



GUÍA DE APRESTO N° 7 – PRIMEROS BÁSICOS 2021

1. Escribe tu nombre y apellido con letra ligada:

(/1 punto c/u)

Escucha la siguiente fábula y responde las preguntas:

(/8 puntos)

El sapo dentado

Hace mucho tiempo hubo un mago que inventó un hechizo capaz de dar a quien lo recibiera una dentadura perfecta.

Como no sabía qué hacer con él, decidió utilizarlo con uno de sus sapos. El sapo se transformó en un sonriente y alegre animal, que además de poder comer de todo, también comenzó a hablar.

—Estoy feliz, prefiero mil veces los dulces que seguir comiendo sucias moscas.

Viendo el poco cuidado del sapo al elegir sus comidas, el mago no dejaba de repetirle:

—Cuida tus dientes, sapo. Lávalos y no dejes que se enfermen ni tengan caries. Y, sobre todo, come verduras y no tantos dulces.

Pero el sapo no hacía caso: pensaba que su dentadura era demasiado resistente como para tener que lavarla y le gustaban tanto los dulces que no intentaba dejarlos.

Así, un día descubrió que tenía todos los dientes con caries. Intentó cuidarlos, pero ya era tarde y cuando el último de sus dientes cayó, perdió también el don de hablar.

¡Pobre sapo triste! Si aún pudiera hablar, le habría dicho al mago que si volviera a tener dientes los cuidaría todos los días, porque no había nada más asqueroso que volver a comer bichos... ¡puaj!

Pedro Pablo Sacristán, español
(Adaptación)

2.- ¿Qué le regaló el mago al sapo? Marca con una X.

a) Lentes.

b) Dientes.

c) Dulces.

3.- ¿Cuál era la comida favorita del sapo? Marca con una X.

- a) Dulces.
- b) Moscas.
- c) Verduras.

4.- Numera del 1 al 3 los hechos de la historia.



5.- ¿Qué debió hacer el sapo para cuidar sus dientes? Marca con una X.

- a) Dormir.
- b) Comer.
- c) Lavarlos.

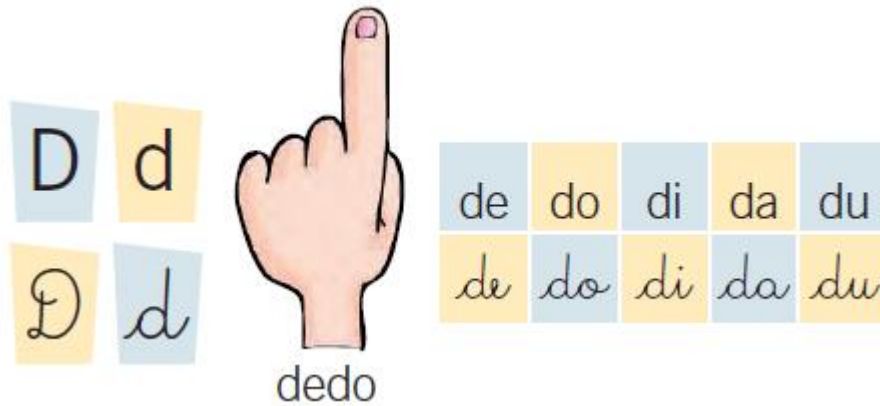
6.- ¿Qué nos enseña esta fábula?

- a) Es mejor comer dulces que moscas.
- b) Debemos lavarnos los dientes.
- c) Los sapos no pueden tener dientes.

7.- ¿De qué trataba principalmente esta fábula?

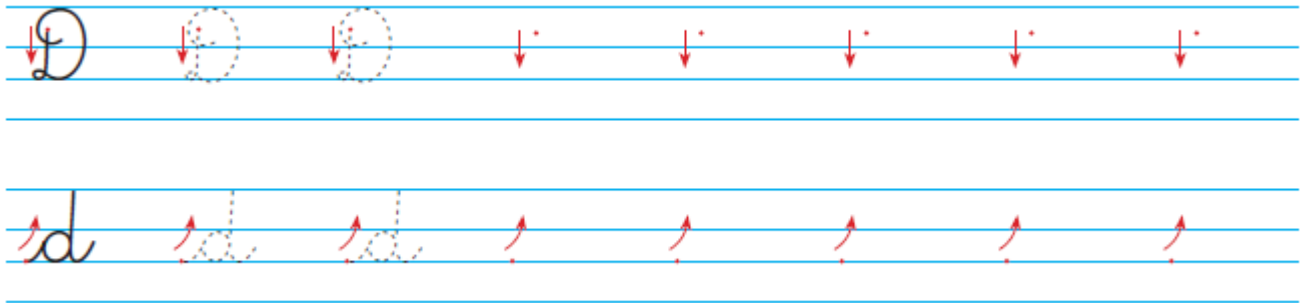
- a) De un mago que inventaba hechizos.
- b) De un sapo que no le gustaban las moscas.
- c) De un sapo que no cuidó sus dientes.

8.- Lee la siguiente letra **D**.



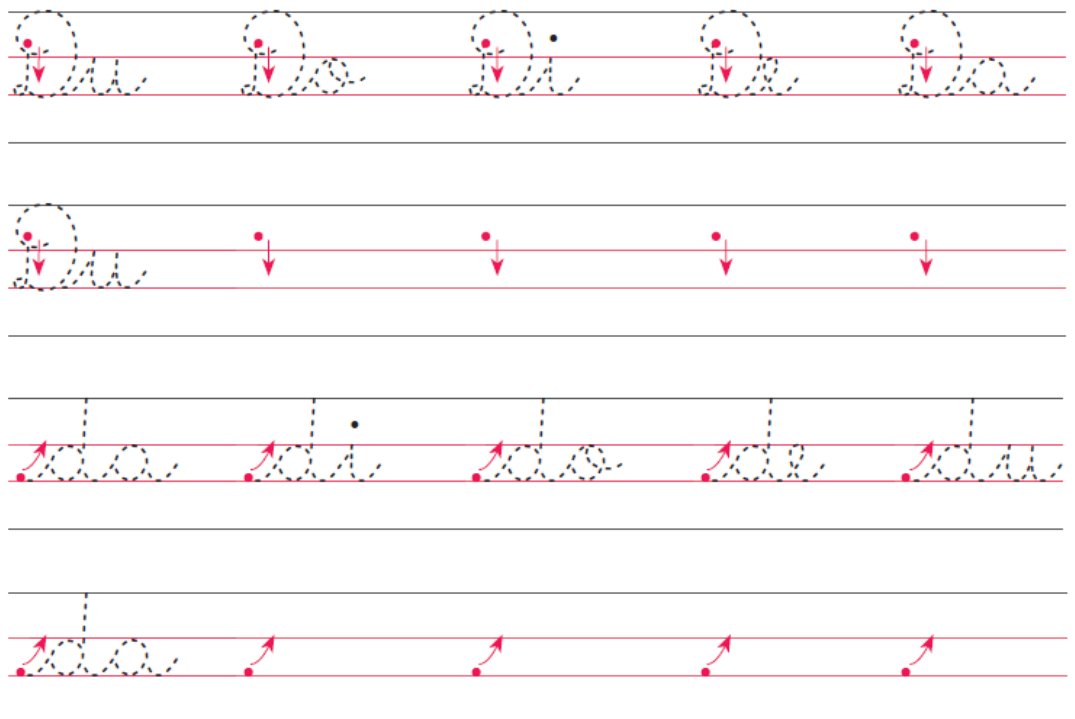
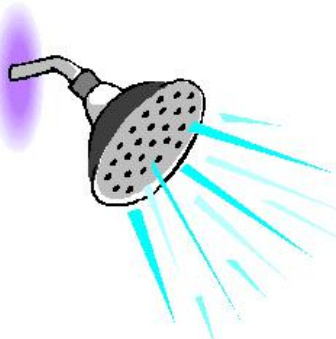
9.- Remarca y escribe.

(/2 puntos)



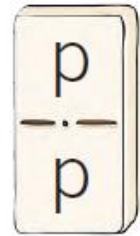
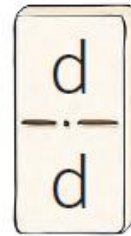
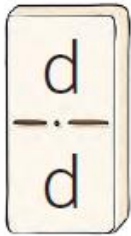
10.- Remarca y escribe.

(/4 puntos)



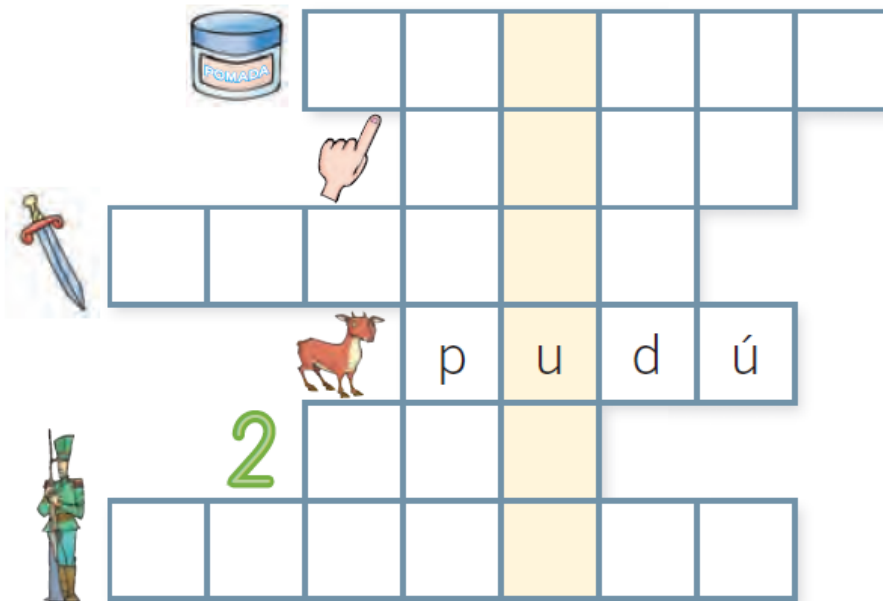
11.- Pinta las piezas de dominó que tengan la letra **d**.

(/1,5 puntos)



12.- Resuelve el crucigrama y encuentra la palabra escondida.

(/5 puntos)



13.- Lee y escribe.

(/4 puntos)

Es un lindo día.

↪



El sol sale de día.

↪

14.- Une las palabras que comiencen con la misma sílaba.

(/2,5 puntos)

dedo

dama

dinero

duda

dolor

dibujo

doce

duna

delantal

damasco

15.- Lee y une cada dibujo con su nombre.

(/2 puntos)



soldado

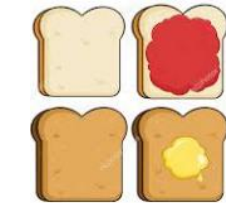
dados

medusa

dalmata

pedales

tostadas



16.- Completa las siguientes series numéricas:

(/3 puntos)

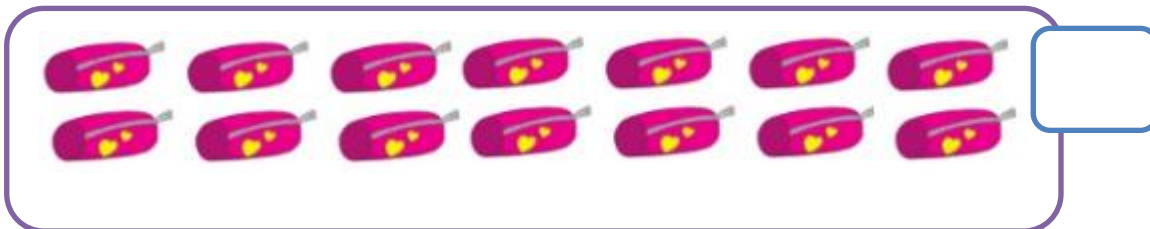
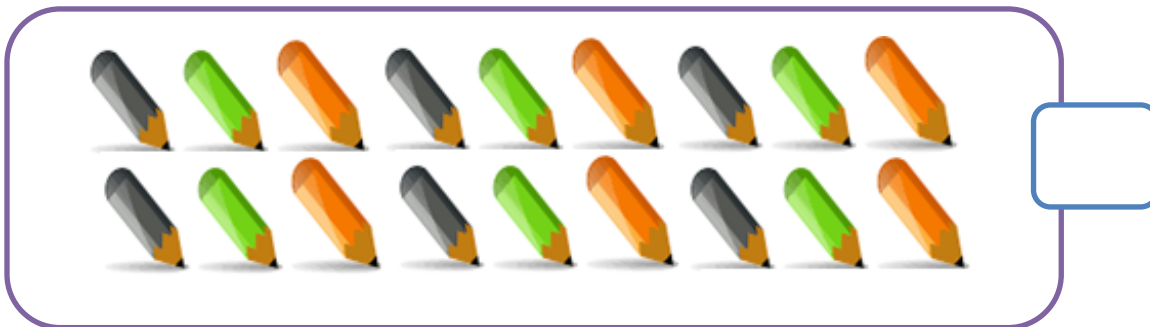
3		5		7		9		11
---	--	---	--	---	--	---	--	----

5		7		9		11		13
---	--	---	--	---	--	----	--	----

7		9		11		13		15
---	--	---	--	----	--	----	--	----

17.- Cuenta los objetos y escribe el número que corresponda.

(/3 puntos)



18.- Cuenta y escribe los números que faltan.

(/4 puntos)



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

19.- Une cada objeto con la figura geométrica con que se relaciona.

(/2 puntos)



20.- Escribe la operación que corresponda a cada operación:

(/4 puntos)

	$\square \square \square = \square$
--	-------------------------------------

	$\square \square \square = \square$
--	-------------------------------------

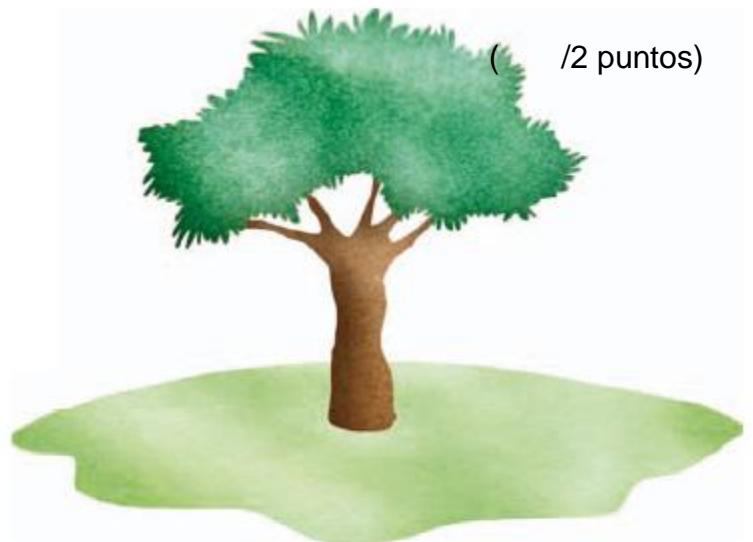
	$\square \square \square = \square$
--	-------------------------------------

	$\square \square \square = \square$
--	-------------------------------------

21.- Dibuja según se indica.

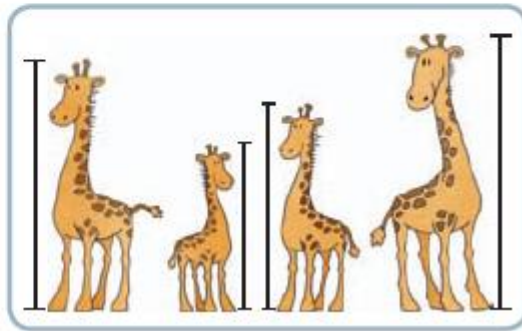
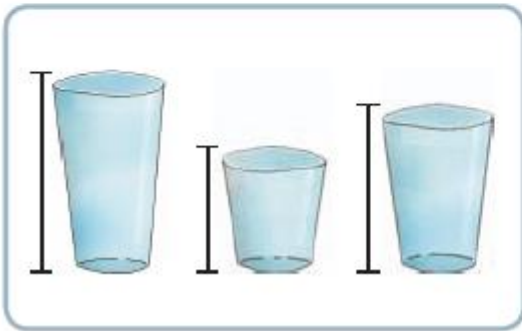
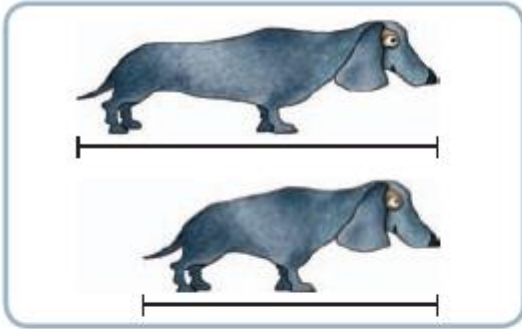
(/2 puntos)

- a. Una a un lado del .
- b. Una entre el y la .
- c. Un encima del .
- d. Un delante del .



22.- Encierra en cada caso el objeto o animal más largo.

(/4 puntos)



23.- Dibuja un objeto que se asemeje al cuerpo geométrico dado.

(/4 puntos)

a.



c.



b.

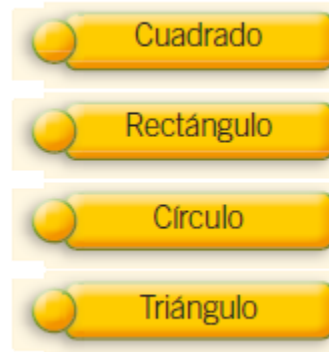
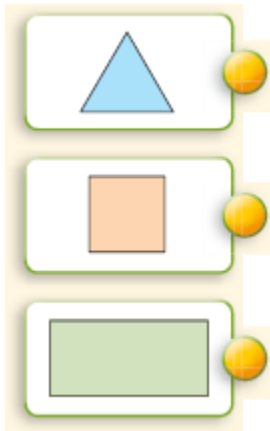


d.



24.- Une cada figura con su nombre.

(/4 puntos)




26.- Representa cada situación. Luego completa.

(/4 puntos)

Tenía 4 cartas y me regalaron 1 carta más.



¿Cuántas cartas tiene  ahora?

$$\square \quad \square \quad \square = \square$$

Estábamos en el casillero 3 y debemos avanzar 6 casilleros más.



¿A qué casillero llegarán   ?

$$\square \quad \square \quad \square = \square$$