



FONDEF
Fondo de Fomento al Desarrollo
Científico y Tecnológico



Universidad de Concepción

PROYECTO IT15i10036
**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA PARA LA EVALUACIÓN DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA Y ORIENTACIONES PARA SU INTERVENCIÓN**

CURSO/S: 1º y 2º

Material Didáctico Unidad de Intervención pedagógica
La semillita dormilona
Anexo 6



LECTUM®

PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA



12 **13** **14** **15** **17** **18** **23**

11 **10** **9** **7** **6** **5** **4** **25** **24** **23** **21** **20** **19**

3 **2** **1** **26** **27** **28** **30** **31**

PARTIDA **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13** **14** **15** **16** **17** **18** **19** **20** **21** **22** **23** **24** **25** **26** **27** **28** **29** **30** **31** **META**

TIRE CENTER

CIRCUS

HOSPITAL

SCHOOL

GAS STATION

SCHOOL

MARKET

MUSEUM

¿Qué me resultó más fácil, difícil o novedoso?

¿Qué aprendí en esta cápsula?

¿Para qué me ha servido?

Revisa las metas de la cápsula, ¿cuáles lograste?

PROPUESTA DE CIERRE PARA LAS CÁPSULAS: JUEGO LA CARRETERA DEL SABER

Se sugiere jugar a La carretera del saber al término de cada una de las cápsulas, a modo de cierre y metacognición.

REGLAS DEL JUEGO:

Pueden jugar 2 o más jugadores

Se inicia en la partida. Se avanza saltando la cantidad de cuadros que el dado indique. Si el jugador cae en una de las casillas con preguntas, debe contestarlas. Si cae en una carita feliz, lanza de nuevo el dado. Si cae en una carita triste, pierde vuelta. Gana el jugador que llega primero a la meta.