y calcula.



La excursión cuesta

[]
[]
[]

3 Rodea los días que está abierta la granja. Después, lee lo que dice el profesor y colorea de amarillo el día de la excursión.

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

El día de la excursión tiene 2 decenas y 3 unidades.



La excursión será el día

[] de []

4 Resuelve.

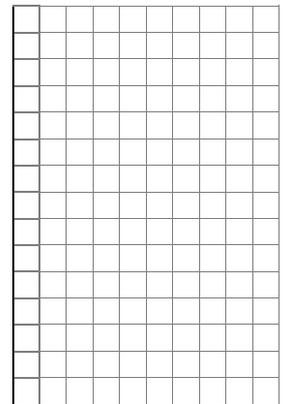
- El autobús tarda 30 minutos en llegar desde la granja al merendero y 14 minutos desde el merendero hasta Pueblo Gris. ¿Cuánto tiempo tarda el autobús en llegar desde la granja hasta el pueblo?

Operación ► ○

Solución ► El autobús tarda minutos.

- Si por el camino hacemos una parada de 15 minutos para merendar. ¿Cuánto tiempo tardaremos en llegar?

Operación ►



Solución ►

5 ¿Qué actividades se pueden realizar en una granja escuela? Escribe algunos ejemplos.

6 Rodea las cosas que te llevarías a la excursión.



7 Ahora, completa la nota informativa para tus padres.

Papa, mama:

Los niños de primero iremos de excursión el día

 a una granja escuela que se llama

.

Está en la carretera

 a

 kilómetros del pueblo.

El autobús nos recogerá a las 9 en el colegio.

De la granja, saldremos a las 5. Como pararemos a merendar por el camino, tardaremos

 minutos en regresar al colegio.

La excursión cuesta

 euros.

Si queréis más información, podéis llamar al teléfono de la granja, que es el

.

Una excursión a la granja

Nombre _____ Fecha _____

Antes de que acabe el curso, los niños de primero van a ir de excursión a una granja escuela. El profesor ha colgado esta información en el aula y les ha pedido que preparen una nota informativa para sus padres, con los datos más importantes.

**GRANJA ESCUELA
TÍA MILA**

Ctra. del Merendero
Teléfono: 333 78 49 30

Horario:
De lunes a miércoles,
de 10 a 5.

Precios:
Adultos: 15 €
Niños: 8 €

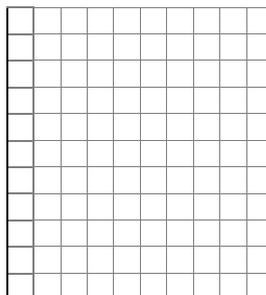
Autobuses Sobrerruedas

El precio del billete de ida y vuelta de Pueblo Gris a la granja escuela Tía Mila es 12 euros.

1 ¿Cuántos kilómetros hay del pueblo a la granja escuela?
Busca los datos en el mapa y calcula.

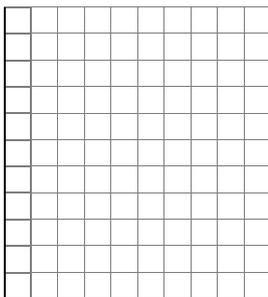
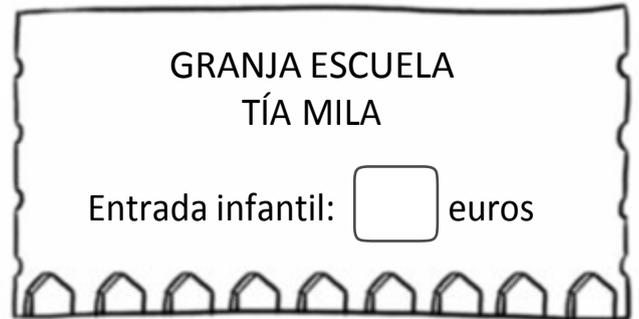
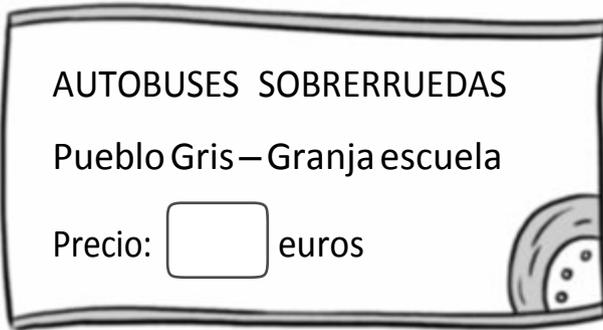
Kilómetros desde el pueblo
hasta el puente ►

Kilómetros desde el puente
hasta la granja ►

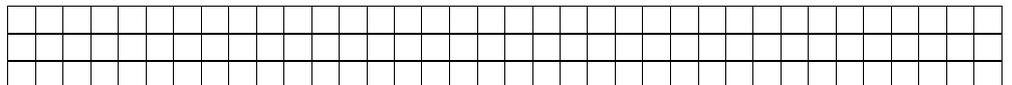


Hay kilómetros
en total.

2 ¿Cuánto te cuesta la excursión? Escribe los precios y calcula.



La excursión cuesta



3 Rodea los días que está abierta la granja. Después, lee lo que dice el profesor y colorea de amarillo el día de la excursión.

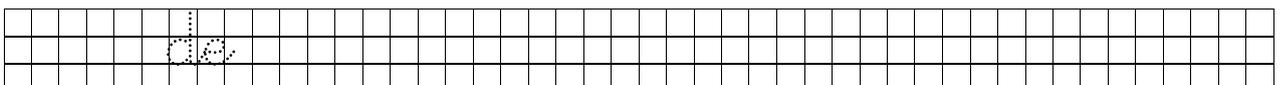
MAYO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

El día de la excursión tiene 2 decenas y 3 unidades.



La excursión será el día



Organizo una fiesta

Nombre _____ Fecha _____

El 26 de junio, Inés cumple 7 años. Ese día quiere hacer una fiesta en su casa para celebrarlo con sus amigos. ¿Podrías ayudarla a preparar su cumpleaños?



1 Lee y escribe el nombre de cada niño junto a su fotografía para hacer la lista de invitados. Incluye tu nombre y dibújate.

LISTA DE INVITADOS	
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____

Alberto es vecino de Inés y compañero del equipo de fútbol del barrio.

Laura es la mejor amiga de Inés. Casi siempre van peinadas iguales. Y es que a las dos les encantan las trenzas.

María tiene 9 años. Es la hermana mayor de Laura y tiene tantas pecas como su padre.

Martín es un niño alegre y cariñoso. La maestra lo ha sentado al lado de Inés para que lo ayude, porque Martín no aprende tan rápido como los demás.

2 Recuerda que hay que preparar las invitaciones.

¿Qué datos debes poner? Marca.

- El día y la hora de la fiesta.
- El regalo que deben traer los invitados.
- El nombre del colegio de Inés.
- La dirección de la casa de Inés.

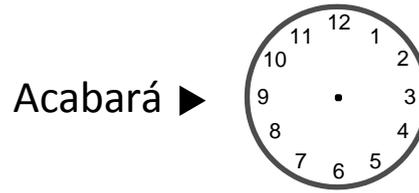
3 Sigue las indicaciones, colorea en el plano la casa de Inés y escribe su dirección.

Desde el parque, sigue recto por la Alameda. Cuando llegues al final, gira a la derecha. Después, coge la primera calle a la izquierda y justo al lado de la biblioteca está mi casa.



Inés vive en la calle , número .

- 4** La fiesta de Inés durará dos horas. ¿A qué hora acabará?
Observa y completa.



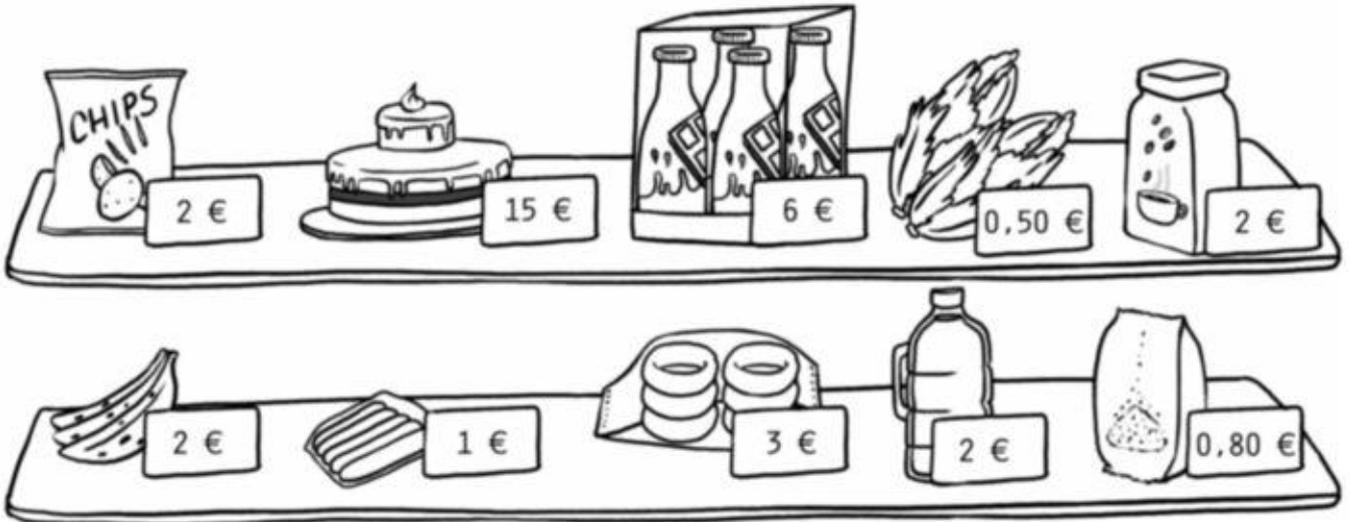
- 5** Ahora ya puedes escribir la invitación con los datos que conoces y decorarla a tu gusto.

¡FIESTA DE
CUMPLEAÑOS!



- 6** Inés quiere decorar su casa para la fiesta. ¿Cómo puede hacerlo? Escribe algunas ideas.

7 Elige tres alimentos de esta tienda para la merienda y completa la tabla.

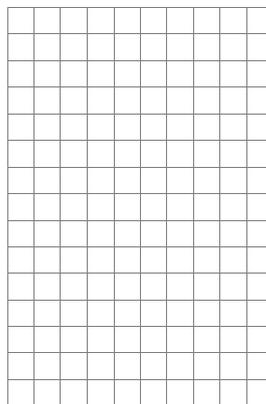


ALIMENTOS	PRECIOS



► Calcula cuánto dinero hay que pagar en total.

En total hay que pagar



► Dibuja los billetes y las monedas que se necesitan para pagar la compra.

Organizo una fiesta

Nombre _____ Fecha _____

El 26 de junio, Inés cumple 7 años. Ese día quiere hacer una fiesta en su casa para celebrarlo con sus amigos. ¿Podrías ayudarla a preparar su cumpleaños?



1 Lee y escribe el nombre de cada niño junto a su fotografía para hacer la lista de invitados. Incluye tu nombre y dibújate.

LISTA DE INVITADOS

	
	
	
	
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div>	

Alberto es vecino de Inés y compañero del equipo de fútbol del barrio.

Laura es la mejor amiga de Inés. Casi siempre van peinadas iguales. Y es que a las dos les encantan las trenzas.

María tiene 9 años. Es la hermana mayor de Laura y tiene tantas pecas como su padre.

Martín es un niño alegre y cariñoso. La maestra lo ha sentado al lado de Inés para que lo ayude, porque Martín no aprende tan rápido como los demás.



Estándares
de aprendizaje
e indicadores de logro

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)*	INDICADORES DE LOGRO**	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Pone interés y se esfuerza por escribir correctamente de forma personal.	Presta atención a su escritura y se muestra interesado por aspectos estéticos y de corrección.	4
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Utiliza los números en contextos reales.	Identifica el lugar de un elemento en un conjunto dado.	1
	Interpreta números en textos numéricos y de la vida cotidiana.	Reconoce e interpreta números en diferentes entornos (enunciados de problemas, textos, rótulos, tablas...).	3
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Realiza las tareas encomendadas y presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia.	Muestra interés por realizar sus trabajos diarios y presentarlos de forma ordenada, clara y limpia.	5
COMPETENCIA APRENDER A APRENDER	Analiza informaciones relacionadas con el área y maneja imágenes.	Reconoce los materiales necesarios para realizar un trabajo.	2

* El perfil de la competencia comprende todos los estándares del currículo oficial de las distintas áreas que contribuyen a la adquisición de dicha competencia. En cada prueba se consignan solo aquellos estándares que se evalúan.

** Concreción de los estándares de aprendizaje para cada curso.

Actividades	Soluciones	Niveles
1	2, 1, 4, 3.	A. No lo intenta. B. Comete algún error. C. Lo hace correctamente con alguna ayuda. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
2	Modelo de letra, tijeras, papel de seda, pegamento, lana y ceras de colores.	A. No lo intenta. B. Rodea todos los materiales. C. Olvida algún material. D. Lo realiza correctamente.
3	R. G. (respuesta gráfica).	A. No lo intenta. B. No cuenta el número de bolitas de cada color. C. Se equivoca al contar alguno de los grupos de bolitas. D. Lo realiza correctamente.
4	R. L. (respuesta libre).	A. No lo intenta. B. No completa la actividad. C. Comete uno o dos errores. D. Lo hace correctamente.
5	R. G.	A. No lo intenta. B. No sigue las instrucciones en orden. C. Tiene dificultad para realizar alguno de los pasos. D. Lo realiza correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe diferentes tipos de textos adecuando el lenguaje a las características del género, siguiendo modelos encaminados a desarrollar su capacidad creativa en la escritura.	Escribe palabras sencillas a partir de imágenes.	1
	Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana.	Redacta textos sencillos de uso habitual en su entorno, apoyándose en modelos.	7
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Utiliza la composición y descomposición para formar figuras planas y cuerpos geométricos a partir de otras.	Identifica y traza líneas rectas, curvas y poligonales, tanto abiertas como cerradas.	5
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Identifica y localiza los principales órganos implicados en la realización de las funciones vitales del cuerpo humano.	Identifica las principales partes del cuerpo.	2
		Identifica las principales articulaciones del cuerpo.	3
	Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y desarrolla iniciativa en la toma de decisiones, identificando los criterios y las consecuencias de las decisiones tomadas.	Muestra iniciativa en la planificación y realización de tareas.	4 y 6

Actividades	Soluciones	Niveles
1	R. G. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: ojo, boca, oreja, nariz.	A. No lo intenta. B. Comete algún error. C. Lo hace correctamente con alguna ayuda. D. Lo hace correctamente con buena caligrafía.
2	R. G.	A. No lo intenta. B. Realiza solo el dibujo. C. Realiza el dibujo, pero necesita ayuda para recortar y picar las piezas. D. Lo realiza correctamente.
3	Hombro, cuello, cadera, rodilla.	A. No lo intenta. B. Solo escribe los nombres de dos articulaciones. C. Escribe los nombres de tres articulaciones. D. Escribe los cuatro nombres correctamente.
4	R. L. • R. G.	A. No lo intenta. B. Rodea más de una prenda de ropa para la misma parte del cuerpo. C. Rodea prendas de ropa solo para algunas partes del cuerpo. D. Lo hace correctamente.
5	R. G.	A. No lo intenta. B. Traza mal alguna línea. C. Traza bien las líneas pero no mide adecuadamente los trozos de lana. D. Lo realiza correctamente.
6	R. G. • Mi muñeco mueve los brazos y las piernas.	A. No lo intenta. B. No sabe responder. C. Lo realiza con ayuda. D. Lo realiza solo correctamente.
7	R. L.	A. No lo intenta. B. No sabe completar el texto. C. Lo completa con alguna ayuda. D. Lo completa solo correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Capta el propósito de los textos leídos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Identifica el objeto de textos de uso cotidiano en su entorno: notas, cartas, postales...	2
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Descompone, compone y redondea números naturales y decimales, interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.	Descompone números de hasta dos cifras en decenas y unidades y en forma de suma.	3
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Utiliza con rigor y precisión el vocabulario adquirido para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.	Utiliza con precisión el vocabulario adquirido en la unidad para realizar sus trabajos de clase.	1
	Analiza informaciones relacionadas con el área y maneja imágenes, tablas, gráficos y esquemas.	Interpreta las imágenes y las asocia con su contenido y con el medio por el que se transmiten.	4

Actividades	Soluciones	Niveles
1	El día 6 de enero.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. No recuerda la fecha del día de Reyes.</p> <p>C. Escribe la fecha incompleta (falta el día o el mes).</p> <p>D. Lo hace correctamente con buena caligrafía.</p>
2	R. G.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene dificultades en comprender qué se le pide.</p> <p>C. Dibuja el coche teledirigido.</p> <p>D. Dibuja el coche teledirigido pero dice que también podrían ser los patines.</p>
3	1, 4, 7, 14, 13, 17, 9, 19. (Colorear las casillas correspondientes). En la caja hay un coche teledirigido . • R. L.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Necesita mucha ayuda para resolver la actividad.</p> <p>C. Realiza la actividad con poca ayuda.</p> <p>D. Realiza la actividad sin ayuda correctamente.</p>
4	Los encontró en su dormitorio .	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene dificultades para reconocer las habitaciones en el plano.</p> <p>C. Escribe «dormitorio», sin precisar cuál.</p> <p>D. Precisa que es el dormitorio de Juan.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Descodifica con precisión y rapidez todo tipo de palabras.	Lee y escribe palabras a partir de su descomposición en sílabas.	1
	Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas.	Expresa por escrito y a través del dibujo opiniones propias, gustos y preferencias personales...	5 y 6
COMPETENCIA CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA	Identifica y adopta hábitos de higiene y cuidado para los sentidos y de alimentación sana.	Relaciona adecuadamente una dieta equilibrada con el cuidado del cuerpo.	2
	Conoce y explica los principios de las dietas equilibradas, identificando las prácticas saludables para prevenir y detectar los riesgos para la salud.	Identifica los grupos principales de alimentos.	3
	Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.	Manifiesta cierta autonomía en la ejecución de acciones y tareas sencillas.	4

Actividades	Soluciones	Niveles
1	Lunes, jueves, sábado, martes, viernes, miércoles, domingo. Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes. (Colorear esos días).	A. No lo intenta. B. Tiene problemas para discriminar la sílaba correcta. C. Comete algún error. D. Lo hace correctamente sin ayuda.
2	R. M. (respuesta modelo). Manzana, plátano, zumo de tomate, batido, yogur y bocadillo.	A. No lo intenta. B. Selecciona alimentos inadecuados para esta situación. C. No selecciona ninguna fruta. D. Realiza la actividad correctamente.
3	R. M. Dulces: helado, piruleta. Lácteos: yogur, batido. Carnes y pescados: gambas, embutido. Verduras: guisantes, tomate. Frutas: manzana, plátano. Cereales: magdalena, pan y espaguetis.	A. No lo intenta. B. Escribe palabras sueltas o solo una frase corta. C. Produce un texto con sentido en el que hay algún error. D. Produce un texto adecuado y sin errores.
4	R. G.	A. No lo intenta. B. No es capaz de realizar la actividad sin ayuda. C. Repite algún alimento D. Lo realiza correctamente.
5	R. L.	A. No lo intenta. B. No argumenta su respuesta. C. Comete errores al escribir. D. Lo realiza correctamente.
6	R. G.	A. No lo intenta. B. Dibuja alimentos inadecuados. C. No representa un desayuno completo. D. Lo realiza correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Entiende el mensaje leído de manera global.	Entiende el contenido de un texto que ha leído y amplía su vocabulario recurriendo al contexto de la lectura.	1 y 6
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Interpreta números en textos numéricos y de la vida cotidiana.	Reconoce e interpreta números en textos.	1
	Ordena números enteros.	Compara números de dos cifras hasta el 99 y diferencia el número mayor y el número menor.	2
	Realiza operaciones con números naturales.	Realiza operaciones de suma y resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	4 y 5
	Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.	Completa las fases de un proceso de razonamiento para resolver problemas relacionados con situaciones cotidianas.	6

Actividades	Soluciones	Niveles
1	Película para todos los públicos.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene problemas para comprender la segunda opción presentada.</p> <p>C. Lo hace con alguna explicación.</p> <p>D. Lo hace correctamente sin ayuda.</p>
2	Rumbo a las estrellas.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Comete varios errores y no puede descodificar el mensaje.</p> <p>C. Descodifica el mensaje pese a haber cometido algún error de ordenación.</p> <p>D. Realiza la actividad con corrección.</p>
3	R. L.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Escribe palabras sueltas o solo una frase corta.</p> <p>C. Produce un texto con sentido en el que hay algún error.</p> <p>D. Produce un texto adecuado y sin errores.</p>
4	Las entradas cuestan 17 euros .	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene dificultades para saber qué operación ha de realizar.</p> <p>C. Realiza la suma, pero no completa la respuesta o bien se equivoca al sumar.</p> <p>D. Lo realiza correctamente.</p>
5	Le han sobrado 3 euros .	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene dificultades para saber qué operación ha de realizar.</p> <p>C. Realiza la resta, pero no completa la respuesta o bien se equivoca al restar.</p> <p>D. Lo realiza correctamente.</p>
6	Madre: fila 4 , asiento 4 . Alberto: fila 3 , asiento 5 .	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene bastantes dificultades y necesita ayuda.</p> <p>C. Lo realiza sin ayuda, pero comete algún error.</p> <p>D. Lo realiza correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Aplica correctamente los signos de puntuación, las reglas de acentuación y ortográficas.	Ordena palabras para escribir oraciones.	1
	Conoce, reconoce y usa sinónimos y antónimos.	Reconoce y utiliza palabras que cumplen criterios previamente establecidos: <i>significa lo mismo, significa lo contrario.</i>	3
	Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos no literarios y de textos de la vida cotidiana.	Comprende el sentido de lo leído.	5
	Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas.	Expresa por escrito opiniones propias, gustos y preferencias personales...	6
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Descompone, compone y redondea números naturales.	Descompone números de hasta dos cifras en decenas y unidades y en forma de suma.	4
	Realiza operaciones con números naturales: suma, resta, multiplicación y división.	Realiza operaciones de suma y de resta con números naturales, afianzando la automatización de los procesos.	2

Actividades	Soluciones	Niveles
1	Su camiseta es de rayas.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene problemas para ordenar las palabras.</p> <p>C. No inicia la oración con mayúscula o se olvida del punto final.</p> <p>D. Lo hace correctamente.</p>
2	Restas: 7, 7, 5. Suma: 19. Su pantalón tiene el número 19 .	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Realiza mal varias operaciones.</p> <p>C. Realiza mal una operación.</p> <p>D. Realiza la actividad con corrección.</p>
3	Carlos es un niño alto y gordo . Tiene el pelo moreno y rizado . Siempre está contento .	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene dificultades para producir los antónimos.</p> <p>C. Comete algún error.</p> <p>D. Lo realiza con corrección.</p>
4	Le encanta cuidar las plantas.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene dificultades para reconocer los números de 6 unidades.</p> <p>C. Necesita ayuda para descodificar el mensaje.</p> <p>D. Lo realiza correctamente.</p>
5	(Rodear al tercer niño de la segunda fila).	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. Tiene dificultades para localizar el dibujo correcto.</p> <p>C. Necesita alguna ayuda.</p> <p>D. Lo realiza correctamente.</p>
6	R. L.	<p>A. No lo intenta.</p> <p>B. No argumenta su respuesta.</p> <p>C. Comete algún error al escribir.</p> <p>D. Responde correctamente.</p>

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana: diarios, cartas, correos electrónicos, etc., imitando textos modelo.	Redacta textos sencillos de uso habitual en su entorno, apoyándose en modelos.	1 y 2
	Lee en silencio con la velocidad adecuada textos de diferente complejidad.	Comprende el contenido de un texto.	3
	Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos.	Recuerda y explica detalles del cuento en general, de los personajes y de la secuencia narrativa.	4
	Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas.	Expresa por escrito opiniones propias, gustos y preferencias personales...	8
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Conoce y utiliza las unidades de medida del tiempo y sus relaciones (segundo, minuto, hora, día, semana y año).	Interpreta calendarios.	5
	Interpreta y describe situaciones, mensajes y hechos de la vida diaria utilizando el vocabulario geométrico adecuado: indica una dirección, explica un recorrido, se orienta en el espacio.	Utiliza las nociones espaciales básicas para localizar la posición de un objeto con respecto a un referente conocido.	6 y 7

Actividades	Soluciones	Niveles
1	R. L.	A. No lo intenta. B. No rellena la ficha completa. C. Comete algún error. D. Rellena la ficha correctamente.
2	Título: <i>El día que don Gato se cayó de la cama.</i> Autor: Federico Pérez. Editorial: Sonrisas.	A. No lo intenta. B. No rellena la ficha completa. C. Comete algún error. D. Rellena la ficha correctamente.
3	(Rodear al segundo gato de la primera fila).	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para comprender el texto. C. Necesita alguna ayuda. D. Lo realiza con corrección.
4	Don Gato. R. L.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para imaginar el argumento de la historia. C. Comete algún error al escribir. D. Lo realiza correctamente.
5	(Rodear el 13 de abril). • (Rodear el 25 de abril).	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para manejar el calendario. C. Necesita alguna ayuda. D. Lo realiza correctamente.
6	Estantería letra B , balda número 2 .	A. No lo intenta. B. Localiza la estantería pero no sabe qué detalle ha de observar para localizar la balda. C. Comete algún error. D. Responde correctamente.
7	<i>Los tres cerditos</i> : estantería B, balda 1. <i>Los animales salvajes</i> : estantería A, balda 2. <i>Las aventuras de El Zorro</i> : estantería B, balda 2. <i>Tipos de paisajes</i> : estantería A, balda 2. <i>Los pitufos</i> : estantería C, balda 2. <i>Alí Babá y los 40 ladrones</i> : estantería B, balda 1.	A. No lo intenta. B. Comete varios errores o necesita mucha ayuda. C. Comete algún error. D. Responde correctamente.
8	R. L.	A. No lo intenta. B. No argumenta su respuesta. C. Comete algún error. D. Responde correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana imitando textos modelo.	Redacta textos sencillos de uso habitual en su entorno, apoyándose en modelos.	7
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Identifica e interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana.	Identifica e interpreta los datos que le proporcionan, valora los resultados de sumas, restas y los utiliza para realizar otros cálculos.	1
	Conoce la función, el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea utilizándolas tanto para resolver problemas en situaciones reales como figuradas.	Realiza cálculos de distintas combinaciones de monedas y billetes.	2
	Conoce y utiliza las unidades de medida del tiempo y sus relaciones. Segundo, minuto, hora, día, semana y año.	Interpreta calendarios y asocia los meses del año con actividades concretas.	3
	Resuelve problemas de la vida diaria utilizando las medidas temporales y sus relaciones.	Resuelve problemas de la vida diaria utilizando referencias temporales y aplicando sus relaciones.	4
COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA	Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario en España y Europa y sus localizaciones en los territorios correspondientes.	Identifica actividades relacionadas con el entorno rural.	5
	Consulta y utiliza documentos escritos, imágenes y gráficos.	Consulta y utiliza documentos escritos e imágenes.	6

Actividades	Soluciones	Niveles
1	Kilómetros desde el pueblo hasta el puente: 7 . Kilómetros desde el puente hasta la granja: 16 . Hay 23 kilómetros en total.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultad para localizar los datos o saber qué operación ha de realizar. C. Comete algún error. D. Realiza la actividad correctamente.
2	Precio: 12 euros. Entrada infantil: 8 euros. La excursión cuesta 20 euros .	A. No lo intenta. B. Tiene dificultad para localizar los datos o saber qué operación ha de realizar. C. Comete algún error. D. Realiza la actividad correctamente.
3	La excursión será el día 23 de mayo .	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para localizar el día del mes. C. Necesita alguna ayuda. D. Lo realiza con corrección.
4	• Operación: $30 + 14 = 44$ Solución: El autobús tarda 44 minutos. • Operación: $44 + 15 = 59$ o $30 + 14 + 15 = 59$ Solución: Tardaremos 59 minutos.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para completar los relojes. C. Necesita alguna ayuda. D. Lo realiza correctamente.
5	R. L.	A. No lo intenta. B. Escribe alguna actividad incorrecta. C. Escribe pocos ejemplos. D. Lo realiza correctamente.
6	R. L.	A. No lo intenta. B. Rodea solo una cosa. C. Lo rodea todo. D. Responde correctamente.
7	En pauta: ... día 23 de mayo (...) que se llama Tía Mila . (...) carretera del Merendero , a 23 kilómetros... ... tardaremos 59 minutos... ... cuesta 20 euros. ... el 333 78 49 30 . En cuadrícula: ... día 23 de mayo (...) que se llama Tía Mila . (...) carretera del Merendero , a 23 kilómetros... ... tardaremos 59 minutos... ... cuesta 20 euros. ... el 333 78 49 30 .	A. No lo intenta. B. Comete varios errores o necesita mucha ayuda. C. Comete algún error. D. Completa el texto correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

COMPETENCIAS QUE SE EVALÚAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (PERFIL DE LA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Establece relaciones entre las ilustraciones y los contenidos del texto, plantea hipótesis, realiza predicciones e identifica en la lectura el tipo de texto y la intención.	Relaciona las ilustraciones con el contenido de la lectura.	1
	Capta el propósito de los textos leídos. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.	Identifica el objeto de textos de uso cotidiano en su entorno: notas, cartas, postales...	2
	Escribe diferentes tipos de textos adecuando el lenguaje a las características del género, siguiendo modelos encaminados a desarrollar su capacidad creativa en la escritura.	Empieza a utilizar el lenguaje escrito para satisfacer sus necesidades comunicativas y se ajusta a una estructura dada.	5
	Expresa por escrito opiniones, reflexiones y valoraciones argumentadas.	Expresa por escrito opiniones propias, gustos y preferencias personales...	6
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Interpreta y describe situaciones, mensajes y hechos de la vida diaria utilizando el vocabulario geométrico adecuado: indica una dirección, explica un recorrido, se orienta en el espacio.	Utiliza las nociones espaciales básicas (delante, detrás, entre, izquierda y derecha) para realizar una descripción de la posición de un objeto con respecto a un referente conocido.	3
	Lee en relojes analógicos y digitales.	Lee y representa las horas en punto e y media en relojes analógicos y digitales.	4
	Conoce la función, el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea utilizándolas para resolver problemas en situaciones tanto reales como figuradas.	Realiza cálculos de distintas combinaciones de monedas y billetes.	7

Actividades	Soluciones	Niveles
1	De arriba abajo: Laura, Martín, Alberto y María. R.G.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultad para localizar el nombre de cada niño. C. Comete algún error. D. Realiza la actividad correctamente.
2	El día y la hora de la fiesta. La dirección de la casa de Inés.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultad para seleccionar los datos que debe contener la invitación. C. Comete algún error. D. Realiza la actividad correctamente.
3	R. G. Inés vive en la calle Brisa , n.º 2.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para orientarse en el plano. C. Necesita alguna ayuda. D. Lo realiza con corrección.
4	Acabará a las 7 y media.	A. No lo intenta. B. Tiene dificultades para completar el reloj y para efectuar el cálculo. C. Necesita alguna ayuda. D. Lo realiza correctamente.
5	R. L.	A. No lo intenta. B. En la invitación faltan datos. C. Comete algunos errores. D. Escribe la invitación correctamente y la decora.
6	R. L.	A. No lo intenta. B. Propone solo una cosa. C. Comete algún error al escribir. D. Responde correctamente.
7	• R. L. • R. G.	A. No lo intenta. B. Comete varios errores o necesita mucha ayuda. C. Comete algún error. D. Realiza la actividad correctamente.

Nivel A. 1 punto

Nivel B. 2 puntos

Nivel C. 3 puntos

Nivel D. 5 puntos

