

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

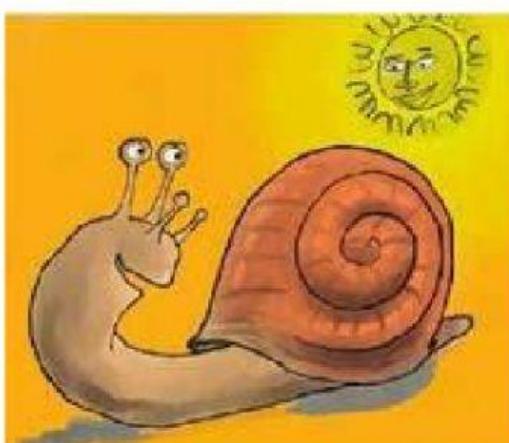
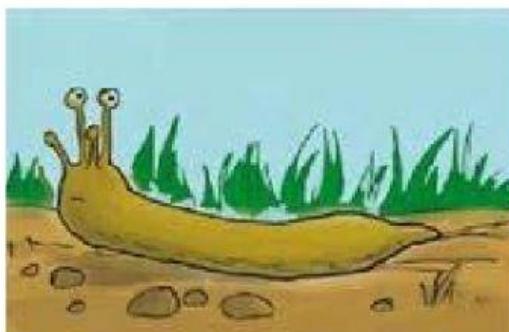
PRIMERO BÁSICO



Habilidades previas a la lectura

1. COMPRENSIÓN ORAL:

Escucha atentamente el texto y luego responde las preguntas.

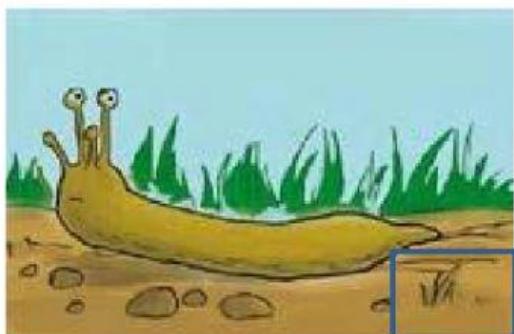


El caracol

Caracol, caracol, saca
tus cachitos al sol.
Cuéntame si es verdad
lo que dice don Pascual.
Cuenta que un millón,
un millón de años atrás,
eras tú, caracol,
un bichito sin hogar.
Pero, en una ocasión,
te agarró una insolación,
que ablandó el corazón
del buenazo padre Sol.
Y una casa te dio,
más con una condición:
de que la has de llevar
donde quiera que tú vas.
¿Es verdad, caracol,
lo que cuenta don Pascual?

Canción tradicional.
Anónimo.

- 1.** ¿Cómo era el caracol hace un millón de años atrás?
Selecciona la imagen que corresponde.



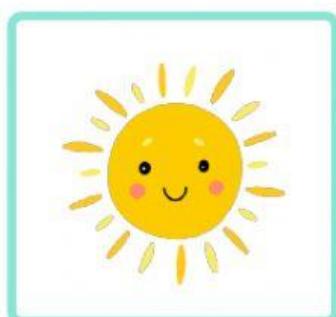
- 2.** En una ocasión, ¿qué le pasó al caracol?



Jugó con nieve



Se mojó



Se insoló

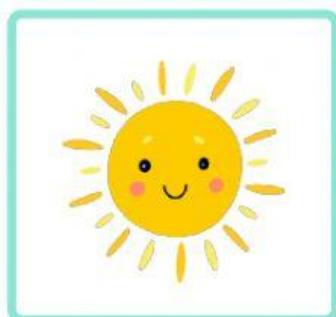
- 3.** El padre Sol le regaló una casa al caracol.
¿De qué lo quería proteger?



Del frío



De la lluvia



De los
rayos sol

2. RECONOCIMIENTO DEL ALFABETO:

Marca la letra con la que inicia cada dibujo.

1.

i	p	k	B
---	---	---	---



2.

d	s	j	k
---	---	---	---



3.

u	c	a	H
---	---	---	---



4.

a	m	o	i
---	---	---	---



3. PALABRAS DE USO FRECUENTE:

Marca la palabra correcta, según el dibujo.

1.

mamá	toma	mala
------	------	------



2.

dado	pato	loma
------	------	------



3.

lunes	pelo	lápiz
-------	------	-------



4. ASPECTO MORFOSINTÁCTICO:

Cuenta las palabras de cada oración y escribe en el recuadro la respuesta.

1. Me gusta la piña.

3. La niña juega con la pelota.

4. Mi mamá cocina galletas de chocolate.

5. RECONOCER SONIDO INICIAL:

Observa los dibujos, une cada uno con su sonido inicial.



E



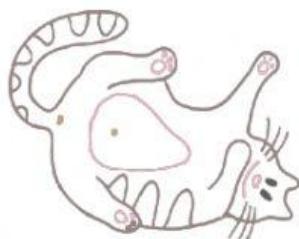
U



I

6. RECONOCER SONIDO FINAL:

Marca la vocal con la que termina cada palabra.



a o u



i e a

7. SEGMENTACIÓN SILÁBICA:

Separa el dibujo en sílabas y arrastra los círculos azules según la cantidad que tenga, sigue el ejemplo.



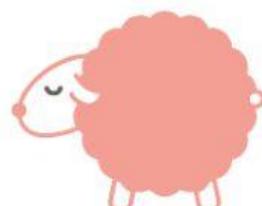
• • •



• • •

•

• •



8. CATEGORIZACIÓN:

Observa los dibujos y arrastra la X para marcar el objeto intruso en cada grupo, sigue el ejemplo.



X

X