



# EVALUACIÓN

**INICIAL 1EP**

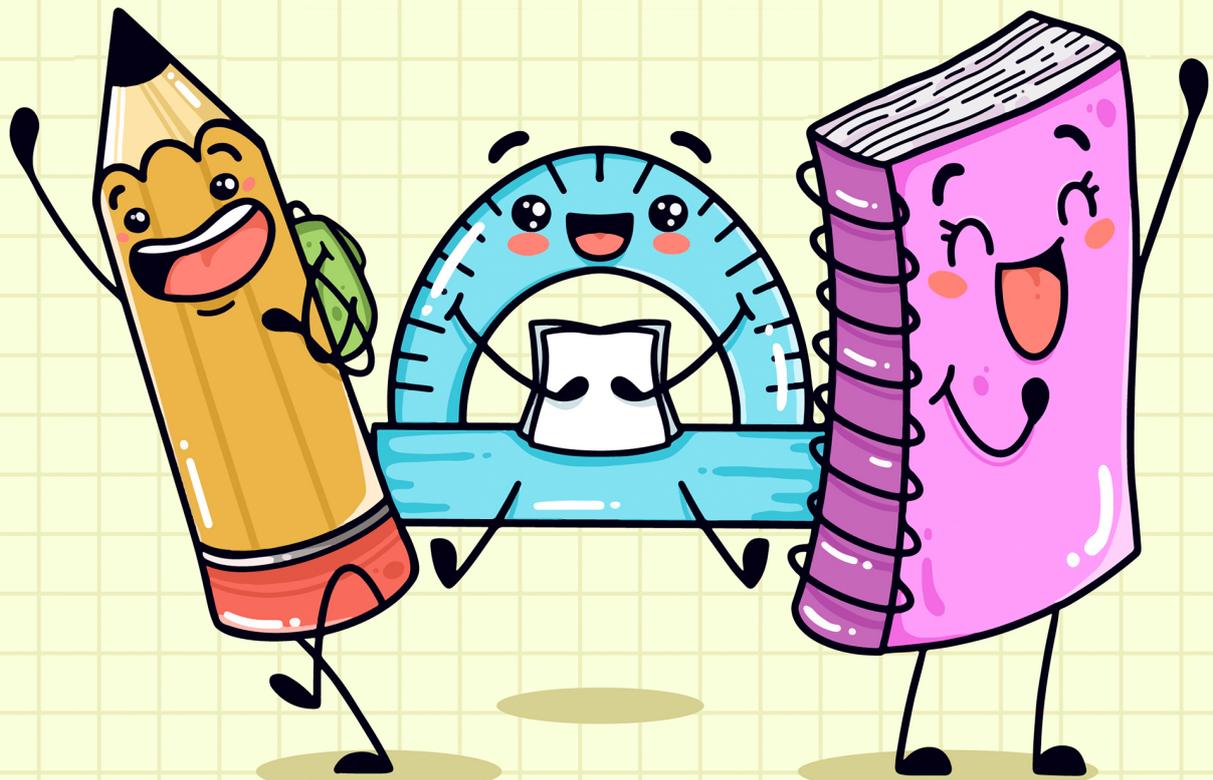
Competencia lingüística

Alumno/a: \_\_\_\_\_

Nivel: \_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_ Tutor/a: \_\_\_\_\_

Fecha de la realización : \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

Centro: \_\_\_\_\_



## PRESENTACIÓN Y APLICACIÓN DE LA PRUEBA

La evaluación, es un momento trascendental en cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje. Es un proceso, dentro de otro proceso mayor, que en la actualidad se está aderezando con multitud de elementos que hacen cada vez más y más tedioso un momento del aprendizaje de nuestros alumnos que debería ser sencillo y al mismo tiempo efectivo.

En la sencillez radica muchas veces el éxito de la evaluación. La observación directa, complementada con elementos e instrumentos bien ejecutados y diseñados, permitirá que resolvamos de forma exitosa cuál es el punto al que han llegado nuestros alumnos y alumnas.

Esta prueba de evaluación no pretende ser un elemento más que haga el proceso poco clarificador, al contrario, pretende ser un instrumento (de evaluación) que ayude a conocer mejor a nuestros alumnos y a conocer las competencias que dominan de cara al nuevo curso escolar.

La evaluación inicial ayuda en todo momento a que, como docentes, podamos conocer en qué punto de los aprendizajes se encuentran nuestros niños. Es una forma de poner el punto de partida, la línea de salida para el nuevo curso escolar, invitándonos a iniciar una aventura nueva desde sus perspectivas y conocimientos. En definitiva, siendo significativos.

Este documento recoge una evaluación inicial dirigida al curso de **1º de Primaria**, para evaluar la **competencia lingüística**. Pero además, se ha elaborado teniendo en cuenta los diferentes mandatos europeos, nacionales y regionales que abogan por una evaluación a través de competencias clave. Por ello, cada actividad incluida en esta prueba, trata de trabajar una o varias competencias clave, que nos permitirán también evaluar competencialmente.

Las actividades van acompañadas en su enunciado de varios iconos que representan cada una de las competencias:



COMUNICACIÓN  
LINGÜÍSTICA



MATEMÁTICA,  
CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA



COMPETENCIA  
DIGITAL



APRENDER A  
APRENDER



COMPETENCIAS  
SOCIALES Y CÍVICAS



SENTIDO DE LA  
INICIATIVA Y ESPÍRITU  
EMPREDEDOR



CONCIENCIA Y  
EXPRESIONES  
CULTURALES

Fuente: <http://www.educacionfinancierabasica.com>

Para el diseño y elaboración de los diferentes ejercicios, hemos utilizado los famosos pictogramas de los amigos de ARASAAC, que nos han ayudado a poder ilustrar todas las actividades que se ofrecen en esta evaluación. (<http://www.arasaac.org>)

En cuanto a la aplicación de la prueba se recomienda hacer la sesión dinámica y al mismo tiempo distendida. No podemos olvidar que estamos conociendo a nuestros alumnos, ellos también se están conociendo, es una nueva situación para ellos, un nuevo curso... y hay que empezar a andar poco a poco. El desarrollo de la prueba está diseñado para realizarse (si el maestro o maestra estima oportuno), en dos sesiones (6 actividades en cada sesión). Algunas de ellas requieren material complementario que se señala a continuación:

- En la PREGUNTA N° 7, se necesita una lámina que viene incluida como anexo en este documento PDF. Se recomienda imprimir en color y plasitificar. Para grupos numerosos sería óptimo hacerlo en un formato DIN-A3.
- En la PREGUNTA N° 12, los alumnos deberán visualizar y escuchar el cuento “El erizo y el globo”, que está colgado en la plataforma Youtube, en este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=9SiNFya55Fo>

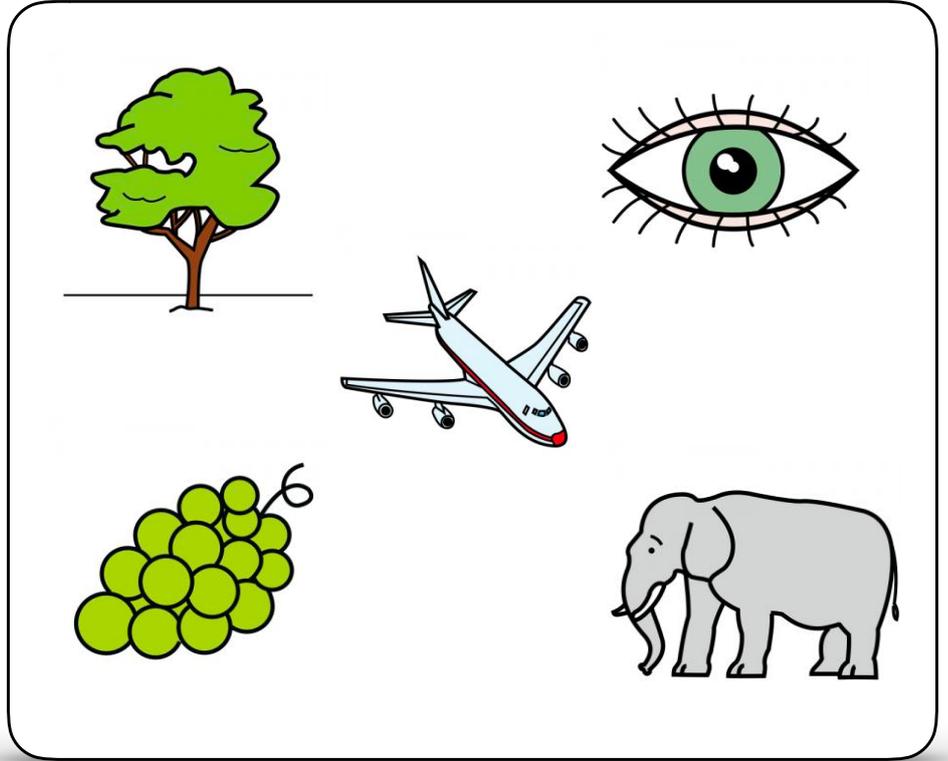
Para la corrección y calificación de la prueba se incluye una hoja de instrucciones anexa al documento y también una rejilla de calificaciones para realizar la ponderación final, tanto en nota numérica como de forma competencial.

Antes de terminar, una cosa, si utilizas esta prueba, me haría muchísima ilusión poder ver su aplicación en el aula. Por ello te invito a que compartas tus fotos en INSTAGRAM a través del HT: #laeduteca. ¡Muchas gracias!

Óscar Alonso

1. Une cada letra con su dibujo.

a  
o  
u  
i  
e



2. Lee y dibuja.

pato	tomate	tio
mano	mono	pelota

3. Copia.  

Two sets of handwriting practice lines. Each set consists of a top grid line, a middle line, and a bottom grid line. A small black silhouette of a tractor is placed on the left side of each set, positioned between the middle and bottom lines.

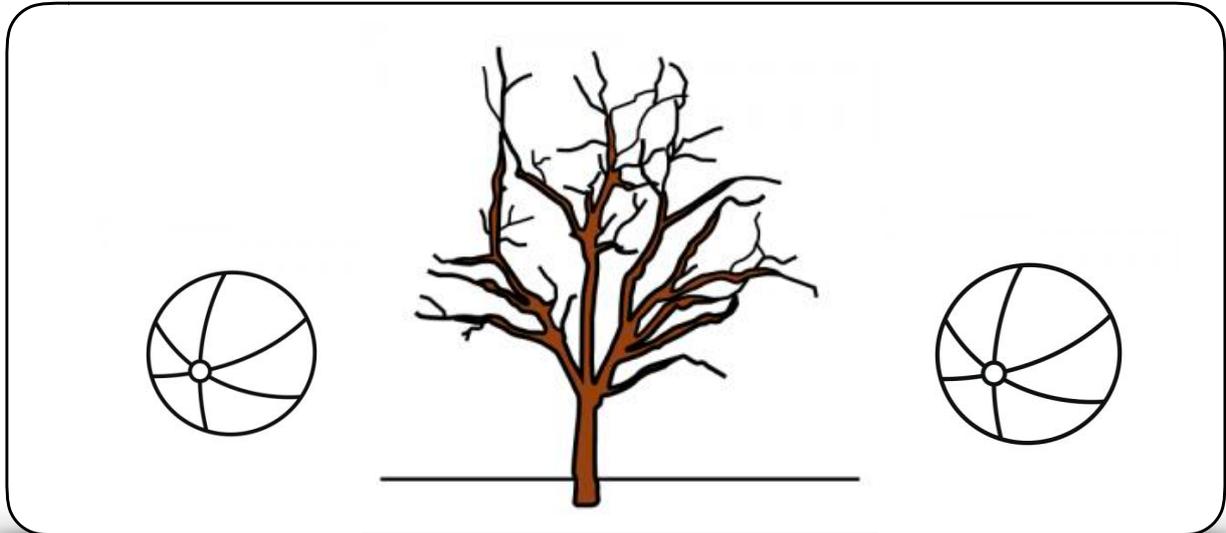
4. Escribe tu nombre en mayúsculas.   

A large, empty rounded rectangular box for writing the student's name in uppercase letters.

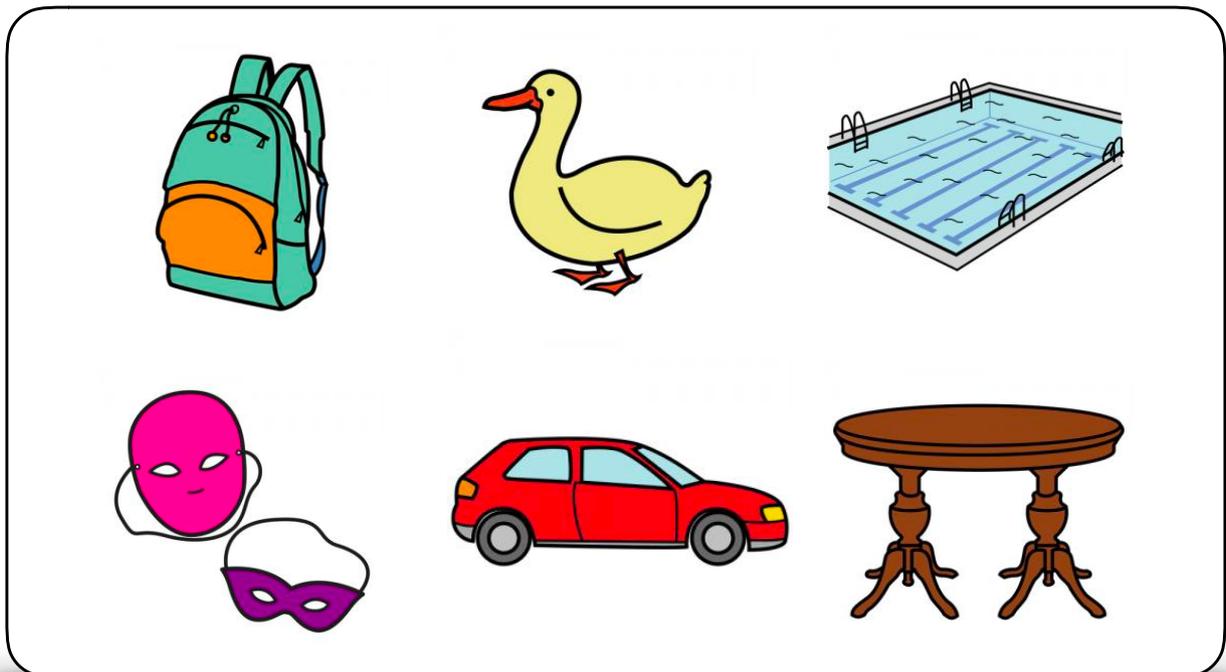
5. Rodea las que son iguales que el modelo. 

A matching exercise. The first row shows a model letter 'E' inside a rounded square box, followed by a sequence of letters: E, W, E, E, E, E, W. The second row shows a sequence of letters: E, E, E, E, E, W, W, E, E.

6. Colorea de rojo el balón que está a izquierda y de azul el que está a la derecha. 



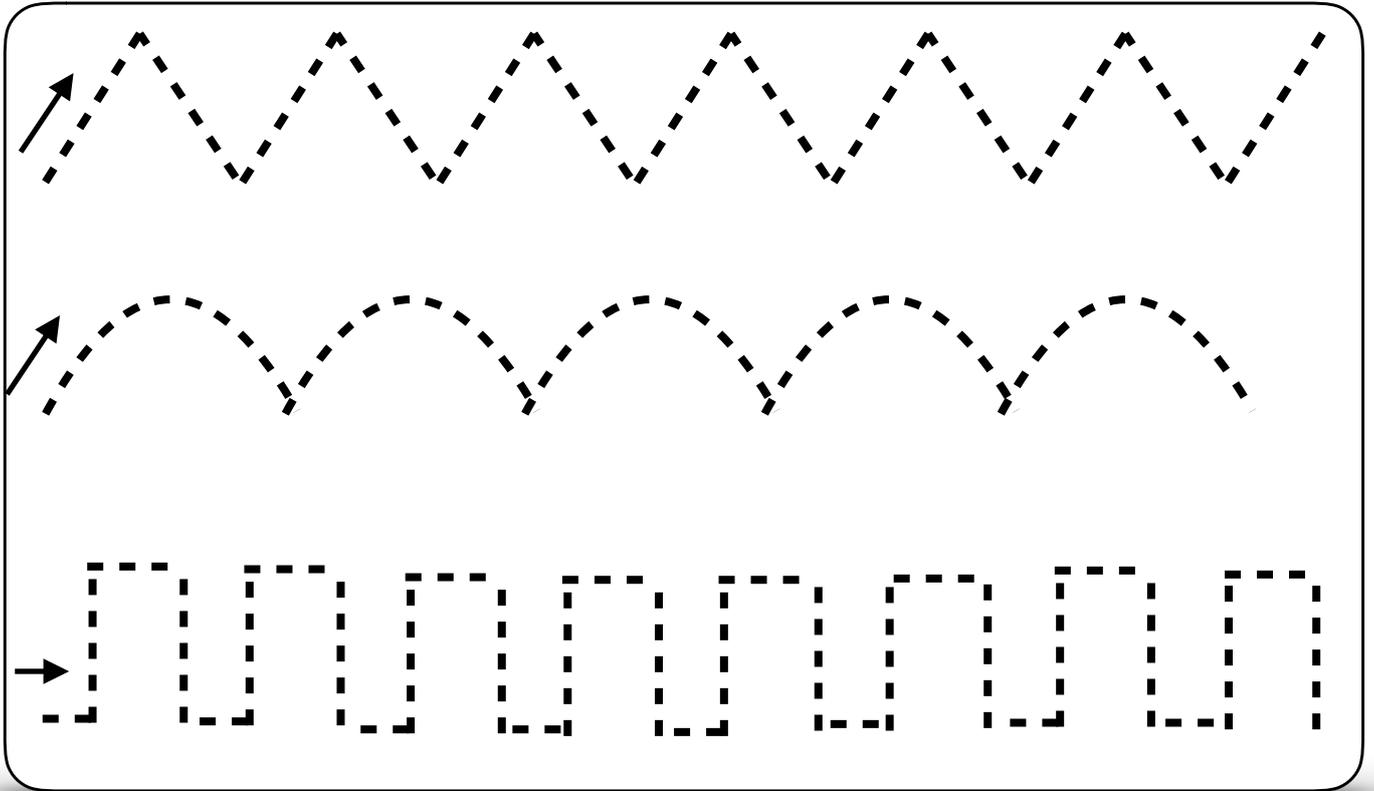
7. Rodea los dibujos que has visto en la lámina. 



8. Dictado de vocales. 



9. Realiza estos ejercicios de grafo.



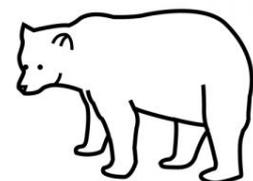
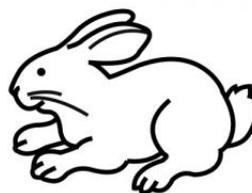
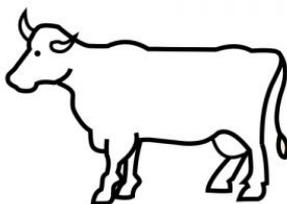
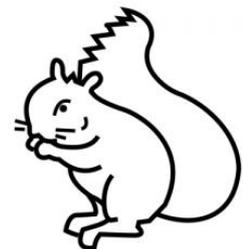
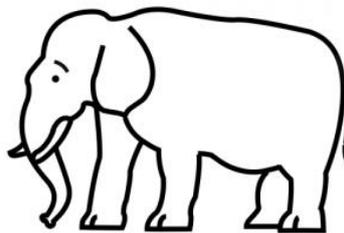
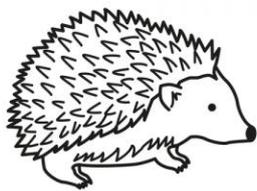
10. Rodea su nombre.

	pato	pito	Pepe
	tía	tío	tose
	seto	suelo	seta
	mona	mano	mina

11. Dibuja un invento que sirva para llegar más rápido al colegio. En tu dibujo deben aparecer letras que conozcas.



12. Escucha el cuento 'El erizo y el globo' en Youtube. Después colorea que personajes aparecen en la historia.



## PAUTAS DE CORRECCIÓN

**PREGUNTA 1.** Unir cada letra con su pictograma correspondiente, asociando la vocal en posición inicial.

- 2 puntos - Une correctamente todas las letras con su pictograma.
- 1 punto - Une correctamente entre 4 y 3 letras con su pictograma.
- 0 puntos - Une correctamente 2, 1 o ninguna letra con su pictograma.

**PREGUNTA 2.** Leer y dibujar los pictogramas correspondientes a las palabras dadas.

- 2 puntos - Dibuja correctamente y de forma lógica todos los pictogramas.
- 1 punto - Dibuja correctamente y de forma lógica entre 4 y 3 pictogramas.
- 0 puntos - Dibuja correctamente 2 o 1 pictograma. No dibuja correctamente ninguno. No dibuja nada.

**PREGUNTA 3.** Realizar una copia de varias palabras.

- 2 puntos - Copia correctamente las 4 palabras.
- 1 punto - Copia correctamente entre 3 y 2 palabras.
- 0 puntos - Copia correctamente 1 palabra. No copia de forma correcta ninguna palabra. Existen fallos considerables. No realiza el ejercicio.

**PREGUNTA 4.** Escribir el nombre del alumno o la alumna en letra mayúscula.

- 2 puntos - Escribe el nombre correctamente. Tiene todas sus letras. Están todas en mayúsculas.
- 1 punto - Escribe el nombre. Le falta alguna letra. Alterna mayúsculas y minúsculas.
- 0 puntos - El nombre no está escrito correctamente. Faltan más de 2 letras. No está escrito en mayúsculas. No escribe el nombre.

**PREGUNTA 5.** Rodear los elementos que son iguales al modelo dado.

- 2 puntos - La serie está correcta, las 5 figuras están rodeadas.
- 1 punto - Rodea entre 4 y 3 figuras correctamente.
- 0 puntos - Rodea de 2 a 1 figura correctamente, el resto son erróneas. Todas las figuras están mal rodeadas. No realiza el ejercicio.

**PREGUNTA 6.** Colorear de rojo el balón que aparece a la izquierda y de azul el que está a la derecha desde la posición del alumno o la alumna.

- 2 puntos - Colorea de color rojo el balón de la izquierda y de azul el balón de la derecha.
- 1 punto - Colorea solo un balón y es correcto.
- 0 puntos - Colorea el balón de izquierda de color azul y el de la derecha de color rojo. Colorea solo un balón pero no es correcto. Colorea los balones de otro color. No colorea ningún balón.

**PREGUNTA 7.** Rodear los dibujos que aparecen en una lámina anexa a esta prueba y que se mostrará al alumno o alumna durante 30 segundos.

- 2 puntos - Rodea correctamente 4 o 3 dibujos.
- 1 punto - Rodea correctamente 1 o 2 dibujos.
- 0 puntos - No rodea correctamente ningún dibujo. No realiza el ejercicio.

**PREGUNTA 8.** Realizar un dictado de vocales aleatorias, cuidando el trazo y la grafía.

- 2 puntos - Todas las vocales escritas son correctas.
- 1 punto - Tiene un fallo en alguna de las vocales escritas.
- 0 puntos - Tiene más de un fallo en alguna de las vocales escritas. No escribe vocales, escribe consonantes. No realiza el dictado.

**PREGUNTA 9.** Efectuar distintos ejercicios de grafomotricidad.

- 2 puntos - Realiza correctamente la secuencia sin salir de la línea de puntos.
- 1 punto - Realiza correctamente la secuencia con paradas y salidas de la línea de puntos en algunas ocasiones.
- 0 puntos - La secuencia está mal realizada. Existen fragmentaciones, cortes y omisiones. No realiza el ejercicio.

**PREGUNTA 10.** Leer un grupo de palabras y rodear la correcta asociada al pictograma dado.

- 2 puntos - Rodea correctamente las cuatro palabras.
- 1 punto - Rodea correctamente 3 o 2 palabras.
- 0 puntos - Rodea correctamente 1 palabra o ninguna. No realiza el ejercicio. Las palabras rodeadas están mal.

**PREGUNTA 11.** Pensar y dibujar un instrumento que sirva para un propósito dado, incluyendo en el dibujo letras que conozca el alumno o la alumna.

- 2 puntos - El invento es lógico y coherente, cumpliendo el propósito para el que ha sido encomendado. En el dibujo se incluyen letras que el alumno puede conocer y las identifica.
- 1 punto - El invento puede cumplir el propósito para el que ha sido encomendado. En el dibujo se incluyen solo letras básicas (vocales, m, l, p). El dibujo es sencillo y poco y elaborado.
- 0 puntos - El invento no cumple el propósito encomendado. No hay letras o solo hay 1 ó 2. No dibuja nada.

**PREGUNTA 12.** Audicionar un cuento y reconocer los personajes que aparecen en la historia.

- 2 puntos - Colorea correctamente todos los personajes: el erizo, el conejo, el oso y la ardilla. Aplica el color adecuado a cada uno de ellos o tiene un criterio empleado para el color seleccionado.
- 1 punto - Colorea correctamente de 3 a 2 personajes. Aplica el color sin seguir un criterio.
- 0 puntos - Colorea correctamente de 2 a un personaje. Colorea todos los personajes. No colorea ningún personaje. No aplica el color de forma adecuada.

## REJILLA DE CALIFICACIÓN

ALUMNO/A: \_\_\_\_\_

NIVEL: \_\_\_\_\_ GRUPO: \_\_\_\_\_ TUTOR/A: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES O INCIDENCIAS DURANTE LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA:					
CALIFICACIONES NUMÉRICAS DE LAS ACTIVIDADES					
PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	PREGUNTA 5	PREGUNTA 6
PREGUNTA 7	PREGUNTA 8	PREGUNTA 9	PREGUNTA 10	PREGUNTA 11	PREGUNTA 12
TOTAL				/24	

EVALUACIÓN COMPETENCIAL													
	PR1	PR2	PR3	PR4	PR5	PR6	PR7	PR8	PR9	PR10	PR11	PR12	TOTAL
 CCL													/16
 CD													/2
 CEC													/4
 SIEE													/2
 AA													/14
 CMCT													/2
 CSC													/2

