

Nombre:

Cód.Centro:

Grupo:

N.º CIAL:

Evaluación de Diagnóstico Sexto de Educación Primaria

PRIMERA SESIÓN 2016-2017

COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (Cuadernillo 1)

SOLO SE DEBE CUMPLIMENTAR EN CASO DE QUE EL ALUMNO O LA
ALUMNA NO REALICE ALGUNA DE LAS SESIONES DE LA PRUEBA

- El aplicador o la aplicadora marcará un **NO** en la sesión correspondiente no realizada.
- Si en cualquier otro momento, dentro del periodo de aplicación, el alumno o la alumna realizara dicha sesión, se marcará un **SÍ**.
- En caso de que haya sido imposible realizarla, se colocará la prueba incompleta (los dos cuadernillos) en un sobre distinto del resto del grupo, indicando en el exterior del mismo: **"PRUEBAS INCOMPLETAS"**.

PRIMERA SESIÓN

NO

SÍ

Si no realizó la prueba, por favor, indique el motivo:

No está obligado u obligada a realizar la prueba.

No asistió a la prueba por enfermedad.

Otro motivo: _____

INSTRUCCIONES



En este cuadernillo vas a responder a una serie de preguntas de diferente clase. Lee atentamente estas instrucciones para comprender bien qué es lo que tienes que hacer.

1. En unas preguntas deberás **marcar con una X** la respuesta que consideres más adecuada.

EJEMPLO:

1.a La primavera es:

Una comida.

Una estación del año.

Si te equivocas o decides cambiar la respuesta a la pregunta, deberás **tachar** tu primera elección y marcar con una **X** la respuesta correcta.

EJEMPLO:

1.b La primavera es:

Una comida.



Una comida.

Una estación del año.



Una estación del año.

2. En otras preguntas deberás responder escribiendo lo que se te pide.

EJEMPLO:

2.a ¿Cuál es tu color preferido?

El rojo

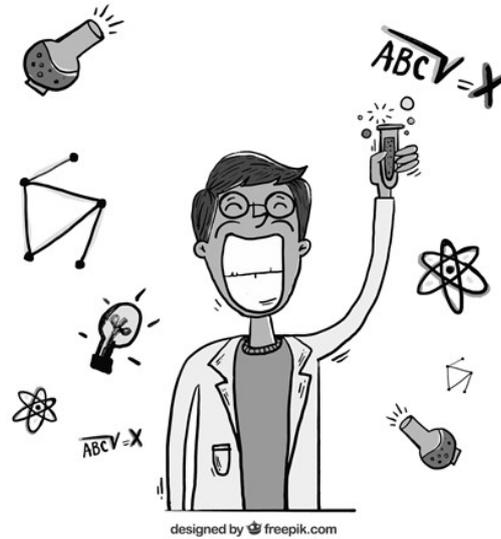
Si decides cambiar la respuesta a la pregunta, deberás tachar lo que consideres incorrecto y escribir a continuación la respuesta correcta.

EJEMPLO:

2.b ¿Cuál es tu color preferido?

~~El rojo~~ El azul

“Feria de las Ciencias”



Al llegar a la Feria que viste en la prueba de Matemáticas, al alumnado de 5.º y 6.º de Educación Primaria les entregan un plano de la misma y comienzan el recorrido.

Sara, Andrés y Sofía, que están en 6.º A, se dirigen a una caseta en la que se ve una canasta de baloncesto.

Al entrar, los invitan a jugar.



1. Sofía coge una pelota de baloncesto y da botes con ella, se la pasa a Andrés, que la lanza contra la pared. Marca con una X si son verdaderas (V) o falsas (F) las siguientes afirmaciones:

	V	F
La pelota choca contra la pared y la pared la lanza de nuevo hacia Andrés.		
Si Sofía le da un golpe en el aire, la pelota cambia de dirección.		
La pelota sale volando por el aire y se eleva cada vez más.		
Si no choca contra la pared, la pelota seguirá en movimiento hasta que el roce con el aire la haga caer.		

2. Sara se acercó a la zona de realización de experimentos científicos. Realizó uno que consiste en colocar un huevo en un recipiente con agua y luego añadir sal. Antes de empezar, Sara pensó que seguramente el huevo se hundiese y que quizá la sal podría provocar modificaciones en su cáscara. Después de añadir sal, comprobó que el huevo empezó a flotar y no sufrió modificaciones en la cáscara. Leyó en un panel la explicación científica: el huevo flota porque al añadir sal su densidad es mayor. Ayuda a Sara a rellenar un informe sobre su experimento para poder participar en un sorteo.

Mi experimento



Imagen © Pixabay bajo licencia Creative Commons

Formulación de hipótesis: _____

Experimento realizado: _____

Observaciones: _____

Conclusiones o análisis de resultados: _____

Experimento realizado por: _____

3. Sara entra en la caseta de “MÁQUINAS”. Allí le ofrecen un juego de piezas magnéticas para hacer construcciones. Cuando acerca dos piezas, nota que hay algunas partes que no puede unir.

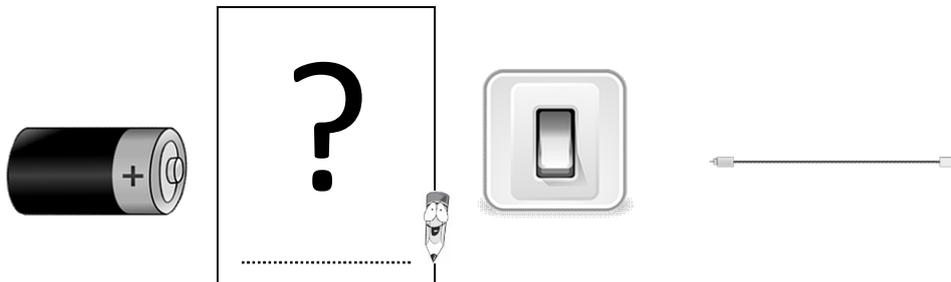
Señala con una X las afirmaciones correctas.

Esto sucede porque...

Los imanes tienen dos polos y solo se unen los del mismo tipo.	<input type="checkbox"/>
La pieza es defectuosa y no le funciona bien el imán.	<input type="checkbox"/>
Los imanes tienen dos polos y solo se unen los de tipo diferente.	<input type="checkbox"/>
Los imanes no sirven para hacer piezas para construcciones.	<input type="checkbox"/>

4. Sara va a una zona de talleres. Realiza el taller “*Construye tu linterna*”. Estos son los elementos que debe coger de la caja de materiales.

Ha cogido los materiales que se indican a continuación. ¿Cuál de ellos falta para construir su linterna?



5. Sara tiene un grupo de materiales y debe verificar los que son conductores y los que son aislantes. Los prueba en la linterna que hizo en el taller anterior. Señala con una X la opción que hace que se encienda la linterna.

Sara cierra el circuito con ...

un palo de madera, y la bombilla se enciende porque la madera es conductora de la electricidad.	<input type="checkbox"/>
una tira de cartulina, y la bombilla se enciende porque el papel es conductor de la electricidad.	<input type="checkbox"/>
un tornillo metálico, y se enciende la bombilla porque el tornillo metálico es conductor de la electricidad.	<input type="checkbox"/>
una cucharilla de plástico, y la bombilla se enciende porque el plástico es conductor de la electricidad.	<input type="checkbox"/>

6. Sara, que está en 6.º A, quiere jugar un rato. En la pantalla del ordenador aparecen las siguientes opciones.



¿A qué juegos puede acceder Sara?



Sara puede acceder a

.....

7. En otra zona de la feria hay unos paneles dedicados a los inventos y a cómo han mejorado la vida de las personas. En algunos faltan datos que se deben completar. Elige un invento de los siguientes y explica lo que ha aportado para mejorar la vida de las personas.

ordenador	coche	televisor	avión	móvil	nevera
					

El objeto que elijo es



La vida antes de su invención era

.....

Ha mejorado la vida de las personas porque

.....

.....

8. Para hacer una linterna Sara debe dibujar primero su circuito eléctrico. En un cartel se indican los símbolos de los elementos del circuito eléctrico de la linterna.

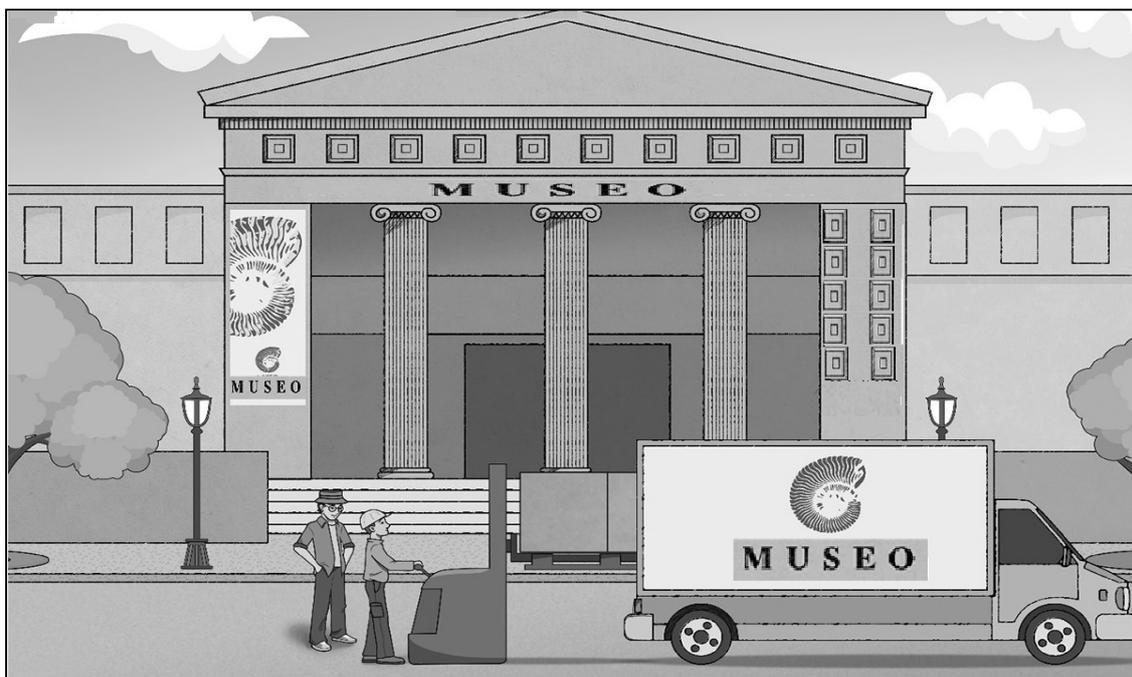


Dibuja dentro del recuadro el circuito eléctrico de la linterna apagada.



"MUSEO DE LA NATURALEZA" Abierto desde 1964

El miércoles visita el museo 6.º A y Sara realiza la visita con su grupo.
Se acerca a una de las pantallas interactivas del museo, en la que encuentra diferentes retos. Ayúdala a resolverlos.



La Tecnología	Tercer Piso
Materia y energía	Segundo Piso
Animales y plantas	Primer Piso
El ecosistema marino	Planta Baja

9. ¿Cuánto sabes de los animales vertebrados? Marca con una X si son verdaderas (V) o falsas (F) las siguientes afirmaciones.

	V	F
Los reptiles tienen el cuerpo cubierto de escamas.		
Las aves se reproducen dentro del vientre de su madre.		
Los peces no tienen espina dorsal.		
Los mamíferos nacen del vientre de su madre.		

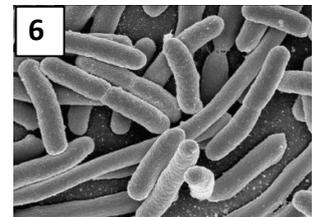
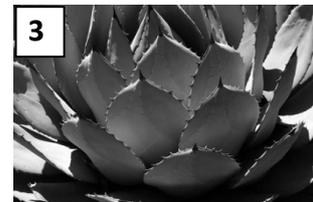
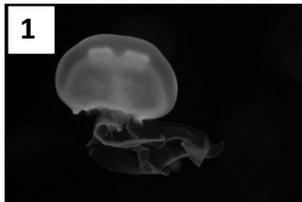
10. Entra en “Animales y plantas” y encontrarás el siguiente rótulo que dice:

Seres vivos y seres inertes

¿Cuál de las siguientes afirmaciones indica la diferencia fundamental entre seres vivos y seres inertes? Marca con una X la respuesta correcta.

- Los seres vivos son los que están vivos y los seres inertes son los que están muertos.
- Los seres vivos son los que se mueven y los seres inertes no.
- Los seres vivos son los que realizan funciones vitales y los seres inertes no.
- Los seres vivos comen alimentos y los seres inertes no.

11. En “Animales y plantas” hay una serie de imágenes para jugar a clasificarlas en distintos grupos. Ayuda a Sara e indica a qué grupo pertenecen. Coloca el número de cada imagen en el reino que corresponda.



REINO ANIMAL	REINO DE LOS HONGOS	OTROS REINOS (monera y protista)	REINO DE LAS PLANTAS
Imagen número	Imagen número	Imagen número	Imagen número

12. Sara decide hacer clic en “Veinte días sin luz solar” dentro de la pestaña “El Ecosistema marino”. Allí encuentra un simulador que pregunta qué pasaría si el Sol dejara de iluminar la Tierra.

El simulador advierte de algunos efectos:

Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

	V	F
Las plantas no podrían realizar la fotosíntesis.		
Los herbívoros marinos morirían.		
Los seres humanos no podrían ir a la playa.		
Los carnívoros marinos desaparecerían.		
Las plantas más grandes sobrevivirían sin dificultad.		

13. La profesora entrega a Sara una caja con huevos de gusanos de seda para que investigue su **ciclo de vida completo**. ¿Cómo podría Sara registrar la vida de los gusanos de seda? Marca con una X las respuestas correctas.

Consiguiendo hojas de morera para alimentar a los gusanos.	
Anotando los días que pasan hasta que se abren los huevos y midiendo el crecimiento de los gusanos a diario.	
Jugando con los gusanos que son preciosos y se dejan coger con facilidad.	
Apuntando el día en que el gusano empieza a tejer el capullo de seda, lo que tarda en hacerlo y lo que tarda en abrirse.	
Observando la mariposa, qué hace y cuánto tiempo vive. Comparar sus resultados con los de sus compañeros para sacar conclusiones.	
Pidiéndoles a sus padres que la ayuden cuidando de los gusanos de seda.	



14. Cuando acaba la visita al museo, la maestra les pide que realicen un trabajo y lo envíen por Internet. Sara se sienta con el portátil de su madre en un sillón. Busca información en diferentes páginas y prepara su trabajo con un programa de presentación de diapositivas. Lo envía, e inmediatamente recibe un mensaje que confirma que su trabajo se recibió correctamente.

Escribe, al menos, tres ventajas que tienen el ordenador, los programas para hacer textos y el uso de Internet para realizar un trabajo escolar.



1ª

.....

2ª

.....

3ª

.....

