

(el niño escribe su nombre y apellido)

Nombre y Apellido: _____

Kínder: _____

1.-

Ámbito: Comunicación Integral

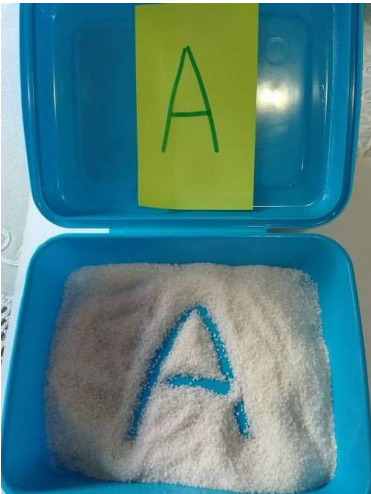
Núcleo: Lenguaje Verbal

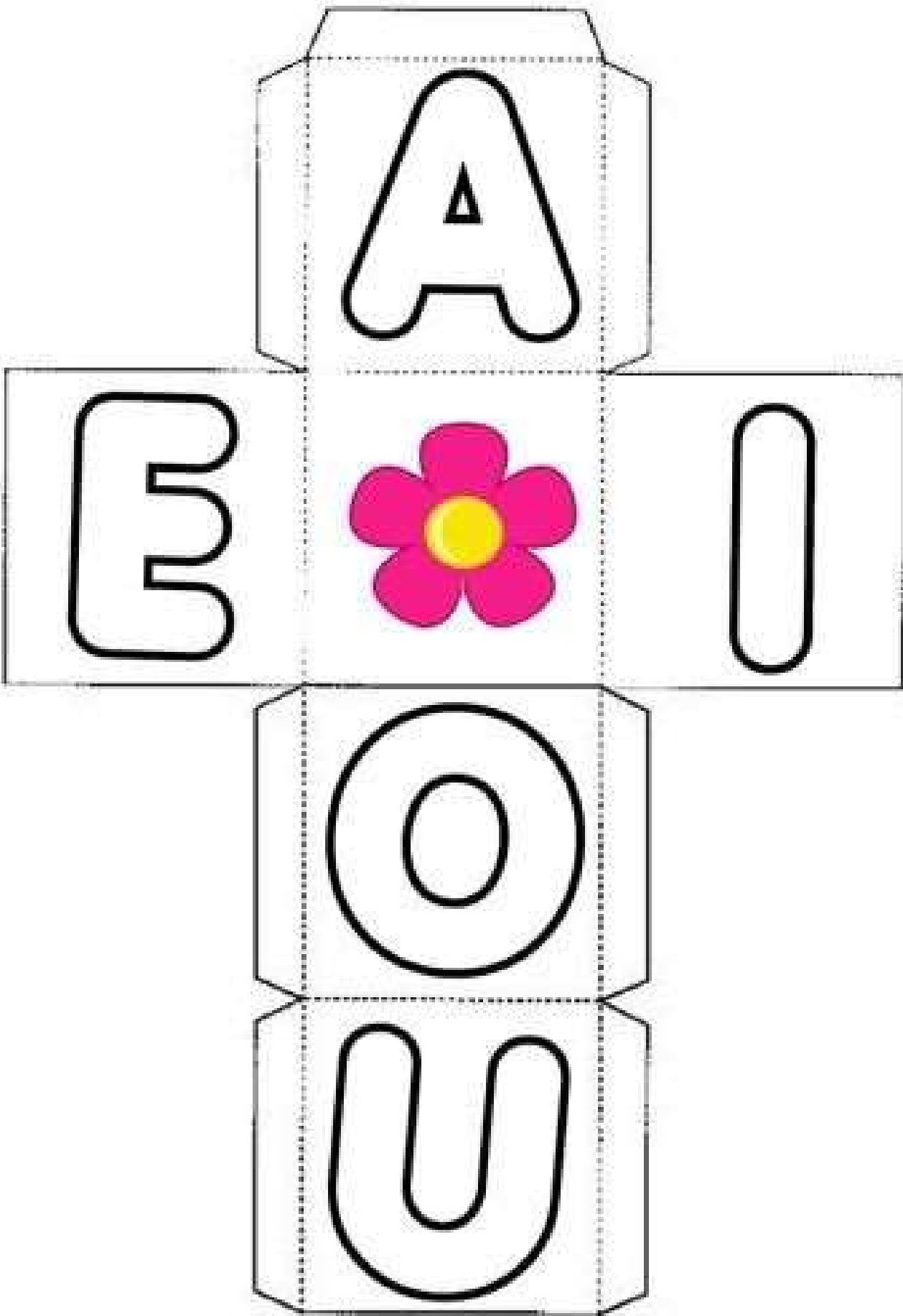
App esperado: Producir sus propios signos gráficos en situaciones lúdicas.

- 1. Obj: identificar vocales
- 2. Obj: producir gráficamente
- 3. Obj: identificar sonido inicial

Instrucciones: recorta el cubo de las vocales colorear , luego con la persona que asiste tus tareas arma el cubo y juega con él, cuando te salga una letra debes marcar en un plato con esmola o harina la vocal que te salió en el cubo, repite el juego varias veces hasta que logres graficar en el plato todas las vocales , para finalizar vas a dibujar 1 elemento que comiencen con cada vocal A, E, I, O, U

Ejemplo:





Dibujar un elemento por vocal

A	E	I
--------------	--------------	--------------

O	U
--------------	--------------