

NOMBRE: _____

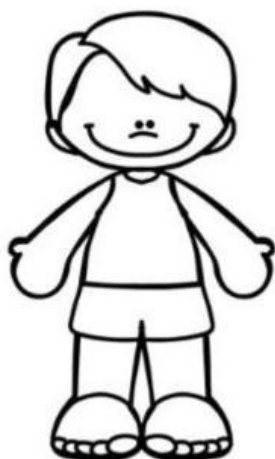
GRADO: _____

FECHA: _____

EVALUACIÓN INICIAL

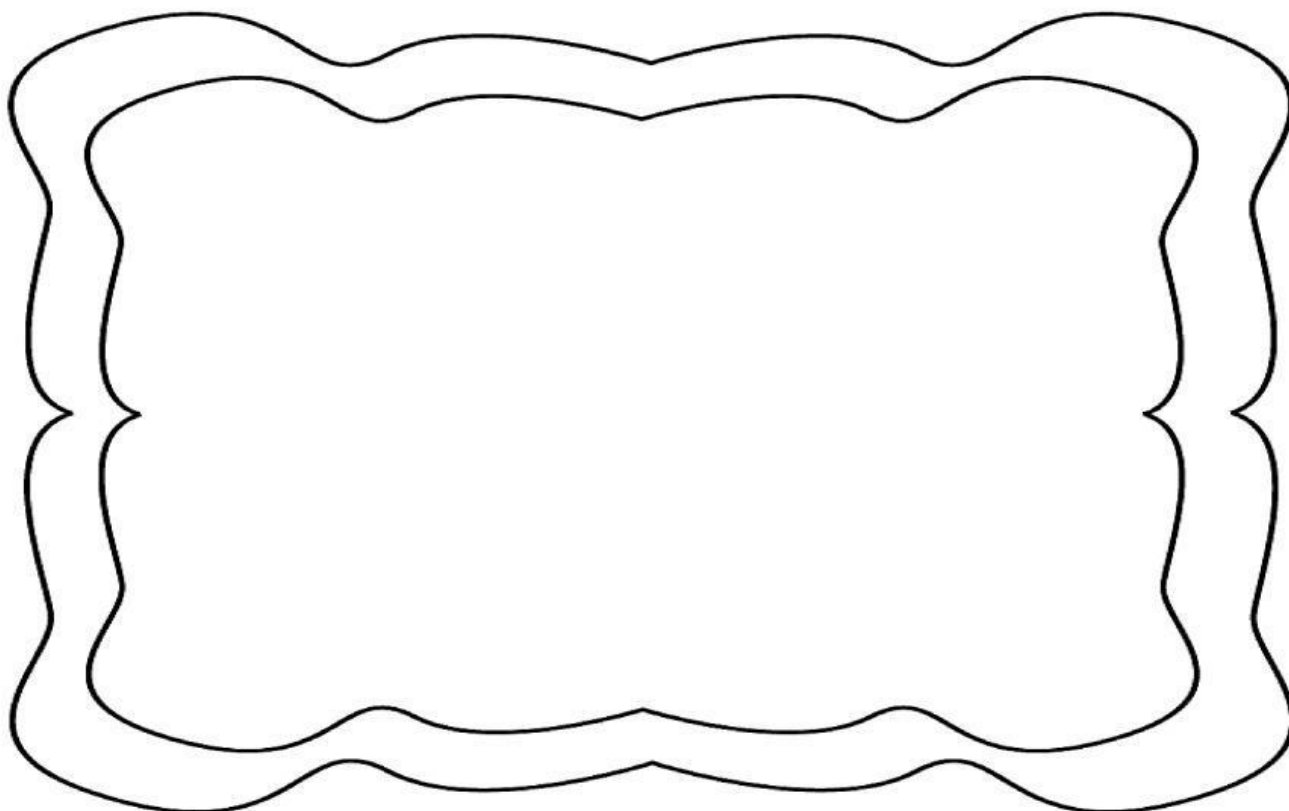
Colorea si eres un niño o una niña.

I	EN	A



Dibújate.

I	EN	A

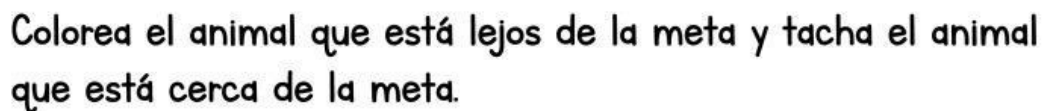


I	EN	A



I	EN	A

I	EN	A

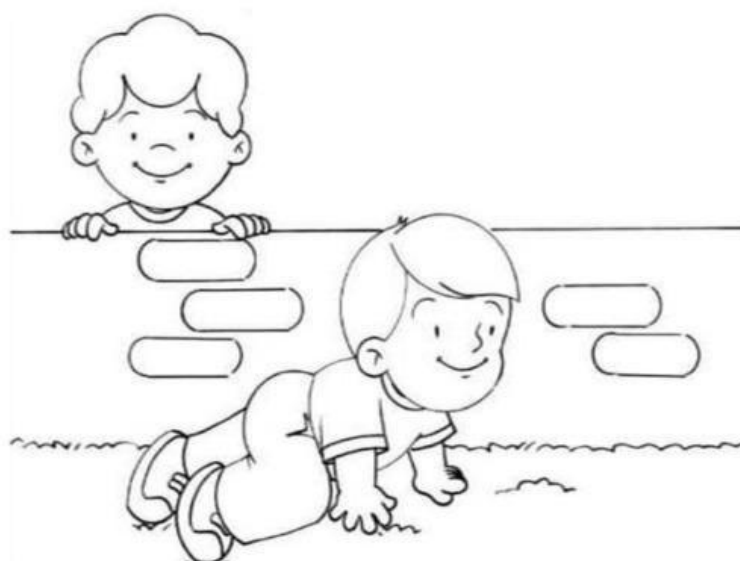


I	EN	A



Colorea el niño que está delante del muro y encierra el niño que está detrás del muro.

I	EN	A



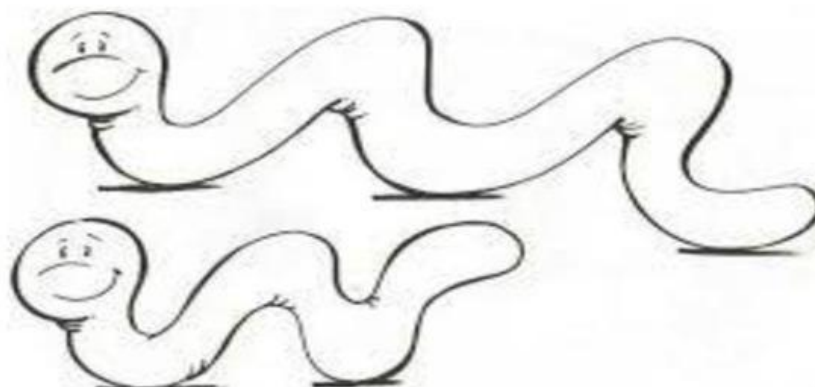
Colorea el ratón que esta debajo de la silla.

I	EN	A



Colorea la serpiente larga y tacha la serpiente corta.

I	EN	A



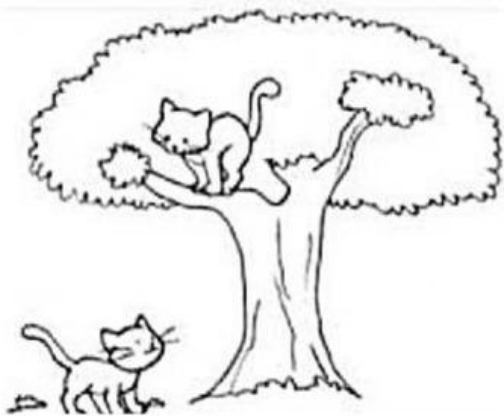
Colorea el frasco donde hay muchos caramelos.

I	EN	A



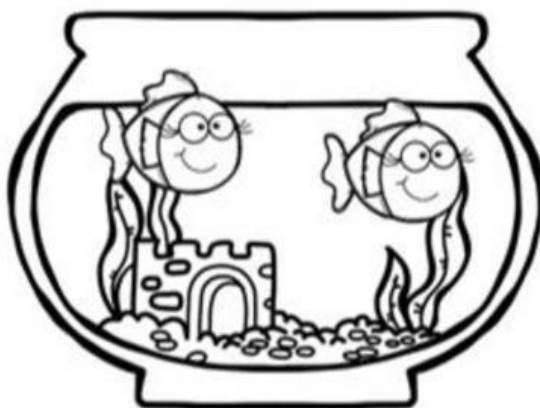
Colorea el gato que está arriba del árbol y encierra el mono que está abajo de la escalera.

I	EN	A



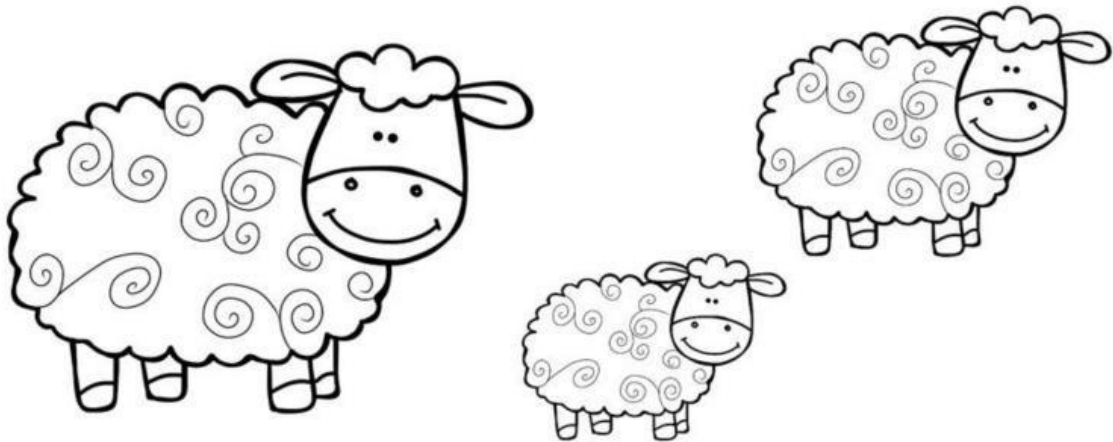
Colorea de azul la pecera que tiene el pez fuera y de naranja los peces que están dentro.

I	EN	A



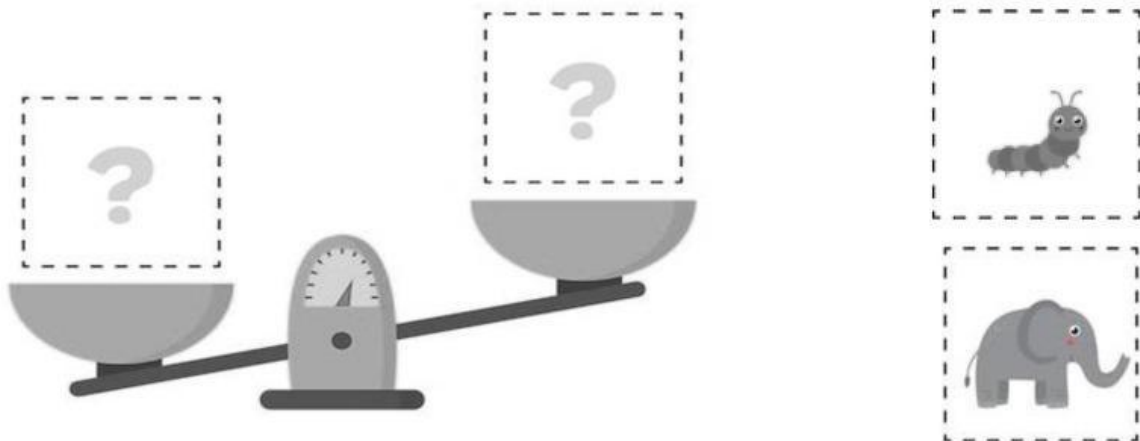
Colorea la oveja pequeña, encierra en un círculo la mediana y tacha la oveja grande.

I	EN	A



Recorta y pega el dibujo correcto en la balanza.

I	EN	A



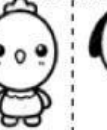
Cuenta y encierra el número que representa cada colección.

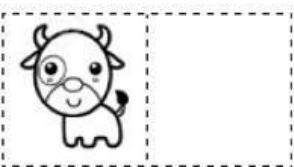
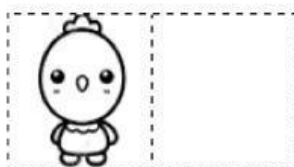
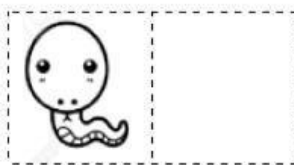
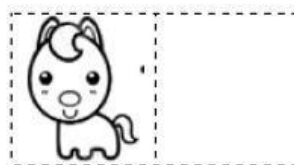
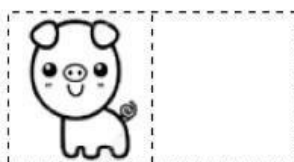
I	EN	A

1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

I	EN	A

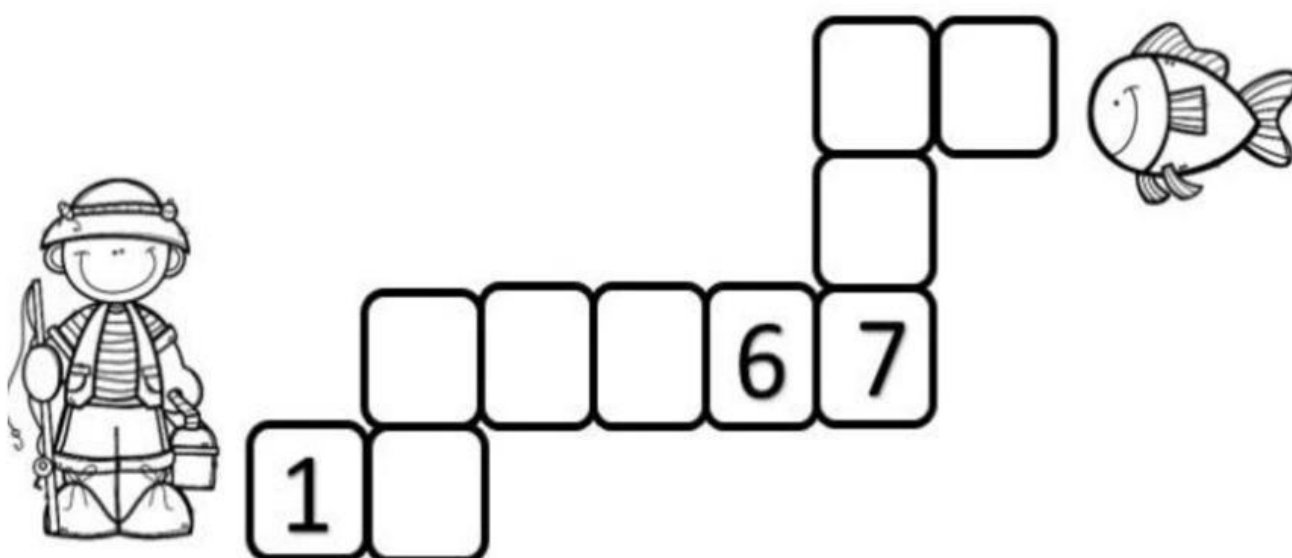
Observa y escribe el número que corresponde.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									



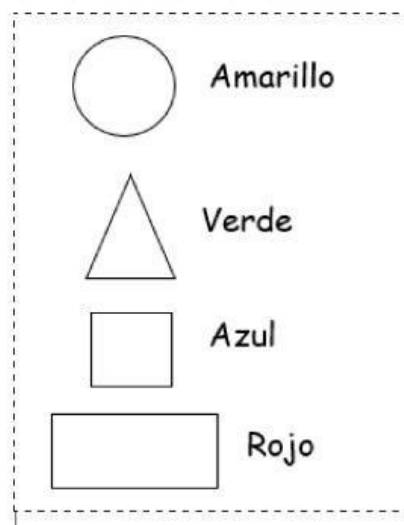
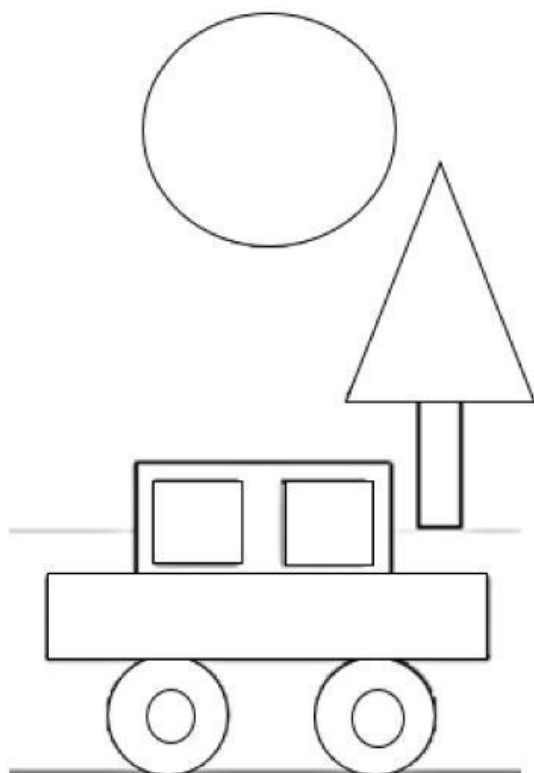
Completa la secuencia numérica.

I	EN	A



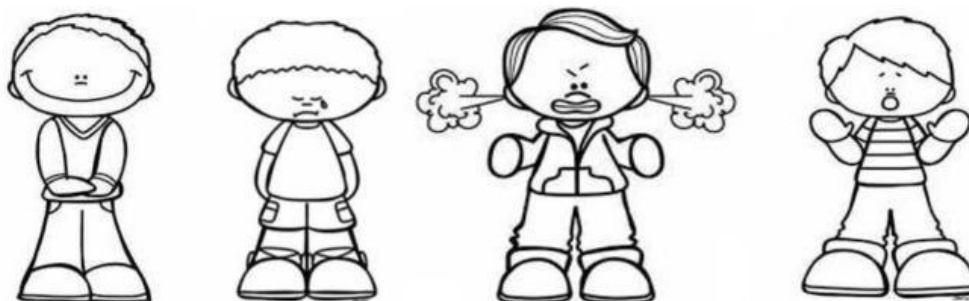
Colorea siguiendo el código de color.

I	EN	A



Identifica la emoción y expresa algo que te haga sentirla.

I	EN	A



Une cada vocal con el dibujo correspondiente.

I	EN	A



d o e u i

Ubicación temporal

1. Identifica el día que es hoy

I	EN	A

2. Identifica el día que fue ayer

I	EN	A

3. Identifica el día que será mañana

I	EN	A

4. Conoce los días de la semana

I	EN	A

Conocimiento de su entorno

1. Evoca datos personales

I	EN	A

2. Identifica a los miembros de su familia

I	EN	A

3. Reconoce la diferencia entre animales salvajes y domésticos

I	EN	A

4. Identifica los diferentes medios de locomoción de los animales

I	EN	A

Habilidades de Autogestión

1. Puede subir y bajar un cierre

I	EN	A

2. Puede desabotonar

I	EN	A

3. Puede abotonar

I	EN	A

4. Puede desamarrar cordones

I	EN	A

5. Puede amarrar cordones

I	EN	A