

@ORIENTACIÓNANDUJAR

Créditos y normas de uso

PODRÁS

- Podrás utilizar el material para uso personal o para tus alumnos.



NO PODRÁS

- Copiar o modificar o vender el material.
- Compartir el material a otros.
- Quitar la marca de agua.

TIENDA



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS POR ORIENTACIONANDUJAR. QUEDA PROHIBIDO DISTRIBUIR, REPRODUCIR O VENDER ESTE MATERIAL POR CUALQUIER MEDIO YA SEA ELECTRÓNICAMENTE O DE MANERA IMPRESA, ASÍ COMO RECLAMARLO COMO PROPIO E INTENTAR MODIFICAR O QUITAR AVISOS DE COPYRIGHT, LOGOS O MARCAS DE AGUA YA QUE SE ENCUENTRA PROTEGIDO POR LOS DERECHOS DE AUTOR. EL INCUMPLIMIENTO ES UNA VIOLACIÓN A LA LEY DE LOS DERECHOS DE AUTOR Y TENDRÁ CONSECUENCIAS LEGALES.



SUSCRÍBETE EN

<https://www.orientacionandujar.es>

@ORIENTACIÓN ANDÚJAR

Créditos y normas de uso...●●●

Créditos



EVALUACIÓN INICIAL

4 AÑOS

INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN INICIAL

Sí

No

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

Localiza las partes del cuerpo y los órganos de los sentidos.

Tiene adquiridos algunos hábitos de higiene, como lavarse solo.

Mantiene el equilibrio en algunas posturas.

Es capaz de mantener la atención durante períodos cortos de tiempo.

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

Conoce y describe algunas características propias de cada estación del año.

Identifica los principales miembros de la familia: padres, hermanos, abuelos...

Se relaciona y juega con sus compañeros.

Distingue algunos animales domésticos y salvajes.

Nombra algunos alimentos.

Describe las estancias del colegio y de su casa.

Conoce algunos medios de transporte y el lugar por donde se desplazan.

Distingue los días de la semana.

Conoce el círculo, el cuadrado y el triángulo, e identifica otras formas nuevas como el rectángulo, la esfera o el óvalo.

Distingue objetos con distintos tamaños: grande, mediano y pequeño.

Conoce los números del 1 al 3 y nombra alguno más.

Comprende los cuantificadores todos, alguno, ninguno, muchos, pocos, más que, menos que, igual que.

Realiza series de dos elementos.

Conoce los principales conceptos espaciales.

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Se expresa espontáneamente y cuenta experiencias.

Disfruta con los juegos de palabras.

Maneja correctamente las construcciones gramaticales simples.

Comprende órdenes complejas (con más de un mandato).

Realiza trazos verticales, horizontales, oblicuos, semicirculares y ondulados.

	Utiliza adecuadamente las tijeras para recortar por una línea.		
	Conoce los colores primarios y algunos secundarios.		
	Sigue el ritmo de la música con su cuerpo o con instrumentos de percusión.		
	Representa distintos papeles en el juego.		
	Conoce el botón de encendido y apagado del ordenador.		
	Maneja adecuadamente el ratón.		