BIBLIOTECA DO PROFESORADO PRIMARIA

Recursos para a avaliación

Avaliación por competencias

PRIMEIRO CURSO

O caderno Avaliación por competencias, para primeiro curso de Primaria, é unha obra colectiva concibida, deseñada e creada no Departamento de Edicións Educativas de Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S .L., dirixido por **Antonio Brandi Fernández** e **Ana María Guerra Cañizo**.

Na súa elaboración participou o seguinte equipo:

TEXTO
Victoria Gallego Pedraza

ILUSTRACIÓN
Mónica Calvo Gil

EDICIÓN
Carmen Ríos Collantes de Terán

DIRECCIÓN DO PROXECTO
Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

PROXECTO SABER FACER

SANTILLANA OBRADOIRO

Dirección de arte: Xosé Crespo González.

Proxecto gráfico: Pep Carrió.

Xefa de proxecto: Rosa Marín González.
Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera Sevillano.
Xefe de desenvolvemento de proxecto: Javier Tejeda de la Calle.
Desenvolvemento gráfico: Raúl de Andrés González e Jorge Gómez Tobar.

Dirección técnica: Ángel García Encinar.

Coordinación técnica: Fran Ameixeiras e Jesús Muela Ramiro.
Confección e montaxe: Adela Fuentes Ponte e Mercedes Barba Galbis.
Asesoramento lingüístico: Luz Cures Vázquez e Xoán L. Bendaña.

© 2014 by Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.
Entrecercas, 2
15705 Santiago de Compostela
Printed in Spain

CP: 535359

A presente obra está protexida polas leis de dereitos de autor e a súa propiedade intelectual correspóndelle a Santillana / Obradoiro. Aos seus lexítimos usuarios só lles está permitido realizar fotocopias para o uso como material da aula. Queda prohibida calquera utilización fóra dos usos permitidos, especialmente aquela que teña fins comerciais.

Presentación

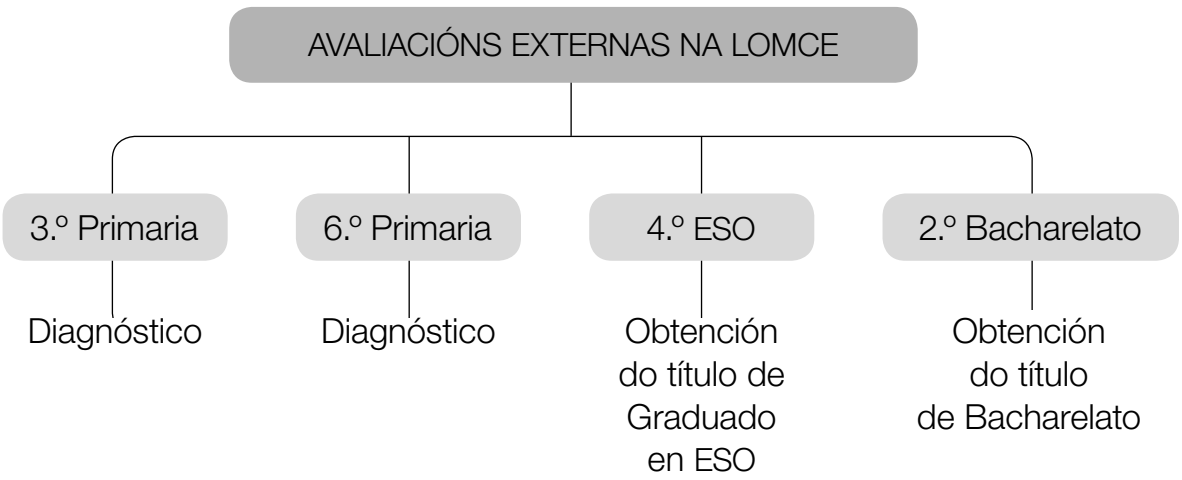
A avaliación constitúe unha fase fundamental do proceso educativo:

- Infórmanos do grao de adquisición dos contidos e do desenvolvemento das competencias por parte do alumnado.
- É un instrumento fundamental para orientar o labor docente, pois, a raíz dos seus resultados, é posible elaborar plans específicos para que cada alumno desenvolva mellor as súas capacidades ou habilidades, reforzando e mellorando en determinados campos nuns casos, ou afondando e abranguendo novos contidos noutros.

A avaliación na LOMCE

A Lei Orgánica para a Mellora da Calidade Educativa (LOMCE) presenta importantes innovacións relacionadas co proceso de avaliación, a principal das cales é, sen dúbida, o establecemento de catro avaliacións externas, ao finalizar os cursos de 3.º e 6.º de Primaria, 4.º de Educación Secundaria Obrigatoria e 2.º de Bacharelato.

As probas de Primaria son avaliacións de diagnóstico que teñen como obxectivo comprobar a adquisición de destrezas e de competencias por parte dos alumnos, de modo que, se se detectase algunha carencia, se poidan establecer plans específicos de mellora. Con todo, as probas de 4.º de ESO e 2.º de Bacharelato teñen importantes efectos académicos: se non se superan, os alumnos non obterán os títulos de Graduado en ESO e de Bacharelato, respectivamente.



Un completo sistema de avaliación

Os profesores utilizan procedementos de avaliación variados: observación na aula, revisión das actividades diarias dos alumnos, realización de traballos específicos, controis e probas de avaliación…

O proxecto **Saber Facer** ofrece un amplo conxunto de recursos para facilitar o labor do profesorado e responder ás súas necesidades, atendendo a todos os aspectos da avaliación:

- **Avaliacións externas: introdución e probas liberadas.** Análise das avaliacións externas de ámbito autonómico, nacional e internacional destinadas aos alumnos de Educación Primaria, e mostras das probas de anos anteriores que se encontran liberadas.
- **Avaliación de contidos.** Probas de control para cada unidade didáctica e probas de avaliación trimestrais e finais, para comprobar o nivel de adquisición dos principais conceptos e procedementos.
- **Avaliación por competencias.** Probas que avalían o grao de adquisición das competencias.
- **Rúbricas de avaliación.** Documento en que se proporcionan, para cada unidade didáctica, criterios para a observación e o rexistro do grao de avance dos alumnos, de acordo cos estándares de aprendizaxe.
- **Xerador de probas de avaliación.** Ferramenta informática que permite elaborar probas de avaliación personalizadas mediante a selección de actividades a través dun sistema de filtros.
- **Xestor de avaliación.** Aplicación informática que está conectada a un xestor de programación e que facilita levar un rexistro detallado das cualificacións dos alumnos.
- **Informes e estatísticas.** Ferramenta que permite elaborar informes de avaliación, así como gráficos comparativos a partir dos datos do xestor.

As competencias na LOMCE

As competencias son un conxunto integrado de capacidades (coñecementos, estratexias, destrezas, habilidades, motivacións, actitudes…) que os alumnos han de poñer en xogo para dar resposta a problemas cotiáns, aínda que complexos, da vida ordinaria.

A nova lei de educación, baseándose no Marco de Referencia Europeo para as competencias clave na aprendizaxe permanente, definiu sete competencias que os alumnos deben ter adquiridas ao finalizar a súa traxectoria académica.

Estas competencias son as seguintes:

– **Comunicación lingüística.** É a habilidade para expresar e interpretar conceptos, pensamentos, sentimentos, feitos e opinións de forma oral ou escrita (escoitar, falar, ler e escribir), e de interactuar lingüisticamente dunha maneira adecuada e creativa en todos os contextos.

– **Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.** Integra a habilidade de aplicar os conceptos matemáticos, co fin de resolver problemas en situacións cotiás, xunto coa capacidade de aplicar o coñecemento e o método científico para explicar a natureza.

– **Competencia dixital.** Implica o uso seguro e crítico das tecnoloxías da información e da comunicación no traballo e no ocio.

– **Aprender a aprender.** Engloba as habilidades necesarias para aprender, organizar a propia aprendizaxe e xestionar o tempo e a información eficazmente, xa sexa de forma individual ou en grupo.

– **Competencia social e cívica.** Recolle os comportamentos que preparan as persoas para participar de maneira eficaz e construtiva na vida social, profesional e cívica, nunha sociedade cada vez máis diversificada e plural.

– **Sentido de iniciativa e emprendemento.** Refírese á habilidade de cada persoa para transformar as ideas en actos, poñendo en práctica a súa creatividade, á capacidade de innovación e de asunción de riscos, e ás aptitudes necesarias para a planificación e a xestión de proxectos.

– **Conciencia e expresión cultural.** Implica apreciar a importancia da expresión creativa de ideas, experiencias e emocións a través de distintos medios (música, literatura, artes escénicas, artes plásticas…).

A incorporación das competencias ao currículo fai necesario integralas nas tarefas e nas actividades didácticas que se desenvolven no proceso de ensinanza-aprendizaxe e, polo tanto, teñen unha relación directa coa avaliación do alumnado. Isto require que os estándares de aprendizaxe avaliables fagan referencia non só aos contidos propios das distintas áreas, senón tamén á contribución desas áreas ao logro das competencias.

Recursos para a avaliación por competencias

Entre os recursos para a avaliación que se inclúen no proxecto **Saber Facer**, proporciónanse probas deseñadas para avaliar o desenvolvemento e a adquisición das competencias educativas por parte dos alumnos.

Estas probas de avaliación por competencias son complementarias ás que se propoñen para a avaliación de contidos. Tanto unhas coma outras avalían os procesos cognitivos e o progreso na aprendizaxe, aínda que as segundas están máis guiadas polo currículo das áreas e as primeiras, pola contribución de tales áreas ao logro das competencias educativas.

Para o primeiro curso de Educación Primaria, o noso proxecto editorial ofrece os seguintes recursos:

- **Probas de avaliación por competencias.** Ofrécense nove probas para ser utilizadas ao longo do curso, co fin de comprobar o grao de avance dos alumnos na adquisición das competencias.
- **Estándares de aprendizaxe.** Os estándares de aprendizaxe do perfil da competencia e os seus indicadores de logro póñense en relación coas actividades da proba.
- **Solucións.** Inclúense as respostas para todas as actividades propostas en cada proba.
- **Niveis.** Para cada proba proporciónanse catro niveis de logro, co fin de axudar o profesorado a corrixir e valorar o traballo realizado polos alumnos.
- **Follas de rexistro.** Ofrécese unha folla de rexistro de puntuacións para cada unha das probas, na que se inclúen os criterios para a súa valoración cualitativa.

Índice

PROBAS DE AVALIACIÓN POR COMPETENCIAS

Proba 1 8

Proba 2 14

Proba 3 22

Proba 4 26

Proba 5 32

Proba 6 38

Proba 7 44

Proba 8 52

Proba 9 60

Estándares de aprendizaxe e indicadores de logro 69

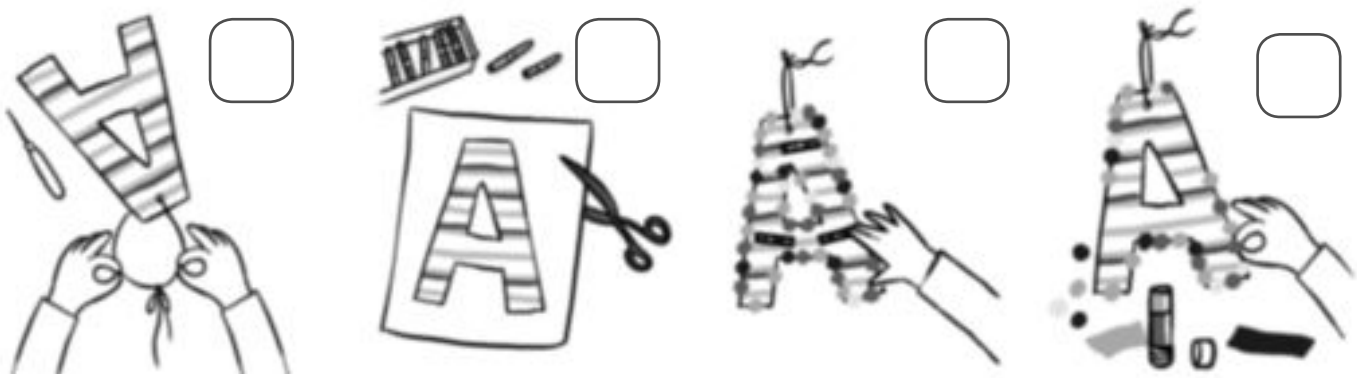
PROBA 1

Decoramos a clase

Nome _____ Data _____

Hai pouco que empezamos o curso e a clase aínda está moi baleira. Para decorala, necesitamos a túa colaboración. Imos facer unhas bonitas letras colgantes!

1 Como se fan as letras colgantes? Observa e escribe 1, 2, 3 e 4 para ordenar estas instrucións.



2 Antes de comezar hai que preparar os materiais. Rodea as cousas que vas necesitar.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

3 Elixe 4 cores de papel de seda e fai 9 boliñas de cada cor para decorar os fíos da letra.

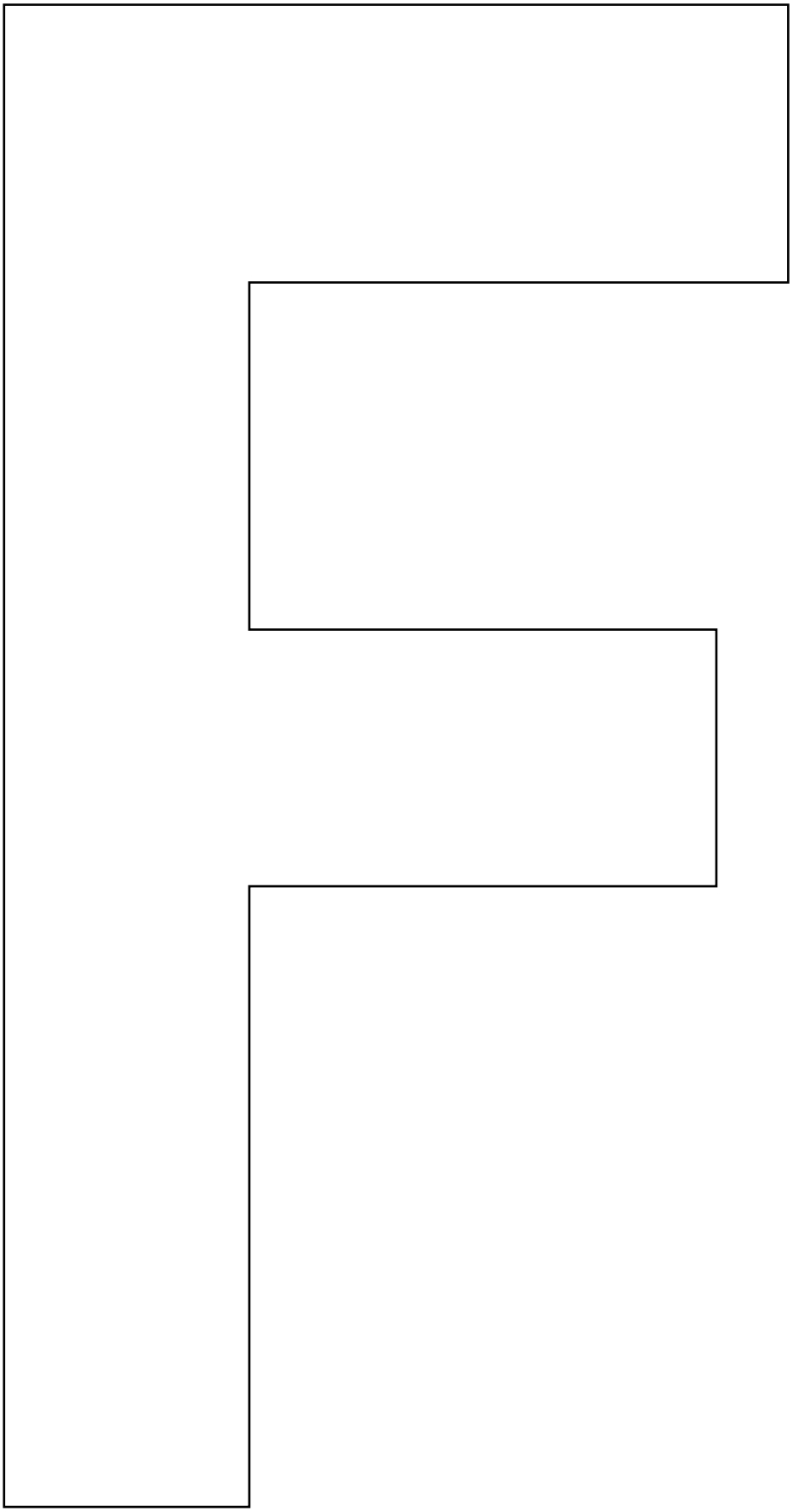
4 Completa os carteis que pegarás dentro da letra. Para iso, busca no teu libro 6 palabras que empecen por cada unha destas letras e cópiaas.

t	d	f	r

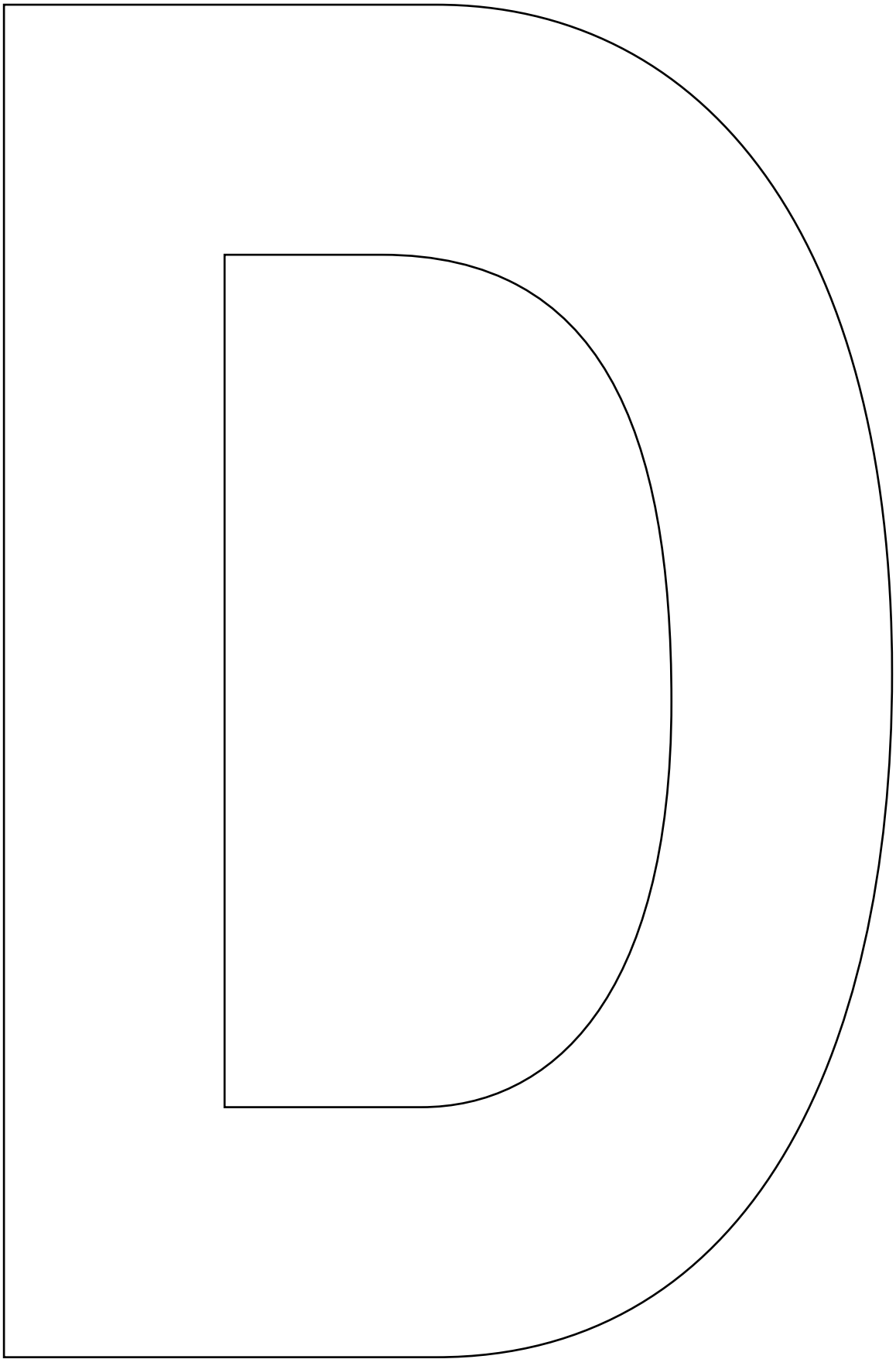
5 Agora, sigue as instrucións da actividade 1 e constrúe unha letra colgante.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

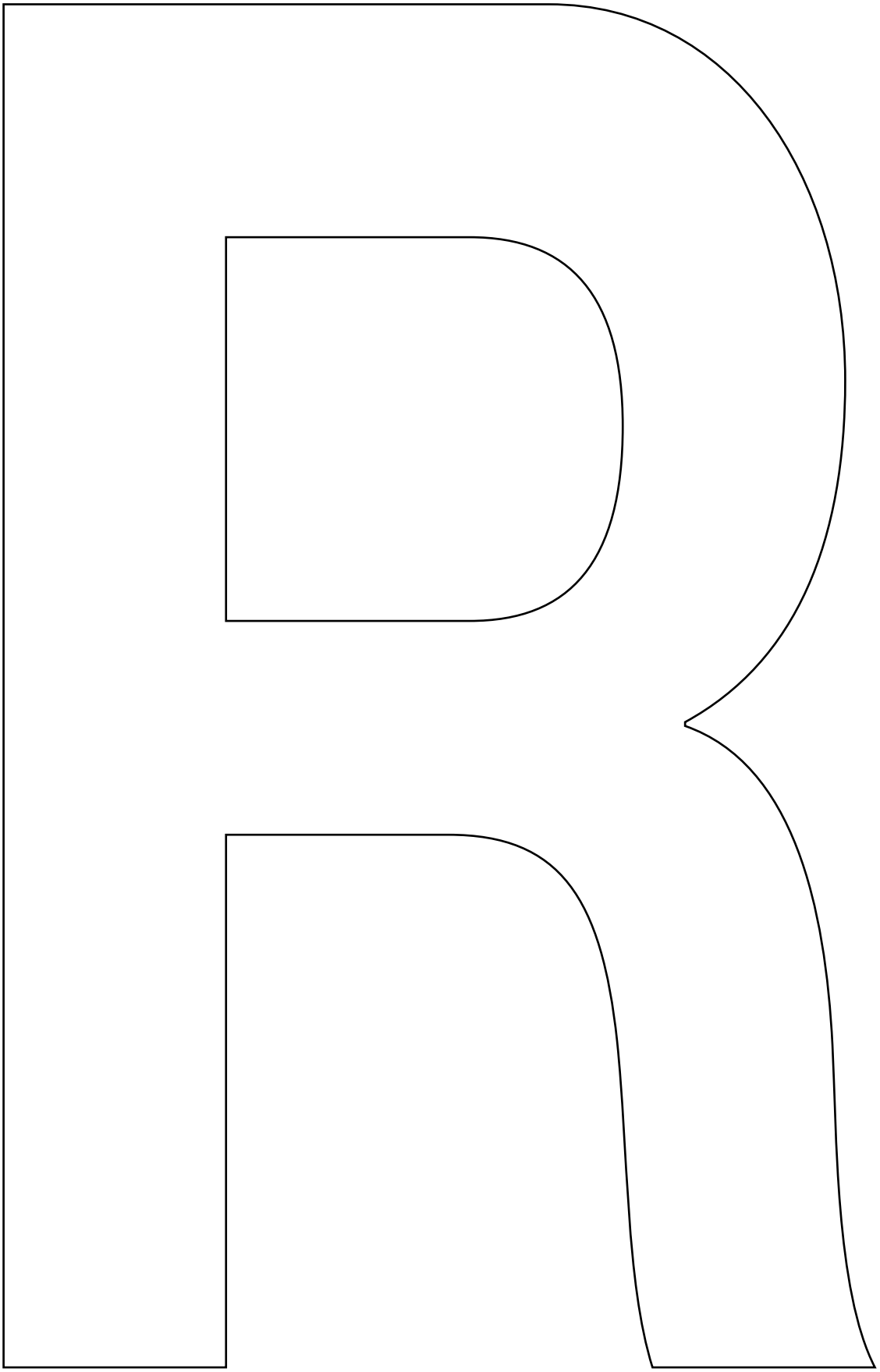
Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

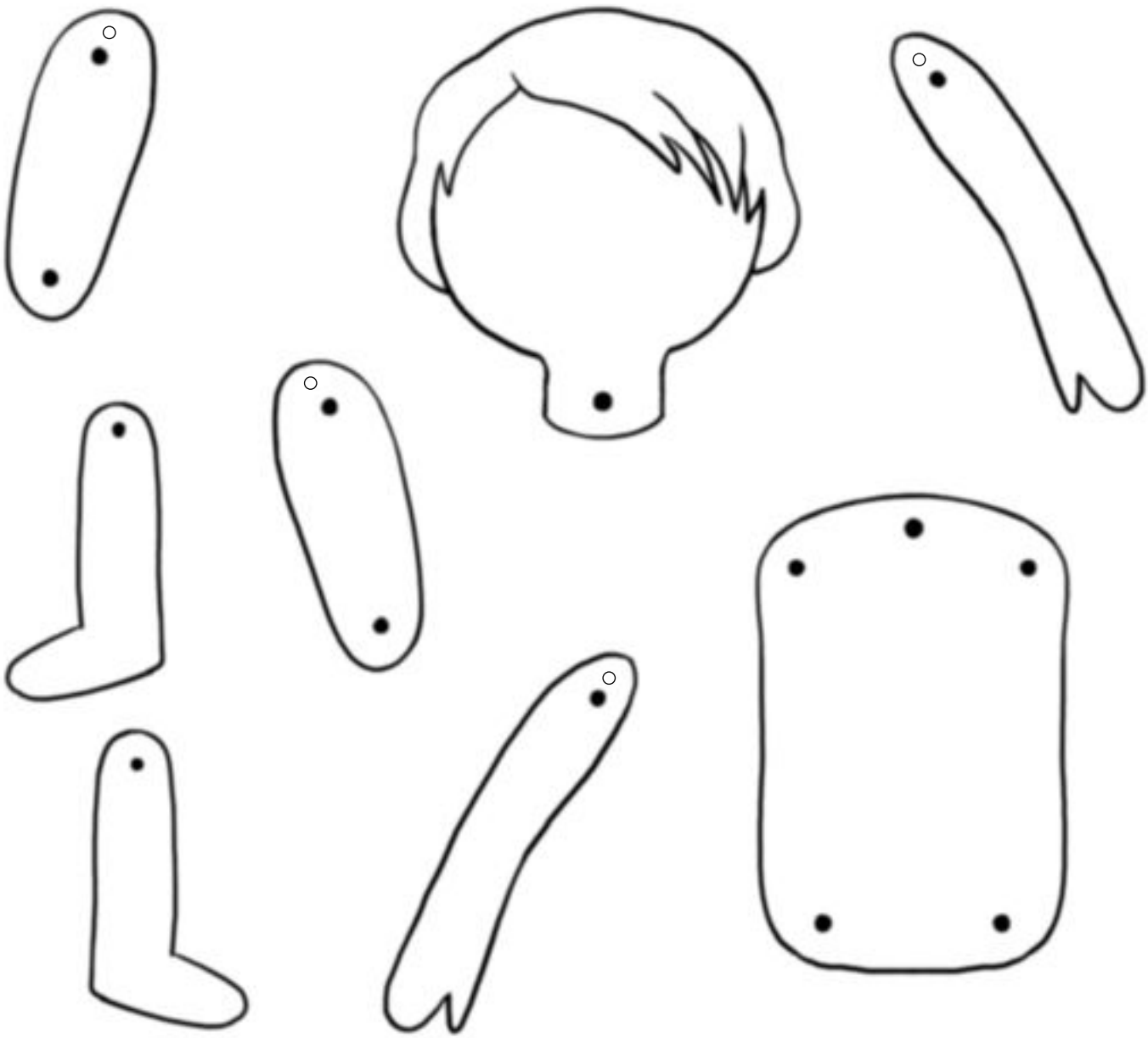
PROBA 2

Constrúo un boneco

Nome _____ Data _____

Con estas pezas imos construír un boneco articulado, que moverá os brazos e as pernas.

Necesitaremos, ademais, unhas tesoiras, un punzón, lapis de cores, seis encadernadores e la.



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

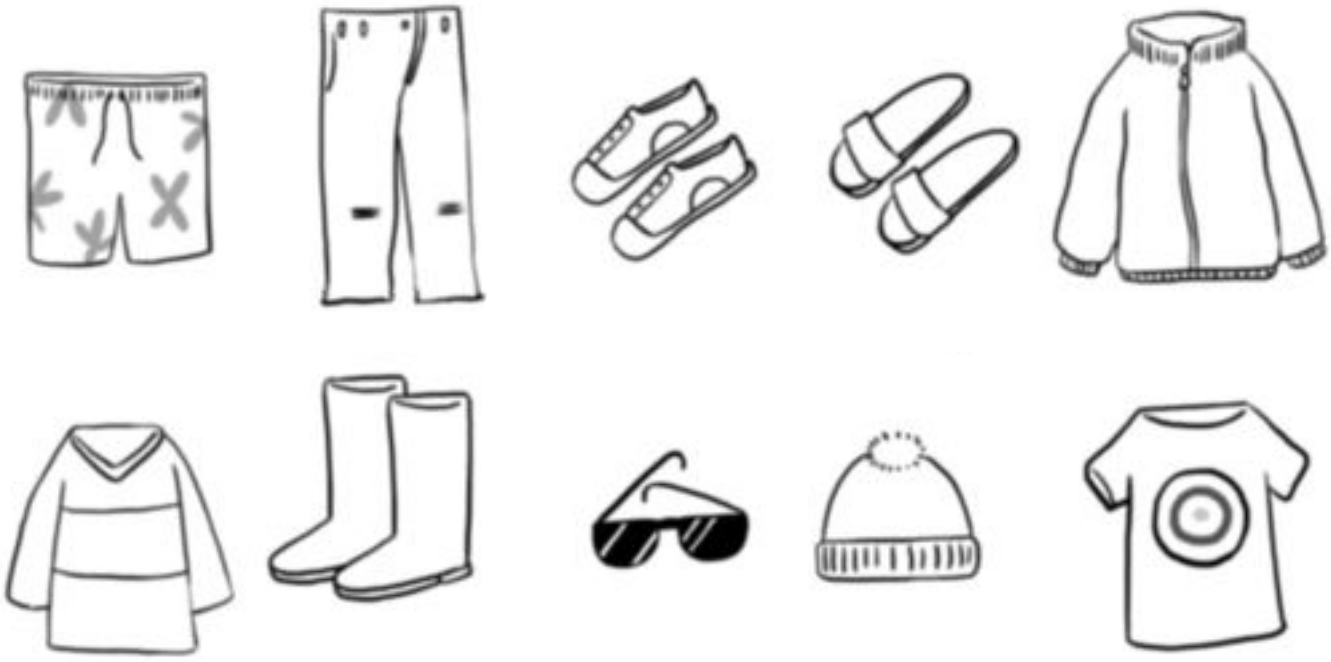
1 Recorta a cabeza e debuxa as partes da cara.
Para que non che esqueza ringunha, escribe os nomes.

2 Recorta o resto das pezas e pica os círculos co punzón.
Despois, debuxa un esquema do corpo humano que che axude a montar o teu boneco.

3 Usa os encadernadores para unir as distintas partes do boneco. En que articulacións os vas colocar? Escribe.

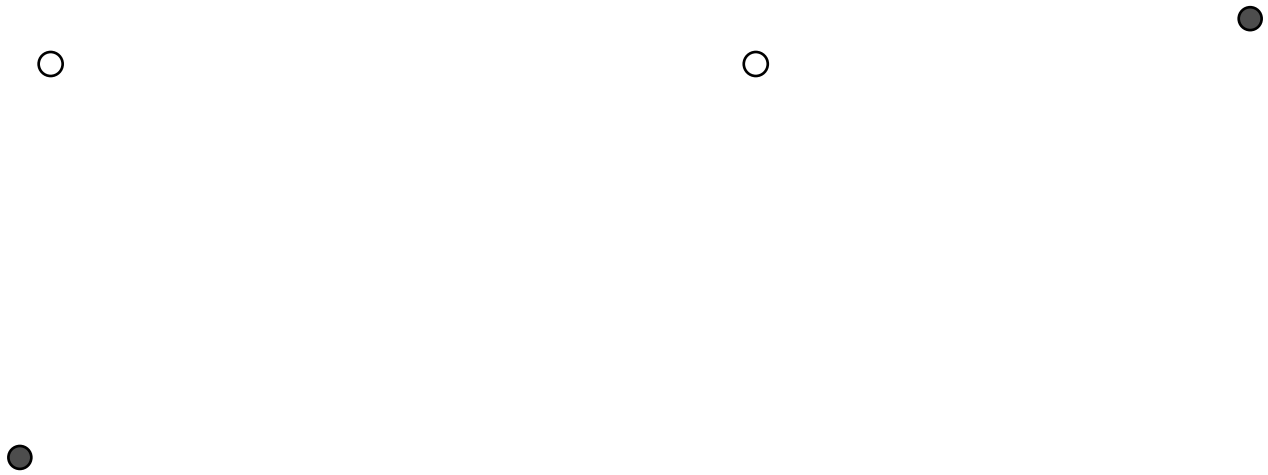
Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 Como vas vestir o teu boneco? Rodea a roupa que vas debuxar sobre o corpo.



▶ Agora debuxa a roupa sobre o boneco e colorea.

5 Une os puntos iguais cunha liña recta.

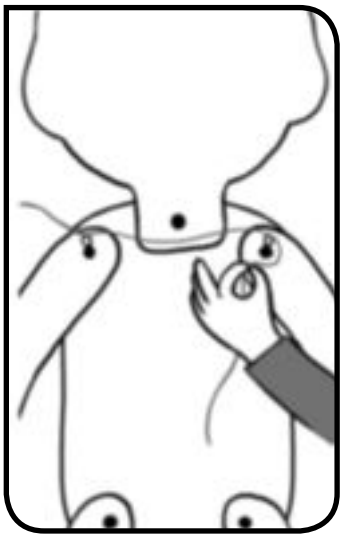


▶ Utiliza as liñas que debuxaches para medir a la e corta tres anacos: dous curtos e un longo.

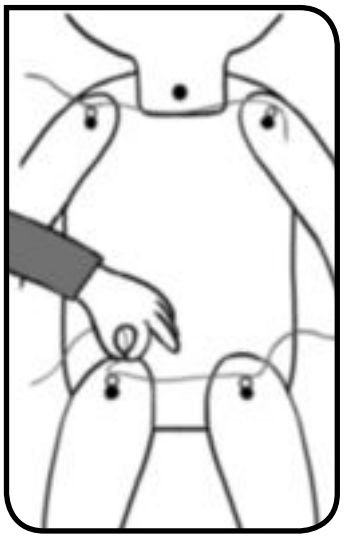
Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

6 Sigue as instrucións e une os anacos de la que cortaches por detrás do teu boneco.

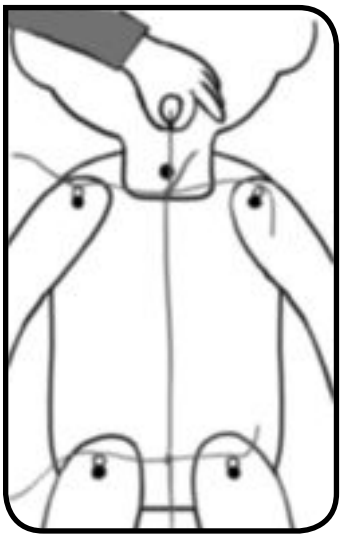
1



2



3



- Agora tira da corda e escribe que partes do corpo move o teu boneco.

O meu boneco move _____

7 Inventa un nome para o boneco e escribe como é.

O boneco chámase _____.

O pelo é _____ e os ollos son _____.

Leva posto _____

_____

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

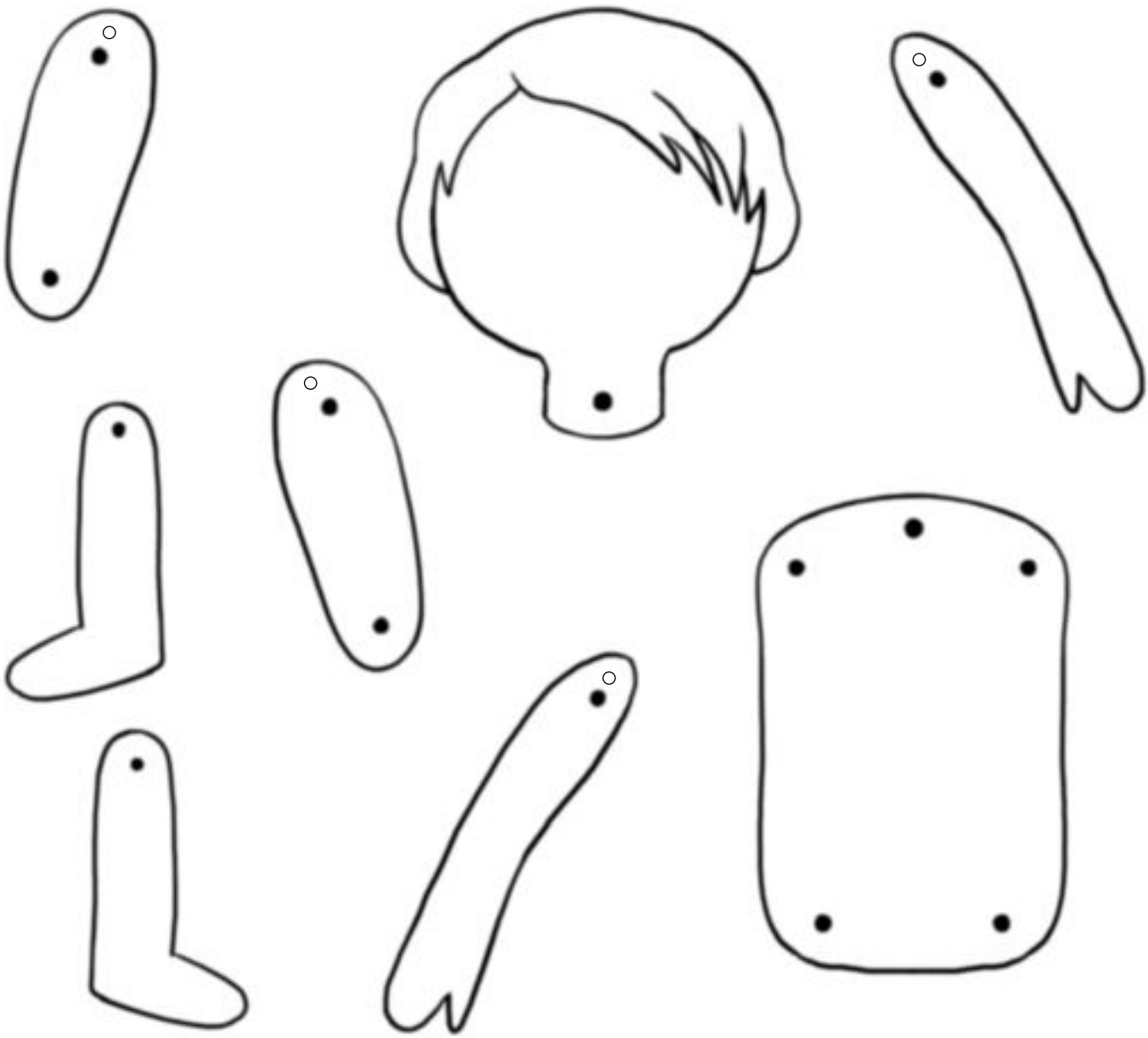
PROBA 2

Constrúo un boneco

Nome _____ Data _____

Con estas pezas imos construír un boneco articulado, que moverá os brazos e as pernas.

Necesitaremos, ademais, unhas tesoiras, un punzón, lapis de cores, seis encadernadores e la.



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

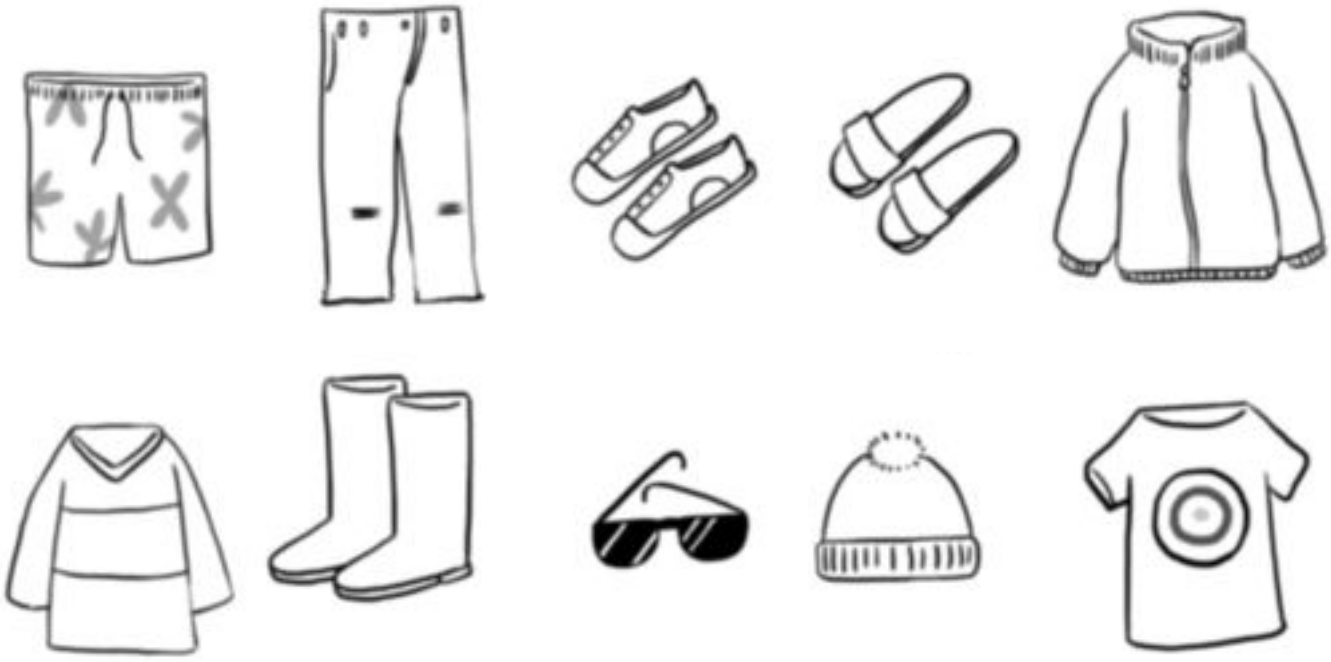
1 Recorta a cabeza e debuxa as partes da cara.
Para que non che esqueza ringunha, escribe os nomes.

2 Recorta o resto das pezas e pica os círculos co punzón.
Despois, debuxa un esquema do corpo humano que che axude a montar o teu boneco.

3 Usa os encadernadores para unir as distintas partes do boneco. En que articulacións os vas colocar? Escribe.

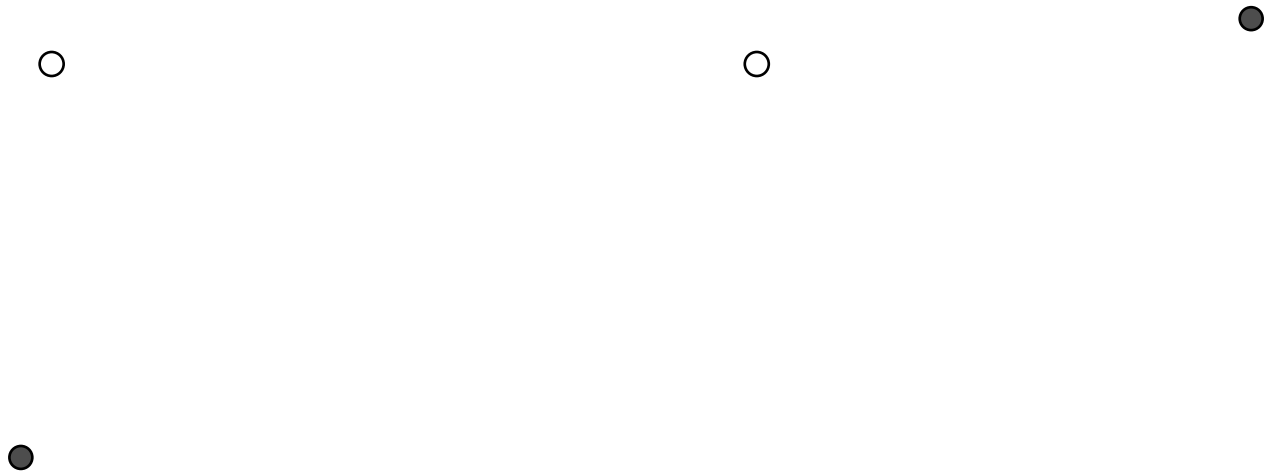
Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 Como vas vestir o teu boneco? Rodea a roupa que vas debuxar sobre o corpo.



▶ Agora debuxa a roupa sobre o boneco e colorea.

5 Une os puntos iguais cunha liña recta.

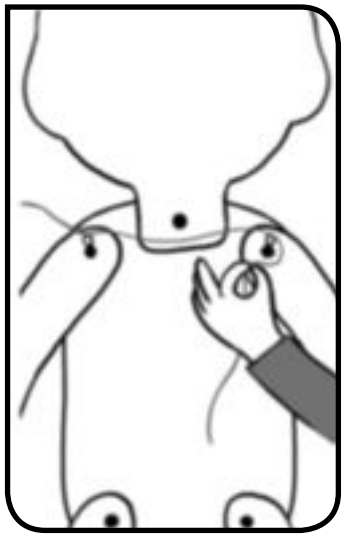


▶ Utiliza as liñas que debuxaches para medir a la e corta tres anacos: dous curtos e un longo.

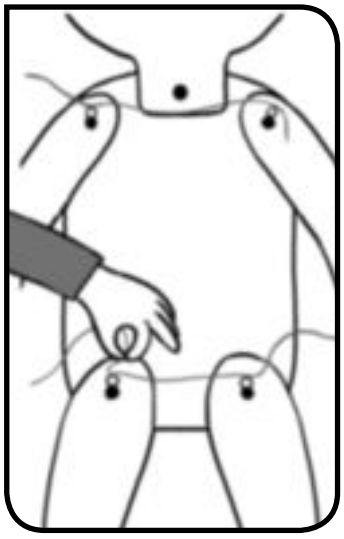
Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

6 Sigue as instrucións e une os anacos de la que cortaches por detrás do teu boneco.

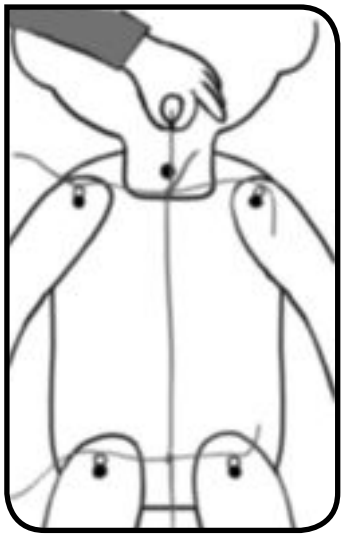
1



2



3



▶ Agora tira da corda e escribe que partes do corpo move o teu boneco.

O boneco move

7 Inventa un nome para o teu boneco e escribe como é.

Chámase .

O pelo é e os ollos son

. Leva posto

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 3

O día de Reis

Nome _____ Data _____

O día de Reis, Xoán encontrou estes regalos debaixo da ventá. Que haberá dentro da caixa?

1 Escribe o día e o mes en que Xoán recibiu os regalos.

2 Que pode haber na caixa? Le a carta que Xoán enviou aos Reis e debúxao con lapis de cores.

Queridos Reis Magos:
Este ano porteime ben. Quero un monopatín, un coche teledirixido e un conto de superheroes.
Ah! E traédelle uns patíns a miña irmá. Axúdame moito cos deberes.
Moitos bicos,
Xoán

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

3 Colorea as casas que corresponden a estes números. Despois, completa coas sílabas que hai nelas.

- unha unidade
- 9 – 5 = ☐
- 4 + 3 = ☐
- 8 + 6 = ☐
- 1 decena e 3 unidades
- 1 decena e 7 unidades
- o número anterior a 10
- o 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 XI	18 E	19 DO

Na caixa hai un _____

_____

▸ É o que debuxaras? _____

4 En que cuarto encontrou Xoán os regalos? Observa o plano da casa e completa.

Encontrounos no _____

PROBA 3

O día de Reis

Nome _____ Data _____

O día de Reis, Xoán encontrou estes regalos debaixo da ventá. Que haberá dentro da caixa?

1 Escribe o día e o mes en que Xoán recibiu os regalos.

2 Que pode haber na caixa? Le a carta que Xoán enviou aos Reis e debúxao con lapis de cores.

Queridos Reis Magos:
Este ano porteime ben. Quero un monopatín, un coche teledirixido e un conto de superheroes.
Ah! E traédelle uns patíns á miña irmá. Axúdame moito cos deberes.
Moitos bicos,
Xoán

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

3 Colorea as casas que corresponden a estes números. Despois, completa coas sílabas que hai nelas.

- unha unidade
- 9 – 5 = ☐
- 4 + 3 = ☐
- 8 + 6 = ☐
- 1 decena e 3 unidades
- 1 decena e 7 unidades
- o número anterior a 10
- o número posterior a 18

0 A	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 XI	18 E	19 DO

Na caixa hai un _____

_____

▸ É o que debuxaras? _____

4 En que cuarto encontrou Xoán os regalos? Observa o plano da casa e completa.

Encontrounos no _____

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 4

O almorzo do colexio

Nome _____ Data _____

Xa sabes que para estar sans hai que tomar todos os tipos de alimentos. Propoñémosche que planifiques un menú saudable e variado para o almorzo que tomarás no recreo a próxima semana.

1 Rodea e escribe as sílabas que faltan para completar os nomes dos días da semana.

luz	cuns	luns
nuns		

xo	mes	ses
ves	res	

sába	to	bo
do	lo	

mar	tes	xes
ces	les	

ven	mes	hes
ues	res	

mér	to	do
co	zo	go
so	res	

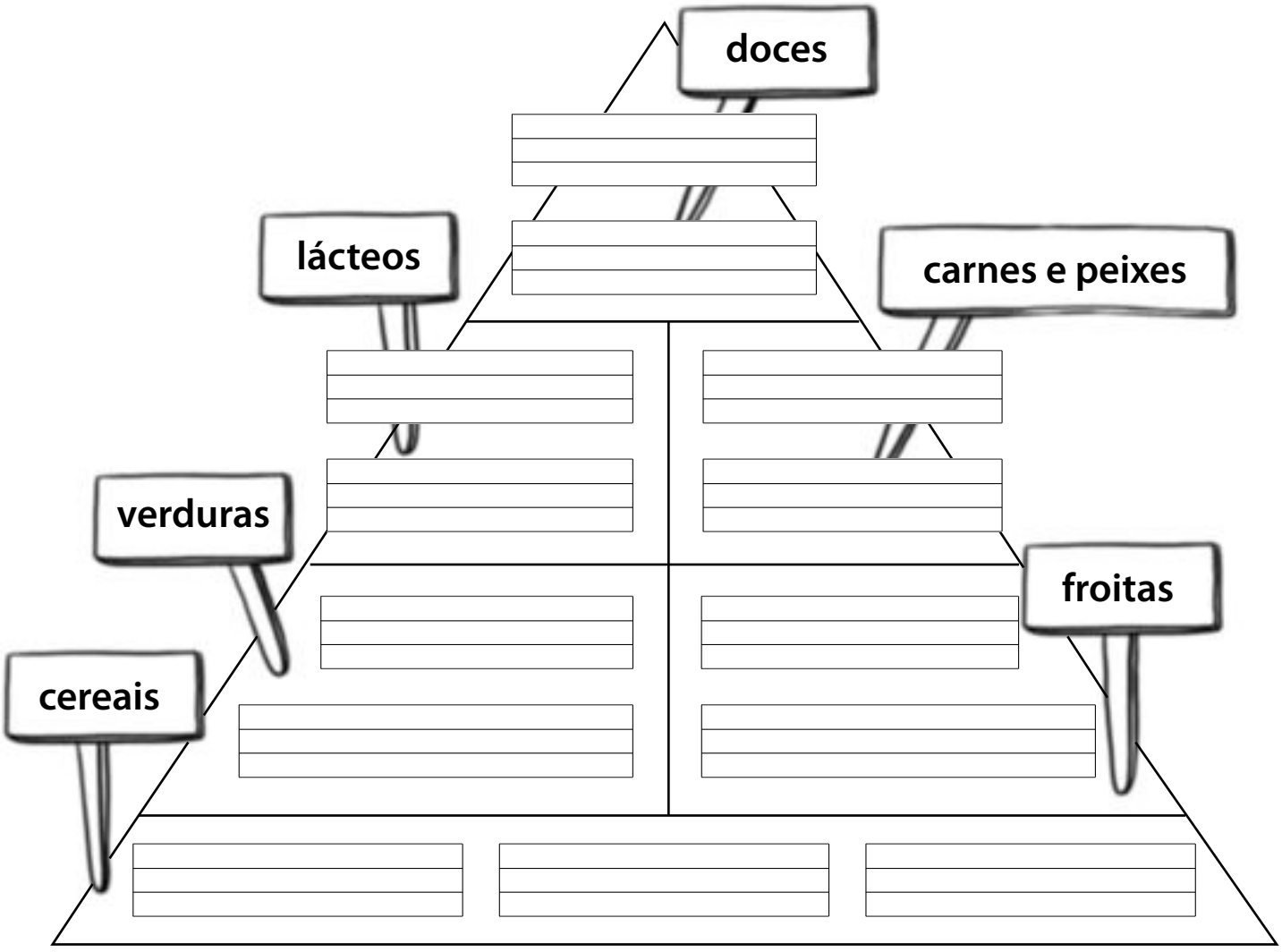
domin	do	ho
go	fo	

▶ Colorea os días que tes que ir ao colexio e escríbeos por orde.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

2 Que alimentos son máis adecuados para tomar á hora do recreo? Rodea.

3 Completa con nomes de alimentos da actividade 2.



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 Elabora o menú da semana para o almorzo do colexio. Faino así:

- Nas casas de arriba, escribe os días da semana que vas ao colexio.
- Nas casas de abaixo, escribe e debuxa o que vas tomar cada día. Lembra: non vale repetir!

Luns				

5 Pensas que o teu menú é saudable? Por que?

6 Cal é o teu almorzo favorito? Debúxao.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

Proba 4

O almorzo do colexio

Nome _____ Data _____

Xa sabes que para estar sans hai que tomar todos os tipos de alimentos. Propoñémosche que planifiques un menú saudable e variado para o almorzo que tomarás no recreo a próxima semana.

1 Elixe e completa os días da semana.

luz	cuns	luns
nuns		

xo	mes	ses
ves	res	

sába	to	bo
do	o	

mar	tes	xes
ces	les	

ven	mes	hes
ues	res	

mér	res	to
do	co	zo
go	so	

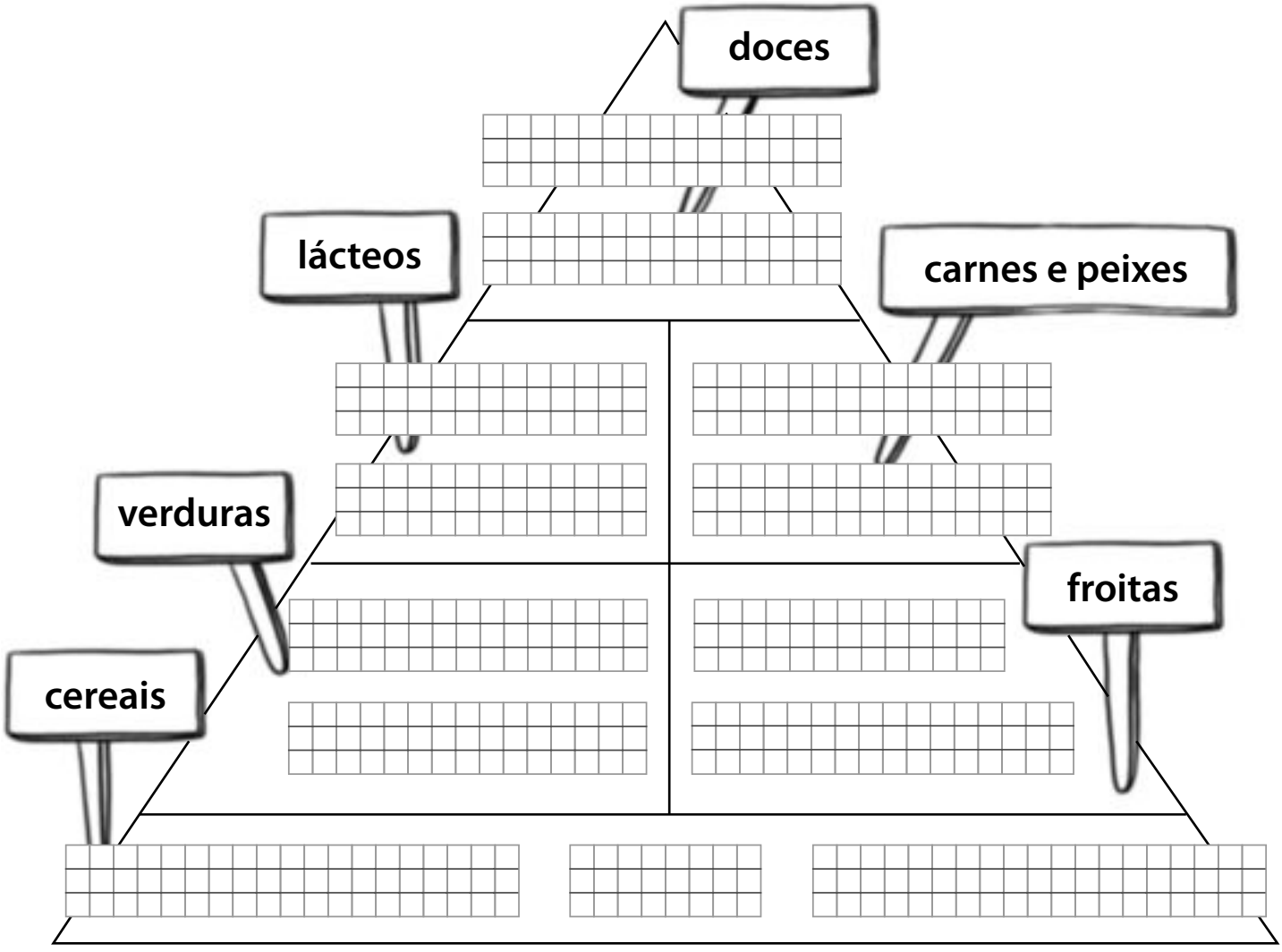
domin	do	ho
go	fo	

▶ Colorea e escribe por orde os días que vas ao colexio.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

2 Que alimentos son máis adecuados para tomar á hora do recreo? Rodea.

3 Completa con nomes de alimentos da actividade 2.



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

4 Elabora o menú da semana para o almorzo do colexio. Faino así:

- Nas casas de arriba, escribe os días da semana que vas ao colexio.
- Nas casas de abaixo, escribe e debuxa o que vas tomar cada día. Lembra: non vale repetir!

Luns				

5 Pensas que o teu menú é saudable? Por que?

6 Cal é o teu almorzo favorito? Debúxao.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

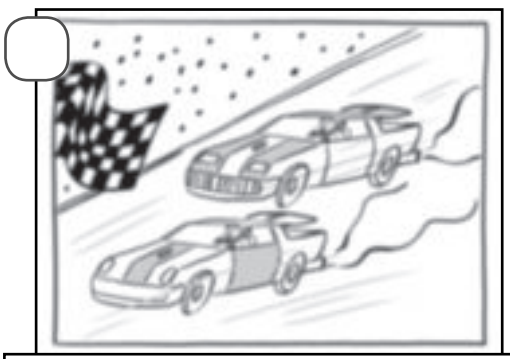
PROBA 5

Imos ao cine

Nome _____ Data _____

Alba ten 7 anos e gústalle moito ir ao cine. A súa mamá prometeulle que o xoves os levará a ela e a seu irmán Alberte a ver unha película.

1 Marca a película que poden ver Alba e o irmán.



☐ Película para maiores de 12 anos.

☐ Película para todos os públicos.

2 Ordena os números de maior a menor e descubre como se chama a película.

54	67	14	3	45	23
bo	Rum	tre	las	ás	es

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

3 De que tratará a película? Inventa e escribe.

4 Canto custan en total as entradas de Alba, da nai e do irmán?

CINE FANTASÍA

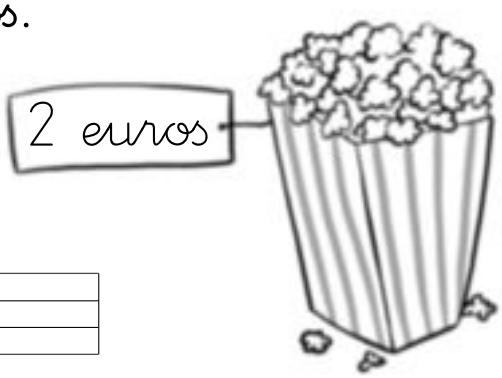
Lista de prezos

Nenos ..... 5 euros

Adultos ... 7 euros

As entradas custan

5 A nai de Alba deulle á filla 5 euros para que compre un paquete de flocos. Canto diñeiro lle sobrou?



Sobráronlle

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

6 Onde senta cada un? Le e colorea.

- Esta é a entrada de Alba. Colorea o seu asento de azul.

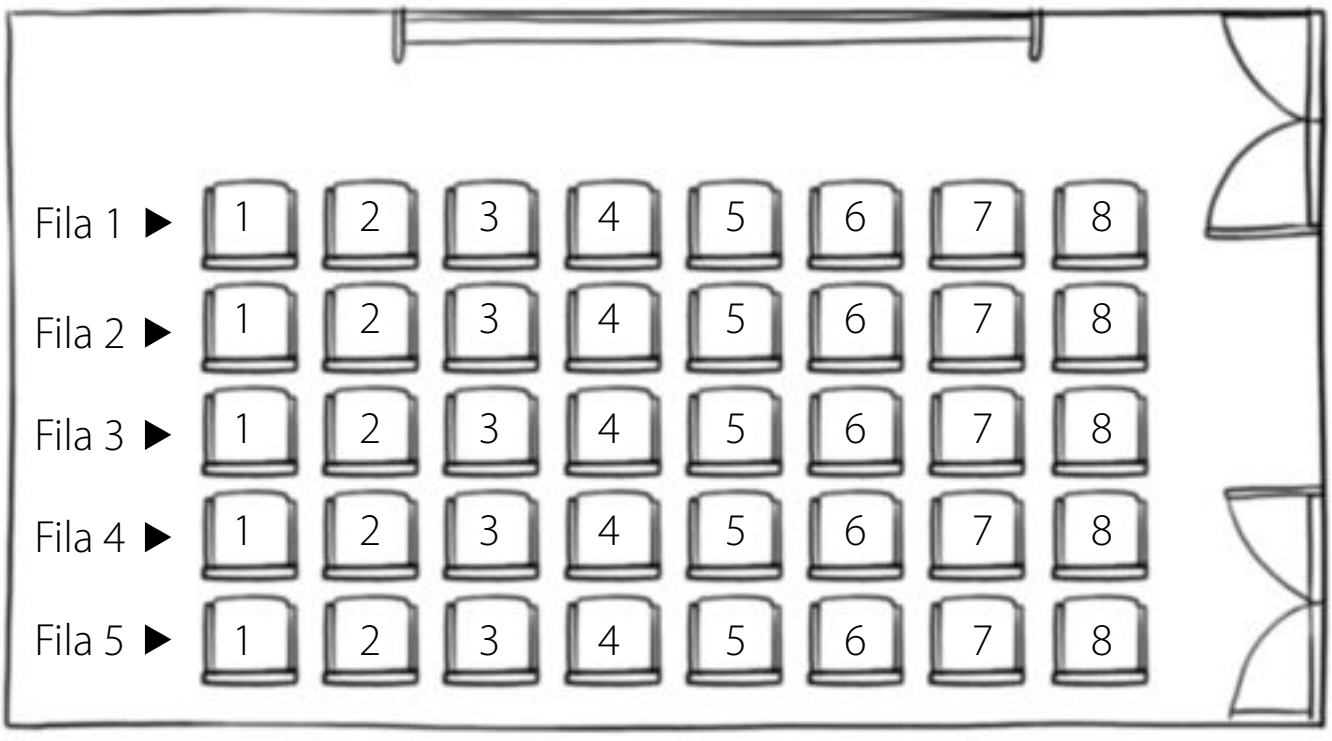
Rumbo ás estrelas
Hora: 18:30
Fila 3 Asento 4

- A nai sentou xusto detrás de Alba. Colorea o seu asento de verde e completa.

Fila ☐ Asento ☐

- Alberte senta á dereita de Alba. Colorea o seu asento de vermello e completa.

Fila ☐ Asento ☐



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

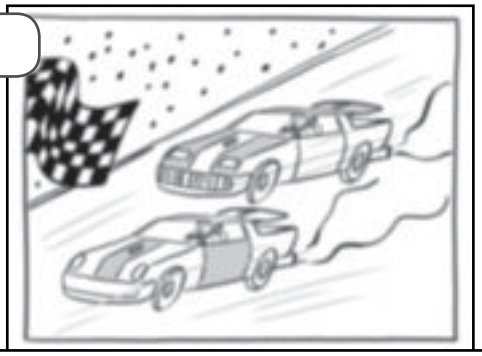
PROBA 5

Imos ao cine

Nome _____ Data _____

Alba ten 7 anos e gústalle moito ir ao cine. A súa mamá prometeulle que o xoves os levará a ela e a seu irmán Alberte a ver unha película.

1 Marca a película que poden ver Alba e o irmán.



☐ Película para maiores de 12 anos.

☐ Película para todos os públicos.

2 Ordena os números de maior a menor e descubre como se chama a película.

54	67	14	3	45	23
bo	Rum	tre	las	ás	es

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

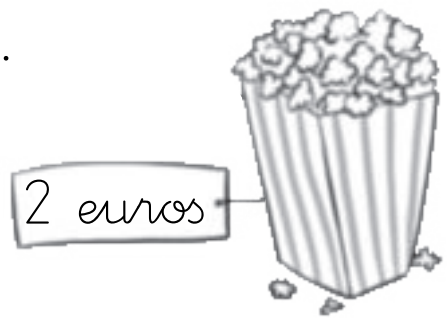
3 De que tratará a película? Inventa e escribe.

4 Canto custan en total as entradas de Alba, da nai e do irmán?

CINE FANTASÍA
Lista de prezos
Nenos ..... 5 euros
Adultos ... 7 euros

As entradas custan

5 A nai de Alba deulle á filla 5 euros para que compre un paquete de flocos. Canto diñeiro lle sobrou?



Sobráronlle

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

6 Onde senta cada un? Le e colorea.

- Esta é a entrada de Alba. Colorea o seu asento de azul.

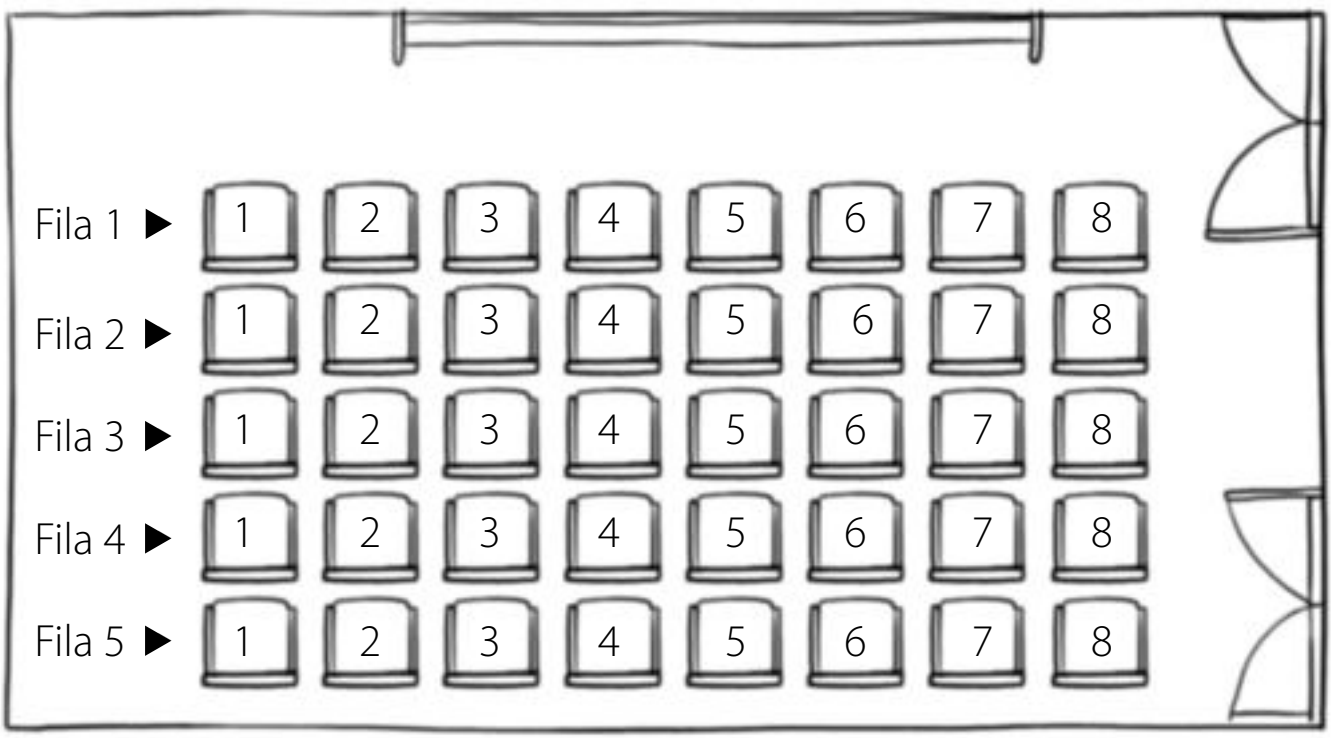
Rumbo ás estrelas
Hora: 18:30
Fila 3 Asento 4

- A nai sentou xusto detrás de Alba. Colorea o seu asento de verde e completa.

Fila ☐ Asento ☐

- Alberte senta á dereita de Alba. Colorea o seu asento de vermello e completa.

Fila ☐ Asento ☐



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 6

Resolvo un enigma

Nome _____ Data _____

Es un bo detective? Ponte a proba e descubre as pistas que che axudarán a saber quen é Carlos.

1 Ordena as palabras e descubre a primeira pista.

camiseta	raias.	de	A	é

Pista 1 ▶ _____

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

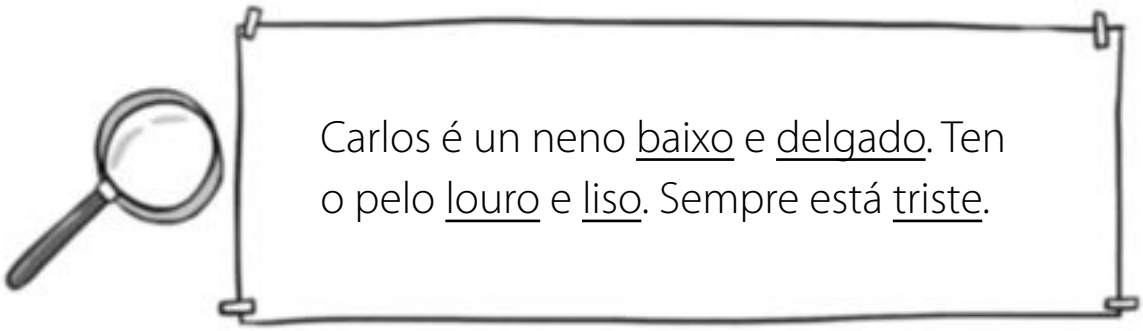
2 Para saber que número leva Carlos no pantalón, resolve as restas e despois suma os resultados.

11	13	14
− 4	− 6	− 9
☐	☐	☐

☐ + ☐ + ☐ = ☐

Pista 2 ▶ O pantalón ten o número ☐.

3 Copia o texto cambiando as palabras subliñadas por outras que signifiquen o contrario e obterás a terceira pista.



Pista 3 ▶

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 Risca os números que teñen 6 unidades e escribe a cuarta pista.

68	66	26	69	16
En	Es	las	cán	pi
62	56	64	63	68
ta	co	lle	coi	dar
6	61	8	76	60
blan	as	plan	da.	tas.

Pista 4 ▶

5 Agora le todas as pistas, pensa quen é Carlos e rodéao.

6 Que pista che custou máis traballo descubrir? Por que?

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

PROBA 6

Resolvo un enigma

Nome _____ Data _____

Es un bo detective? Ponte a proba e descubre as pistas que che axudarán a saber quen é Carlos.

1 Ordena as palabras e descubre a primeira pista.

camiseta | raias. | de | A | é

Pista 1 ▶ _____

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

2 Para saber que número leva Carlos no pantalón, resolve as restas e despois suma os resultados.

$$\begin{array}{r} 11 \\ -\ 4 \\ \hline \square \end{array} \qquad \begin{array}{r} 13 \\ -\ 6 \\ \hline \square \end{array} \qquad \begin{array}{r} 14 \\ -\ 9 \\ \hline \square \end{array}$$

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

Pista 2 ▶ O pantalón ten o número $\square$.

3 Copia o texto cambiando as palabras subliñadas por outras que signifiquen o contrario e obterás a terceira pista.

Carlos é un neno <u>baixo</u> e <u>delgado</u>. Ten o pelo <u>louro</u> e <u>liso</u>. Sempre está <u>triste</u>.

Pista 3 ▼

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

4 Risca os números que teñen 6 unidades e escribe a cuarta pista.

68	66	26	69	16
En	Es	las	cán	pi
62	56	64	63	68
ta	co	lle	coi	dar
6	61	8	76	60
blan	as	plan	da.	tas.

Pista 4 ▶

5 Agora le todas as pistas, pensa quen é Carlos e rodéao.

6 Que pista che custou máis traballo descubrir? Por que?

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 7

Na biblioteca

Nome _____ Data _____

Nunha biblioteca hai moitos libros. Se che gusta algún, podes pedilo prestado para levalo para a casa uns días. Sabes como facelo?

1 **Antes de pedir prestado un libro da biblioteca debes sacar o carné. Cubre estes datos e debúxate.**

Colexio: _____

Curso: _____

Nome: _____

Apelidos: _____

2 **Este é o libro que vas levar. Cubre a ficha co teu nome e cos datos do libro.**

TÍTULO: _____

AUTOR: _____

EDITORIAL: _____

NOME: _____

DATA DO PRÉSTAMO: 13 de abril

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

3 Quen é don Gato? Le e rodéao.

Don Gato ten o pelo gris e uns longos bigotes. O que máis lle gusta é durmir, por iso sempre vai vestido cun bonito pixama de raias e o gorriño de algodón que lle regalou a súa mamá. Tanto ten que sexa verán, outono ou inverno. Se non leva o seu gorro, pensa que os soños se encherán de pesadelos.

4 Imaxina de que tratará o libro e contesta.

- Quen é o protagonista?
- Que lle ocorreu?
- Por que lle ocorreu?
- Como termina o conto?

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

5 **Observa a ficha da actividade 2 e rodea no calendario o día que levaches o libro.**

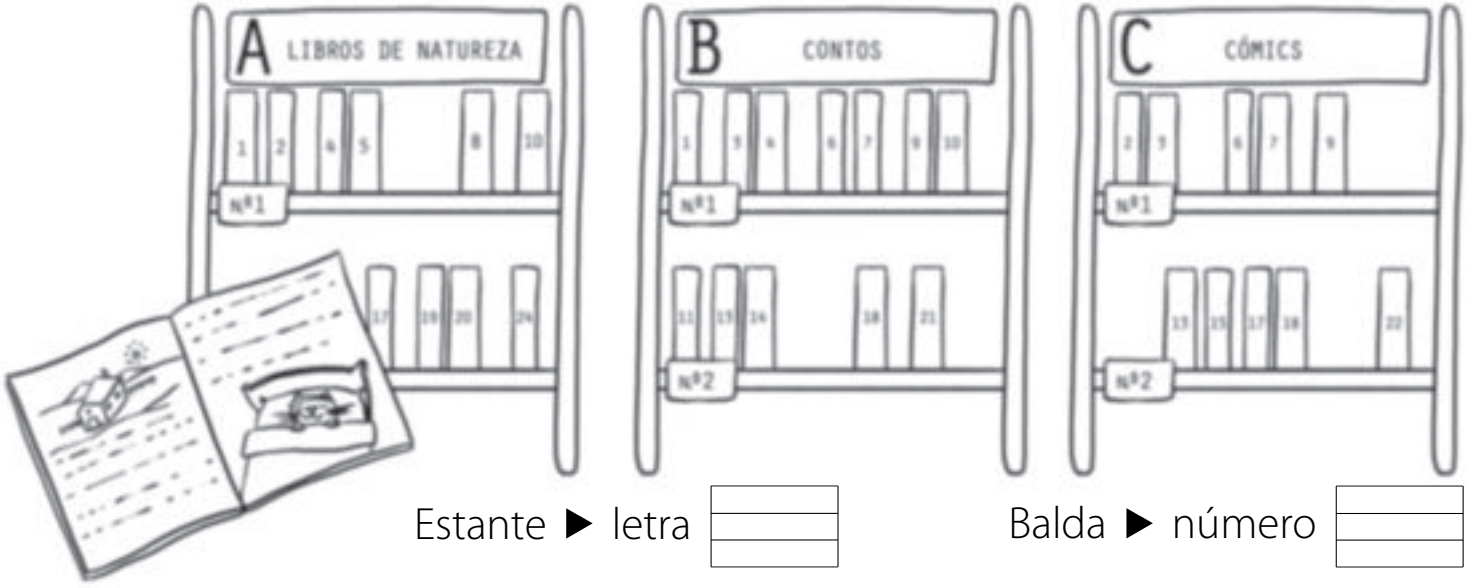
ABRIL

L	M	M	X	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
23/30	24	25	26	27	28	29

▶ Se tes 12 días para lelo, cando terás que devolvelo? Rodéao no calendario.

6 **Observa e escribe que lugar debe ocupar o libro de don Gato na biblioteca.**

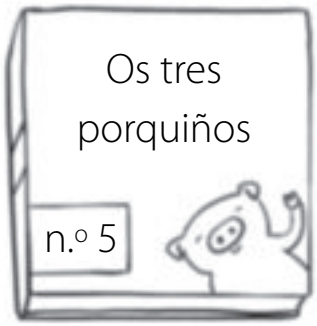
Se non lembras que número ten, consúltao no debuxo da actividade 2.



Estante ▶ letra ☐ Balda ▶ número ☐

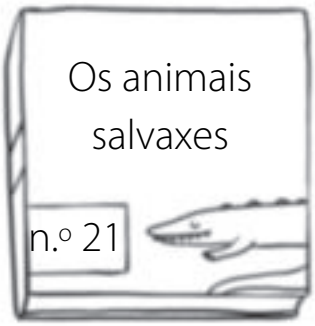
Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

7 Agora axuda a bibliotecaria a colocar estes libros.



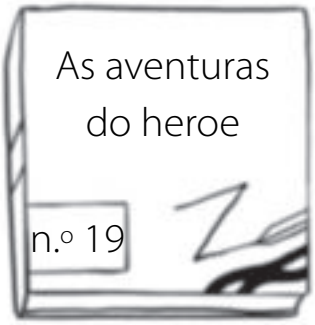
Estante: _____

Balda: _____



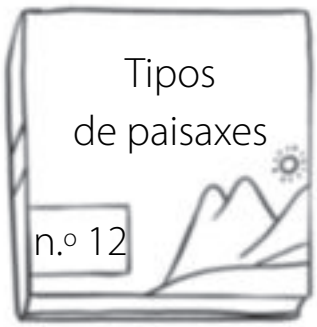
Estante: _____

Balda: _____



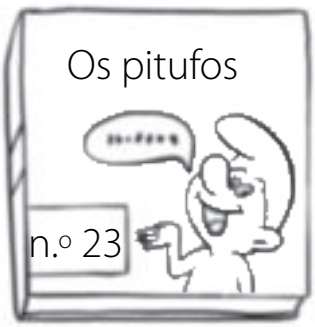
Estante: _____

Balda: _____



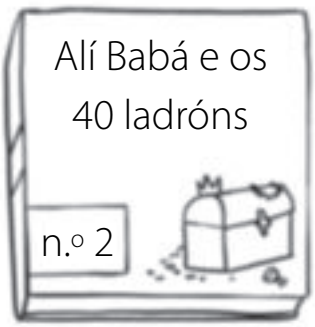
Estante: _____

Balda: _____



Estante: _____

Balda: _____



Estante: _____

Balda: _____

8 Contesta.

- Que libros che gustan máis?

- Gústache ler? Por que?

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 7

Na biblioteca

Nome _____ Data _____

Nunha biblioteca hai moitos libros. Se che gusta algún, podes pedilo prestado para levalo para a casa uns días. Sabes como facelo?

1 **Antes de pedir prestado un libro da biblioteca debes sacar o carné. Cubre estes datos e debúxate.**

Colexio:

Curso:

Nome:

Apelidos:

2 **Este é o libro que vas levar. Cubre a ficha co teu nome e cos datos do libro.**

O día que don Gato caeu da cama

Federico Pérez
Editorial Sorrisos

n.º 17

TÍTULO:

AUTOR:

EDITORIAL:

NOME:

DATA DO PRÉSTAMO: 13 de abril

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

3 Quen é don Gato? Le e rodéao.

Don Gato ten o pelo gris e uns longos bigotes. O que máis lle gusta é durmir, por iso sempre vai vestido cun bonito pixama de raias e co gorriño de algodón que lle regalou a súa mamá.
Tanto ten que sexa verán, outono ou inverno. Se non leva o seu gorro, pensa que os soños se encherán de pesadelos.

4 Imaxina de que tratará o libro e contesta.

- Quen é o protagonista?
- Que lle ocorreu?
- Por que lle ocorreu?
- Como termina o conto?

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

5 **Observa a ficha da actividade 2 e rodea no calendario o día que levaches o libro.**

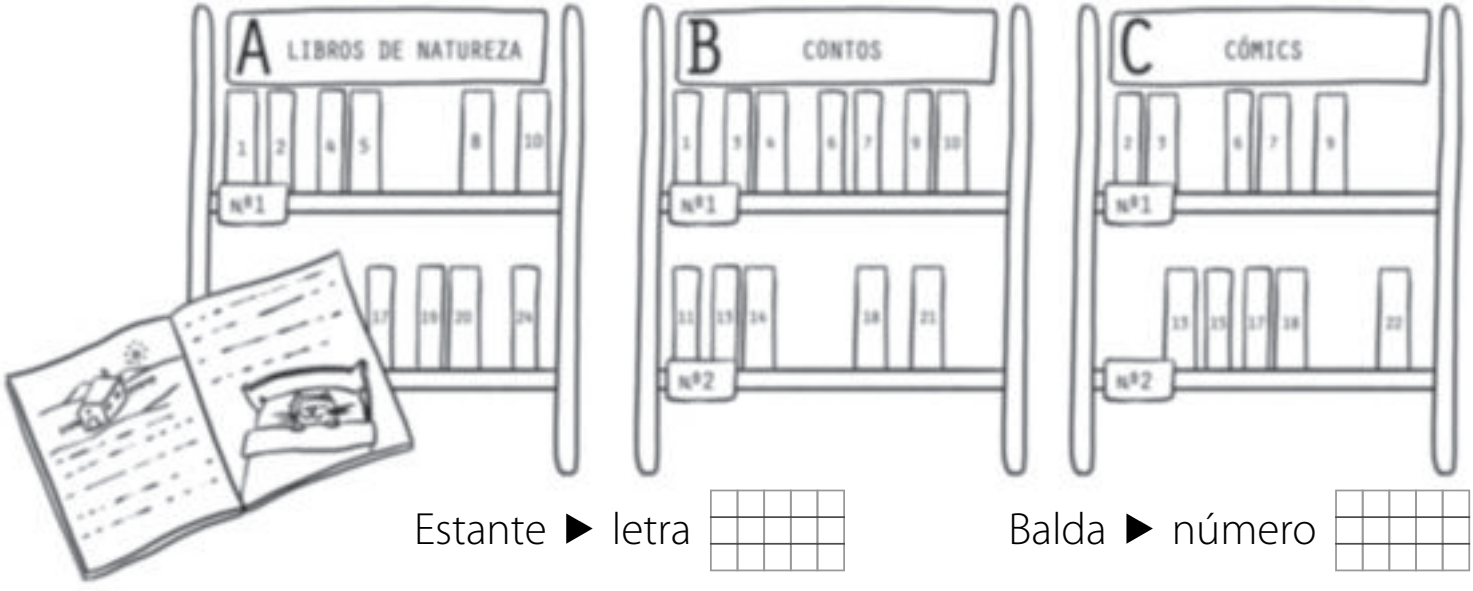
ABRIL

L	M	M	X	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
23/30	24	25	26	27	28	29

▶ Se tes 12 días para lelo, cando terás que devolvelo? Rodéao no calendario.

6 **Observa e escribe que lugar debe ocupar o libro de don Gato na biblioteca.**

Se non lembras que número ten, consúltao no debuxo da actividade 2.

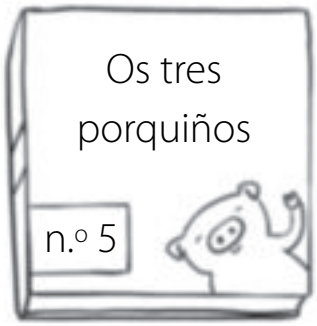


Estante ▶ letra

Balda ▶ número

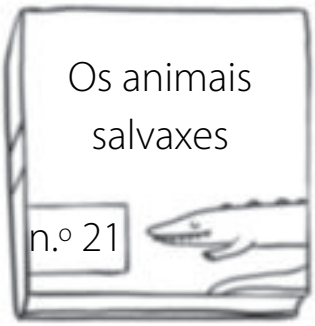
Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

7 Agora axuda a bibliotecaria a colocar estes libros.



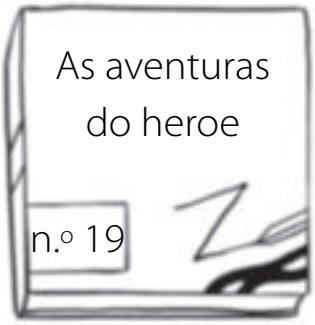
Estante: _____

Balda: _____



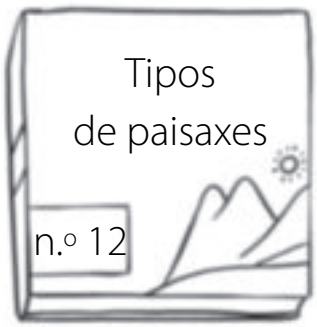
Estante: _____

Balda: _____



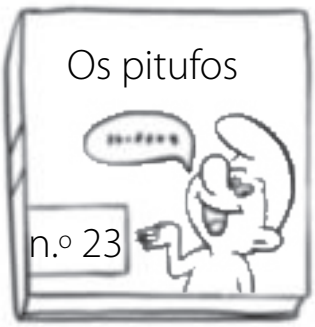
Estante: _____

Balda: _____



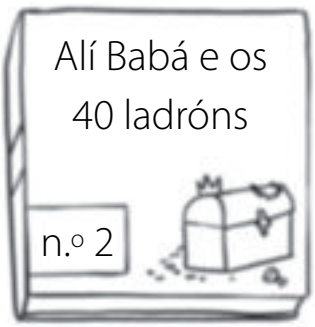
Estante: _____

Balda: _____



Estante: _____

Balda: _____



Estante: _____

Balda: _____

8 Contesta.

- Que libros che gustan máis?

- Gústache ler? Por que?

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 8

Unha excursión á granxa

Nome _____ Data _____

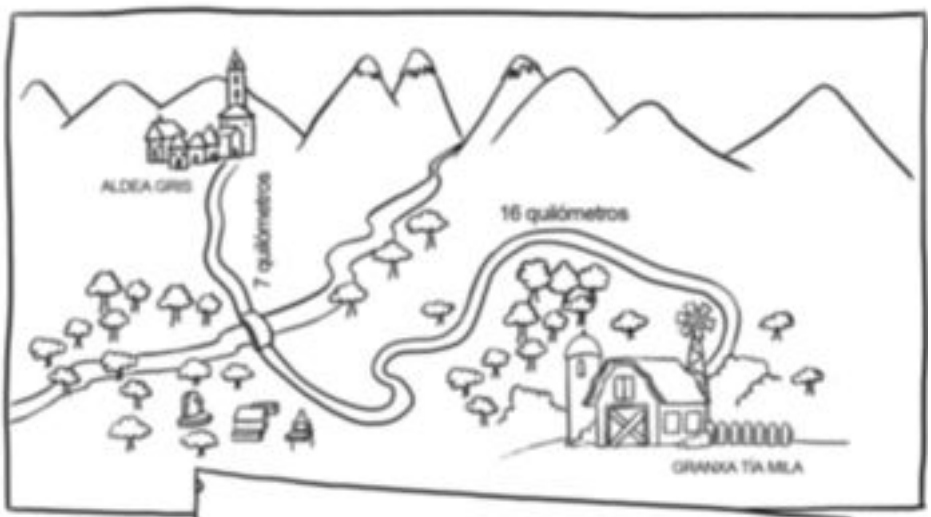
Antes de que acabe o curso, os nenos de primeiro van ir de excursión a unha granxa escola. O profesor colgou esta información na aula e pediulles que preparen unha nota informativa para os pais, cos datos máis importantes.

GRANXA ESCOLA
TÍA MILA

Vía do Merendeiro
Teléfono: 333 78 49 30

Horario:
De luns a mércores,
de 10 a 5.

Prezos:
Adultos: 15 €
Nenos: 8 €



Autobuses Sobrerrodas

O prezo do billete de ida e volta de Aldea Gris á granxa escola Tía Mila é 12 euros.

1 **Cantos quilómetros hai da aldea á granxa escola? Busca os datos no mapa e calcula.**

Quilómetros desde a aldea ata a ponte ▶ ☐

Quilómetros desde a ponte ata a granxa ▶ ☐

Hai ☐ quilómetros en total.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

2 Canto che custa a excursión? Escribe os prezos e calcula.

AUTOBUSES SOBRERRODAS

Aldea Gris – Granxa escola

Prezo: ____ euros

GRANXA ESCOLA
TÍA MILA

Entrada infantil : ____ euros

A excursión custa

3 Rodea os días que está aberta a granxa. Despois, le o que di o profesor e colorea de amarelo o día da excursión.

MAIO

L	M	M	X	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			

O día da excursión
ten 2 decenas
e 3 unidades.

A excursión será o día de

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 Resolve.

- O autobús tarda 30 minutos en chegar desde a granxa ao merendeiro e 14 minutos desde o merendeiro ata Aldea Gris. Canto tempo tarda o autobús en chegar desde a granxa ata a aldea?

Operación ▶ ☐ ○ ☐

Solución ▶ O autobús tarda ☐ minutos.

- Se polo camiño facemos unha parada de 15 minutos para merendar. Canto tempo tardaremos en chegar?

Operación ▶

Solución ▶ Tardaremos

5 Que actividades se poden realizar nunha granxa escola? Escribe algúns exemplos.

6 Rodea as cousas que levarías á excursión.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

7 **Agora, completa a nota informativa para os teus pais.**

Papá, mamá:

Os nenos de primeiro iremos de excursión o día _____ a unha granxa escola que se chama _____.

Está na estrada _____, a _____ quilómetros da aldea.

O autobús recolleranos ás 9 no colexio. Da granxa, sairemos ás 5. Como pararemos a merendar polo camiño, tardaremos _____ minutos en regresar ao colexio.

A excursión custa _____ euros.

Se queredes máis información, podedes chamar ao teléfono da granxa, que é o _____.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 8

Unha excursión á granxa

Nome _____ Data _____

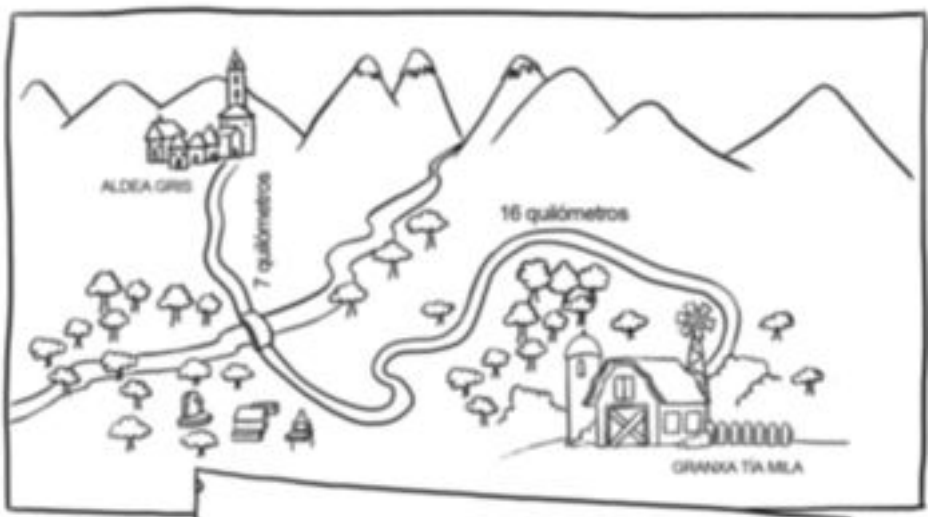
Antes de que acabe o curso, os nenos de primeiro van ir de excursión a unha granxa escola. O profesor colgou esta información na aula e pediulles que preparen unha nota informativa para os seus pais, cos datos máis importantes.

GRANXA ESCOLA
TÍA MILA

Vía do Merendeiro
Teléfono: 333 78 49 30

Horario:
De luns a mércores, de 10 a 5.

Prezos:
Adultos: 15 €
Nenos: 8 €



Autobuses Sobrerrodas

O prezo do billete de ida e volta de Aldea Gris á granxa escola Tía Mila é 12 euros.

1 **Cantos quilómetros hai da aldea á granxa escola? Busca os datos no mapa e calcula.**

Quilómetros desde a aldea ata a ponte ▶ ☐

Quilómetros desde a ponte ata a granxa ▶ ☐

Hai ☐ quilómetros en total.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

2 Canto che custa a excursión? Escribe os prezos e calcula.

AUTOBUSES SOBRERRODAS

Aldea Gris – Granxa escola

Prezo: ____ euros

GRANXA ESCOLA
TÍA MILA

Entrada infantil : ____ euros

A excursión custa

3 Rodea os días que está aberta a granxa. Despois, le o que di o profesor e colorea de amarelo o día da excursión.

MAIO

L	M	M	X	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			

O día da excursión ten 2 decenas e 3 unidades.

A excursión será o día

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 Resolve.

- O autobús tarda 30 minutos en chegar desde a granxa ao merendeiro e 14 minutos desde o merendeiro ata Aldea Gris. Canto tempo tarda o autobús en chegar desde a granxa ata a aldea?

Operación ▶ ☐ ○ ☐

Solución ▶ O autobús tarda ☐ minutos.

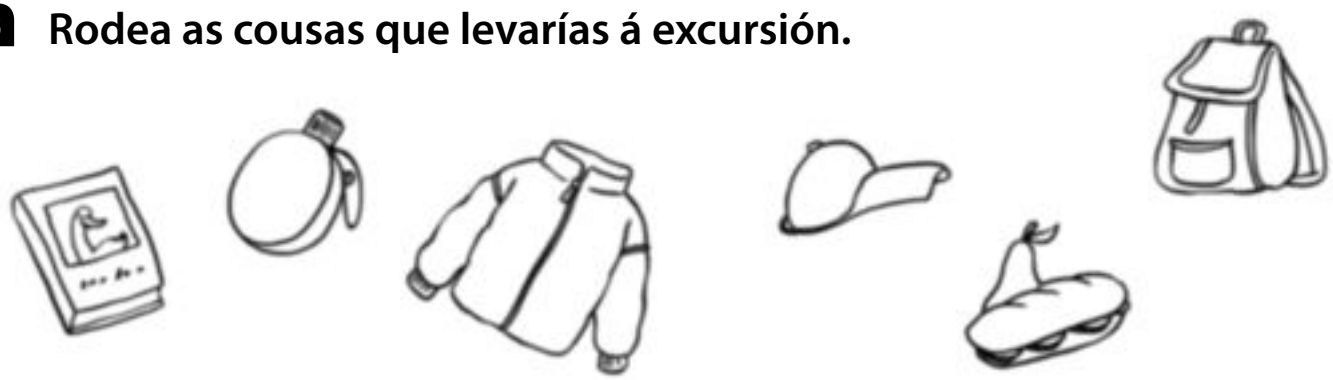
- Se polo camiño facemos unha parada de 15 minutos para merendar. Canto tempo tardaremos en chegar?

Operación ▶

Solución ▶ Tardaremos

5 Que actividades se poden realizar nunha granxa escola? Escribe algúns exemplos.

6 Rodea as cousas que levarías á excursión.



Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

7 **Agora, completa a nota informativa para os teus pais.**

Papá, mamá:

Os nenos de primeiro iremos de excursión o día _____ a unha granxa escola que se chama _____.

Está na estrada _____ _____, a _____ quilómetros da Aldea Gris.

O autobús recolleranos ás 9 no colexio. Sairemos da granxa ás 5. Como polo camiño pararemos a merendar, tardaremos _____ minutos en regresar ao colexio.

A excursión custa _____ euros.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 9

Organizo unha festa

Nome _____ Data _____

O 26 de xuño, Einés fai 7 anos. Ese día quere facer unha festa na súa casa para celebralo cos seus amigos. Poderías axudala a preparar o seu aniversario?

1 **Le e escribe o nome de cada neno xunto á súa fotografía para facer a lista de invitados. Inclúe o teu nome e debúxate.**

LISTA DE INVITADOS

_____

_____

_____

_____

_____

Alberte é veciño de Einés e compañeiro do equipo de fútbol do barrio.

Laura é a mellor amiga de Einés. Case sempre van peiteadas iguais. E é que ás dúas lles encantan as trenzas.

María ten 9 anos. É a irmá máis vella de Laura e ten tantas pencas coma o seu pai.

Martiño é un neno alegre e cariñoso. A mestra sentouno ao lado de Einés para que o axude, porque Martiño non aprende tan rápido coma os demais.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

2 **Lembra que hai que preparar as invitacións. Que datos debes poñer? Marca.**

- ☐ O día e a hora da festa.
- ☐ O regalo que deben traer os invitados.
- ☐ O nome do colexio de Einés.
- ☐ O enderezo da casa de Einés.

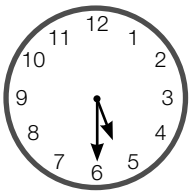
3 **Sigue as indicacións, colorea no plano a casa de Einés e escribe o seu enderezo.**

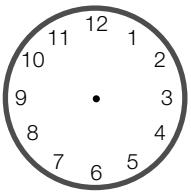
Desde o parque, sigue recto pola Alameda. Cando chegues ao final, xira á dereita. Despois, colle a primeira rúa á esquerda e xusto ao lado da biblioteca está a miña casa.

Einés vive na rúa _____, número ☐.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 **A festa de Einés vai durar dúas horas. A que hora acabará? Observa e completa.**

Empezará ▶ 

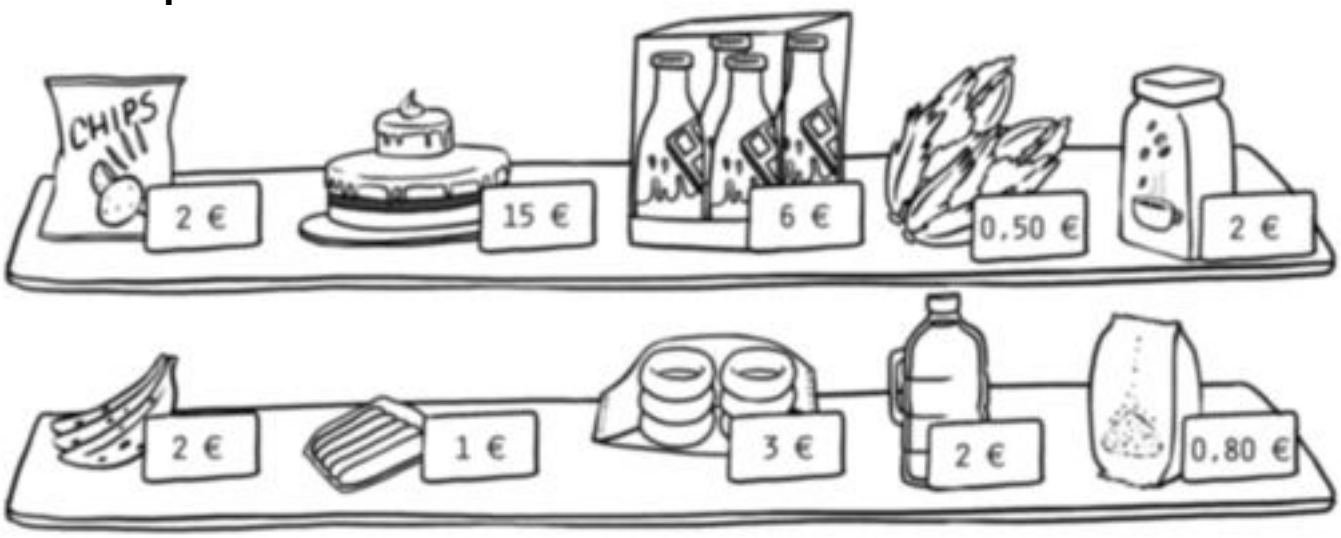
Acabará ▶ 

5 **Agora xa podes escribir a invitación cos datos que coñeces e decorala ao teu gusto.**

6 **Einés quere decorar a casa para a festa. Como pode facelo? Escribe algunhas ideas.**

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

7 **Elixe tres alimentos desta tenda para a merenda e completa a táboa.**



ALIMENTOS	PREZOS

- Calcula canto diñeiro hai que pagar en total.

En total hai que pagar

- Debuxa os billetes e as moedas que se necesitan para pagar a compra.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

PROBA 9

Organizo unha festa

Nome _____ Data _____

O 26 de xuño, Einés fai 7 anos. Ese día quere facer unha festa na súa casa para celebralo cos seus amigos. Poderías axudala a preparar o seu aniversario?

1 **Le e escribe o nome de cada neno xunto á súa fotografía para facer a lista de invitados. Inclúe o teu nome e debúxate.**

LISTA DE INVITADOS

Alberte é veciño de Einés e compañeiro do equipo de fútbol do barrio.

Laura é a mellor amiga de Einés. Case sempre van peiteadas iguais. E é que ás dúas lles encantan as trenzas.

María ten 9 anos. É a irmá máis vella de Laura e ten tantas pencas coma o seu pai.

Martiño é un neno alegre e cariñoso. A mestra sentouno ao lado de Einés para que o axude, porque Martiño non aprende tan rápido coma os demais.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

2 **Lembra que hai que preparar as invitacións. Que datos debes poñer? Marca.**

- ☐ O día e a hora da festa.
- ☐ O regalo que deben traer os invitados.
- ☐ O nome do colexio de Einés.
- ☐ O enderezo da casa de Einés.

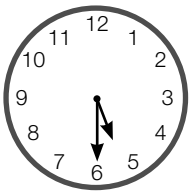
3 **Sigue as indicacións, colorea no plano a casa de Einés e escribe o seu enderezo.**

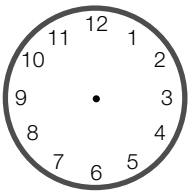
Desde o parque, sigue recto pola Alameda. Cando chegues ao final, xira á dereita. Despois, colle a primera rúa á esquerda e xusto ao lado da biblioteca está a miña casa.

Einés vive na rúa _____, número ☐.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

4 **A festa de Einés vai durar dúas horas. A que hora acabará? Observa e completa .**

Empezará ▶ 

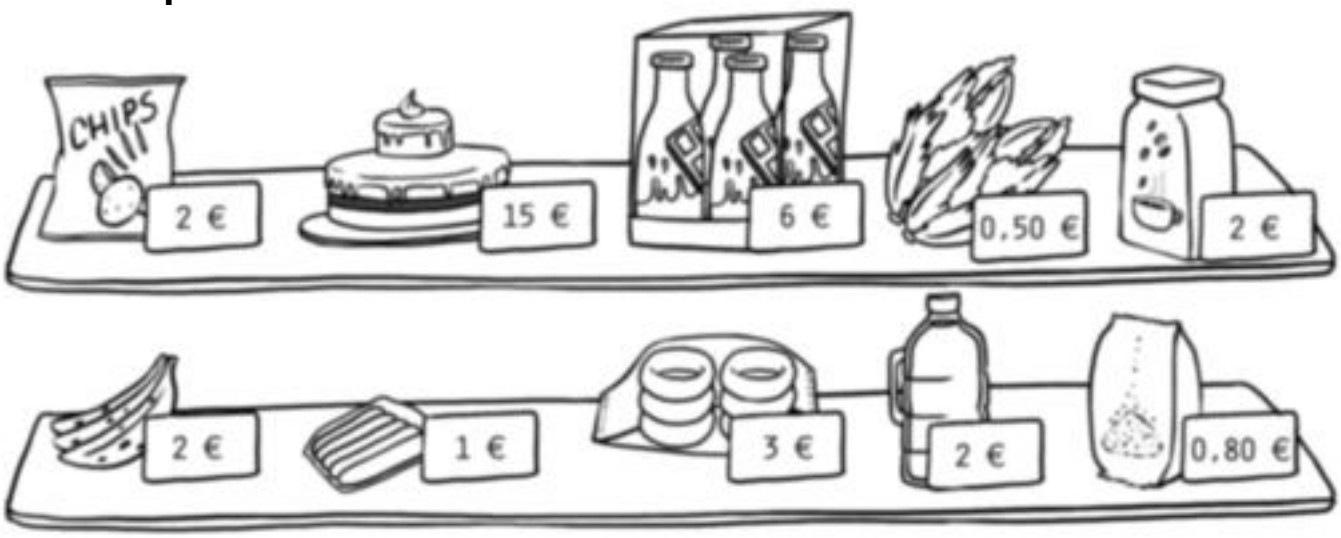
Acabará ▶ 

5 **Agora xa podes escribir a invitación cos datos que coñeces e decorala ao teu gusto.**

6 **Einés quere decorar a casa para a festa. Como pode facelo? Escribe algunhas ideas.**

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L..

7 **Elixe tres alimentos desta tenda para a merenda e completa a táboa.**



ALIMENTOS	PREZOS

- Calcula canto diñeiro hai que pagar en total.

En total hai que pagar

- Debuxa os billetes e as moedas que se necesitan para pagar a compra.

Material fotocopiable © 2014 Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.

Estándares de aprendizaxe e indicadores de logro

Proba 1. Decoramos a clase

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)*	INDICADORES DE LOGRO**	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Pon interese e esfórzase por escribir correctamente de forma persoal.	Presta atención á súa escritura e móstrase interesado por aspectos estéticos e de corrección.	4
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Utiliza os números en contextos reais.	Identifica o lugar dun elemento nun conxunto dado.	1
	Interpreta números en textos numéricos e da vida cotiá.	Recoñece e interpreta números en diferentes contornos (enunciados de problemas, textos, rótulos, táboas…).	3
COMPETENCIA SOCIAL E CÍVICA	Realiza as tarefas encomendadas e presenta os traballos de maneira ordenada, clara e limpa.	Mostra interese por realizar os seus traballos diarios e presentalos de forma ordenada, clara e limpa.	5
COMPETENCIA APRENDER A APRENDER	Analiza informacións relacionadas coa área e manexa imaxes.	Recoñece os materiais necesarios para realizar un traballo.	2

* O perfil da competencia comprende todos os estándares do currículo oficial das distintas áreas que contribúen á adquisición desa competencia. En cada proba consígnanse só aqueles estándares que se avalían.

** Concreción dos estándares de aprendizaxe para cada curso.

Actividades	Solucións	Niveis
1	2, 1, 4, 3.	**A.** Non o intenta. **B.** Comete algún erro. **C.** Faino correctamente con algunha axuda. **D.** Faino correctamente sen axuda.
2	Modelo de letra, tesoiras, papel de seda, pegamento, la e ceras de cores.	**A.** Non o intenta. **B.** Rodea todos os materiais. **C.** Esquece algún material. **D.** Realízao correctamente.
3	R. G. (resposta gráfica).	**A.** Non o intenta. **B.** Non conta o número de boliñas de cada cor. **C.** Equivócase ao contar algún dos grupos de boliñas. **D.** Realízao correctamente.
4	R. L. (resposta libre).	**A.** Non o intenta. **B.** Non completa a actividade. **C.** Comete un ou dous erros. **D.** Faino correctamente.
5	R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Non segue as instrucións en orde. **C.** Ten dificultade para realizar algún dos pasos. **D.** Realízao correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 1. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba						
	1	2	3	4	5	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 21. Excelente.

Puntuación total entre 21 e 11. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 11. Insuficiente.

Proba 2. Constrúo un boneco

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe diferentes tipos de textos adecuando a linguaxe ás características do xénero, seguindo modelos encamiñados a desenvolver a súa capacidade creativa na escritura.	Escribe palabras sinxelas a partir de imaxes.	1
	Escribe, en diferentes soportes, textos propios do ámbito da vida cotiá.	Redacta textos sinxelos de uso habitual no seu contorno, apoiándose en modelos.	7
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Utiliza a composición e descomposición para formar figuras planas e corpos xeométricos a partir doutras.	Identifica e traza liñas rectas, curvas e poligonais, tanto abertas coma pechadas.	5
COMPETENCIA SOCIAL E CÍVICA	Identifica e localiza os principais órganos implicados na realización das funcións vitais do corpo humano.	Identifica as principais partes do corpo.	2
		Identifica as principais articulacións do corpo.	3
	Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas e desenvolve iniciativa na toma de decisións, identificando os criterios e as consecuencias das decisións tomadas.	Mostra iniciativa na planificación e realización de tarefas.	4 e 6

Actividades	Solucións	Niveis
1	R. G. De esquerda a dereita e de arriba abaixo: ollo, boca, orella, nariz.	**A.** Non o intenta. **B.** Comete algún erro. **C.** Faino correctamente con algunha axuda. **D.** Faino correctamente con boa caligrafía.
2	R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Realiza só o debuxo. **C.** Realiza o debuxo, pero necesita axuda para recortar e picar as pezas. **D.** Realízao correctamente.
3	Ombro, pescozo, cadeira, xeonllo.	**A.** Non o intenta. **B.** Só escribe os nomes de dúas articulacións. **C.** Escribe os nomes de tres articulacións. **D.** Escribe os catro nomes correctamente.
4	R. L. • R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Rodea máis dunha peza de roupa para a mesma parte do corpo. **C.** Rodea pezas de roupa só para algunhas partes do corpo. **D.** Faino correctamente.
5	R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Traza mal algunha liña. **C.** Traza ben as liñas pero non mide adecuadamente os anacos de la. **D.** Realízao correctamente.
6	R. G. • O meu boneco move **os brazos e as pernas**.	**A.** Non o intenta. **B.** Non sabe responder. **C.** Realízao con axuda. **D.** Realízao só correctamente.
7	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Non sabe completar o texto. **C.** Complétao con algunha axuda. **D.** Complétao só correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 2. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba								
	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 30. Excelente.

Puntuación total entre 30 e 16. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 16. Insuficiente.

Proba 3. O día de Reis

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Capta o propósito dos textos lidos. Identifica as partes da estrutura organizativa dos textos e analiza a súa progresión temática.	Identifica o obxecto de textos de uso cotián no seu contorno: notas, cartas, postais…	2
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Descompón, compón e redondea números naturais e decimais, interpretando o valor de posición de cada unha das súas cifras.	Descompón números de ata dúas cifras en decenas e unidades e en forma de suma.	3
COMPETENCIA SOCIAL E CÍVICA	Utiliza con rigor e precisión o vocabulario adquirido para elaborar traballos coa terminoloxía adecuada aos temas tratados.	Utiliza con precisión o vocabulario adquirido na unidade para realizar os traballos da clase.	1
	Analiza informacións relacionadas coa área e manexa imaxes, táboas, gráficos e esquemas.	Interpreta as imaxes e asóciaas co contido e co medio polo que se transmiten.	4

Actividades	Solucións	Niveis
1	O día 6 de xaneiro.	**A.** Non o intenta. **B.** Non lembra a data do día de Reis. **C.** Escribe a data incompleta (falta o día ou o mes). **D.** Faino correctamente con boa caligrafía.
2	R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades en comprender que se lle pide. **C.** Debuxa o coche teledirixido. **D.** Debuxa o coche teledirixido pero di que tamén poderían ser os patíns.
3	1, 4, 7, 14, 13, 17, 9, 19. (Colorear as casas correspondentes). Na caixa hai un **coche teledirixido**. • R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Necesita moita axuda para resolver a actividade. **C.** Realiza a actividade con pouca axuda. **D.** Realiza a actividade sen axuda correctamente.
4	Encontrounos **no seu dormitorio**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para recoñecer os cuartos no plano. **C.** Escribe «dormitorio», sen precisar cal. **D.** Precisa que é o dormitorio de Xoán.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 3. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba					
	1	2	3	4	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 17. Excelente.

Puntuación total entre 17 e 9. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 9. Insuficiente.

Proba 4. O almorzo do colexio

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Descodifica con precisión e rapidez todo tipo de palabras.	Le e escribe palabras a partir da súa descomposición en sílabas.	1
	Expresa por escrito opinións, reflexións e valoracións argumentadas.	Expresa por escrito e a través do debuxo opinións propias, gustos e preferencias persoais...	5 e 6
COMPETENCIA CIENTÍFICA E TECNOLÓXICA	Identifica e adopta hábitos de hixiene e coidado para os sentidos e de alimentación sa.	Relaciona adecuadamente unha dieta equilibrada co coidado do corpo.	2
	Coñece e explica os principios das dietas equilibradas, identificando as prácticas saudables para previr e detectar os riscos para a saúde.	Identifica os grupos principais de alimentos.	3
	Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións.	Manifesta certa autonomía na execución de accións e tarefas sinxelas.	4

Actividades	Solucións	Niveis
1	**Luns**, xo**ves**, sába**do**, mar**tes**, ven**res**, mérc**or**es, domin**go**. Luns, martes, mércores, xoves, venres. (Colorear eses días).	**A.** Non o intenta. **B.** Ten problemas para discriminar a sílaba correcta. **C.** Comete algún erro. **D.** Faino correctamente sen axuda.
2	R. M. (resposta modelo). Mazá, plátano, zume de tomate, batido, iogur e bocadillo.	**A.** Non o intenta. **B.** Selecciona alimentos inadecuados para esta situación. **C.** Non selecciona ningunha froita. **D.** Realiza a actividade correctamente.
3	R. M. Doces: xeado, piruleta. Lácteos: iogur, batido. Carnes e peixes: gambas, embutido. Verduras: chícharos, tomate. Froitas: mazá, plátano. Cereais: manteigada, pan e espaguetes.	**A.** Non o intenta. **B.** Escribe palabras soltas ou só unha frase curta. **C.** Produce un texto con sentido en que hai algún erro. **D.** Produce un texto adecuado e sen erros.
4	R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Non é capaz de realizar a actividade sen axuda. **C.** Repite algún alimento **D.** Realízao correctamente.
5	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Non argumenta a resposta. **C.** Comete erros ao escribir. **D.** Realízao correctamente.
6	R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Debuxa alimentos inadecuados. **C.** Non representa un almorzo completo. **D.** Realízao correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 4. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba							
	1	2	3	4	5	6	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 25. Excelente.

Puntuación total entre 25 e 13. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 13. Insuficiente.

Proba 5. Imos ao cine

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Entende de maneira global a mensaxe lida.	Entende o contido dun texto que leu e amplía o seu vocabulario recorrendo ao contexto da lectura.	1 e 6
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Interpreta números en textos numéricos e da vida cotiá.	Recoñece e interpreta números en textos.	1
	Ordena números enteiros.	Compara números de dúas cifras ata o 99 e diferencia o número maior e o número menor.	2
	Realiza operacións con números naturais.	Realiza operacións de suma e resta con números naturais, afianzando a automatización dos procesos.	4 e 5
	Utiliza estratexias heurísticas e procesos de razoamento na resolución de problemas.	Completa as fases dun proceso de razoamento para resolver problemas relacionados con situacións cotiás.	6

Actividades	Solucións	Niveis
1	Película para todos os públicos.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten problemas para comprender a segunda opción presentada. **C.** Faino con algunha explicación. **D.** Faino correctamente sen axuda.
2	Rumbo ás estrelas.	**A.** Non o intenta. **B.** Comete varios erros e non pode descodificar a mensaxe. **C.** Descodifica a mensaxe pese a que cometeu algún erro de ordenación. **D.** Realiza a actividade con corrección.
3	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Escribe palabras soltas ou só unha frase curta. **C.** Produce un texto con sentido en que hai algún erro. **D.** Produce un texto adecuado e sen erros.
4	As entradas custan **17 euros**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para saber que operación debe realizar. **C.** Realiza a suma, pero non completa a resposta ou ben equivócase ao sumar. **D.** Realízao correctamente.
5	Sobráronlle **3 euros**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para saber que operación debe realizar. **C.** Realiza a resta, pero non completa a resposta ou ben equivócase ao restar. **D.** Realízao correctamente.
6	Nai: fila **4**, asento **4**. Alberte: fila **3**, asento **5**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten bastantes dificultades e necesita axuda. **C.** Realízao sen axuda, pero comete algún erro. **D.** Realízao correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 5. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba							
	1	2	3	4	5	6	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 25. Excelente.

Puntuación total entre 25 e 13. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 13. Insuficiente.

Proba 6. Resolvo un enigma

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Aplica correctamente os signos de puntuación, as regras de acentuación e ortográficas.	Ordena palabras para escribir oracións.	1
	Coñece, recoñece e usa sinónimos e antónimos.	Recoñece e utiliza palabras que cumpren criterios previamente establecidos: *significa o mesmo*, *significa o contrario*.	3
	Mostra comprensión, con certo grao de detalle, de diferentes tipos de textos non literarios e de textos da vida cotiá.	Comprende o sentido do lido.	5
	Expresa por escrito opinións, reflexións e valoracións argumentadas.	Expresa por escrito opinións propias, gustos e preferencias persoais...	6
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Descompón, compón e redondea números naturais.	Descompón números de ata dúas cifras en decenas e unidades e en forma de suma.	4
	Realiza operacións con números naturais: suma, resta, multiplicación e división.	Realiza operacións de suma e de resta con números naturais, afianzando a automatización dos procesos.	2

Actividades	Solucións	Niveis
1	A súa camiseta é de raias.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten problemas para ordenar as palabras. **C.** Non inicia a oración con maiúscula ou esquécese do punto final. **D.** Faino correctamente.
2	Restas: 7, 7, 5. Suma: 19. O seu pantalón ten o número **19**.	**A.** Non o intenta. **B.** Realiza mal varias operacións. **C.** Realiza mal unha operación. **D.** Realiza a actividade con corrección.
3	Carlos é un neno **alto** e **gordo**. Ten o pelo **moreno** e **rizado**. Sempre está **contento**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para producir os antónimos. **C.** Comete algún erro. **D.** Realízao con corrección.
4	Encántalle coidar as plantas.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para recoñecer os números de 6 unidades. **C.** Necesita axuda para descodificar a mensaxe. **D.** Realízao correctamente.
5	(Rodear o terceiro neno da segunda fila).	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para localizar o debuxo correcto. **C.** Necesita algunha axuda. **D.** Realízao correctamente.
6	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Non argumenta a resposta. **C.** Comete algún erro ao escribir. **D.** Responde correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 6. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba							
	1	2	3	4	5	6	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 25. Excelente.

Puntuación total entre 25 e 13. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 13. Insuficiente.

Proba 7. Na biblioteca

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe, en diferentes soportes, textos propios do ámbito da vida cotiá: diarios, cartas, correos electrónicos, etc., imitando textos modelo.	Redacta textos sinxelos de uso habitual no seu medio, apoiándose en modelos.	1 e 2
	Le en silencio coa velocidade adecuada textos de diferente complexidade.	Comprende o contido dun texto.	3
	Mostra comprensión, con certo grao de detalle, de diferentes tipos de textos.	Lembra e explica detalles do conto en xeral, dos personaxes e da secuencia narrativa.	4
	Expresa por escrito opinións, reflexións e valoracións argumentadas.	Expresa por escrito opinións propias, gustos e preferencias persoais...	8
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Coñece e utiliza as unidades de medida do tempo e as súas relacións (segundo, minuto, hora, día, semana e ano).	Interpreta calendarios.	5
	Interpreta e describe situacións, mensaxes e feitos da vida diaria utilizando o vocabulario xeométrico adecuado: indica un enderezo, explica un percorrido, oriéntase no espazo.	Utiliza as nocións espaciais básicas para localizar a posición dun obxecto con respecto a un referente coñecido.	6 e 7

Actividades	Solucións	Niveis
1	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Non cobre a ficha completa. **C.** Comete algún erro. **D.** Cobre a ficha correctamente.
2	Título: *O día que don Gato caeu da cama*. Autor: Federico Pérez. Editorial: Sorrisos.	**A.** Non o intenta. **B.** Non cobre a ficha completa. **C.** Comete algún erro. **D.** Cobre a ficha correctamente.
3	(Rodear ao segundo gato da primeira fila).	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para comprender o texto. **C.** Necesita algunha axuda. **D.** Realízao con corrección.
4	Don Gato. R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para imaxinar o argumento da historia. **C.** Comete algún erro ao escribir. **D.** Realízao correctamente.
5	(Rodear o 13 de abril). • (Rodear o 25 de abril).	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para manexar o calendario. **C.** Necesita algunha axuda. **D.** Realízao correctamente.
6	Estante letra **B**, balda número **2**.	**A.** Non o intenta. **B.** Localiza o estante pero non sabe que detalle debe observar para localizar a balda. **C.** Comete algún erro. **D.** Responde correctamente.
7	*Os tres porquiños*: estante B, balda 1. *Os animais salvaxes*: estante A, balda 2. *As aventuras do heroe*: estante B, balda 2. *Tipos de paisaxes*: estante A, balda 2. *Os pitufos*: estante C, balda 2. *Alí Babá e os 40 ladróns*: estante B, balda 1.	**A.** Non o intenta. **B.** Comete varios erros ou necesita moita axuda. **C.** Comete algún erro. **D.** Responde correctamente.
8	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Non argumenta a resposta. **C.** Comete algún erro. **D.** Responde correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 7. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba									
	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 34. Excelente.

Puntuación total entre 34 e 18. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 18. Insuficiente.

Proba 8. Unha excursión á granxa

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Escribe, en diferentes soportes, textos propios do ámbito da vida cotiá imitando textos modelo.	Redacta textos sinxelos de uso habitual no seu medio, apoiándose en modelos.	7
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Identifica e interpreta datos e mensaxes de textos numéricos sinxelos da vida cotiá.	Identifica e interpreta os datos que lle proporcionan, valora os resultados de sumas, restas e utilízaos para realizar outros cálculos.	1
	Coñece a función, o valor e as equivalencias entre as diferentes moedas e billetes do sistema monetario da Unión Europea utilizándoas tanto para resolver problemas en situacións reais coma figuradas.	Realiza cálculos de distintas combinacións de moedas e billetes.	2
	Coñece e utiliza as unidades de medida do tempo e as súas relacións. Segundo, minuto, hora, día, semana e ano.	Interpreta calendarios e asocia os meses do ano con actividades concretas.	3
	Resolve problemas da vida diaria utilizando as medidas temporais e as súas relacións.	Resolve problemas da vida diaria utilizando referencias temporais e aplicando as súas relacións.	4
COMPETENCIA SOCIAL E CÍVICA	Explica as actividades relevantes dos sectores primario, secundario e terciario en España e Europa e as súas localizacións nos territorios correspondentes.	Identifica actividades relacionadas co medio rural.	5
	Consulta e utiliza documentos escritos, imaxes e gráficos.	Consulta e utiliza documentos escritos e imaxes.	6

Actividades	Solucións	Niveis
1	Quilómetros desde a aldea ata a ponte: **7**. Quilómetros desde a ponte ata a granxa: **16**. Hai **23** quilómetros en total.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultade para localizar os datos ou saber que operación debe realizar. **C.** Comete algún erro. **D.** Realiza a actividade correctamente.
2	Prezo: **12** euros. Entrada infantil: **8** euros. A excursión custa **20 euros**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultade para localizar os datos ou saber que operación debe realizar. **C.** Comete algún erro. **D.** Realiza a actividade correctamente.
3	A excursión será o día **23** de **maio**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para localizar o día do mes. **C.** Necesita algunha axuda. **D.** Realízao con corrección.
4	• Operación: 30 + 14 = 44 Solución: O autobús tarda 44 minutos. • Operación: 44 + 15 = 59 ou 30 + 14 + 15 = 59 Solución: Tardaremos 59 minutos.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para completar os reloxos. **C.** Necesita algunha axuda. **D.** Realízao correctamente.
5	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Escribe algunha actividade incorrecta. **C.** Escribe poucos exemplos. **D.** Realízao correctamente.
6	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Rodea só unha cousa. **C.** Rodéao todo. **D.** Responde correctamente.
7	En pauta: … día **23 de maio** (…) que se chama **Tía Mila**. (…) estrada **do Merendeiro**, a **23** quilómetros… … tardaremos **59** minutos… … custa **20** euros. … o **333 78 49 30**. En cuadrícula: … día **23 de maio** (…) que se chama **Tía Mila**. (…) estrada **do Merendeiro**, a **23** quilómetros… … tardaremos **59** minutos… … custa **20** euros. … o **333 78 49 30**.	**A.** Non o intenta. **B.** Comete varios erros ou necesita moita axuda. **C.** Comete algún erro. **D.** Completa o texto correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 8. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba								
	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 30. Excelente.

Puntuación total entre 30 e 16. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 16. Insuficiente.

Proba 9. Organizo unha festa

COMPETENCIAS QUE SE AVALÍAN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE (PERFIL DA COMPETENCIA)	INDICADORES DE LOGRO	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Establece relacións entre as ilustracións e os contidos do texto, formula hipóteses, realiza predicións e identifica na lectura o tipo de texto e a intención.	Relaciona as ilustracións co contido da lectura.	1
	Capta o propósito dos textos lidos. Identifica as partes da estrutura organizativa dos textos e analiza a súa progresión temática.	Identifica o obxecto de textos de uso cotián no seu medio: notas, cartas, postais…	2
	Escribe diferentes tipos de textos adecuando a linguaxe ás características do xénero, seguindo modelos encamiñados a desenvolver a súa capacidade creativa na escritura.	Empeza a utilizar a linguaxe escrita para satisfacer as súas necesidades comunicativas e axústase a unha estrutura dada.	5
	Expresa por escrito opinións, reflexións e valoracións argumentadas.	Expresa por escrito opinións propias, gustos e preferencias persoais...	6
COMPETENCIA MATEMÁTICA	Interpreta e describe situacións, mensaxes e feitos da vida diaria utilizando o vocabulario xeométrico adecuado: indica un enderezo, explica un percorrido, oriéntase no espazo.	Utiliza as nocións espaciais básicas (diante, detrás, entre, esquerda e dereita) para realizar unha descrición da posición dun obxecto con respecto a un referente coñecido.	3
	Le en reloxos analóxicos e dixitais.	Le e representa as horas en punto e e media en reloxos analóxicos e dixitais.	4
	Coñece a función, o valor e as equivalencias entre as diferentes moedas e billetes do sistema monetario da Unión Europea utilizándoas para resolver problemas en situacións tanto reais coma figuradas.	Realiza cálculos de distintas combinacións de moedas e billetes.	7

Actividades	Solucións	Niveis
1	De arriba abaixo: Laura, Martiño, Alberte e María. R.G.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultade para localizar o nome de cada neno. **C.** Comete algún erro. **D.** Realiza a actividade correctamente.
2	O día e a hora da festa. O enderezo da casa de Einés.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultade para seleccionar os datos que debe conter a invitación. **C.** Comete algún erro. **D.** Realiza a actividade correctamente.
3	R. G. Einés vive na rúa **Brisa**, n.º **2**.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para orientarse no plano. **C.** Necesita algunha axuda. **D.** Realízao con corrección.
4	Acabará ás 7 e media.	**A.** Non o intenta. **B.** Ten dificultades para completar o reloxo e para efectuar o cálculo. **C.** Necesita algunha axuda. **D.** Realízao correctamente.
5	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Na invitación faltan datos. **C.** Comete algúns erros. **D.** Escribe a invitación correctamente e decóraa.
6	R. L.	**A.** Non o intenta. **B.** Propón só unha cousa. **C.** Comete algún erro ao escribir. **D.** Responde correctamente.
7	• R. L. • R. G.	**A.** Non o intenta. **B.** Comete varios erros ou necesita moita axuda. **C.** Comete algún erro. **D.** Realiza a actividade correctamente.

Nivel A. 1 punto **Nivel B.** 2 puntos **Nivel C.** 3 puntos **Nivel D.** 5 puntos

Proba 9. Rexistro e valoración

Alumnos	Actividades da proba								
	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL	VALORACIÓN

Valoración

Puntuación total superior a 30. Excelente.

Puntuación total entre 30 e 16. Satisfactorio.

Puntuación total inferior a 16. Insuficiente.