



Comunicación Lingüística



Ejemplificaciones de
tareas para la evaluación
individualizada I



3º

Educación Primaria

ALUMNADO



JUNTA DE ANDALUCÍA
Agencia Andaluza de Evaluación Educativa
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



Expresión oral



3º

Educación Primaria

“EXPOSICIÓN ORAL”

Las pautas de aplicación de este instrumento se recogen en el material del profesorado.

“CONVERSACIÓN Y DEBATE”

Las pautas de aplicación de este instrumento se recogen en el material del profesorado.

“LÁMINA”

Presentación de la tarea: Muestre al alumno o a la alumna la lámina y hágale las siguientes preguntas: (recuerde que el alumno o la alumna tendrá siempre a la vista la lámina).



NOMBRE DEL ALUMNO/A:

PREGUNTA 1

Mira con mucha atención esta lámina. Representa una PLAYA. Fíjate solo en las personas que hay en la playa. Explicame quiénes son y qué hacen. ¿Has entendido lo que tienes que hacer? [*Si es necesario, repita el enunciado*].

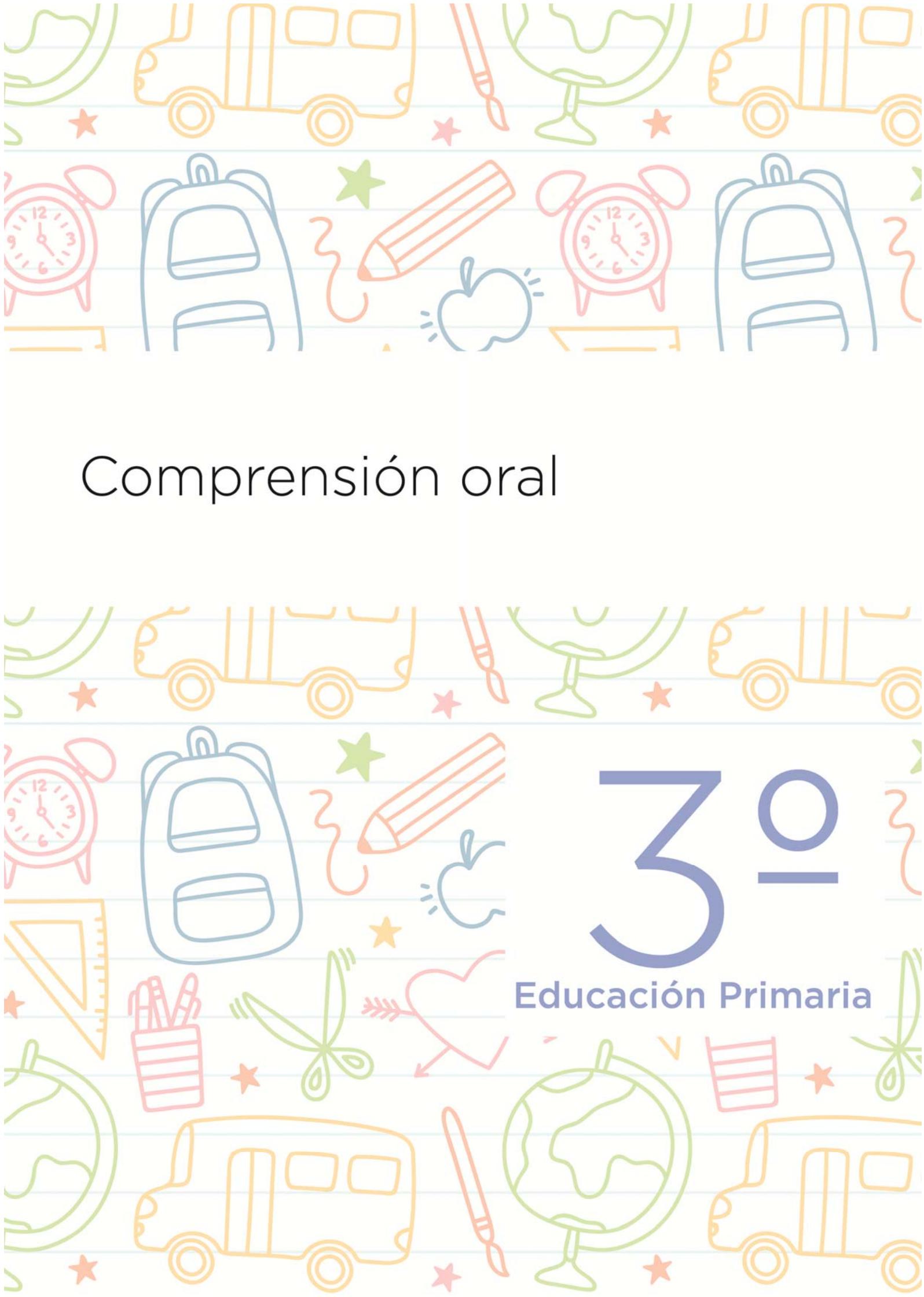
Bien. Cuando estés listo para empezar dime “ya”. Y cuando hayas terminado, dime “ya está”.

PREGUNTA 2

Mira con mucha atención esta lámina, representa una PLAYA. Quiero que me cuentes lo que ves en ella. Tendrás que fijarte ahora en los elementos, dime dónde están situados y cómo son. Solo las cosas, no me hables ahora de las personas. ¿Has entendido lo que tienes que hacer? [*Si es necesario, repita el enunciado*].

Bien. Cuando estés listo para empezar dime “ya”. Y cuando hayas terminado, dime “ya está”.

- Es aconsejable usar grabadora.



Comprensión oral

3º

Educación Primaria

“EL PERRO DEL VENTRÍLOCUO”

Descripción de la tarea: Audición de lecturas. Preguntas sobre la comprensión de textos orales.

Antes de comenzar la audición: explique el vocabulario de cierta dificultad que aparece en el texto, tal como ventrílocuo o ricazo.

NOMBRE DEL ALUMNO/A:

Entró una vez en un restaurante un ventrílocuo acompañado de su hermoso y muy inteligente perro. Se sentó a una mesa, llamó al camarero y dijo:

—Tráigame usted un bistec.

Estaba ya a punto de irse el camarero para ejecutar la orden, cuando se detuvo pasmado. Oyó claramente que dijo el perro:

—Tráigame a mí también un bistec.

Estaba sentado a la misma mesa frente al ventrílocuo un ricazo que tenía más dinero que inteligencia. Este dejó caer el tenedor y el cuchillo y miró al perro maravillado. Mientras tanto había vuelto el camarero. Puso un bistec sobre la mesa delante del dueño, y el otro en el suelo delante del perro. Sin hacer caso del asombro general, hombre y perro comieron con buen apetito. Después dijo el dueño:

—Camarero, tráigame usted un vaso de vino.

Y añadió el perro:

—Tráigame a mí un vaso de agua.

En esto todos en la sala cesaron de comer y se pusieron a observar esta escena extraordinaria.

Volviéndose al ventrílocuo preguntó el ricazo:

— ¿Quiere usted vender este perro? Nunca he visto animal tan inteligente.

Pero el amo contestó:

—Este perro no se vende. Es mi mejor amigo, y no podemos vivir el uno sin el otro.

Apenas hubo concluido este, cuando dijo el perro:

—Es verdad lo que dice mi amo. No quiero que me venda.

Entonces el ricazo sacó la bolsa y, poniendo sobre la mesa un billete de quinientos euros sin decir palabra, dirigió al ventrílocuo una mirada interrogativa.

—A fe mía,—dijo este,—esto ya es otro cantar. Veo ahora que puede hablar también el dinero. Es de usted el perro.

Después de haber concluido la comida, el ricazo, muy alegre y ufano, partió con el animal, que al momento de salir pronunció con voz casi ahogada de disgusto y de cólera estas palabras:

—Miserable, me ha vendido usted. Pero juro por todos los santos, que en toda mi vida no diré otra palabra.

CUESTIONARIO “EL PERRO DEL VENTRÍLOCUO”

Contesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué tipo de texto es?

- Un cuento.
- Una historia real.
- Una poesía.
- Una canción.

2. ¿Dónde entraron el ventrílocuo y su perro?

3. ¿Qué pidió el ventrílocuo para comer?

4. ¿Por qué el camarero del restaurante se detuvo pasmado?

5. ¿Qué pidió el perro de beber?

6. ¿Cómo se sentía el ricazo después de comprar el perro?

7. ¿Qué puso el hombre rico sobre la mesa?

8. ¿Por qué crees que el hombre rico quería comprar el perro?

9. Nombra los personajes que aparecen en el texto.

10. ¿Crees que puede existir un perro que hable? Explica tu respuesta.

“ASAMBLEA EN LA CARPINTERÍA”

Descripción de la tarea: Audición de lecturas. Preguntas sobre la comprensión de textos orales.

Antes de comenzar la lectura, realice las siguientes preguntas:

1. ¿Quién ha estado en una carpintería?
2. ¿Qué instrumentos de trabajo podemos encontrar allí?
3. ¿Quién sabe lo que es una asamblea?

NOMBRE DEL ALUMNO/A:

Cuentan que en la carpintería hubo una vez una extraña asamblea. Fue una reunión de herramientas para arreglar sus diferencias.

El martillo ejerció la presidencia, pero la asamblea le notificó que tenía que renunciar. ¿La causa? Hacía demasiado ruido y, además, se pasaba el tiempo golpeando. El martillo aceptó su culpa, pero pidió que también fuera expulsado el tornillo. Dijo que había que darle muchas vueltas para que sirviera de algo.

Ante el ataque, el tornillo aceptó también, pero pidió la expulsión de la lija. Hizo ver que era muy áspera en su trato y siempre tenía fricciones con los demás. Y la lija estuvo de acuerdo, a condición de que fuera expulsado el metro, que siempre se lo pasaba midiendo a los demás según su medida, como si fuera el único perfecto.

En eso entró el carpintero, se puso el delantal e inició su trabajo. Utilizó el martillo, el tornillo, la lija y el metro. Finalmente, la tosca madera inicial se convirtió en un lindo juego de ajedrez.

Cuando la carpintería quedó nuevamente sola, la asamblea reanudó la deliberación. Fue entonces cuando sonó la palabra del serrucho y dijo: "Señores ha quedado demostrado que tenemos defectos, pero el carpintero trabaja con nuestras cualidades. Eso es lo que nos hace valiosos. Así que no pensemos ya en nuestros puntos malos y concentrémonos en la utilidad de nuestros puntos buenos."

La asamblea encontró entonces que el martillo era fuerte, el tornillo unía y daba fuerza, la lija era especial para afinar y limar asperezas y observaron que el metro era preciso y exacto. Se sintieron entonces un equipo capaz de producir y hacer cosas de calidad. Se sintieron orgullosos de sus fortalezas y de trabajar juntos.

Moraleja: Encontrar defectos es muy fácil, cualquier necio lo puede hacer. Todos tenemos cualidades que hay que buscar, y trabajar con ellas para conseguir ser mejores.

CUESTIONARIO “ASAMBLEA EN LA CARPINTERÍA”

Responde a las siguientes preguntas marcando con una **X** la respuesta correcta.

<p>1. ¿Quiénes son los personajes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Martillo, tornillo, lija y el carpintero. <input type="radio"/> Martillo, tornillo, lija, metro, serrucho y el carpintero. <input type="radio"/> Martillo, tornillo, lija, metro, serrucho y trompo. <input type="radio"/> Martillo, destornillador, lija, tornillo y el carpintero. 	<p>2. ¿Es positivo el trabajo en equipo según muestra esta historia?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> No, es mejor trabajar individualmente. <input type="radio"/> Sí, así los demás hacen el trabajo por ti. <input type="radio"/> Sí, porque cada uno puede aportar lo mejor de sí mismo. <input type="radio"/> No, porque supone soportar los defectos de los demás.
<p>3. ¿Qué hizo el carpintero antes de comenzar su trabajo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Se protegió las manos. <input type="radio"/> Se limpió las manos. <input type="radio"/> Se protegió el cuerpo. <input type="radio"/> Se cubrió la cabeza. 	<p>4. ¿A qué acuerdo llegaron al final de la asamblea?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Que el carpintero tenía sus herramientas preferidas. <input type="radio"/> Que no servían para nada. <input type="radio"/> Que todos eran útiles e importantes. <input type="radio"/> Que era mejor trabajar por separado.
<p>5. ¿En qué convirtió el carpintero a la tosca madera?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> En un mueble. <input type="radio"/> En una mesa. <input type="radio"/> En una hermosa puerta. <input type="radio"/> En un juego de ajedrez. 	<p>6. ¿Qué ocurrió en la carpintería?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Hubo una fiesta. <input type="radio"/> Hubo una pelea. <input type="radio"/> Hubo una asamblea. <input type="radio"/> Hubo un almuerzo.
<p>7. ¿Quién era el presidente de la reunión ocurrida en la carpintería?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Martillo. <input type="radio"/> Lija. <input type="radio"/> Metro. <input type="radio"/> Tornillo. 	<p>8. ¿Cómo se sintieron los personajes al final de la reunión?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Satisfechos. <input type="radio"/> Molestos. <input type="radio"/> Indiferentes. <input type="radio"/> Enfadados.
<p>9. Según el texto, el metro es</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Fuerte y poderoso. <input type="radio"/> Áspero y sirve para unir. <input type="radio"/> Preciso y exacto. <input type="radio"/> Sirve para unir. 	<p>10. La lectura que has escuchado es</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Una poesía. <input type="radio"/> Un cuento. <input type="radio"/> Una historia de verdad. <input type="radio"/> Una canción.

“COMPLETAR FIGURAS”

Descripción de la tarea: A los alumnos y alumnas se les dictan las siguientes instrucciones orales para que las realicen en un folio en blanco. Al finalizar la actividad se compararán los trabajos resultantes de los alumnos y alumnas y la figura original.

NOMBRE DEL ALUMNO/A:

Instrucciones:

1. Dibuja un círculo en el centro del folio. No lo hagas demasiado grande.
2. Fuera del círculo, en la parte de abajo, dibuja una casa pequeña. Colorea el techo de amarillo y la puerta de color marrón.
3. Dentro del círculo, dibuja un sol y lo colorea de amarillo. Ponle cara sonriente.
4. Fuera del círculo, en la parte de arriba, dibuja 2 cuadrados, uno grande y otro pequeño.
5. Fuera del círculo, en el lado derecho, dibuja un triángulo.
6. Justo encima del triángulo pinta una cruz.
7. Dibuja una flor dentro del triángulo.
8. Fuera del círculo, en el lado izquierdo, dibuja un árbol y una pelota de color azul.
9. Por último, rodea todo lo que has dibujado para que quede dentro de un círculo.
10. Debajo del círculo, escribe con letra mayúscula tu nombre y apellidos.



Expresión escrita



3º

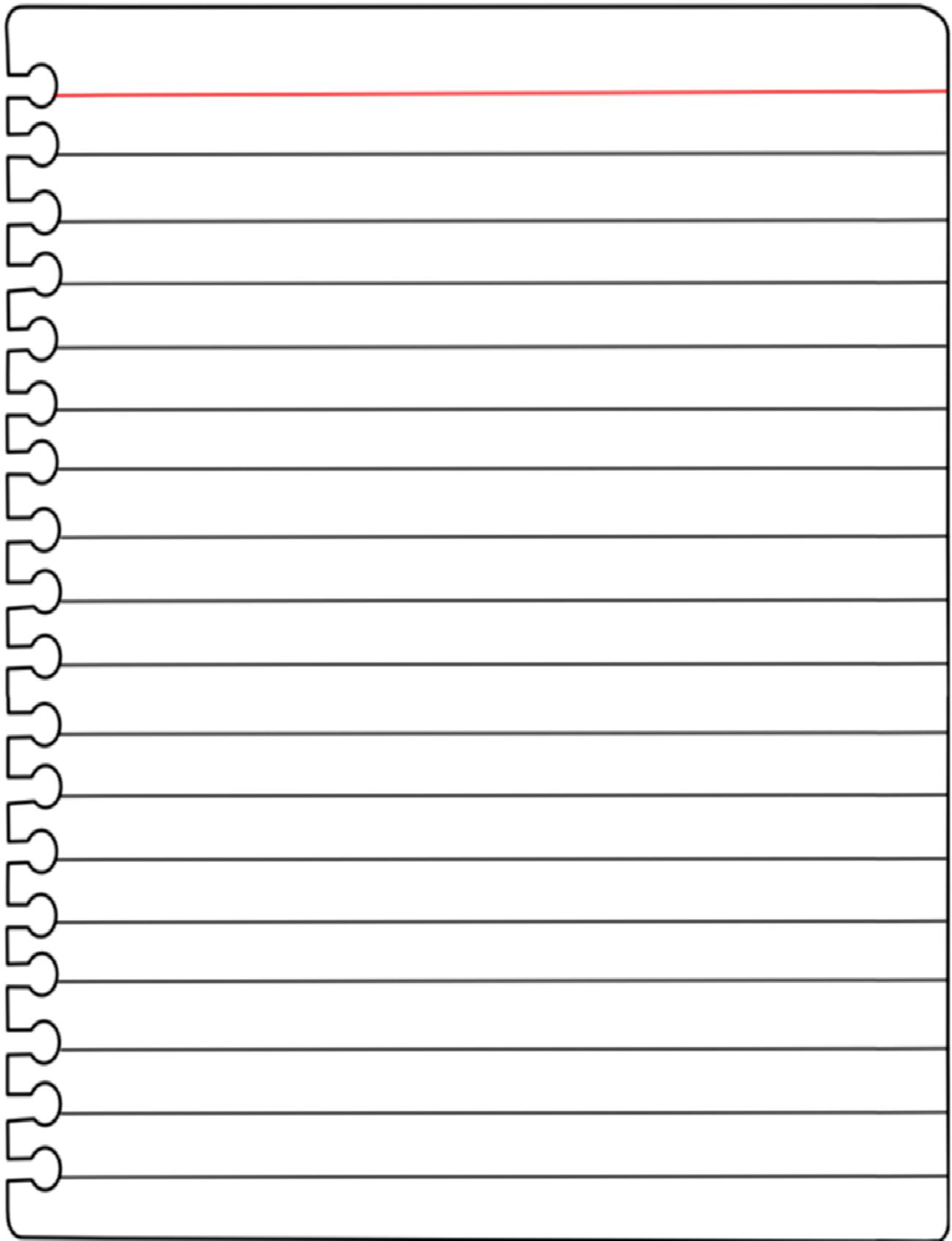
Educación Primaria

“NOS VAMOS A LA PISCINA”

Fíjate en el dibujo:



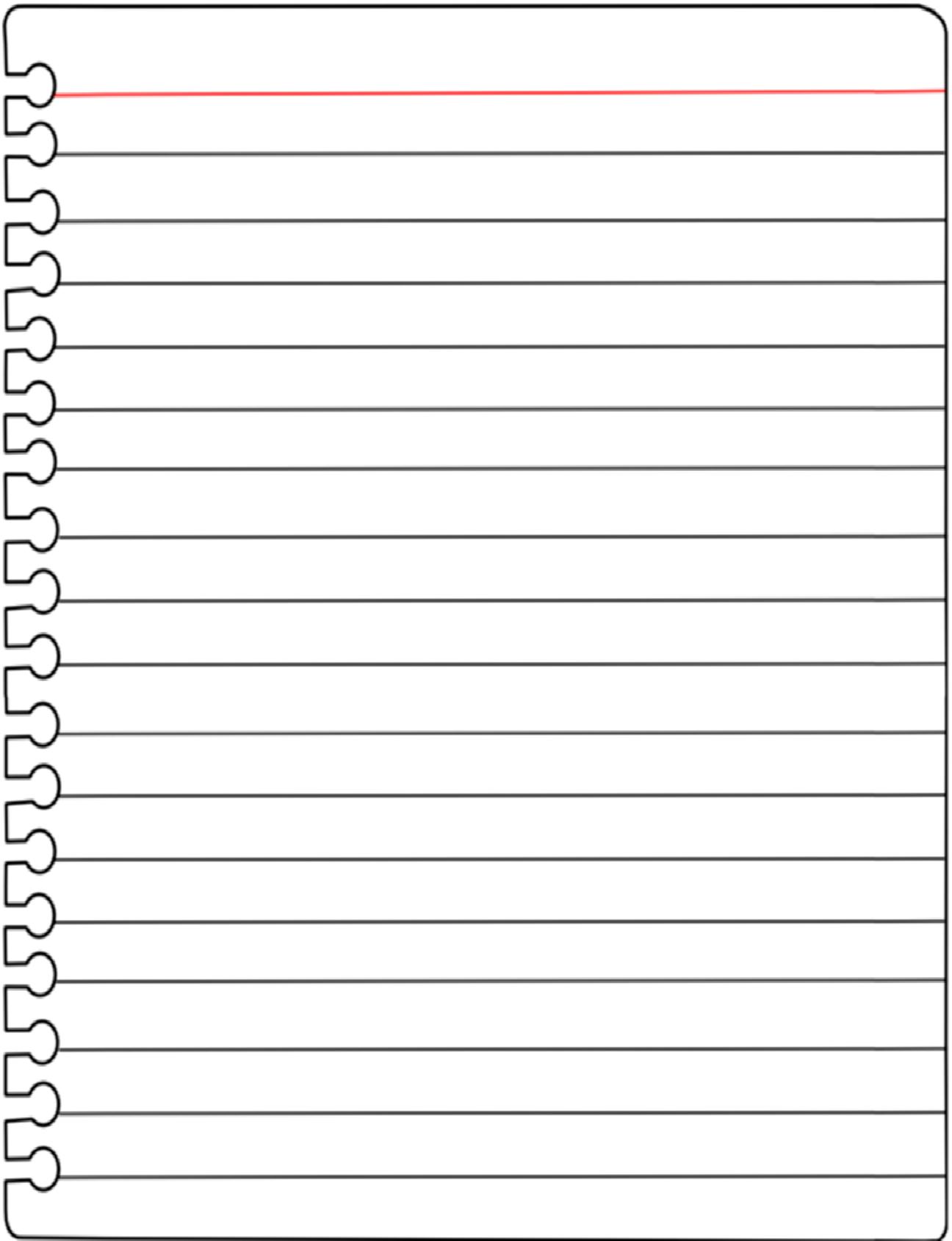
Escribe un texto de al menos 60 palabras sobre lo que estás viendo. Para ello puedes describir al menos seis personajes; decir qué personajes están fuera y dentro de la piscina; también qué personajes están bañándose o tomando el sol. Escribe si piensas que están contentos o aburridos, tristes o alegres. No te olvides de poner un título.



“VISITA A LA GRANJA ESCUELA”



Escribe un texto contando lo que podéis hacer un día en el que las compañeras y los compañeros de tu clase visitáis una granja escuela. No olvides contar qué comida vas a llevar para la merienda, qué juegos para pasárselo bien y qué material para apuntar lo que hacéis. Escribe al menos 60 palabras y no olvides ponerle un título.



“LA VACA”

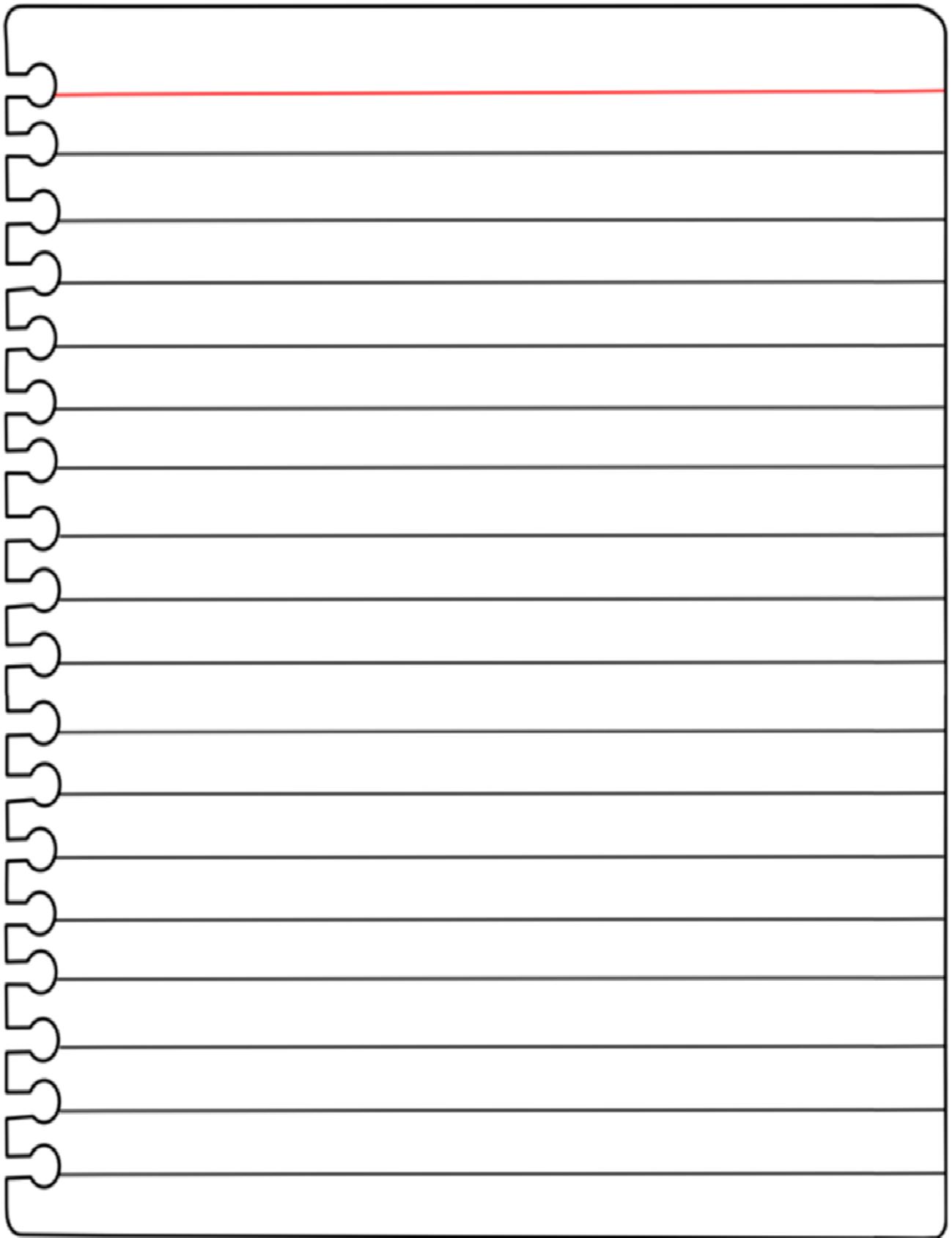
Fíjate en la foto de la vaca y describe cómo es.



Puedes escribir sobre estas cosas:

- Su tamaño.
- Las partes de su cuerpo.
- Su pelo.
- Su color.
- ...

No olvides poner un título, escribe al menos 60 palabras y cuida bien la presentación y la ortografía.





Comprensión escrita

3º

Educación Primaria

“CANCIÓN MARINERA”

Lee el siguiente poema:

Todos somos marineros,
marineros que saben bien navegar.

Todos somos capitanes,
capitanes de la mar.

Todos somos capitanes
y la diferencia está
solo en el barco en que vamos
sobre las aguas del mar.

Marinero, marinero;
marinero... capitán
que llevas un barco humilde
sobre las aguas del mar...

marinero...

capitán...

no te asuste

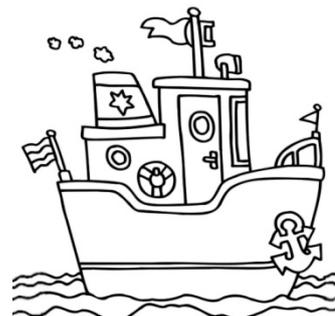
naufragar

que el tesoro que buscamos,

capitán,

no está en el seno del puerto

sino en el fondo del mar.



León Felipe

Responde a las siguientes preguntas, marcando con una **X** la respuesta correcta:

1. ¿A qué se dedican los protagonistas de esta historia?	2. ¿Qué les asustaba?
<input type="radio"/> Son carpinteros. <input type="radio"/> Trabajan en una obra. <input type="radio"/> Son pilotos de avión. <input type="radio"/> Trabajan en un barco.	<input type="radio"/> Que les robaran. <input type="radio"/> Que se les hundiese el barco. <input type="radio"/> Caerse al agua. <input type="radio"/> Que se les hiciera de noche.
3. ¿Qué buscaban?	4. ¿Cómo era el barco del capitán?
<input type="radio"/> No buscaban nada. <input type="radio"/> Peces. <input type="radio"/> Un tesoro. <input type="radio"/> Otro barco.	<input type="radio"/> Humilde. <input type="radio"/> Viejo. <input type="radio"/> Grande. <input type="radio"/> Pesado.
5. ¿Crees que está mal cometer errores?	6. ¿Dónde estaba el tesoro?
<input type="radio"/> Sí, porque es de tontos. <input type="radio"/> No, porque ayuda a aprender. <input type="radio"/> Sí, porque pierdes el tiempo. <input type="radio"/> No, porque cada uno puede hacer lo que quiere.	<input type="radio"/> En una isla. <input type="radio"/> En un barco. <input type="radio"/> En el seno del puerto. <input type="radio"/> En el fondo del mar.
7. ¿Qué sabían hacer bien los marineros de esta historia?	8. ¿Qué diferencia a unos capitanes de los otros?
<input type="radio"/> Naufragar. <input type="radio"/> Cantar. <input type="radio"/> Ir en barcos. <input type="radio"/> Nada.	<input type="radio"/> El tesoro que tienen. <input type="radio"/> El barco en el que van. <input type="radio"/> Su tripulación. <input type="radio"/> Sus botas.
9. ¿Qué crees que quiere decir el poema?	
<input type="radio"/> Que no hay que tener miedo a equivocarnos. <input type="radio"/> Que es mejor ser marinero que capitán. <input type="radio"/> Que es mejor ser capitán que marinero. <input type="radio"/> Que el tesoro no existe.	
10.- ¿Dónde está el barco?	
<input type="radio"/> En el puerto. <input type="radio"/> En el mar. <input type="radio"/> En una isla. <input type="radio"/> Hundido.	

“DIMINUTO CONTRA LOS FANTASMAS”

Observa la portada de este libro y lee su ficha.



Diminuto contra los fantasmas

AUTORA: Liliana Cinetto

Ilustraciones: O´Kif – MG

“Nunca me hubiera imaginado que a mi perro Diminuto y a mí nos podía pasar algo como lo que nos pasó”.

Así se inicia esta nueva aventura de Federico y su mascota, los protagonistas de ¡Cuidado con el perro! En esta oportunidad, la acción se traslada a Polvaredas, un extraño pueblo donde Fede y su familia pasarán unas vacaciones inolvidables.

ISBN : 978-987-04-1766-8

112 PÁGINAS.

Precio: 8 EUROS.

Serie: Morada (desde 8 años).

Género: Cuento.

Editorial: Alfaguara.

Contesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el título de este libro?

.....

2. ¿Cómo se llama la autora?

.....

3. ¿Para qué edad está recomendado?

.....

4. ¿Quién lo ha ilustrado?

.....

5. ¿Cuántas páginas tiene?

.....

6. ¿Cuánto vale el libro?.....

7. ¿A qué género pertenece el libro?.....

8. ¿Cómo se llama el protagonista del libro?

9. ¿Cómo se llama el pueblo donde se desarrolla la acción?

10. ¿Crees que te gustará el libro? ¿Por qué?

.....

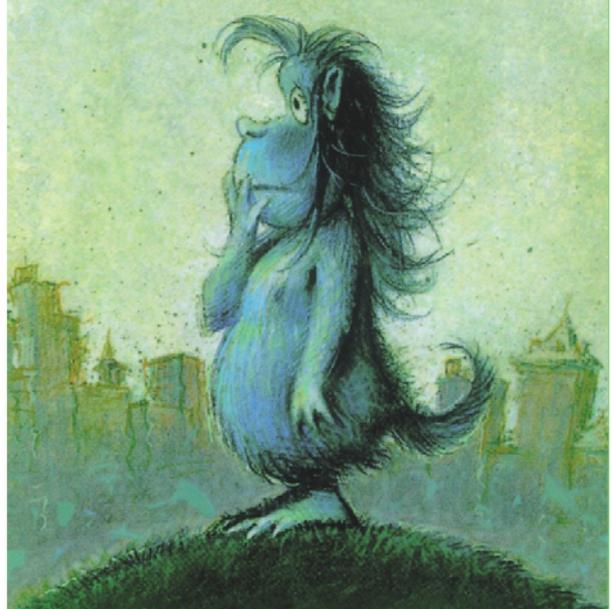
.....

“EL PEQUEÑO DAVIRÓN”

Lee el siguiente texto:

Los davironlenses duermen en el interior de los troncos de los árboles. Los escogen de buen tamaño y los tienen muy bien acondicionados, con dos o tres pisos, para que los benjamines no entorpezcan el sueño ligero de los más viejos. Los benjamines suelen dormir en la buhardilla, que es su sitio preferido. Allí pueden organizar guerras de almohadas y jugar al escondite sin que nadie los moleste, y asomarse por arriba, a ver lo que están haciendo los pájaros, si comen o no, y si ya ha nacido la cría rezagada del último huevo.

Esa noche, sin embargo, Davi-davirón no quiso subir a la buhardilla. Dijo que tenía miedo y que quería dormir con la abuela. Y su hermano mayor, que le llevaba un año, puso la misma disculpa.



- Yo tengo miedo –dijo-. Quiero dormir con la abuela.

Y la abuela se apresuró a hacerles un sitio en la cama, porque los tenía muy consentidos y siempre los estaba malcriando. Por si fuera poco, les llevó a escondidas una buena ración de helado de menta que había guardado para el domingo, con lo que se pusieron los dos perdidos de churretes y dejaron las sábanas pringosas. Pero eso no les importó. Los davirones, todo hay que decirlo, son un poco cochinos y no les molesta nada mancharse de barro o de tinta de bolígrafo; mucho menos de helado de menta.

Lo de que tuvieran miedo esa noche era una simple disculpa. Más cierto era que estaban muriéndose de curiosidad y querían preguntarle una cosa a la abuela; a sus padres, no, porque sus padres enseguida les mandaban a buscar la respuesta en el diccionario. Por eso se lo preguntaron a ella.

- ¿Es verdad que existen los niños?

Esta abuela davirona era de las más listas del territorio y nunca en su vida había dicho una mentira. Y eso que había cumplido ciento setenta años y no le habían faltado oportunidades.

- Es verdad –afirmó-. Los niños existen.

Los dos hermanos se sentaron en la cama, completamente verdes, desde el pelo hasta la cola; porque el color de la curiosidad es verde. Gracias a esa feliz coincidencia no se les notaban los churretes de helado de menta.

- ¿Y cómo son?

Las abuelas casi siempre conservan el color original de los davirones, que es canela claro, debido a que todo se lo toman con mucha calma, y solo se alteran cuando alguien les pierde las tijeras de las uñas. Entonces se ponen moradas furiosas.

- Yo los vi un día –dijo tranquilamente– cuando era así, poco mayor que vosotros. Vi tres niños bajando por el río, metidos en una barca.
- ¿Tenían ruedas?
- Los que yo vi, no –dijo la abuela.

Se quedó callada un momento y añadió en un susurro.

- Se reían.
- ¿Se reían?

Se hizo un silencio tan grande que se oyó rebullir a los pájaros en sus nidos, y el rumor de las hojas creció como una tormenta.

- Y eso ¿qué es?
- Eso es cuando les da la risa –dijo la abuela. (*Continuará*).

El pequeño Davirón. Pilar Mateos. Editorial Anaya

Responde a las siguientes preguntas, marcando con una **X** la respuesta correcta:

1. ¿Quiénes son los protagonistas de esta historia?	2. ¿Dónde duermen?
<input type="radio"/> Los niños. <input type="radio"/> Los davironlenses. <input type="radio"/> Las hadas. <input type="radio"/> Los pájaros.	<input type="radio"/> En los troncos de los árboles. <input type="radio"/> En una barca. <input type="radio"/> En un nido. <input type="radio"/> En las ramas de los árboles.
3. ¿A qué jugaban en la buhardilla?	4. ¿De qué era el helado que les dio la abuela davirona?
<input type="radio"/> Al parchís. <input type="radio"/> A la pelota. <input type="radio"/> A la consola. <input type="radio"/> Al escondite.	<input type="radio"/> De fresa. <input type="radio"/> De menta. <input type="radio"/> De chocolate. <input type="radio"/> De vainilla.
5. ¿Cuántos años tenía la abuela davirona?	6. ¿Dónde vio la abuela davirona a los niños?
<input type="radio"/> Ciento quince. <input type="radio"/> Ciento noventa. <input type="radio"/> Ciento setenta. <input type="radio"/> Ciento siete.	<input type="radio"/> En un río. <input type="radio"/> En una isla. <input type="radio"/> En un árbol. <input type="radio"/> En una roca.
7. ¿Cuánto tiempo viven los davironlenses?	8. ¿Cuándo duermen los davironlenses?
<input type="radio"/> Poquísimo. <input type="radio"/> Igual que nosotros. <input type="radio"/> Dos días. <input type="radio"/> Muchísimos años.	<input type="radio"/> Por la mañana. <input type="radio"/> Por la tarde. <input type="radio"/> A mediodía. <input type="radio"/> Por la noche.
9. ¿Cómo es la abuela davirona?	
<input type="radio"/> Muy nerviosa. <input type="radio"/> No se está quieta. <input type="radio"/> Tranquila. <input type="radio"/> Despistada.	
10. Por lo que has leído, ¿crees que los davironlenses conocen mucho a los niños?	
<input type="radio"/> Tienen poca información. <input type="radio"/> Tienen mucha información. <input type="radio"/> Lo saben todo sobre los niños. <input type="radio"/> Saben cómo visten los niños.	

“EL PARQUE, PARA DISFRUTARLO”

Fíjate en el siguiente cartel:



CUENTACUENTOS MUSICAL

8 de Marzo, 12.30 horas

Parque Infanta Elena

MATINÉE: CONCIERTO

14 de Marzo, 13.00 horas

Parque Infanta Elena

TÍTERES: "DIENTECILLO VALIENTE"

15 de Marzo, 12.30 horas

Parque Infanta Elena

CONCIERTO PARTICIPATIVO: TE SUENA ÁFRICA

12 de Abril, 12.30 horas

Parque Infanta Elena

II FESTIVAL DEPORTE URBANO

18 de Abril, 12.00 horas

Parque Tamarguillo (Pista Skate)

TEATRO: MARIQUILLA LA PELÁ

19 de Abril, 12.30 horas

Parque Infanta Elena

CHARANGA: BANDA LA MARÍA

10 de Mayo, 12.30 horas

Parque Tamarguillo

TÍTERES "BÚSCAME EN EL BOSQUE"

17 de Mayo, 12.30 horas

Parque Infanta Elena

4º CONCURSO DE PINTURA RÁPIDA

31 de Mayo, 12.00 horas

Parque Infanta Elena

Y los sábados: DEPORTE EN EL ESTE (MESES VERDES) en el Parque Infanta Elena de 12:30 a 14:00 horas

7 de Marzo Aerolatino
14 de Marzo Aerolatino

11 de Abril Zumba
9 de Mayo Batuka

16 de Mayo Zumba
30 de Mayo Batuka

Responde a las siguientes preguntas:

1. Escribe el nombre de los parques donde se desarrollan estas actividades:
.....
2. Entre qué meses se realizan las actividades:
.....
3. Escribe dónde, cuándo y a qué hora es la actividad del cuentacuentos:
.....
4. ¿Qué actividad hay el 19 de abril, a las 12.30 horas en el parque Infanta Elena?:
.....
5. Escribe las actividades que se desarrollan en el Parque Tamarguillo:
.....
6. Selecciona dos actividades a las que te gustaría ir. No olvides poner las fechas y las horas a las que se desarrollan y el sitio:
.....
7. ¿Puedes decir dónde, qué día y a qué hora hay Aerolatino?:
.....
8. El título de todas estas actividades es:
9. El cartel está dirigido a (marca con una X):
 - Las personas que son muy mayores.
 - A niñas y niños de dos años.
 - Solamente es para mujeres.
 - Es para todas las personas.
10. ¿En qué puedo participar el día 15 de marzo?:
.....



JUNTA DE ANDALUCÍA

Agencia Andaluza de Evaluación Educativa

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

