

PRIMERO LEE +

NIVEL

1





Fundación Crecer con Todos

© Fundación Educacional Crecer con Todos 2015, 2019.

Registro N° 258.981

Impreso en Chile

Coordinación General:

Paula Cruzat

Francisca Labayru

Diagramación:

Daniel Cuitiño

Patricio Roco

Ilustraciones:

Carolina Celis

NIVEL

1

PRIMERO LEE +

Material de refuerzo

Nombre: _____

Establecimiento educacional: _____

Teléfono: _____

En caso de extravío llamar al teléfono: _____

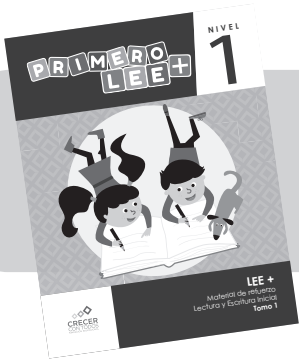


© FUNDACIÓN EDUCACIONAL CRECER CON TODOS. 2018. Registro N°258.981. Todos los derechos reservados.

"La presente obra se encuentra protegida por la ley 17.336 de Propiedad Intelectual, incluyendo sus textos, imágenes, gráficos, y cualquier otro elemento contenido en este libro. Fundación Educacional Crecer con Todos se reserva todos los derechos en calidad de titular de la obra, lo que se encuentra acreditado mediante el Registro N°259.981 del Departamento de Derechos Intelectuales de Chile. El uso no autorizado de esta obra, incluyendo – pero no limitado a- su reproducción, adaptación, comunicación pública, distribución o venta se encuentra sancionado en la ley con penas de reclusión o multas de hasta 1.000 unidades tributarias mensuales. La Fundación Educacional Crecer con Todos hace reserva de toda otra acción o derecho que pueda impetrar contra los responsables."

Edición 2020.

¿Qué es LEE+?



LEE + es una batería de actividades complementarias al Programa Primero LEE para ejercitar las habilidades o destrezas relacionadas con la adquisición de la lectura y escritura.

¿A quién está dirigido?

El refuerzo está dirigido a estudiantes que presentan necesidades específicas en el dominio de la lectura, por ejemplo:

Estudiantes que presentan necesidades específicas en el dominio de la lectura y escritura inicial.

También puede ser utilizado en 1° básico como material complementario para potenciar a aquellos estudiantes que requieren mayor estímulo.

¿Cómo se implementa?

LEE+ busca ser un material que pueda implementarse de manera flexible acorde al contexto y a las necesidades detectadas en cada escuela.

Algunas sugerencias son:

Seleccionar material para nivelar necesidades específicas a nivel individual o grupal. Estas necesidades pueden ser detectadas a partir del monitoreo en clases o según los resultados de las evaluaciones.

Entregar a equipo PIE el material para que pueda ser utilizado dentro de las adecuaciones para los estudiantes con necesidades educativas especiales.

Seleccionar material para que los estudiantes que demuestran un alto desempeño puedan tener mayores posibilidades de ejercitación para potenciar sus habilidades. Las actividades pueden servir, por ejemplo, para los que terminan antes las actividades planificadas.

Entregar como material adicional a los apoyos externos que puedan estar trabajando con los estudiantes.

Se recomienda asegurar la detección oportuna de necesidades ligadas a la adquisición de cada letra, especialmente en 1° Básico. Esto permitirá abordar la necesidad rápidamente y evitar que las dificultades se acumulen, retrasando el aprendizaje del estudiante.

¿Quién implementa LEE+?

Se recomienda que este refuerzo sea coordinado e implementado por los profesores, coordinadores académicos o jefes de unidad técnico pedagógicos y por equipo PIE.

¿Cuándo se implementa LEE+?

Se recomienda implementar LEE+ en 1° básico desde comienzos de año, idealmente desde que se trabajan las vocales. Al detectar necesidades, seleccionar el material de apoyo e implementar dentro de la clase o en espacios complementarios a esta si se requiere mayor dedicación y tiempo individualizado.

¿Cómo se organiza el material LEE+?

El material se organiza por letra y se subdivide por habilidades paulatinas que deben ser abordadas secuencialmente.

El orden en que se abordan las letras coincide con el trabajado en el Programa Primero LEE de 1° básico. Si bien se ordena el material por letra, este tiene un carácter acumulativo. Es decir, cada letra, integra la ejercitación de las previas. Por ende, de debe detectar en qué letras y habilidades se concentran las necesidades, y fotocopiar el material pertinente.

Tomo 1:

Vocales - L - M - S - P - D - N - T - F - C (ca, co, cu) - C (ce, ci) - R - G (ga, ge)

Tomo 2:

G (gue, gui, ge, gi) - B - J - V - H - Ll - Z - Ch- Ñ - Y - K - W - X

¿Qué ámbitos de aprendizaje aborda?

1 Conciencia fonológica

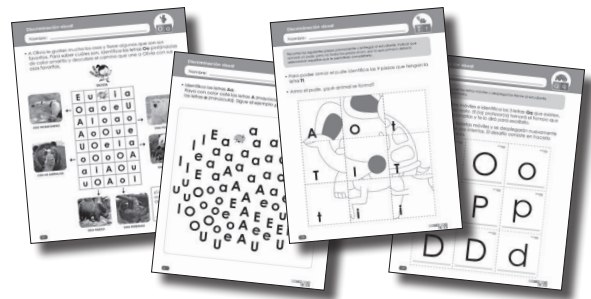
LEE + Incluye actividades para ejercitar el reconocimiento del sonido de cada letra. Se enfatiza el reconocimiento del sonido inicial e intermedio.

Para que los estudiantes aprender a leer y escribir es necesario que puedan reconocer, previamente, los sonidos que componen cada palabra.



2 Discriminación visual de la letra

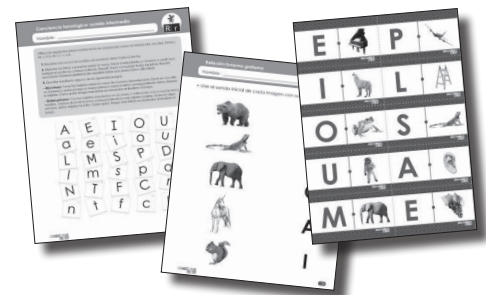
Actividades que tienen como objetivo que los estudiantes reconozcan el grafema de cada letra y lo distingan de los demás.



3 Asociación fonema – grafema

Actividades variadas cuyo objetivo es que los estudiantes asocien los distintos sonidos al grafema de la correspondiente letra.

El material incluye actividades en que deben asociar sonidos con las letras correspondientes y viceversa. Para ello, hay dominós, juegos a partir de las letras móviles y formación de palabras a partir de éstas.

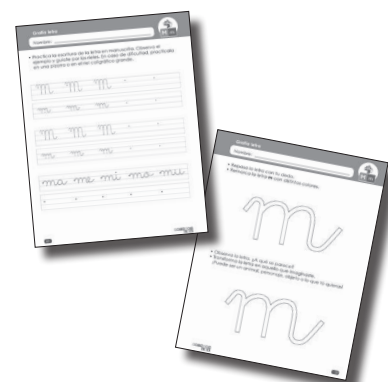


4 Grafía de la letra

Actividades cuyo objetivo es que los estudiantes puedan ejercitar la grafía de la letra en su versión manuscrita, tanto en mayúscula como minúscula.

Para ello, se incluye la ejercitación vía exploración en que los niños y las niñas se familiarizan con cada letra utilizando diversos materiales, la asociación de la grafía de la letra con alguna imagen para facilitar recordarla, y la ejercitación de la caligrafía.

Es importante señalar, que en caso que los estudiantes tengan problemas de motricidad, se debe reemplazar estas actividades por variedad de soportes como pizarras individuales entregadas por el Programa Primero LEE o utilizar formato ampliado del riel caligráfico (anexo 2).



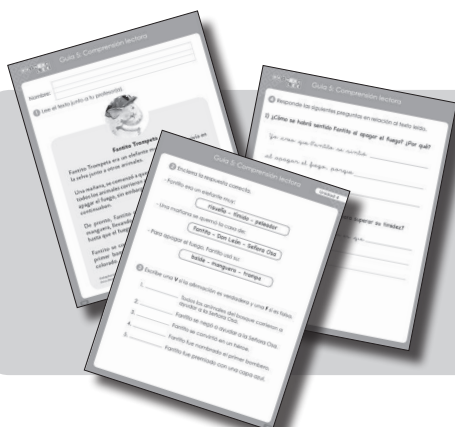
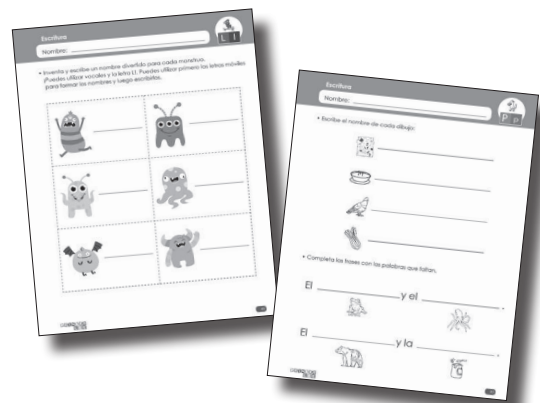
5 Lectura

Actividades cuyo objetivo es permitir la ejercitación de la lectura comprensiva. Para ello, las lecturas van aumentando progresivamente en extensión y dificultad, progresando desde la lectura a nivel palabra hacia la de textos.



6 Escritura

Actividades en que los estudiantes deben escribir palabras, frases u oraciones a partir de diferentes estímulos.



Comprensiones orales:

LEE+ incluye, además, un set de comprensiones orales. En ellas, los estudiantes extraen información explícita e implícita a partir de textos escuchados. Además, responden preguntas argumentativas para formular opiniones fundamentadas con información del texto.

PRIMERO LEE +



Hoja de registro LEE+ por estudiante

Nombre:		Curso:	
----------------	--	---------------	--

Antecedentes:

FECHA	LETRA	AMBITOS TRABAJADOS	OBSERVACIONES

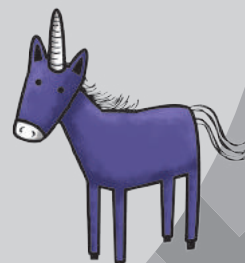
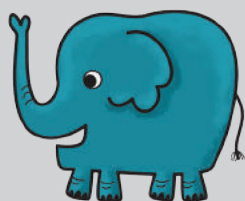
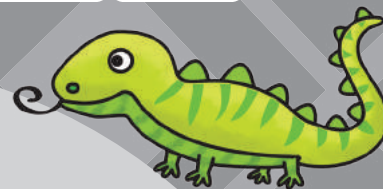
Hoja de registro de monitoreo del aprendizaje

	vocales	L	M	nexo Y	S	P	D	N	T	F	C		Q	R			G
											cc	ce		fuerte	suave	r	
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																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	

Hoja de registro de monitoreo del aprendizaje

G	B	J	V	H	LI	Z	Ch	Ñ	Y	K	W	X	
gi, ge gue gui													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
													32
													33
													34
													35
													36
													37
													38
													39
													40
													41
													42
													43
													44
													45

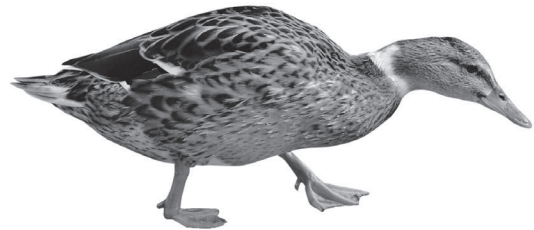
PRIMERO LEE +

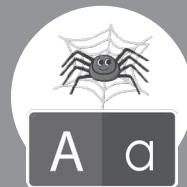




Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **A**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **A**.





Nombre: _____

- Identifica las letras **A - a**.

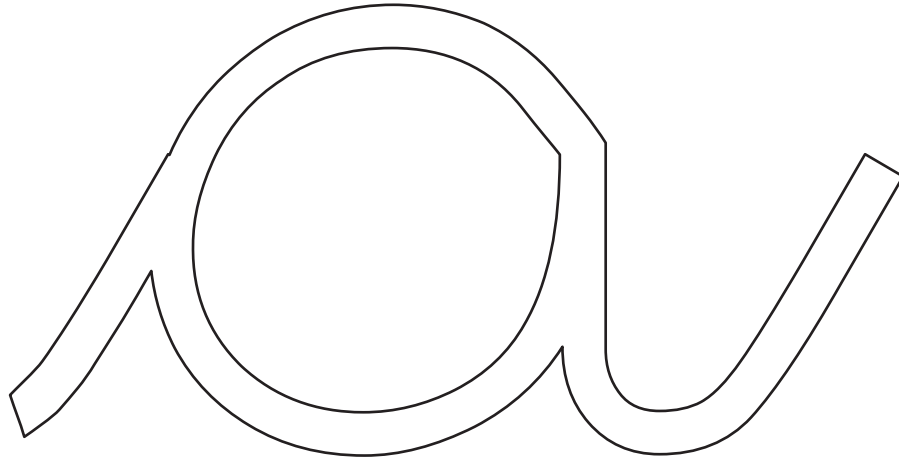
Raya con color café las letras **A** (mayúscula) y con color verde las letras **a** (minúscula). Sigue el ejemplo ¿Qué figura aparece?

A large rectangular area containing a collection of scattered letters. The letters include uppercase 'A', lowercase 'a', 'E', 'U', 'I', 'O', 'e', and 'u'. One lowercase 'a' is crossed out with a grey scribble. The letters are scattered throughout the area, some overlapping.

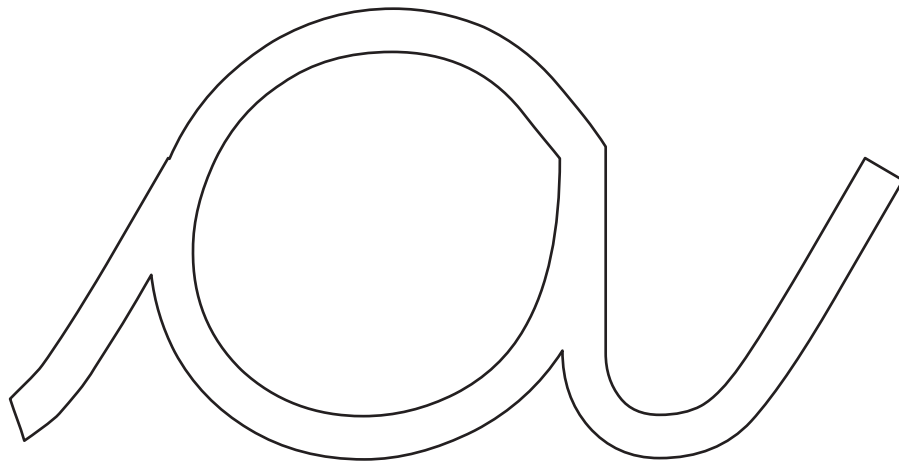


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **a** con distintos colores.



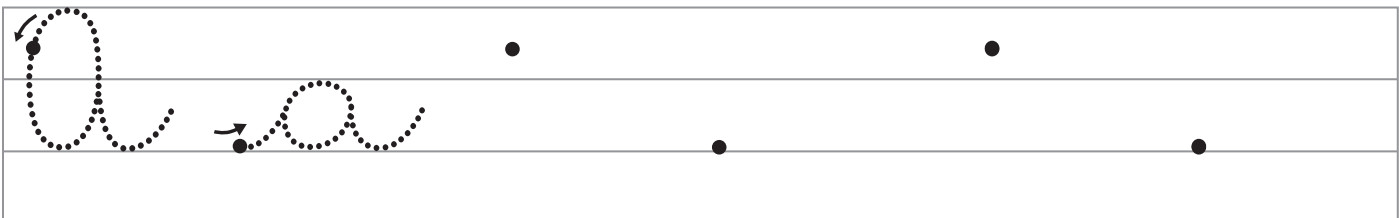
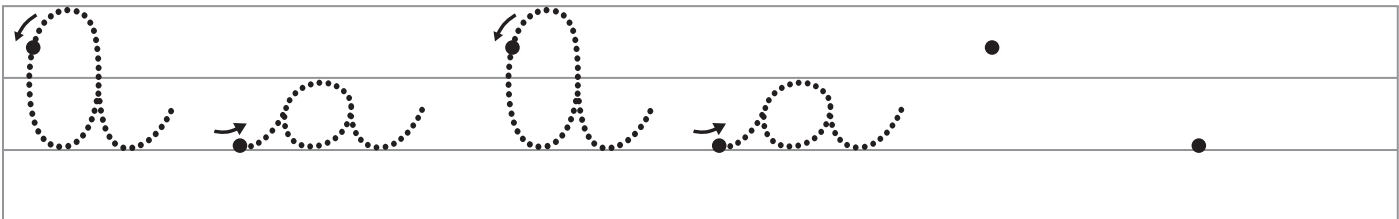
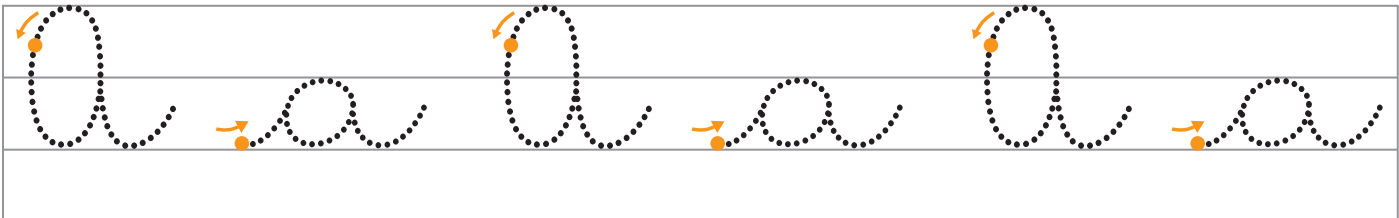
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

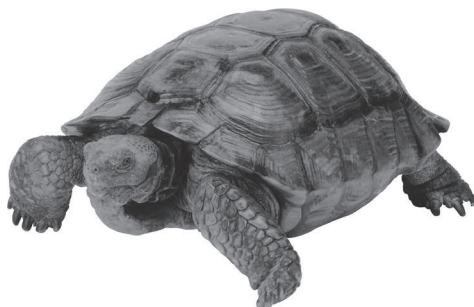
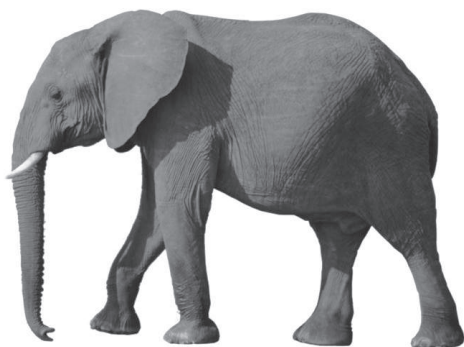
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.

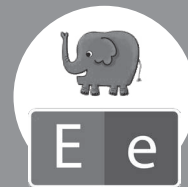




Nombre: _____

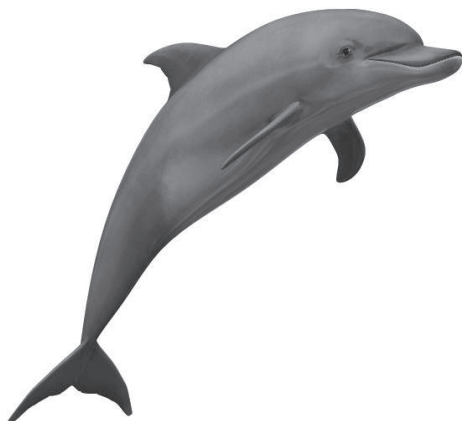
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **E**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **E**.





Nombre: _____

- Identifica los invertebrados que comienzan con la letra **E - e**. Enciérralos con un círculo rojo.
- Identifica a los invertebrados que contienen la letra **E - e**. Enciérralos con un círculo verde.
- ¿Cuál invertebrado te gusta más? ¿Por qué?

INVERTEBRADOS



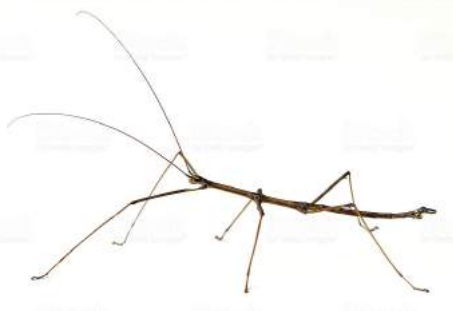
Abeja



Mariposa



Escarabajo



Palote



Hormiga



Libélula



Gusano



Escorpión

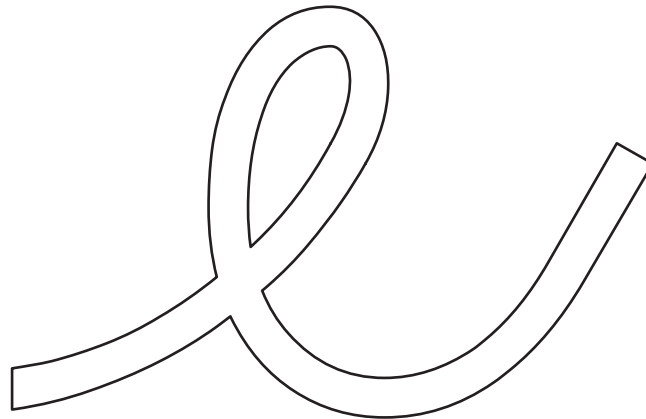


Saltamontes

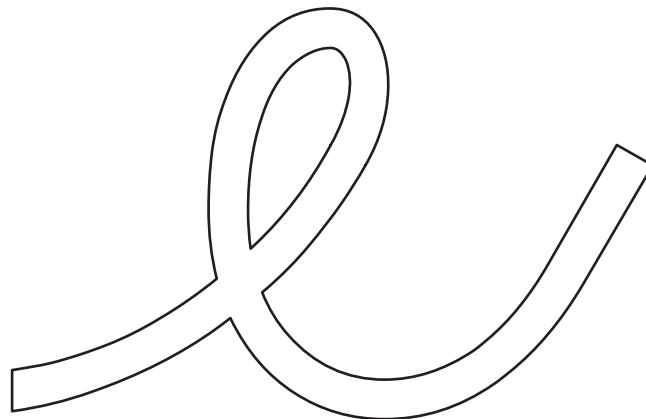


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **e** con distintos colores.



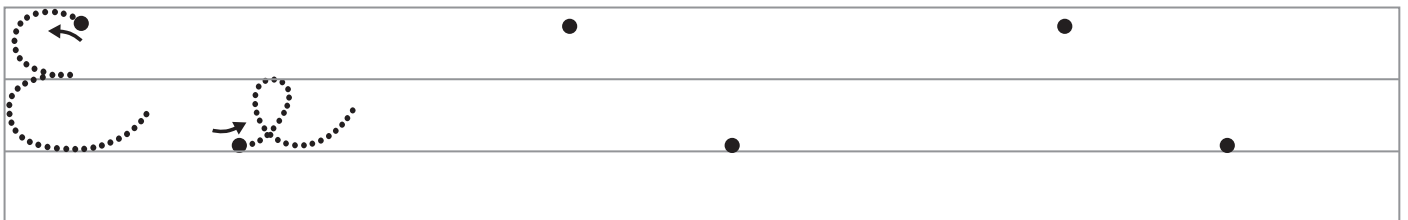
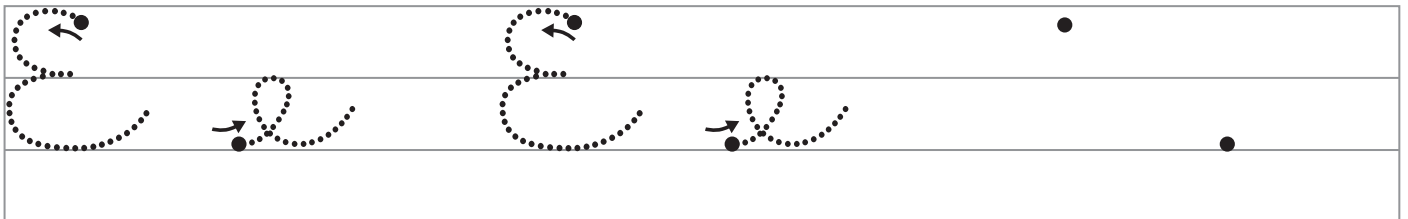
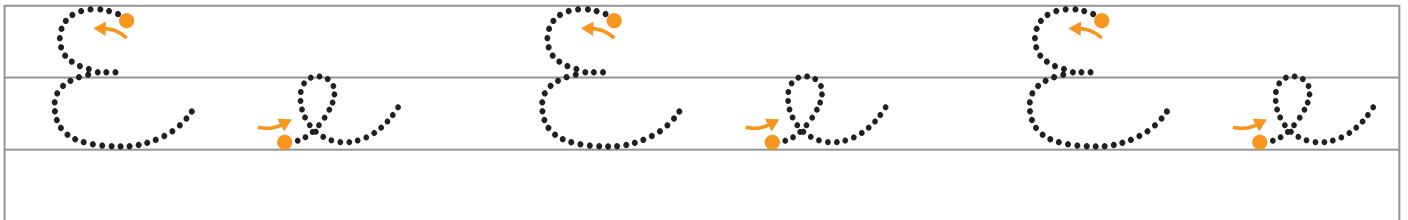
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!

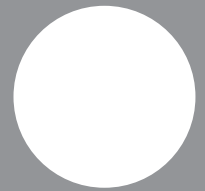




Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.



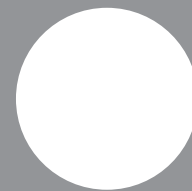


Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **I**.



Nombre: _____



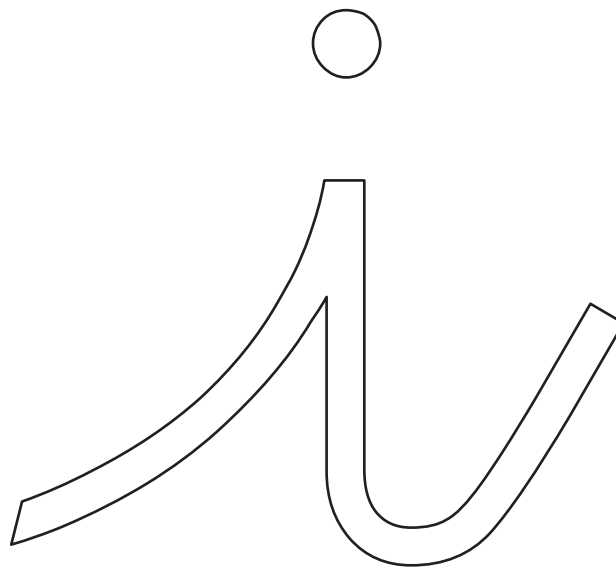
- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **l**.



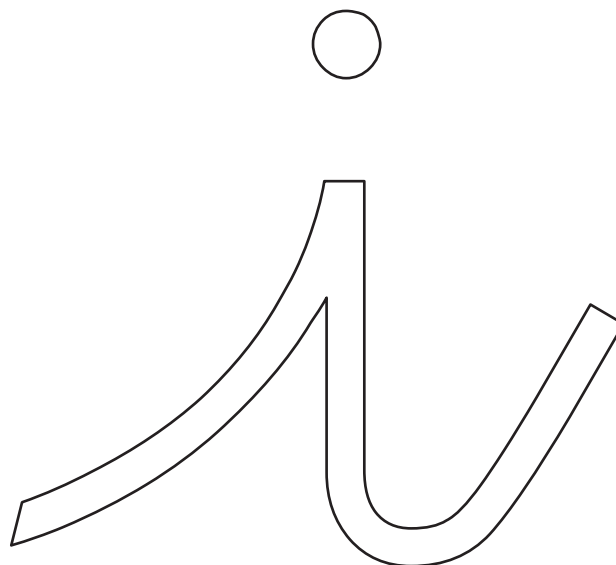


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **i** con distintos colores.



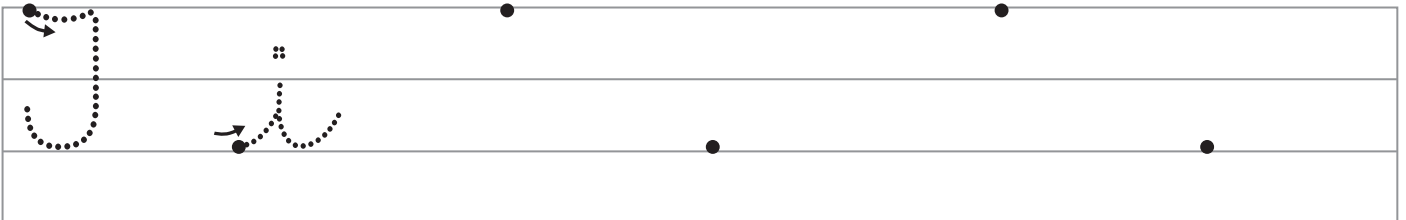
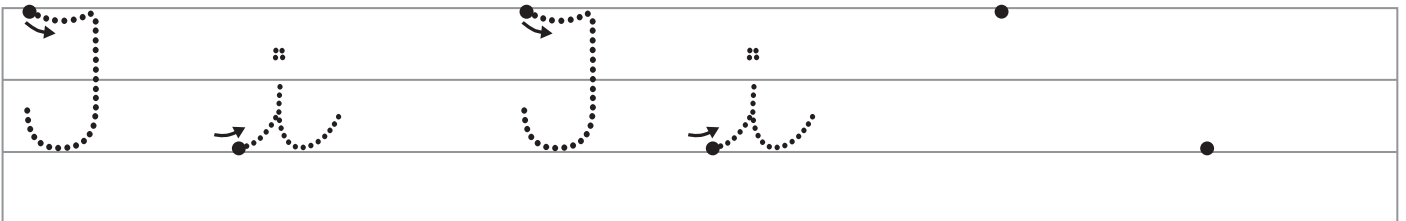
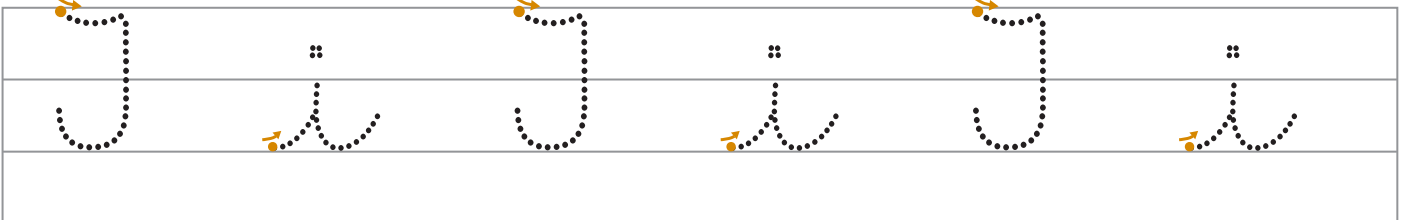
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!

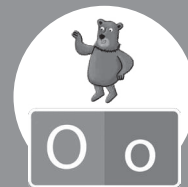




Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.

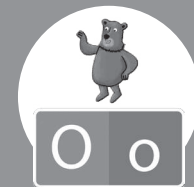




Nombre: _____

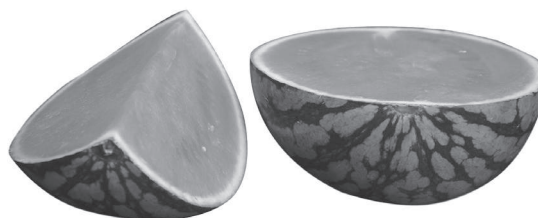
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **O**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **O**.





Nombre: _____

- A Olivia le gustan mucho los osos y tiene algunos que son sus favoritos. Para saber cuáles son, identifica las letras **O - o** pintándolas de color amarillo y descubre el camino que une a Olivia con sus osos favoritos.



OLIVIA



OSO HORMIGUERO



OSO DE ANTEOJOS

E	u	O	i	a
O	a	o	e	U
A	l	o	a	o
A	o	O	u	e
U	O	e	l	a
o	O	o	O	A
a	i	A	O	u
u	O	A	o	l



OSO POLAR



OSO PANDA



OSO PARDO



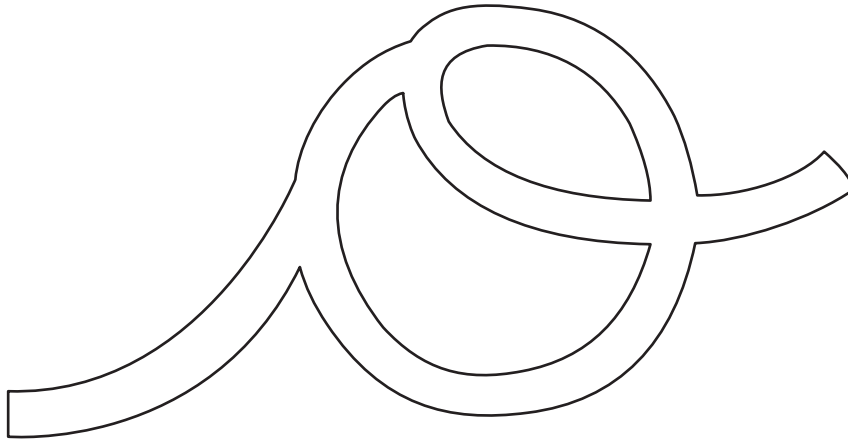
OSO PEREZOSO

¿Cuántos son los osos favoritos de Olivia?

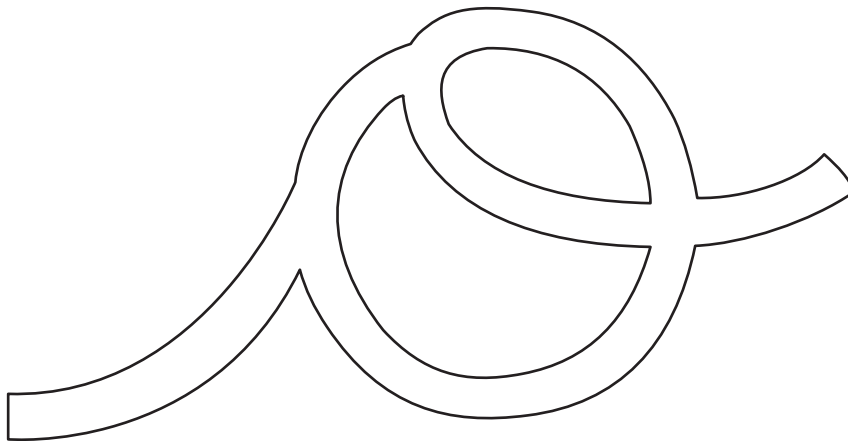


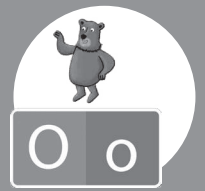
Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **o** con distintos colores.



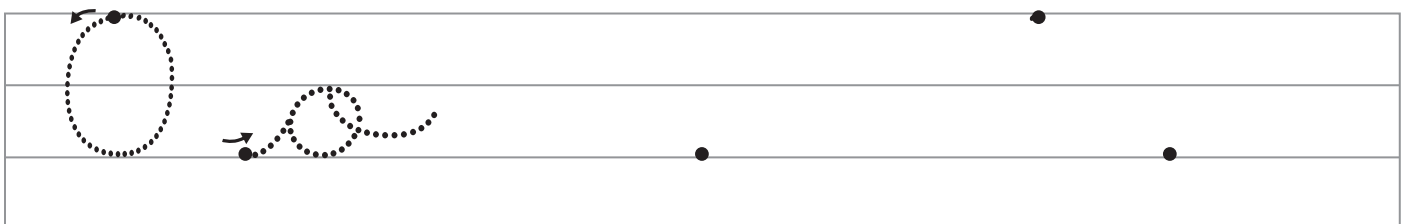
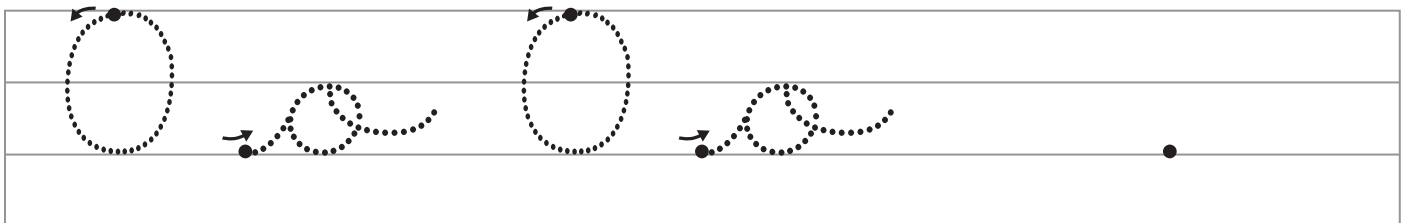
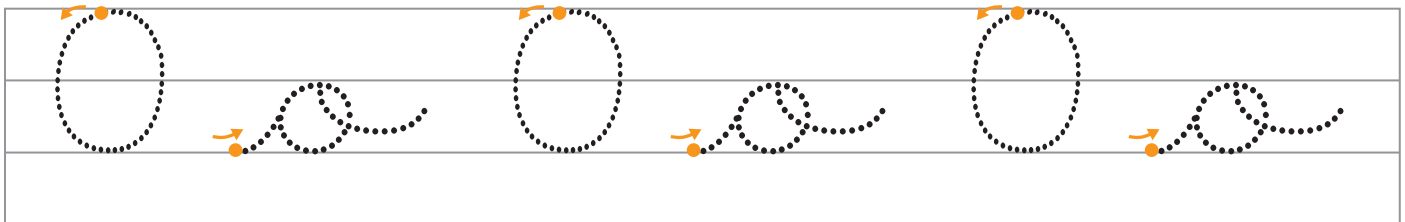
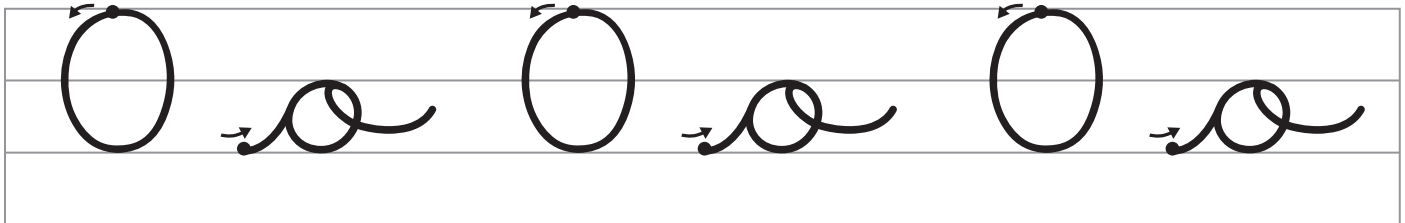
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

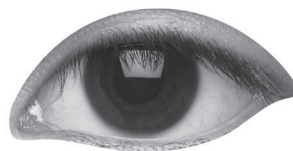
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **U**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **U**.





Nombre: _____

Disponer de las siguientes letras móviles (3 de cada vocal, v e y) o cortar las tarjetas de esta guía y desplegarlas frente al estudiante.

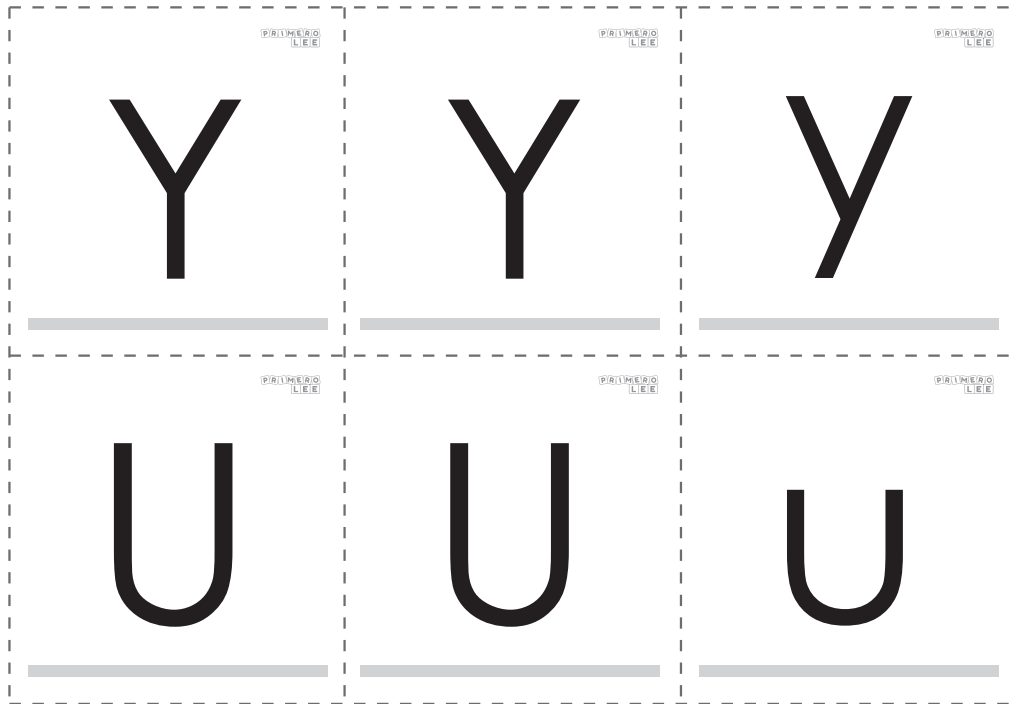
Pedir que identifique las letras "u", separándolas del resto.

Contar con un cronómetro cuánto demora y anotar el tiempo en reloj "intento n° 1".

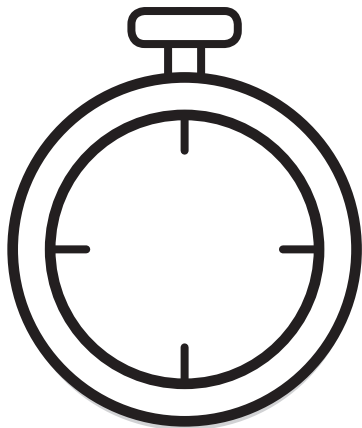
Repetir, 3 veces desafiando al estudiante a intentar disminuir su tiempo. ¡Recuerde mezclar las tarjetas en cada intento!

En caso de contar con más tiempo repetir actividad reemplazando la letra a identificar por otra de las vocales.

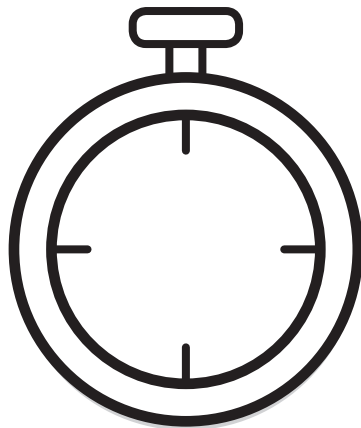
<small>PRIMERO LEE</small> A _____	<small>PRIMERO LEE</small> A _____	<small>PRIMERO LEE</small> a _____
<small>PRIMERO LEE</small> E _____	<small>PRIMERO LEE</small> E _____	<small>PRIMERO LEE</small> e _____
<small>PRIMERO LEE</small> I _____	<small>PRIMERO LEE</small> I _____	<small>PRIMERO LEE</small> i _____
<small>PRIMERO LEE</small> V _____	<small>PRIMERO LEE</small> V _____	<small>PRIMERO LEE</small> V _____



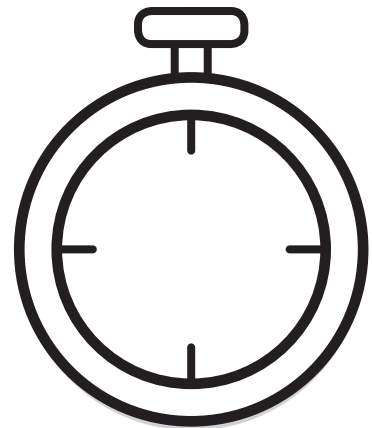
¿Cuánto demoraste en reconocer y seleccionar las letras **Uu**?
Anota aquí tu tiempo para cada uno de los intentos



Intento N°1



Intento N°2

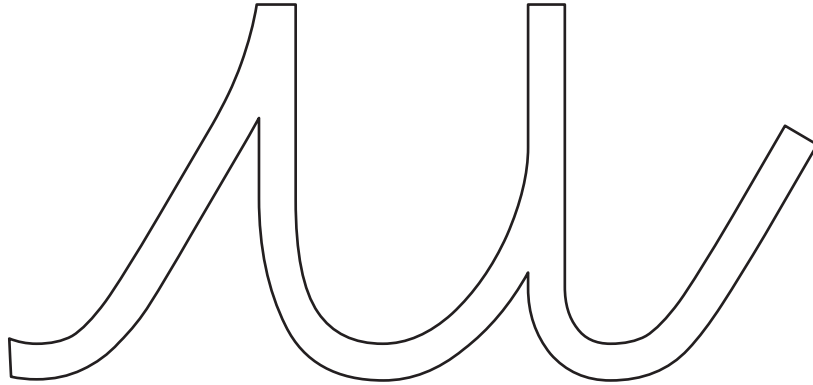


Intento N°3

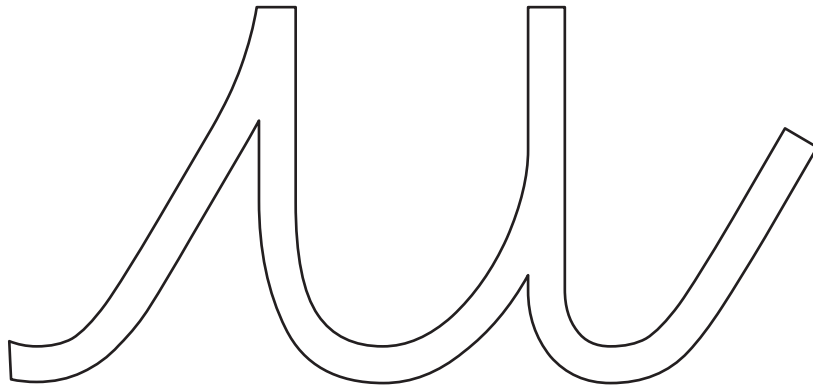


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **u** con distintos colores.



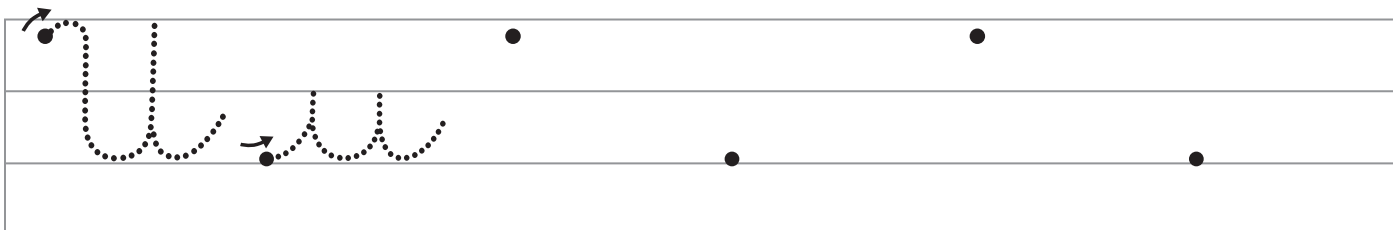
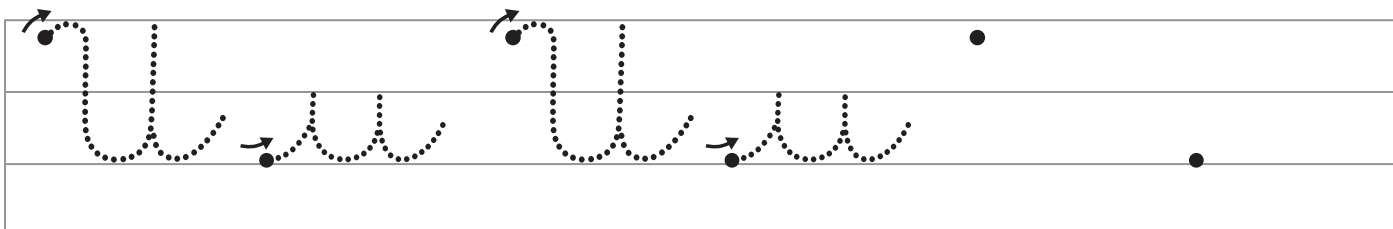
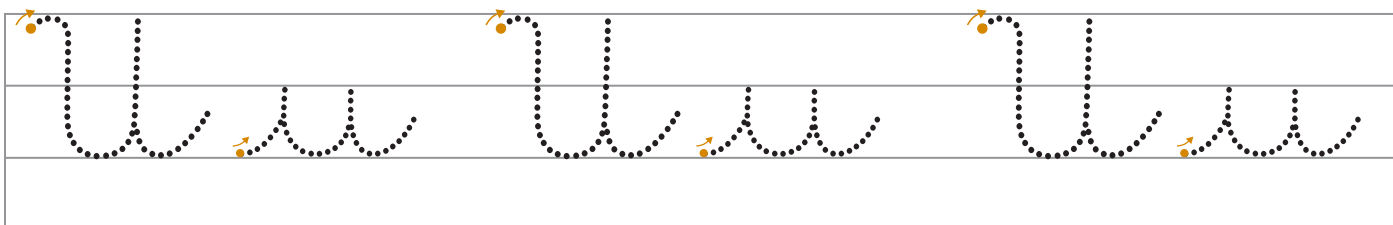
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!






Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.



Nombre: _____

- Dibuja a tu familia dentro del marco y con la ayuda de tu profesor(a) escribe los nombres de cada uno de sus integrantes.



¿Cuántas letras
A - a hay en los
nombres de tu
familia?

¿Cuántas letras
E - e hay en los
nombres de tu
familia?

¿Cuántas letras
I - i hay en los
nombres de tu
familia?

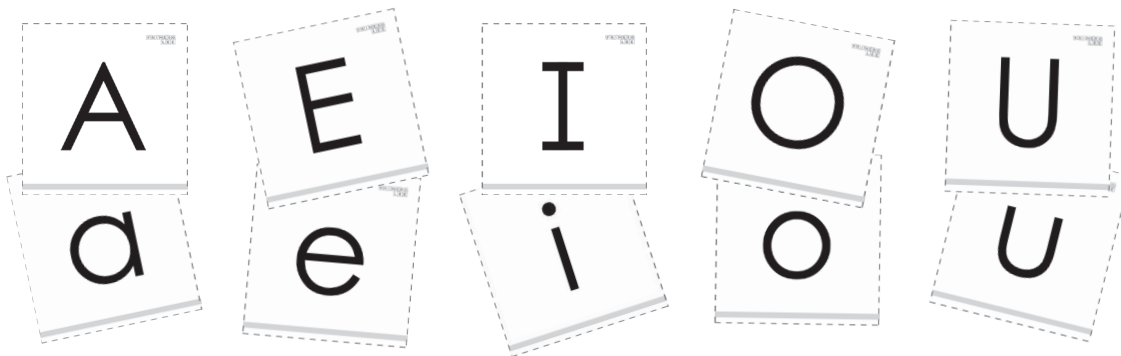
¿Cuántas letras
O - o hay en
los nombres de
tu familia?

¿Cuántas letras
U - u hay en los
nombres de tu
familia?

Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: A, E, I, O y U.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.






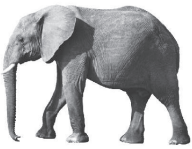






Asociación fonema grafema











A a E e

I i O o U u

Nombre: _____

- Recorta las fichas y juega al dominó uniendo cada imagen con la letra de su sonido inicial.

A		E	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
U		A	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
O		U	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
I		O	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
E		I	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	

I		O	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
E		I	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
A		E	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
U		A	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
O		U	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	

Nombre: _____

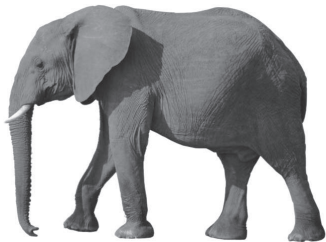
- Une el sonido inicial de cada imagen con su letra correspondiente.



E



U



O



A



I

Nombre: _____

- Lee lo que dice cada uno de los siguientes personajes:



AUUU



ai



ei



UUU



oooo








EEEE

Nombre: _____

Contar con 3 letras móviles de cada vocal.

- Para cada uno de los personajes escoge, sin mirar, 2 tarjetas móviles, voltéalas, únelas y léelas como tú crees las dirían los personajes.

Nombre: _____

- Inventa lo que dice cada personaje.
¡Utiliza solo vocales!





Nombre: _____

- Escribe las vocales o combinaciones de estas que te dictará tu profesor(a)
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

5 _____

2 _____

6 _____

3 _____

7 _____

4 _____

8 _____

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



L I



Nombre: _____

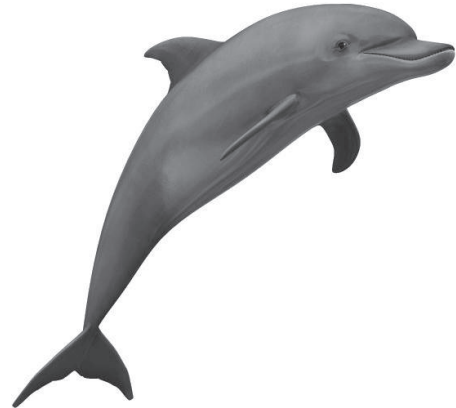
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **L**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **L**.





Nombre: _____

- Identifica las letras L - l.
Raya con color gris la letra L - l. Sigue el ejemplo.
¿Qué figura aparece?

A collection of various letters (O, U, A, a, i, l, L, E, e) scattered across the page. One uppercase letter 'L' is crossed out with a grey scribble, serving as an example for the task.



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales y letra L.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

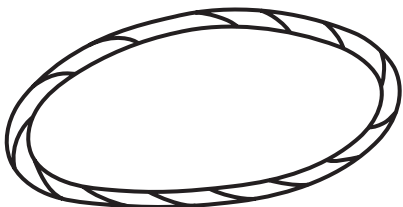
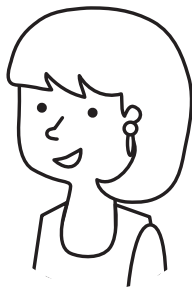




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (6), O (2), U (2), L (6).

- Observar cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra, colocándolas junto al dibujo.


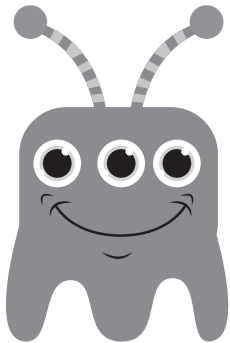
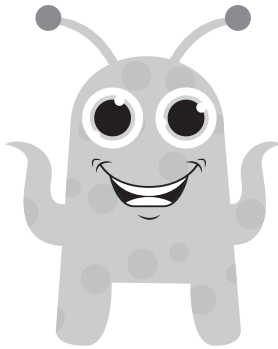
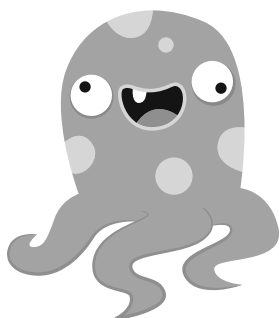
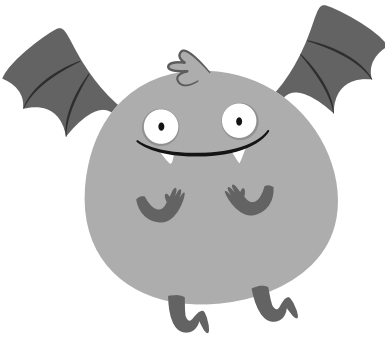





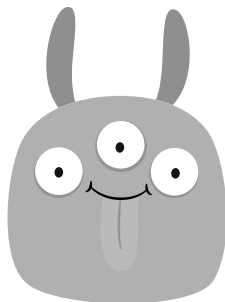
Nombre: _____

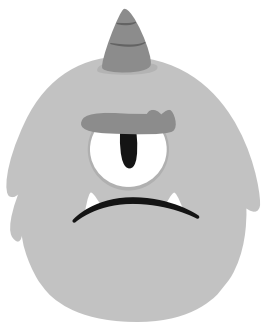
Cortar previamente las tarjetas con monstruos y las letras. Desplegarlas frente al estudiante.

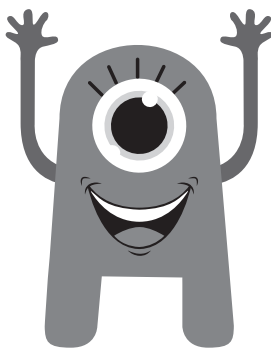
- Lee los nombres de los monstruos que te mostrará tu profesor(a).
- Luego, observa los monstruos que no tienen nombre e invéntales uno utilizando las letras recortadas. Pégale el nombre a cada uno de ellos.
- Lee los nombres de todos los monstruos, puedes unirlos con una corchetera con la ayuda de tu profesor(a) y crear tu libro "Mis monstruos".

	Lala		Elu
	Leo		Oli
	Ale		Ulile









Portada

Mis monstruos



Autor: _____

Contraportada



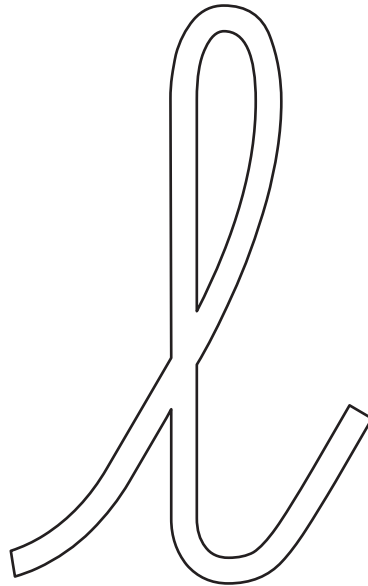
PRIMERO
LEE

A	E	I	O	U	a	e	i	o	u	
a	e	i	o	u	L	L	L	L	L	L

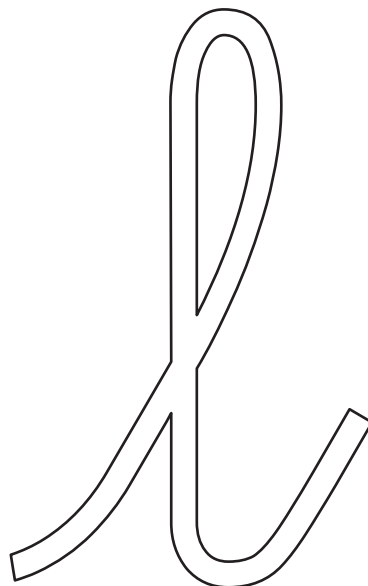


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **l** con distintos colores.



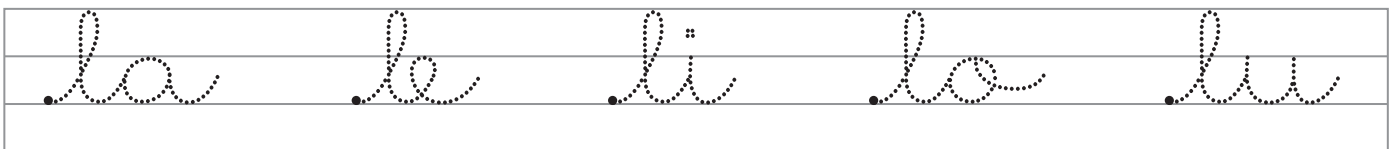
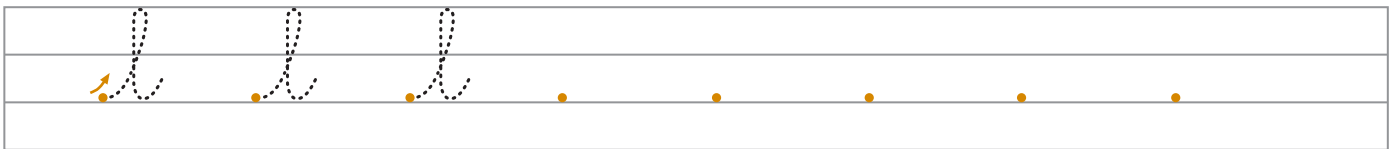
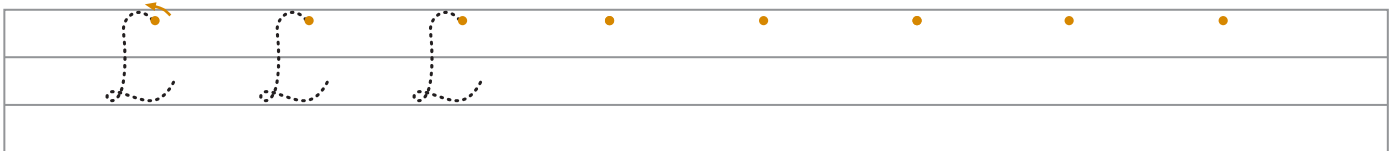
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

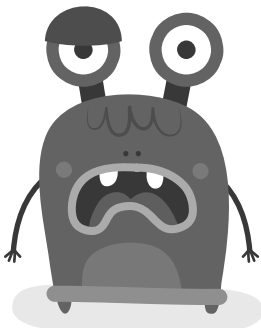
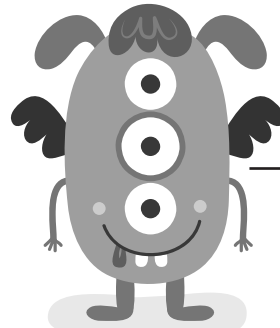
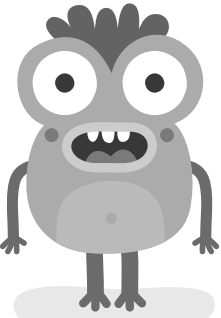

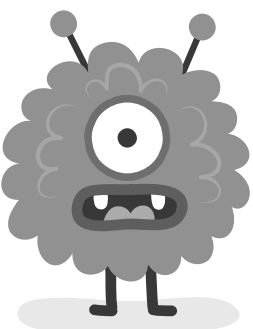
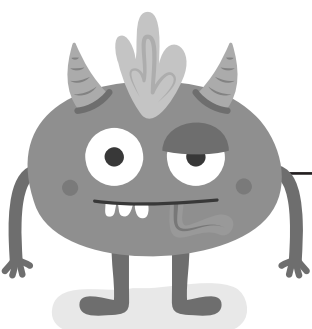
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

- Inventa y escribe un nombre divertido para cada monstruo. ¡Puedes utilizar vocales y la letra L!. Puedes utilizar primero las letras móviles para formar los nombres y luego escribirlos.

 _____	 _____
 _____	 _____
 _____	 _____



Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____ .

8 _____ .

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



M m



Nombre: _____

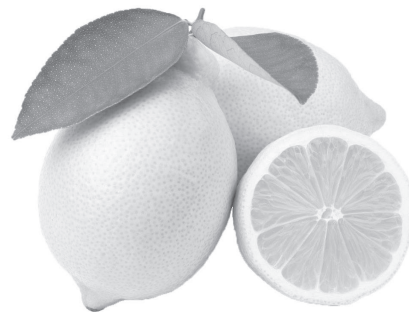
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **M**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **M**.





Nombre: _____

- Identifica los mamíferos que comienzan con la letra **M - m**. Enciérralos con un círculo rojo.
- Identifica a los mamíferos que contienen la letra **M - m**. Enciérralos con un círculo verde.
- ¿Cuál mamífero te gusta más? ¿Por qué?

MAMÍFEROS



Jirafa



Mapache



Perro



Hiopótamo



Ratón



Mono



Muerciélago



Foca



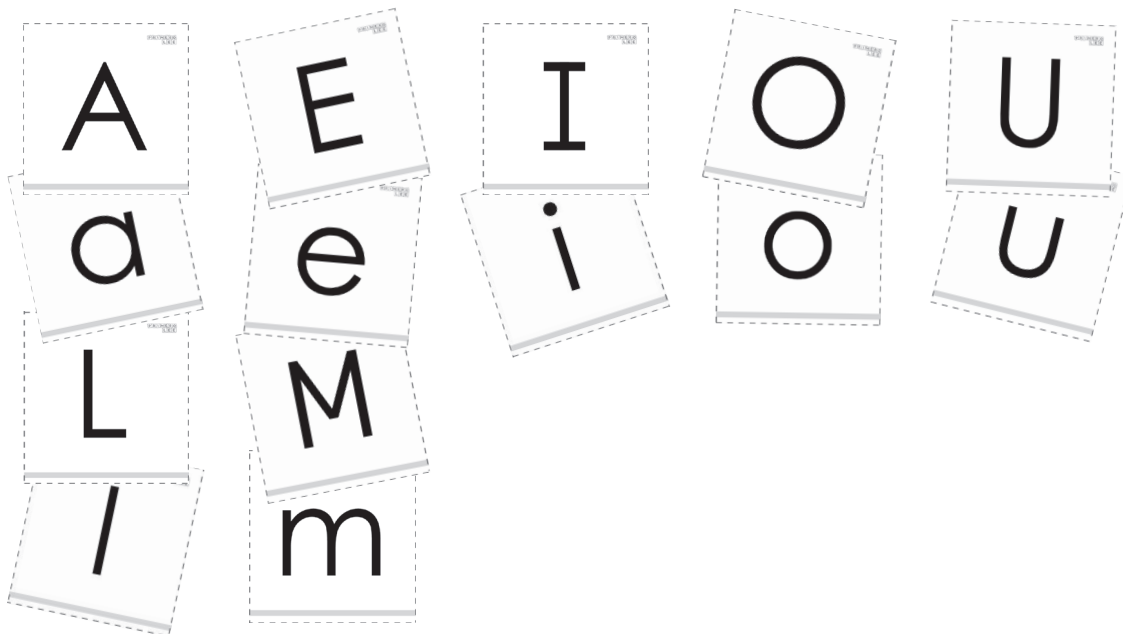
Camello



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, L y M.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

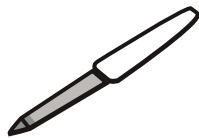
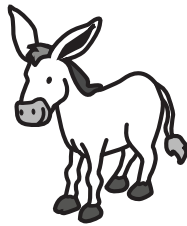
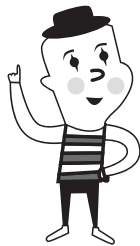




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (3), I (3), O (2), U (1), L (2), M (6).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica los sonidos que la componen y las letras respectivas.





Nombre: _____

- Cortar previamente las tarjetas de sílabas y letras de la siguiente página: 2 “a”, 1 “i”, 1 “o”, 1 “u”, 2 “l” y 2 “m”.
- Leer las sílabas en conjunto con el estudiante y luego, pedir que las lea de manera independiente.

Jugar el desafío de armar 10 palabras solo modificando una sílaba a la vez (reemplazándola o cambiándola de lugar), a partir de la palabra “mala”. Pedir al estudiante que vaya leyendo cada palabra a medida que usted va modificando las sílabas.

Luego, realizar el desafío de armar 10 palabras pero con las letras móviles, agregando, quitando o reemplazando una letra a la vez.

Tarjetas de sílabas

MA	LA	
MA	LO	
MA	LO	MA
LO	LA	
LI	LA	
LI	LI	
LI	MA	
MI	MA	
MI	MO	
ME	MO	

Letras móviles

m	a	l	a
m	a	l	a
	a	m	a
m	a	m	a
m	i	m	a
l	i	m	a
l	o	m	a
l	o	l	a
l	u	l	a
m	u	l	a

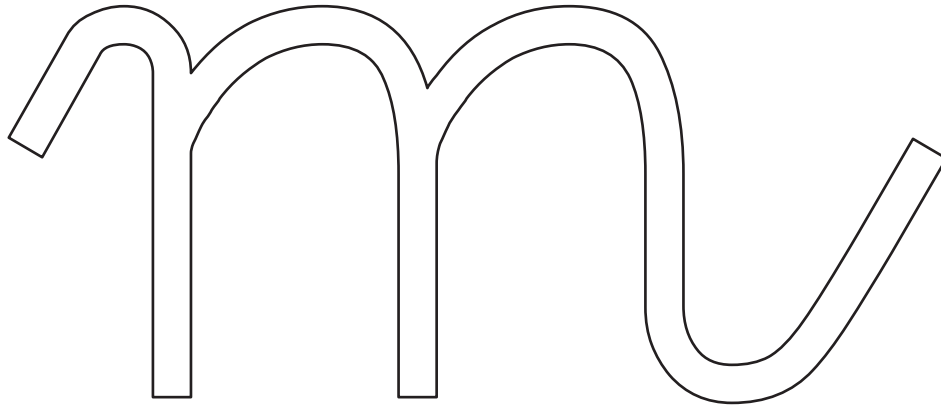
MA <small>PRIMERO LEE</small>	ME <small>PRIMERO LEE</small>	MI <small>PRIMERO LEE</small>	MO <small>PRIMERO LEE</small>	MU <small>PRIMERO LEE</small>
LA <small>PRIMERO LEE</small>	LO <small>PRIMERO LEE</small>	LI <small>PRIMERO LEE</small>	LE <small>PRIMERO LEE</small>	LI <small>PRIMERO LEE</small>

<small>PRIMERO LEE</small> a	<small>PRIMERO LEE</small> i	<small>PRIMERO LEE</small> o	<small>PRIMERO LEE</small> u	<small>PRIMERO LEE</small> i
<small>PRIMERO LEE</small> a	<small>PRIMERO LEE</small> i	<small>PRIMERO LEE</small> o	<small>PRIMERO LEE</small> u	<small>PRIMERO LEE</small> i
<small>PRIMERO LEE</small> l	<small>PRIMERO LEE</small> l	<small>PRIMERO LEE</small> m	<small>PRIMERO LEE</small> m	

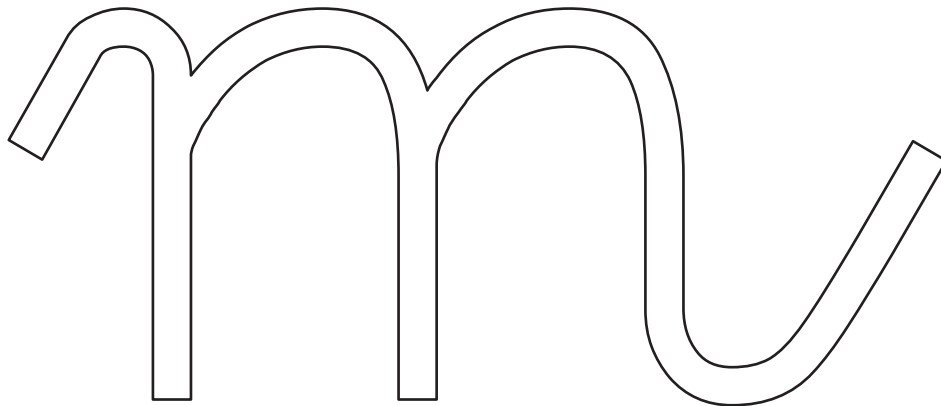


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **m** con distintos colores.



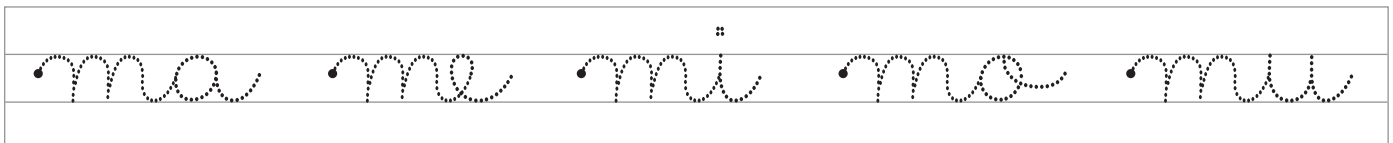
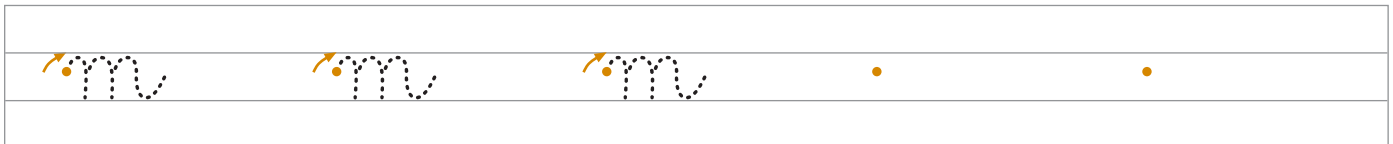
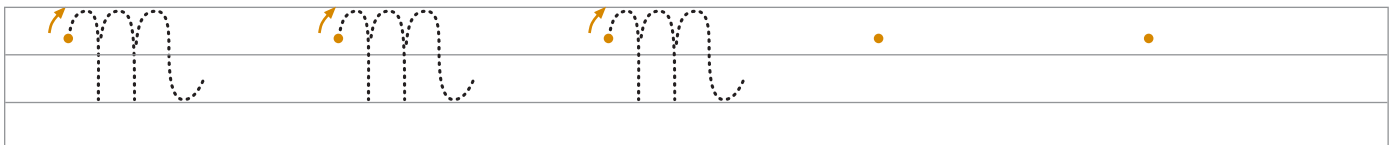
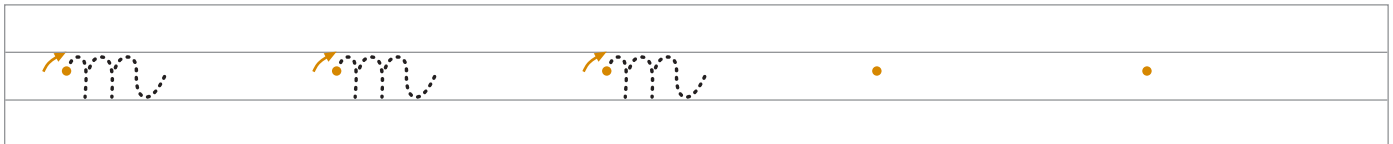
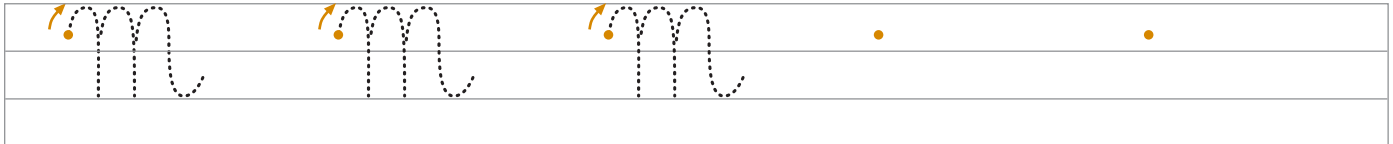
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





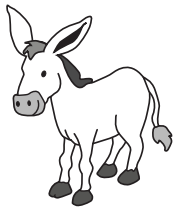
Nombre: _____

- Escribe el nombre de cada dibujo:















Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____
_____ •

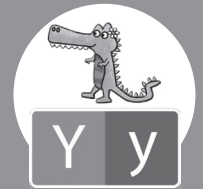
6 _____
_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +

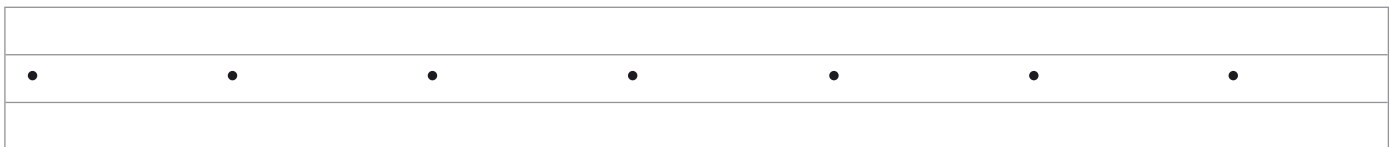
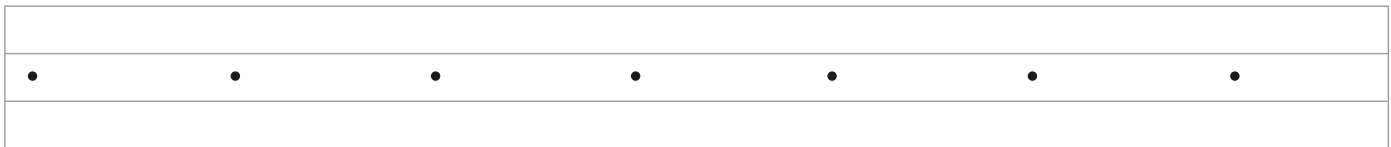
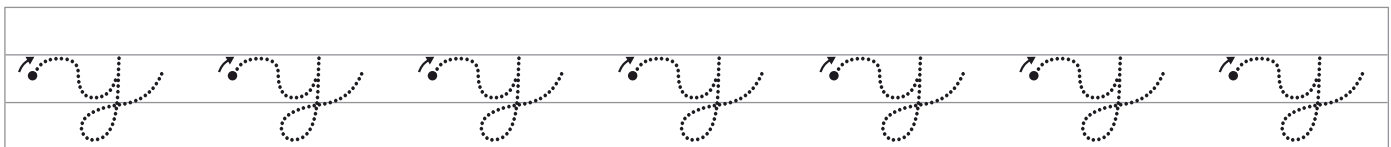
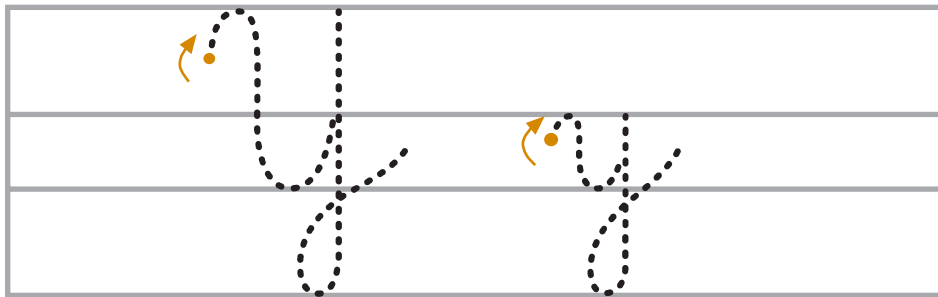


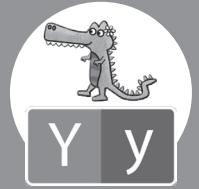
Y y



Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.

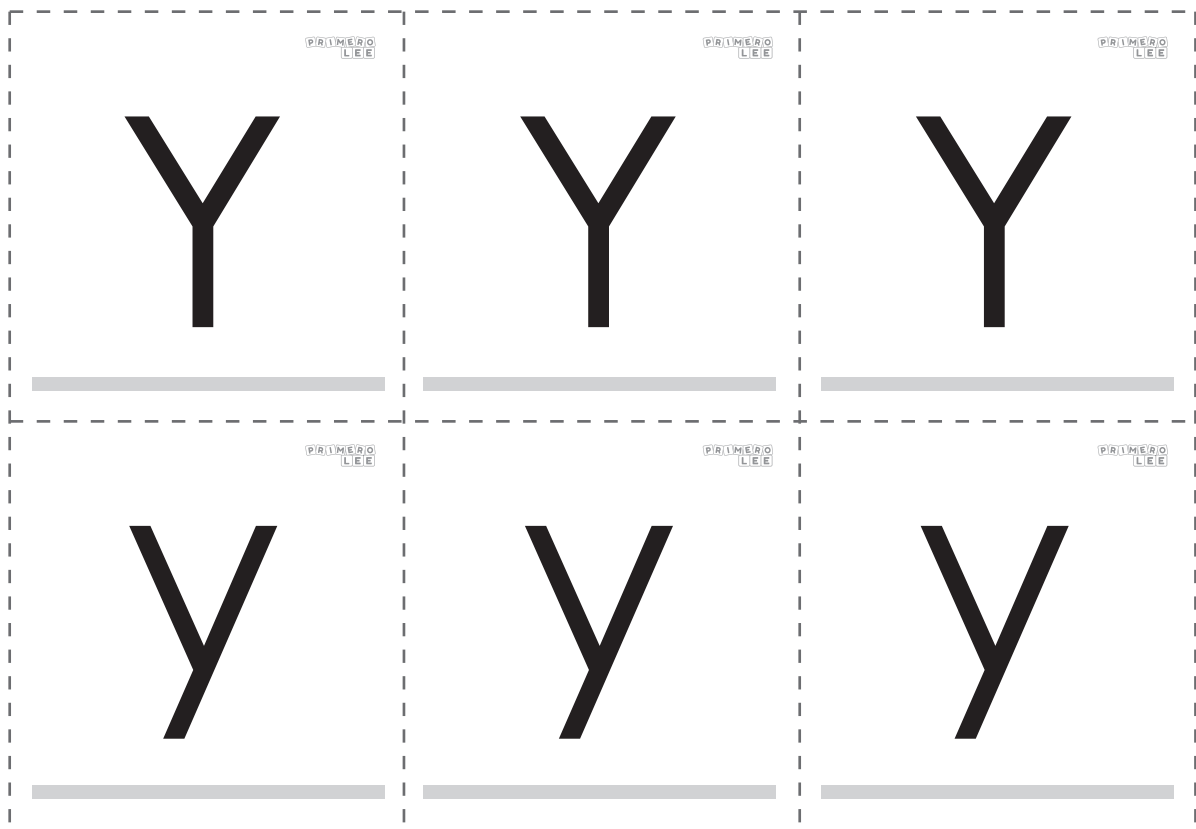




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles, mezcladas y apiladas boca abajo. En caso de no contar con ellas, fotocopie y recorte las tarjetas de esta guía.

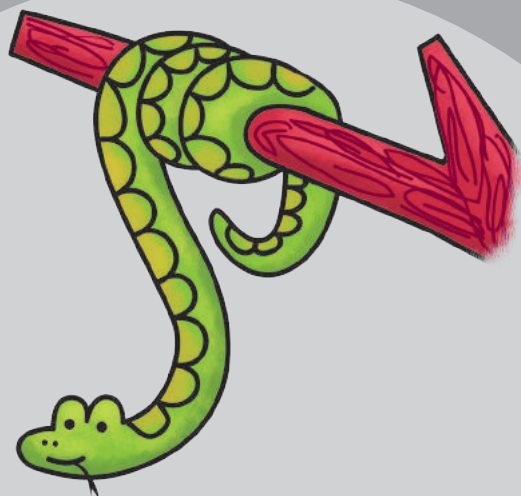
- El desafío consiste en competir con tu profesor y/o compañeros(as) para descubrir quién identifica la letra **Y - y** más rápido.
- Si al dar vuelta la tarjeta superior del mazo aparece la letra **Y - y**, deberás poner tu mano sobre ella lo más rápido posible. El primer participante en poner la mano gana 1 punto.
- Quién reconozca y toque primero la letra **Y - y** la mayor cantidad de veces será ganador(a) del juego.



En caso de contar con más tiempo repetir actividad reemplazando la letra a identificar por alguna de las letras aprendidas anteriormente.

<p>PRIMERO LEE</p> <p>W</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>A</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>C</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>V</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>I</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>U</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>b</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>v</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>X</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>d</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>i</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>j</p> <hr/>

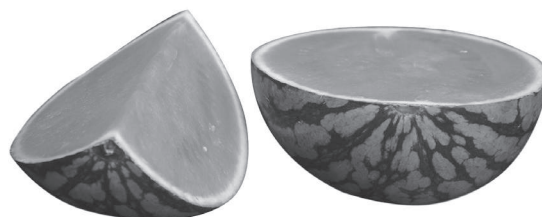
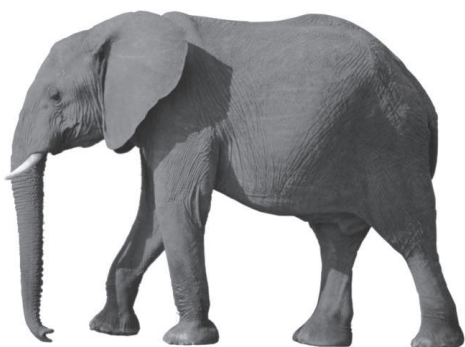
PRIMERO
LEE +





Nombre: _____

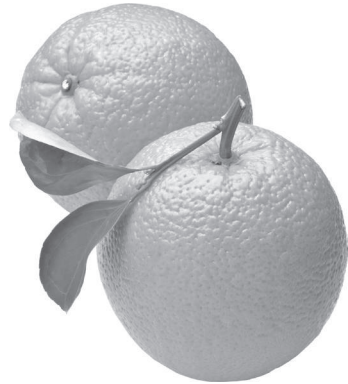
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **S**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **S**.

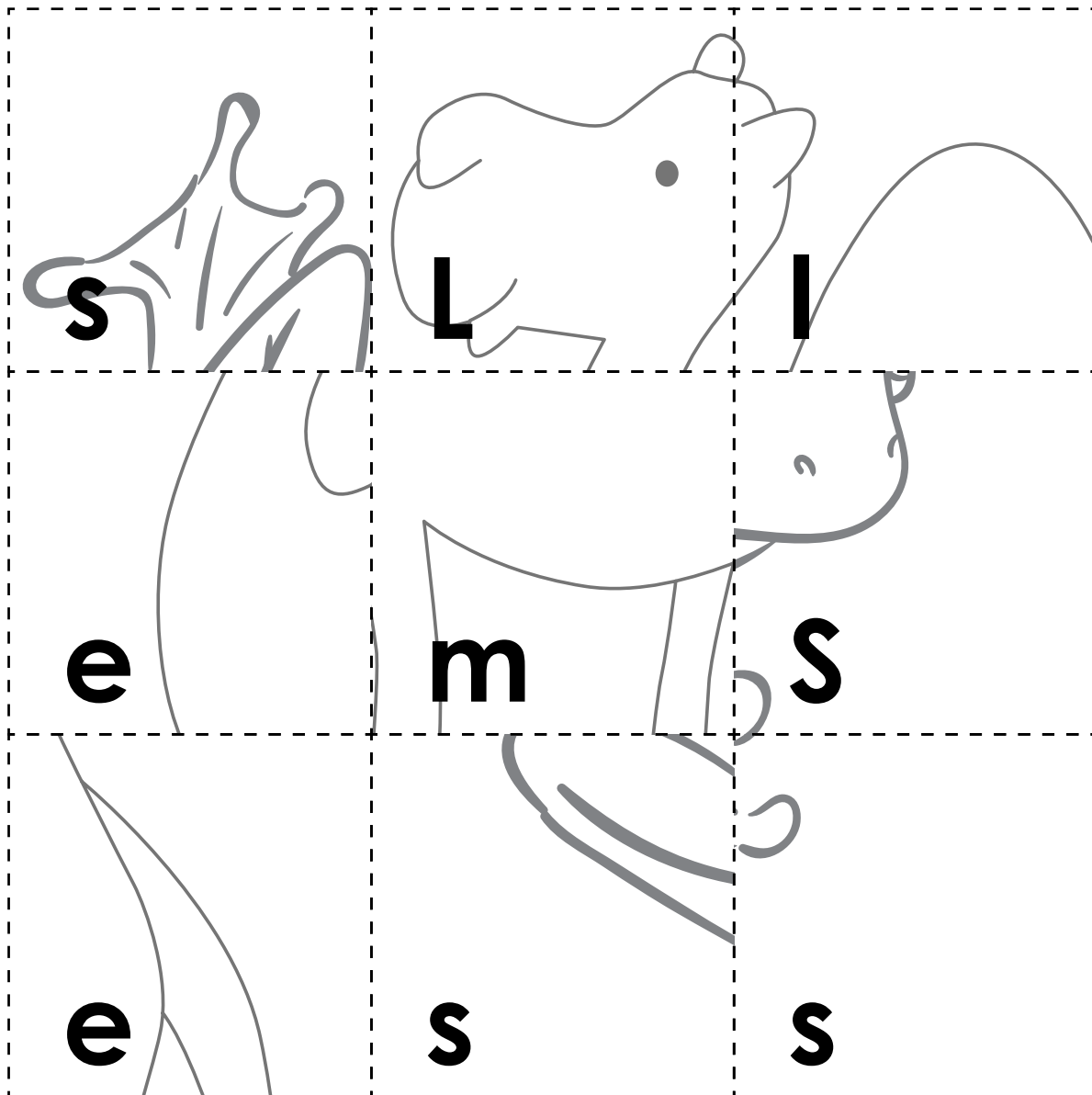


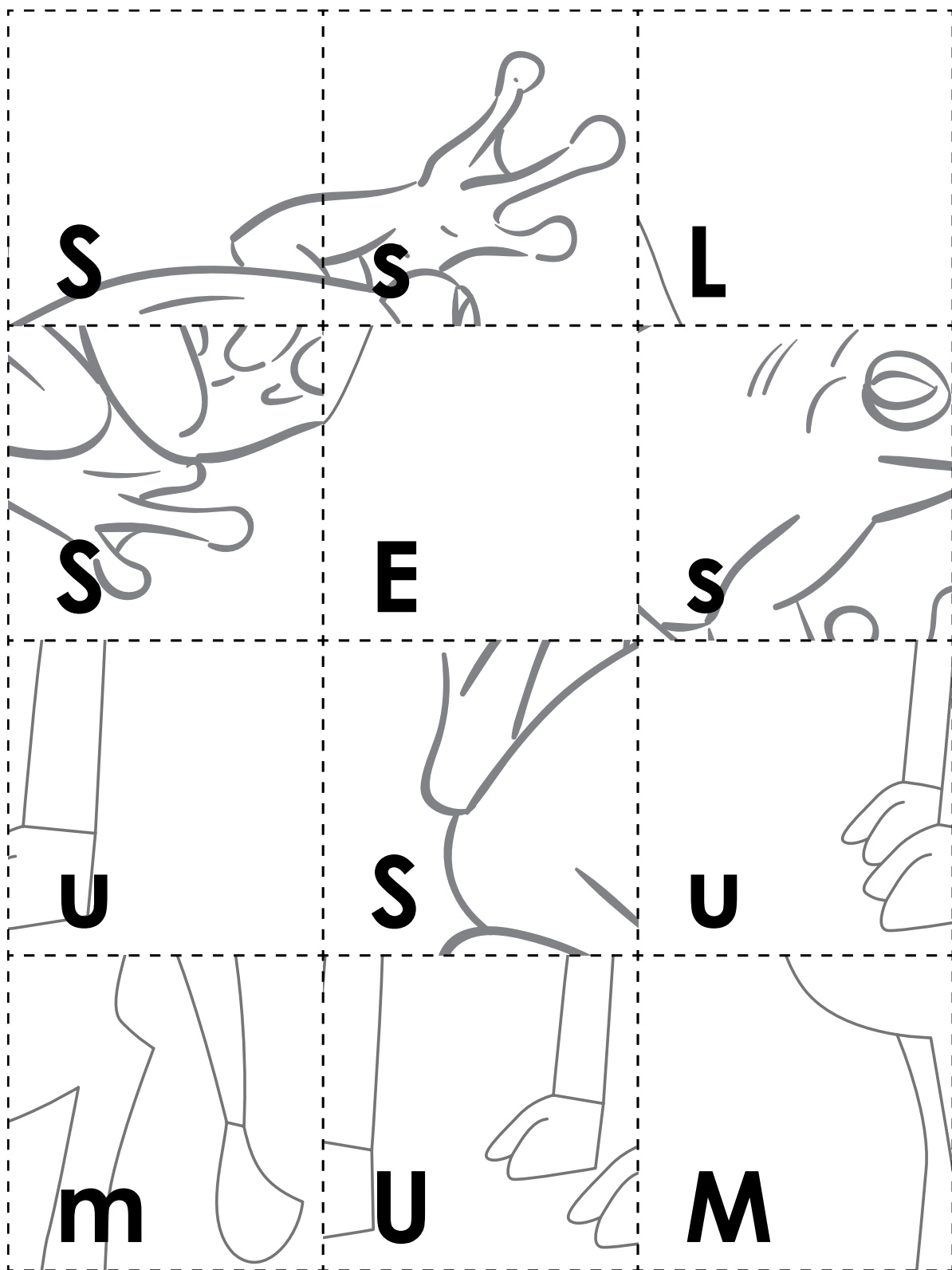


Nombre: _____

Recortar las siguientes piezas previamente y entregar al estudiante. Indicar que armará un puzle, pero no todas las piezas sirven, por lo que primero deberá seleccionar aquellas que le permitirán completarlo.

- Para poder armar el puzle identifica las 9 piezas que tengan la letra **S - s**.
- Arma el puzle, ¿qué animal se forma?

















Nombre: _____

- Recorta las fichas y juega al dominó uniendo cada imagen con la letra de su sonido inicial.

U		M	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
A		P	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
E		L	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
I		S	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	
O		A	
PRIMERO LEE		PRIMERO LEE	

E



P



PRIMERO
LEE

PRIMERO
LEE

I



L



PRIMERO
LEE

PRIMERO
LEE

O



S



PRIMERO
LEE

PRIMERO
LEE

U



A



PRIMERO
LEE

PRIMERO
LEE

M



E



PRIMERO
LEE

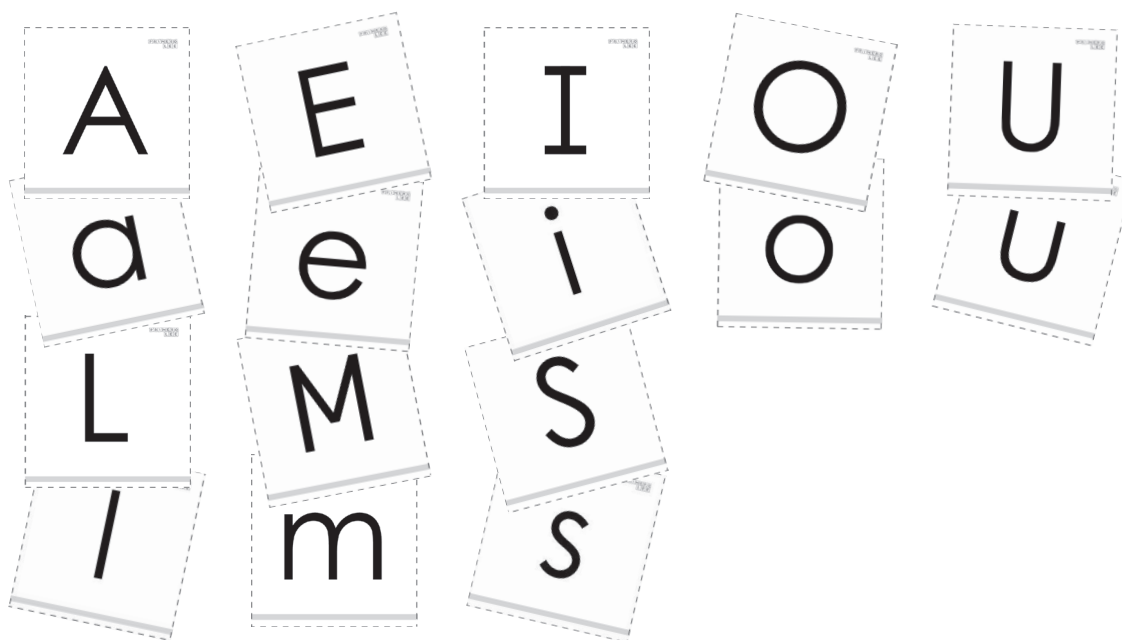
PRIMERO
LEE



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, L, M y S.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

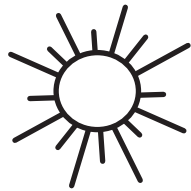




Nombre: _____

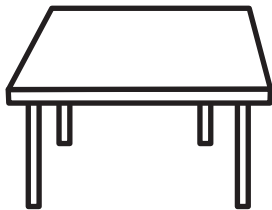
Contar con las siguientes letras móviles: A (2), E (2), I (1), O (1), U (1), L (1), M (2), S (5).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra.



6

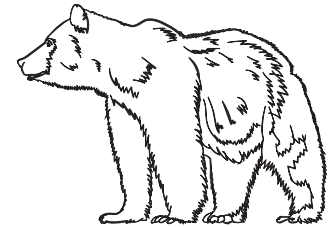
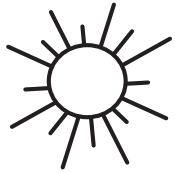
2+2





Nombre: _____

• Lee cada palabra y únela con su dibujo correspondiente:



mesa

suma

2+2

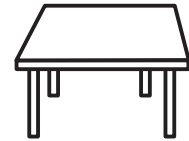
sol



ola



oso



isla

muela



ala



momia

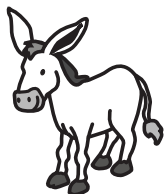
sal



mula

6

seis



Nombre: _____



- Recorta y juega al **memorice** para unir cada palabra con su dibujo.

ola



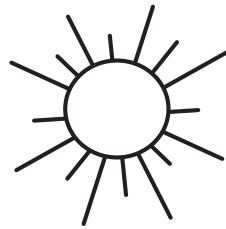
SEIS

ala



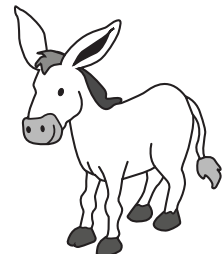
6

SOL



MULA

suma

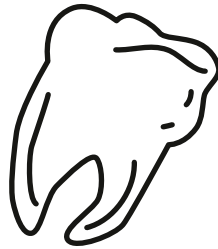


OSO

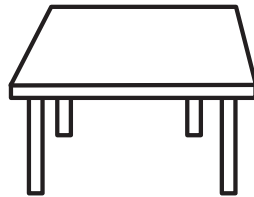


momia

MUELA



mesa



lomas

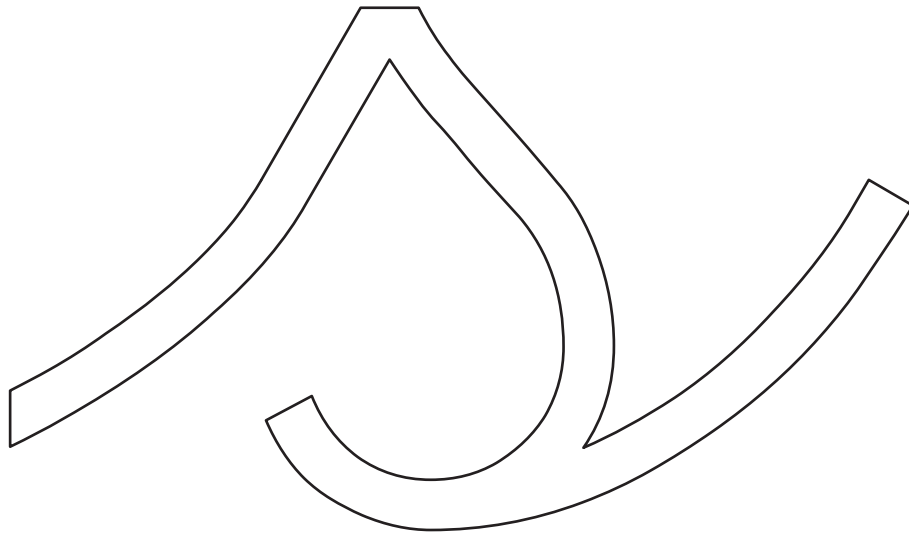
ISLA



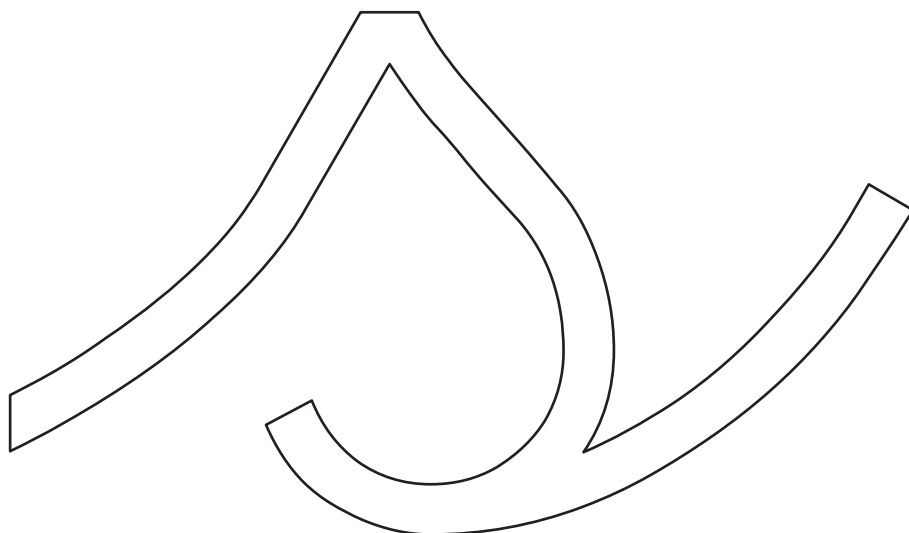


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **s** con distintos colores.



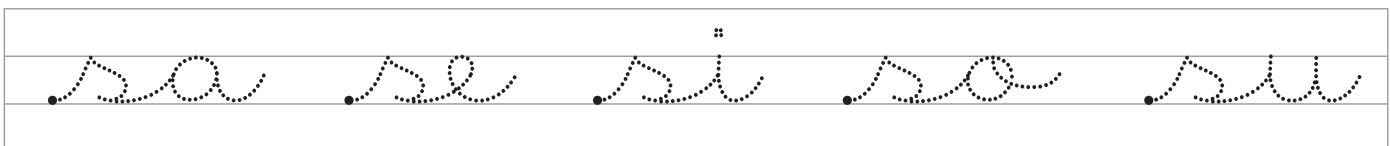
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

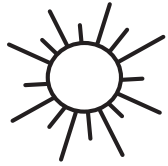
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

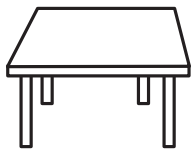
- Escribe el nombre de cada dibujo:















Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

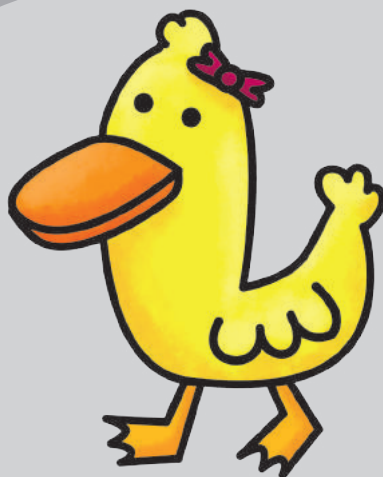
4 _____

5 _____
_____ •

6 _____
_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



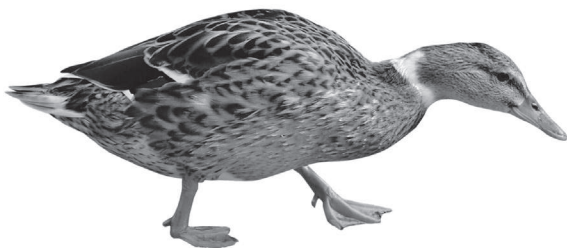
P

p



Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **P**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **P**.



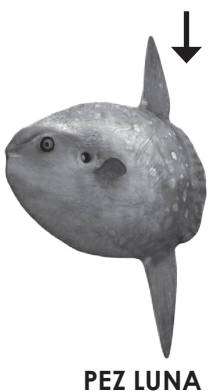
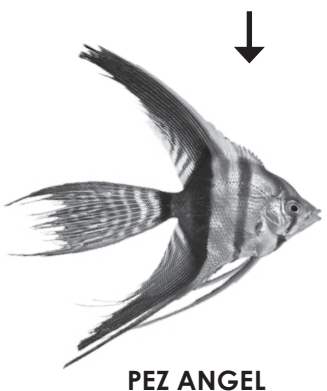


Nombre: _____

- A Pablo le gustan mucho los peces pero solo algunos son sus favoritos. Para saber cuáles son, identifica las letras **Pp** pintándolas de color azul y descubre el camino que une a Pablo con sus peces favoritos.



L	I	Y	y	p	→
P	a	p	L	M	←
S	I	P	p	o	
M	p	m	p	s	
U	y	Y	P	p	→
p	L	P	p	M	←
y	Y	P	m	u	
P	m	p	p	P	



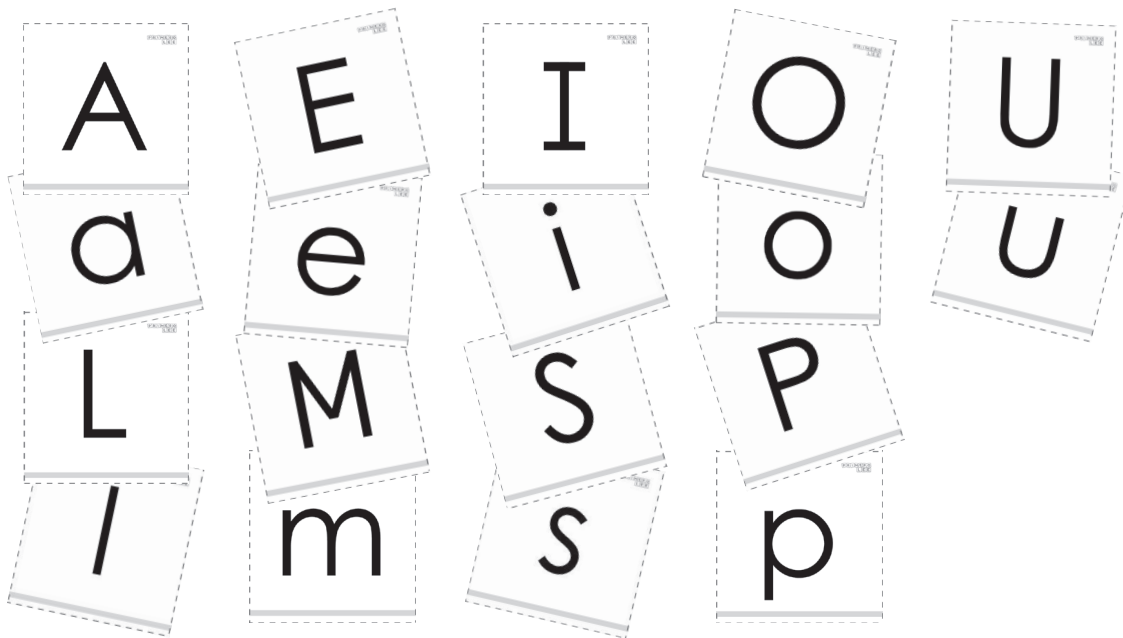
¿Cuántos son los peces favoritos de Pablo?



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S y P.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

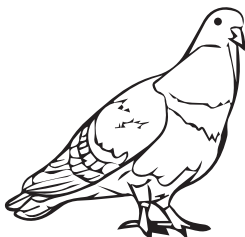
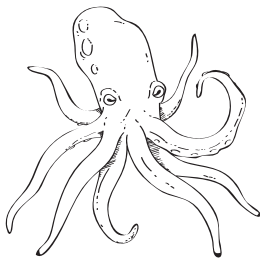
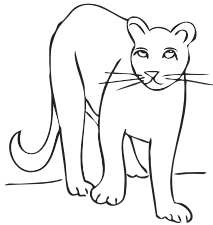




Nombre: _____

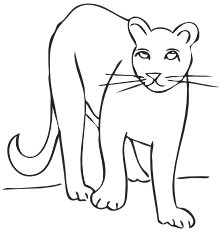
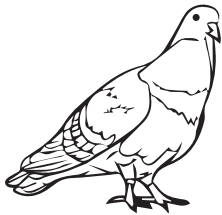
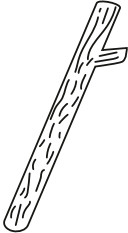
Contar con las siguientes letras móviles: A (4), O (3), U (2), L (2), M (2), S (1), P (5).

- Observar cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada sonido.



Nombre: _____

• Lee cada palabra y únela con su dibujo correspondiente:



puma

pulpo

palo

mapa

sapo

pipa

sopa

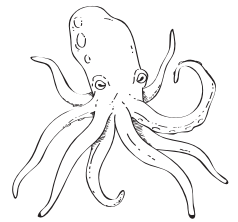
momia

paloma

lupa

apio

pila





Nombre: _____

• **Sopa de letras**

Encuentra estos 6 animales en la sopa de letras:

OSO

PULPO

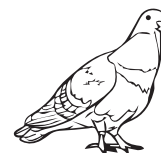
SAPO

PUMA

MULA

PALOMA

P	U	M	A	I	L	Y	P
A	B	W	R	Z	D	C	U
F	S	A	P	O	X	D	L
M	Ñ	F	S	Z	O	T	P
U	C	H	I	P	S	I	O
L	G	D	B	Q	O	C	F
A	M	V	E	J	K	L	U
O	N	P	A	L	O	M	A





Nombre: _____

• Ojo de águila

- Recorta las siguientes palabras y colócalas dentro de una bolsa.
- Saca una palabra, sin mirar, de la bolsa y léela en voz alta.
- Todos deben buscar el dibujo que representa dicha palabra en el tablero. Gana un punto quien encuentre primero el dibujo.
- ¡Gana quien tenga más puntos al finalizar el juego!

OLA	PULPO	SEIS
ala	puma	paloma
SOL	PIPA	MULA
SUMA	APIO	LOMA

OSO

LUPA

PALO

muela

pala

momia

mesa

mapa

sopa

ISLA

PILA

SAL

sapo

lima

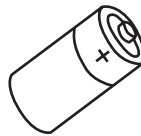
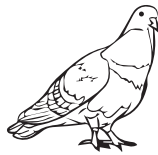
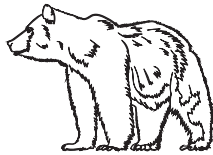
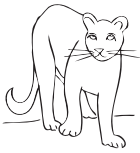
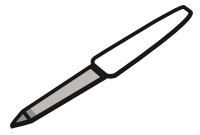
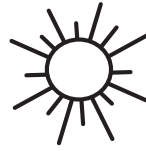
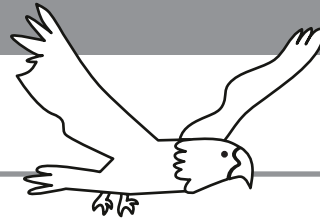
mimo

MIEL

PELO

PAPA

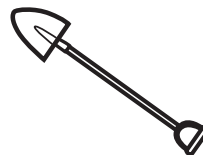
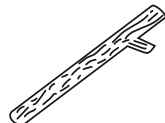
• Tablero ojo de águila



6



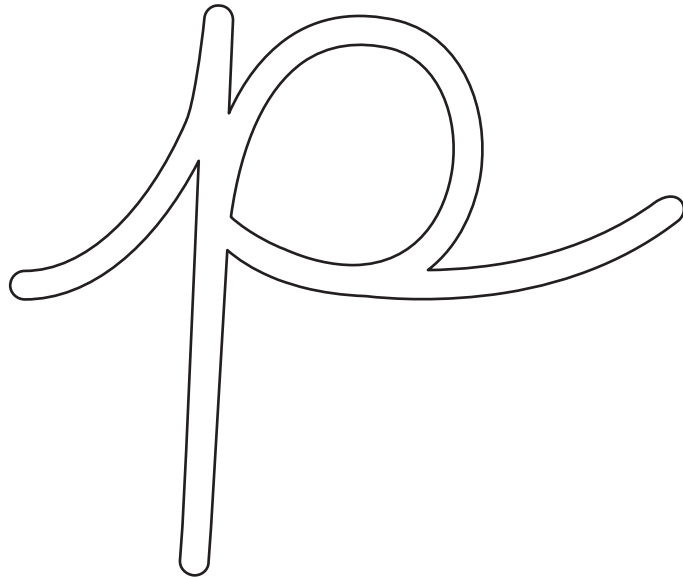
+



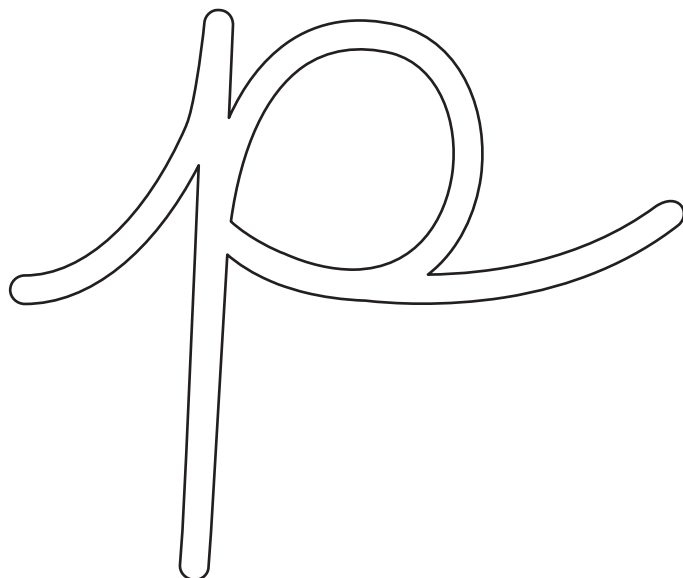


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **p** con distintos colores.



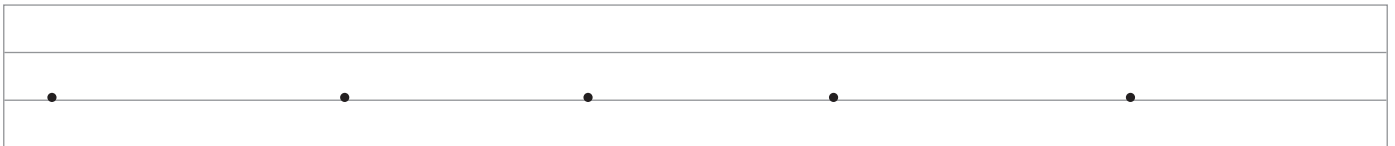
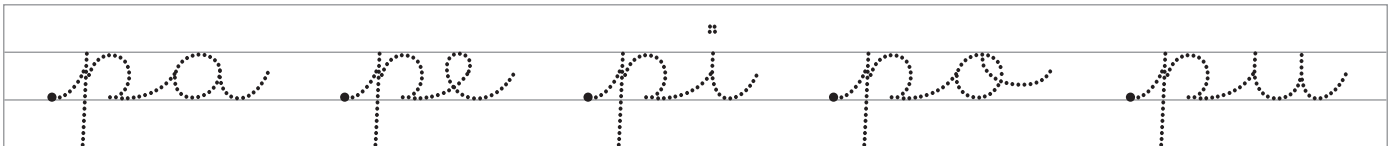
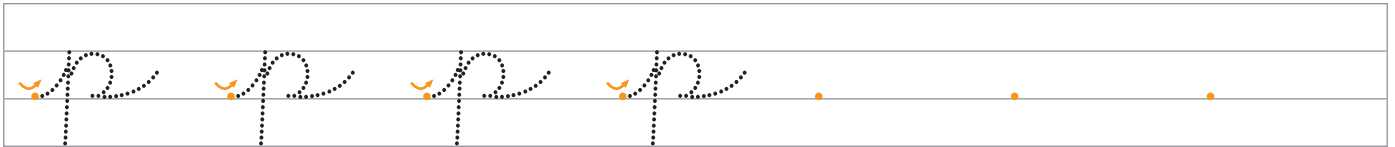
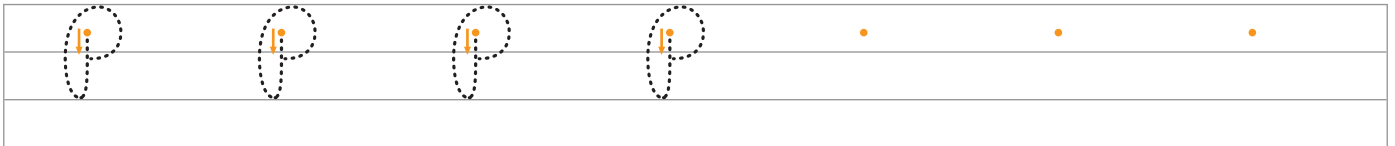
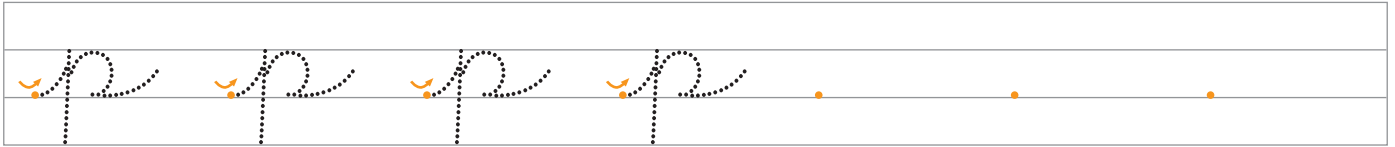
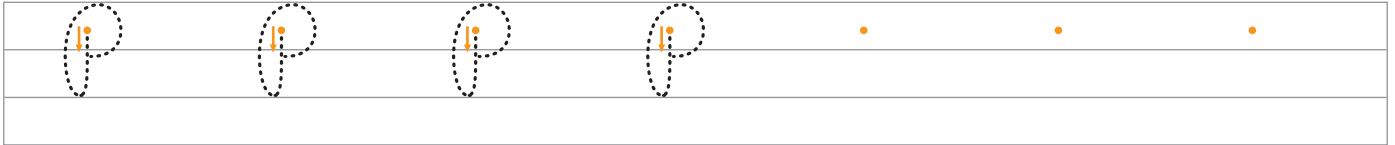
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

- Escribe el nombre de cada dibujo:



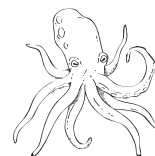






- Completa las frases con las palabras que faltan.

El _____ y el _____ .



El _____ y la _____ .





Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +

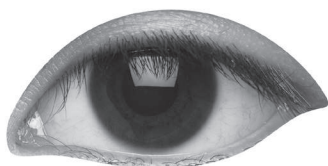


D d



Nombre: _____

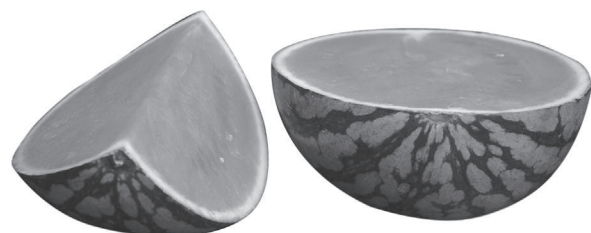
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **D**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **D**.





Nombre: _____

- Identifica los animales que comienzan con la letra **D - d**. Enciérralos con un círculo rojo.
- Identifica a los animales que contienen la letra **D - d**. Enciérralos con un círculo azul.

ANIMALES



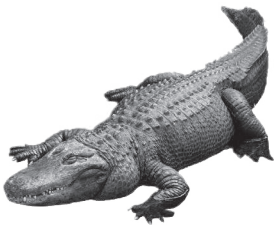
Ballena



Ñandú



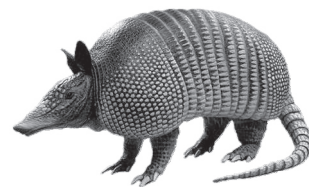
Dromedario



Cocodrilo



Congrejo



Armadillo



Caballo



Delfín



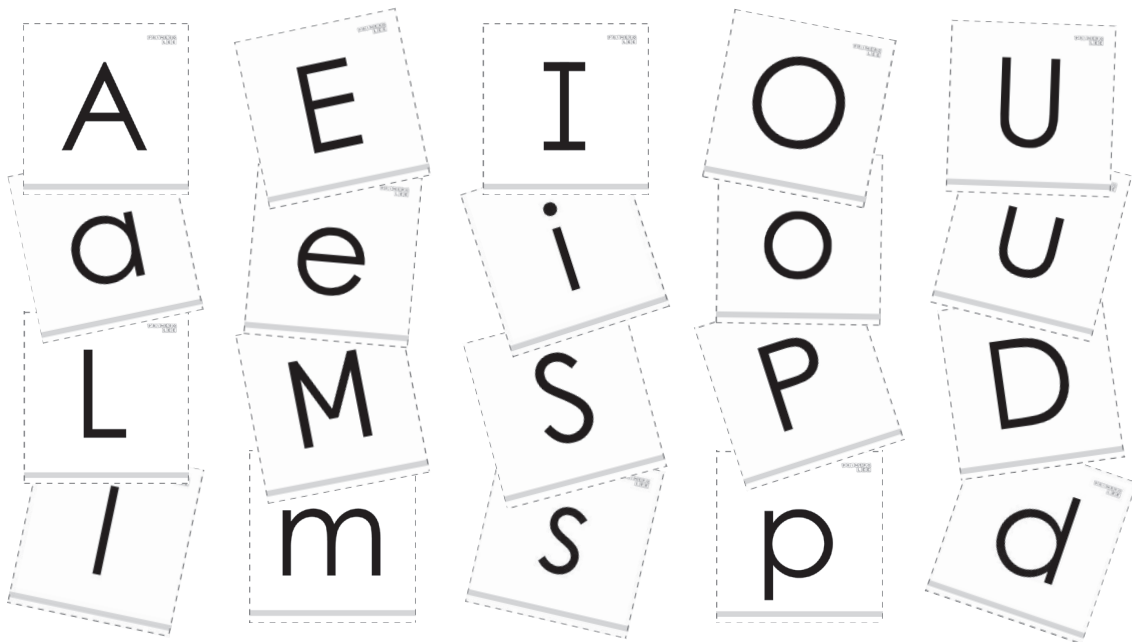
Leopardo



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S, P y D.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

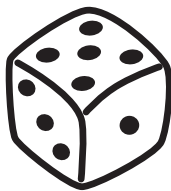




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (2), E (1), O (5), L (1), S (3), D (7).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada uno de sus sonidos.





Nombre: _____

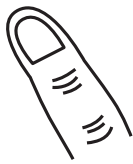
• Lee cada palabra y únela con su dibujo correspondiente:



dos



soldado



dedo

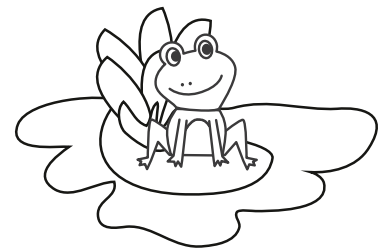


dado

• Lee cada frase y únela con su respectivo dibujo:



Dos sapos al sol.

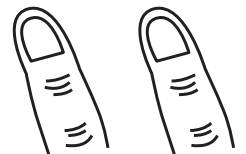


Seis dados.



El sapo en la posa.

Dos dedos.





Nombre: _____

Recortar previamente las tarjetas de **personajes y descriptores**. Juntar todos los personajes femeninos en un grupo y todos los masculinos en otro. Hacer lo mismo con los adjetivos.

Indicar al estudiante que jugarán a formar frases. Deben unir, al azar, un personaje con dos adjetivos colocando las tarjetas seleccionadas en las frases incompletas que están dentro de los recuadros (una de cada género).

Jugar haciendo variadas combinaciones siempre respetando el género. Preguntar cuál es la combinación más divertida para cada una de las frases y pegar las tarjetas correspondientes.

La es y .

El es y .

- Personajes femeninos

momia	mula	paloma	mami
lola	mamá	dama	Sole

- Descriptores femeninos

pelada	malula	lila	mala
pesada	peluda	mimada	osada
aseada	amada	muda	alada

- Personajes masculinos

papá	sapo	pulpo	mimo
oso	lolo	puma	soldado

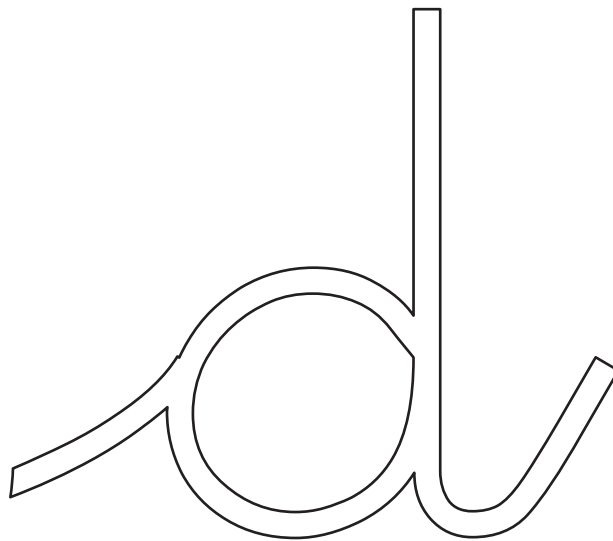
- Descriptores masculinos

pelado	malulo	lila	malo
pesado	peludo	mimado	osado
aseado	amado	mudo	alado

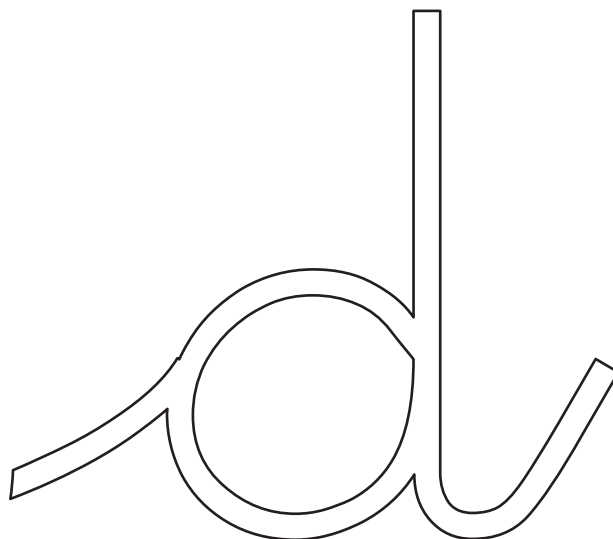


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **d** con distintos colores.



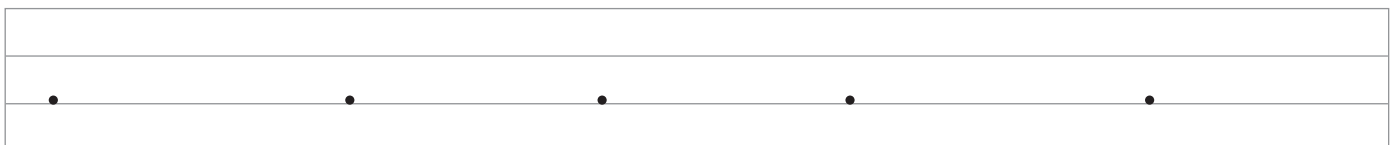
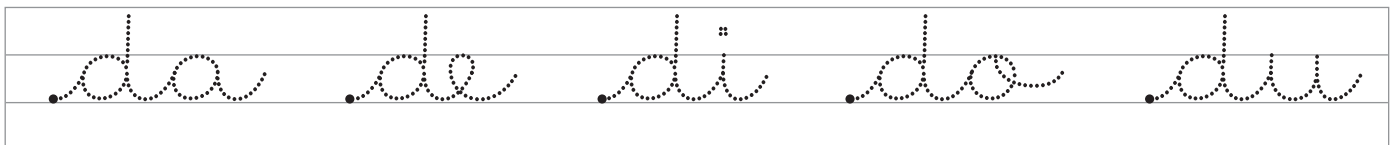
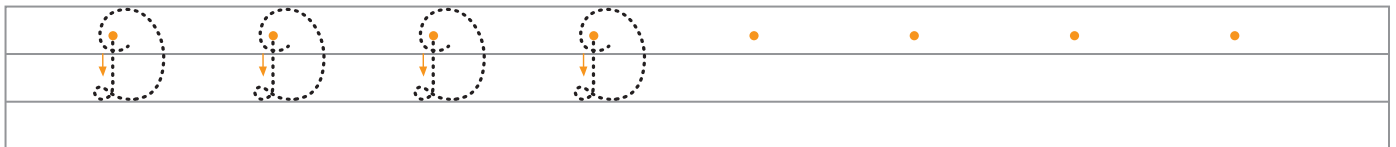
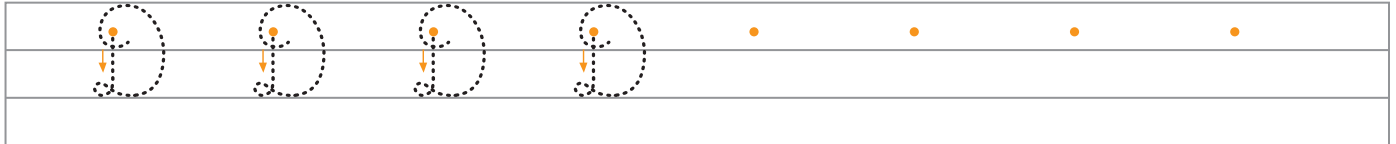
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

- Escribe el nombre de cada dibujo:







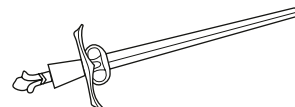


- Completa las frases con las palabras que faltan.

El _____ y el _____



El _____ y la _____





Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

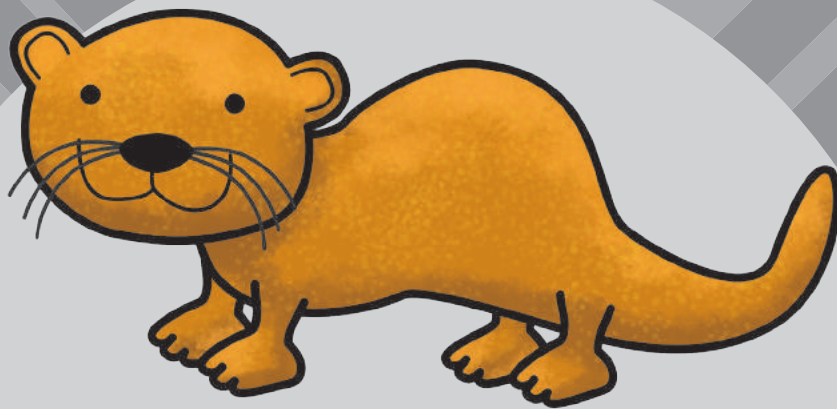
_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



N n



Nombre: _____

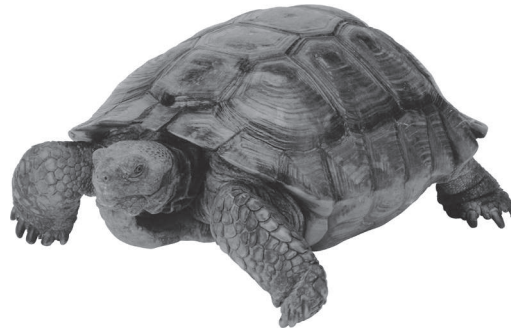
- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **N**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **N**.



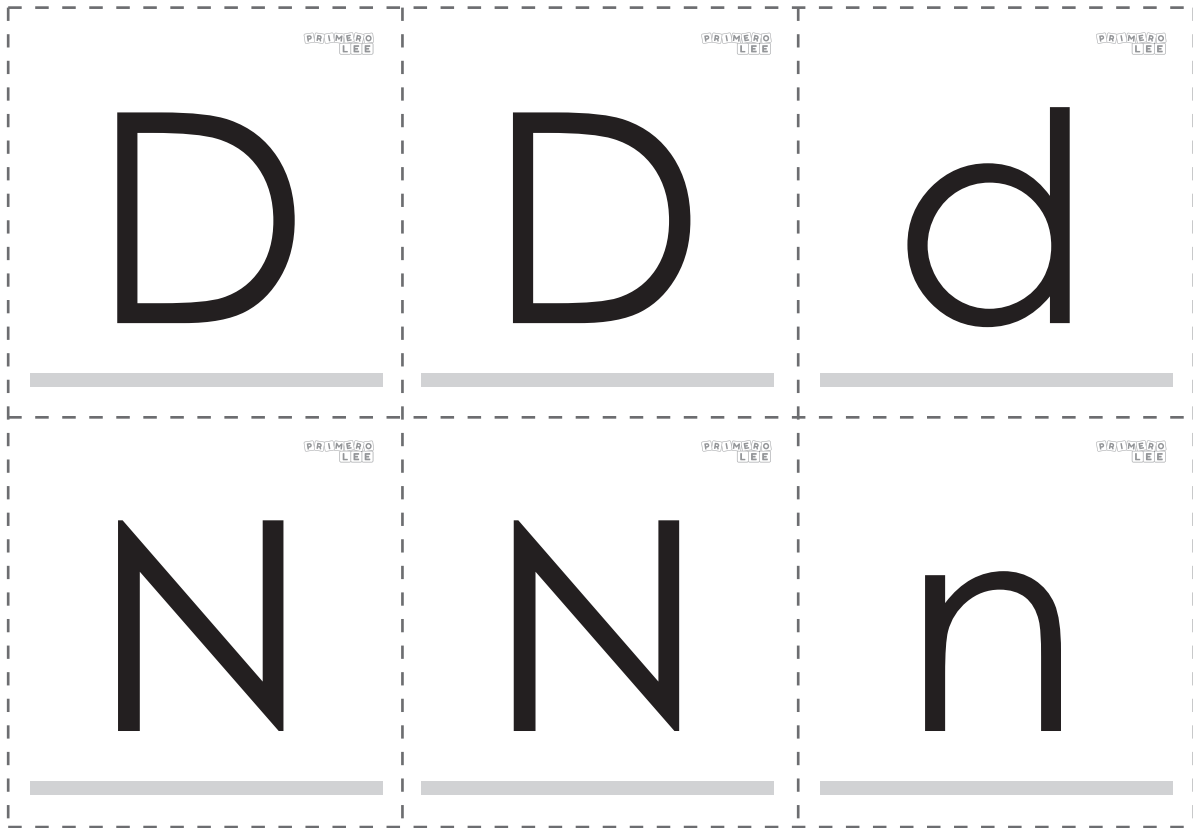


Nombre: _____

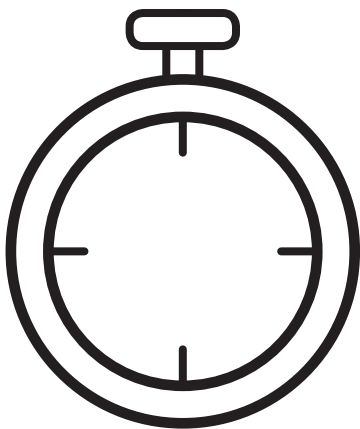
Disponer de las siguientes letras móviles y desplegarlas frente al estudiante. Contar con un cronómetro.

- Observa las letras móviles e identifica las 3 letras **Nn** que existen, separándolas del resto. El (la) profesor(a) tomará el tiempo que tardas en seleccionarlalas y te lo dirá para escribirlo.
- Se mezclarán las tarjetas móviles y se desplegarán nuevamente para realizar otros dos intentos. El desafío consiste en hacerlo cada vez más rápido.

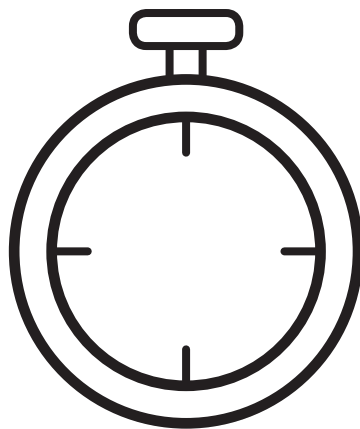
<p>PRIMERO LEE</p> <p>L</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>L</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>I</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>M</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>M</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>m</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>S</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>W</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>S</p> <hr/>



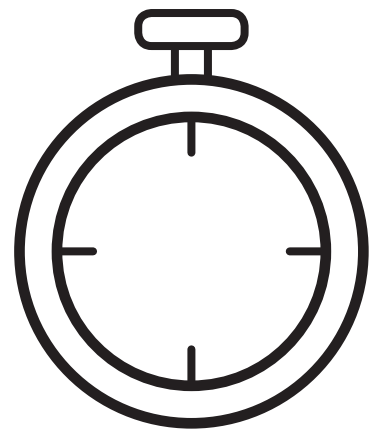
¿Cuánto demoraste en reconocer y seleccionar las letras **Nn**?
Anota aquí tu tiempo para cada uno de los intentos



Intento N°1



Intento N°2



Intento N°3

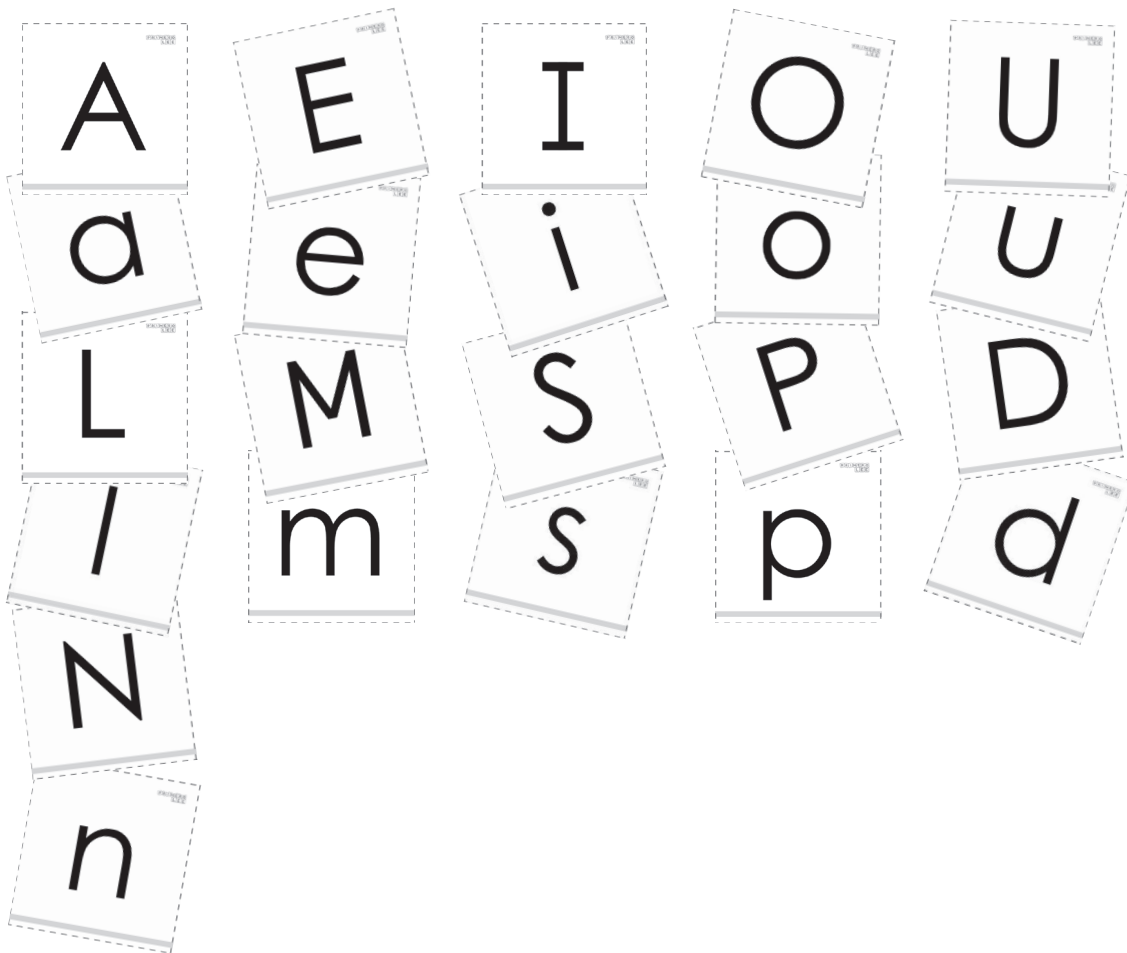
En caso de contar con más tiempo repetir actividad reemplazando la letra a identificar por alguna de las letras aprendidas anteriormente.



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S, P, D y N.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.





Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (2), E (2), I (2), O (3), U (1), M (1), S (1), D (4), N (4).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada sonido.





Nombre: _____

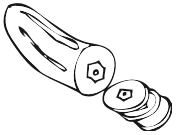
• Lee cada palabra y únela con su dibujo correspondiente:



nido



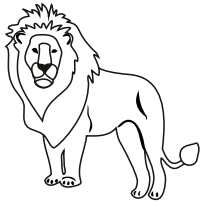
duende



pepino



uno



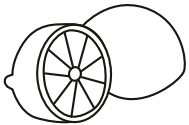
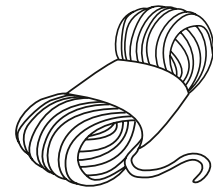
sandía

león



mono

lana



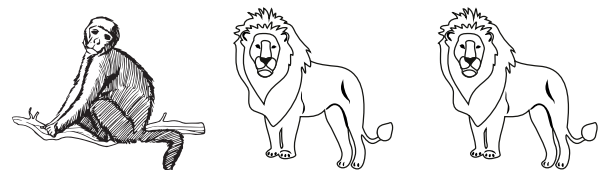
limón

• Lee cada frase y únela con su respectivo dibujo:

Un mono y dos leones.



Un león y dos monos.


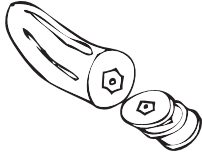
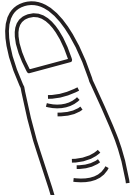
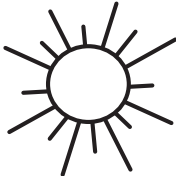


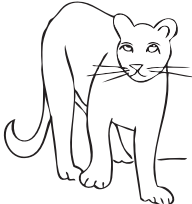
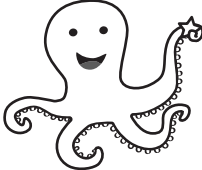




Nombre: _____

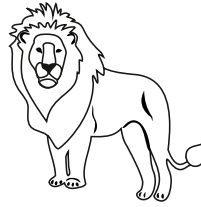
• Dominó

- Recorta las fichas para jugar dominó.
- Repartan todas las fichas entre los jugadores. Por turnos, deben ir colocando una ficha a la vez, uniendo cada palabra con su imagen correspondiente.
- En caso de no tener una ficha para unir, se pasa el turno al siguiente jugador.
- ¡Gana quien logra colocar todas sus fichas primero!

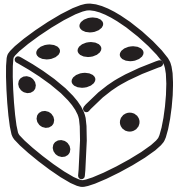
	sapo		león
	mapa		sal
	miel		apio
	sopa		sol

2
+
5

nudo



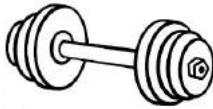
suma



dedo



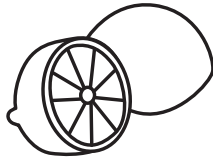
dado



puma



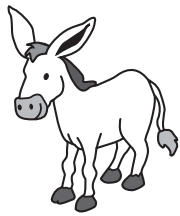
pesa



sandía



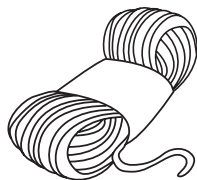
limón



pipa



mula



pepino



lana



pulpo

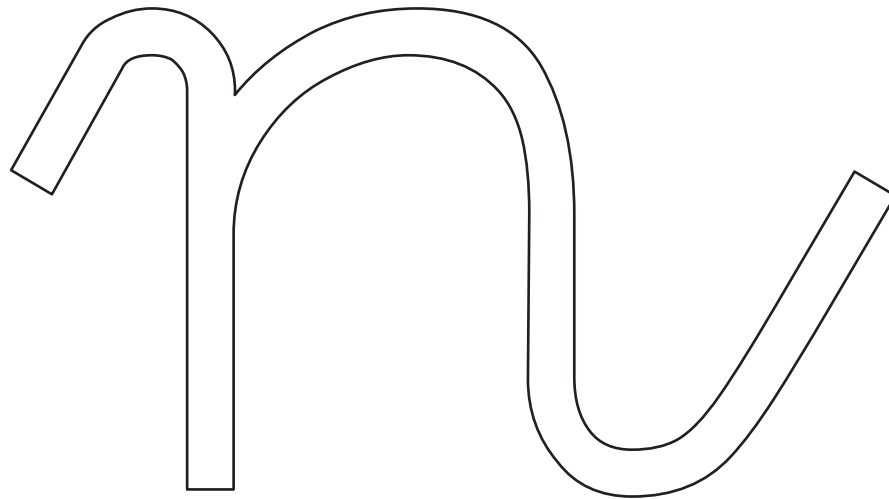


pie

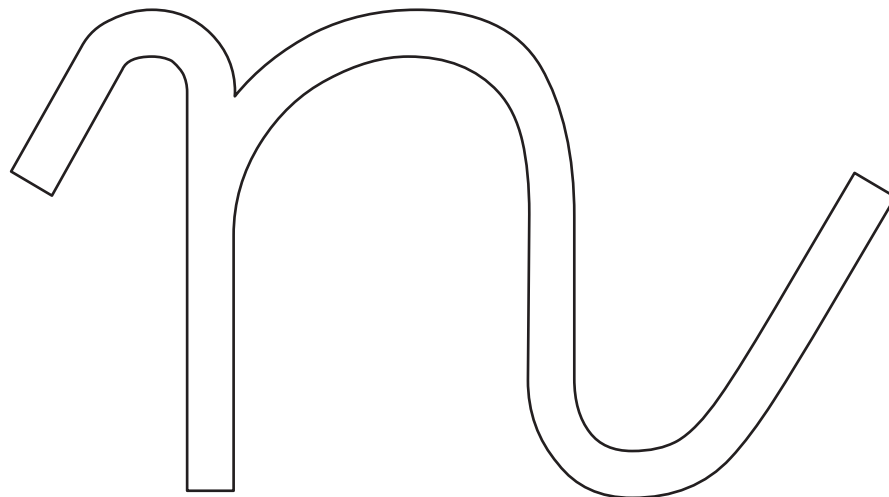


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **n** con distintos colores.



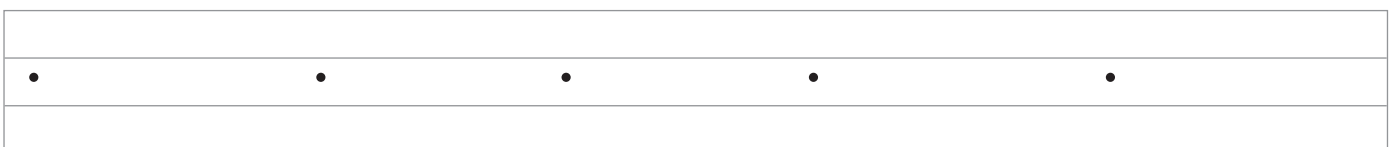
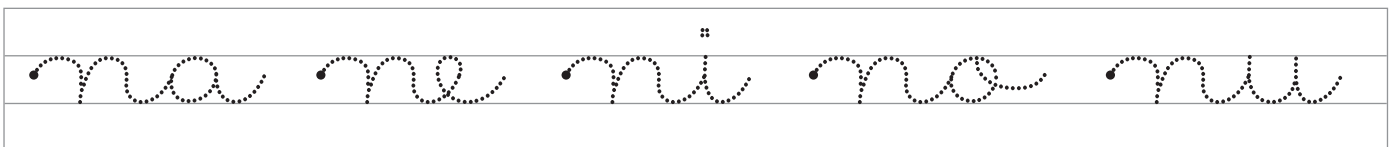
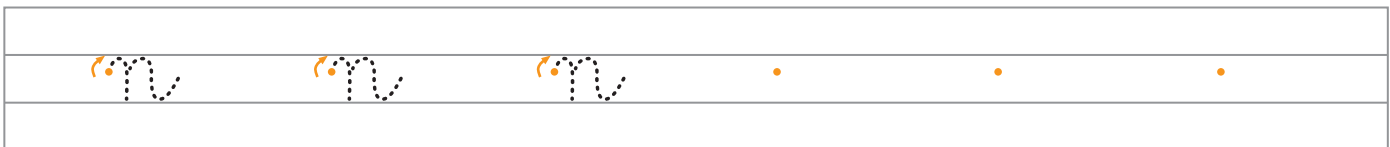
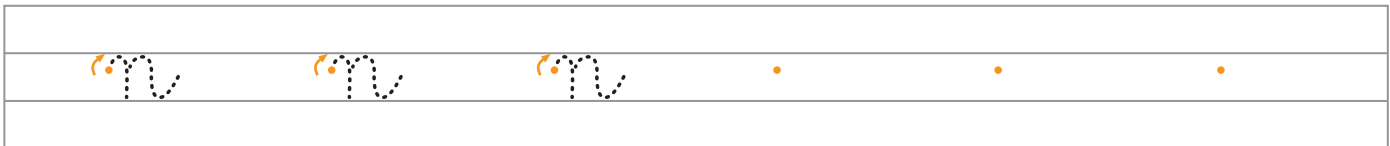
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

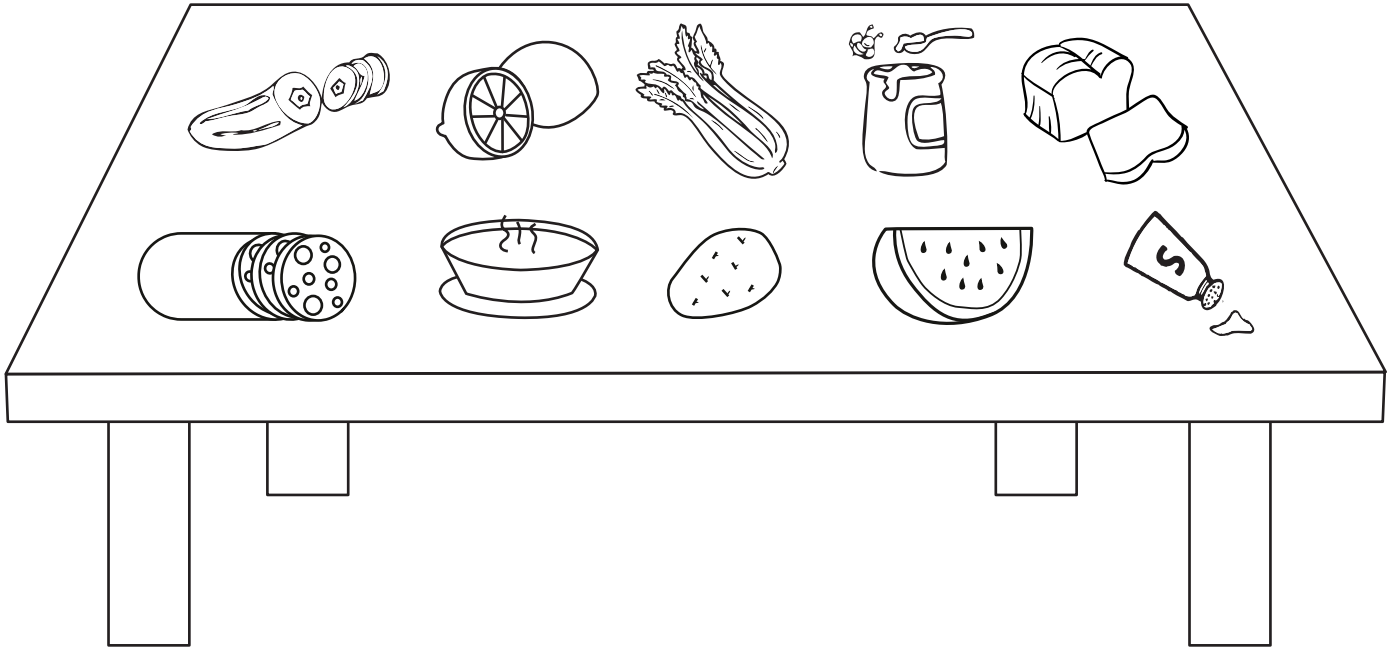
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

• Escribe los alimentos.



1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

5 _____

10 _____



Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

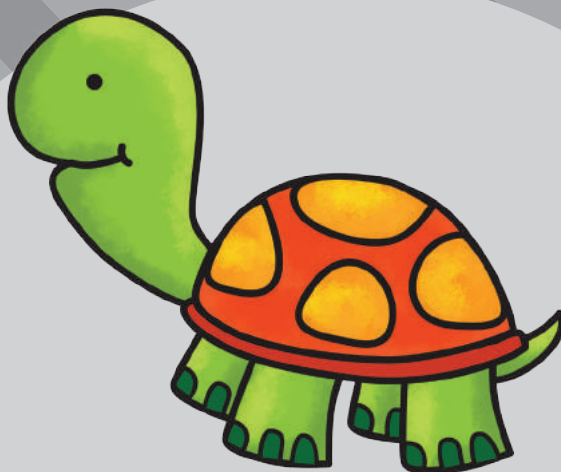
4 _____

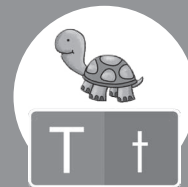
5 _____
_____ •

6 _____
_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +





Nombre: _____

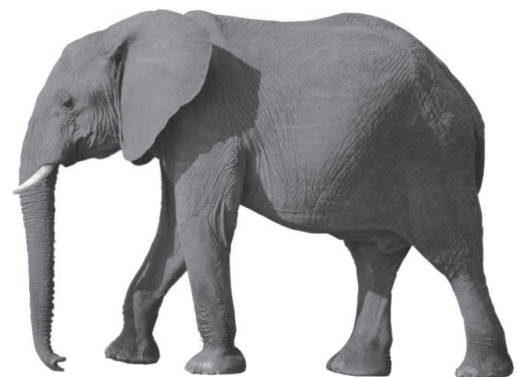
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con sonido **T**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **T**.

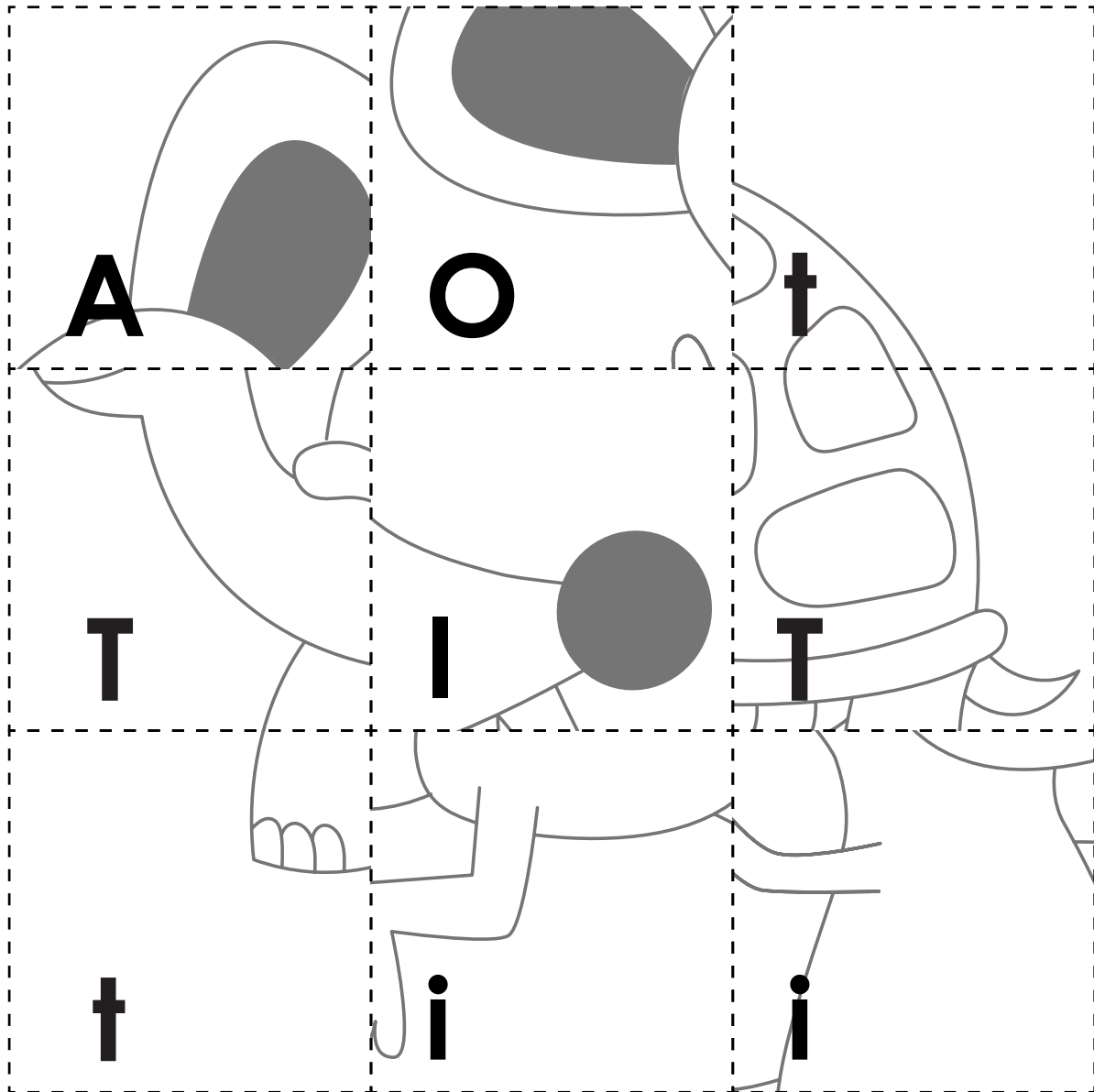


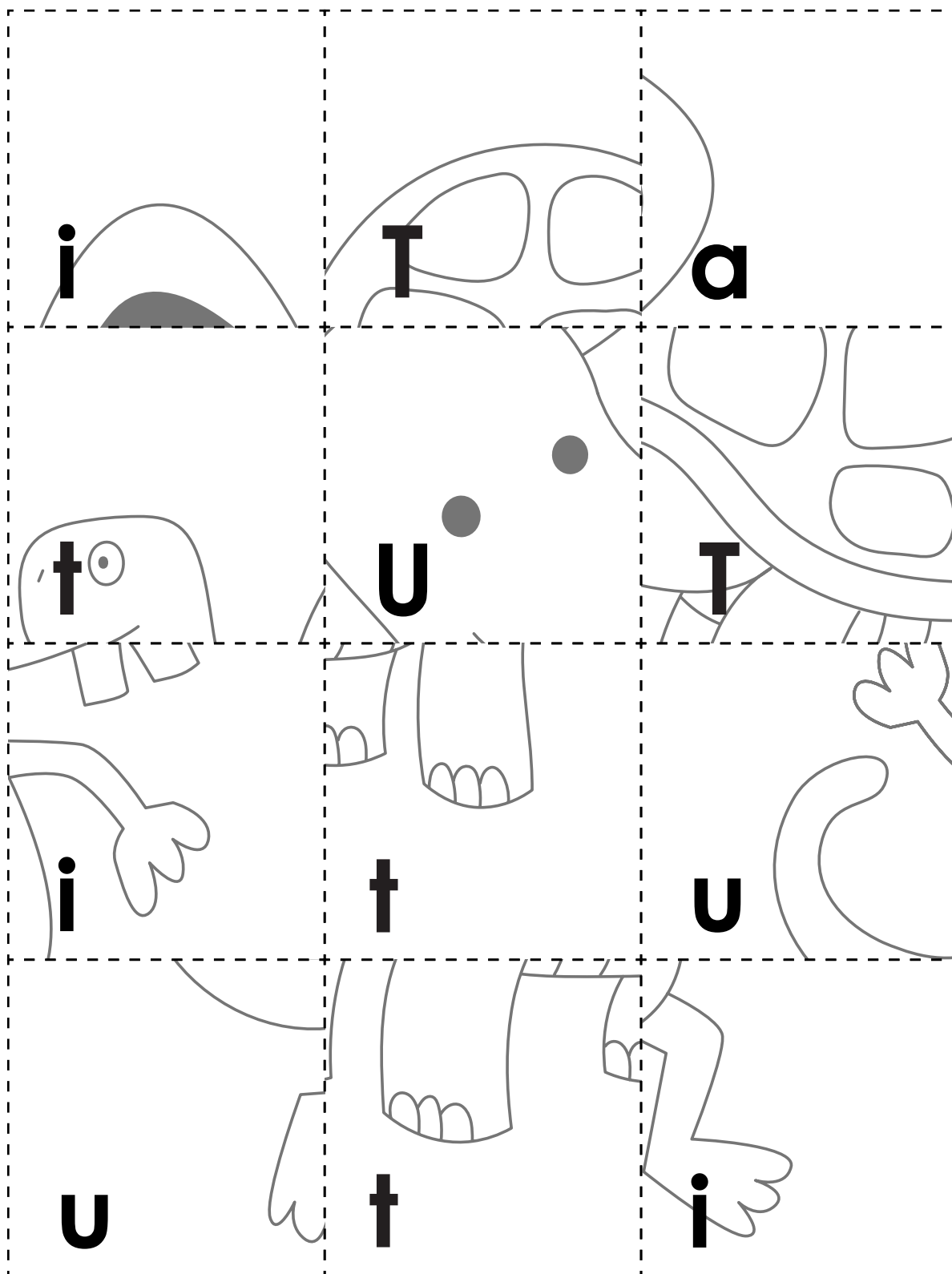


Nombre: _____

Recortar las siguientes piezas previamente y entregar al estudiante. Indicar que armará un puzle, pero no todas las piezas sirven, por lo que primero deberá seleccionar aquellas que le permitirán completarlo.

- Para poder armar el puzle identifica las 9 piezas que tengan la letra **T - t**.
- Arma el puzle, ¿qué animal se forma?



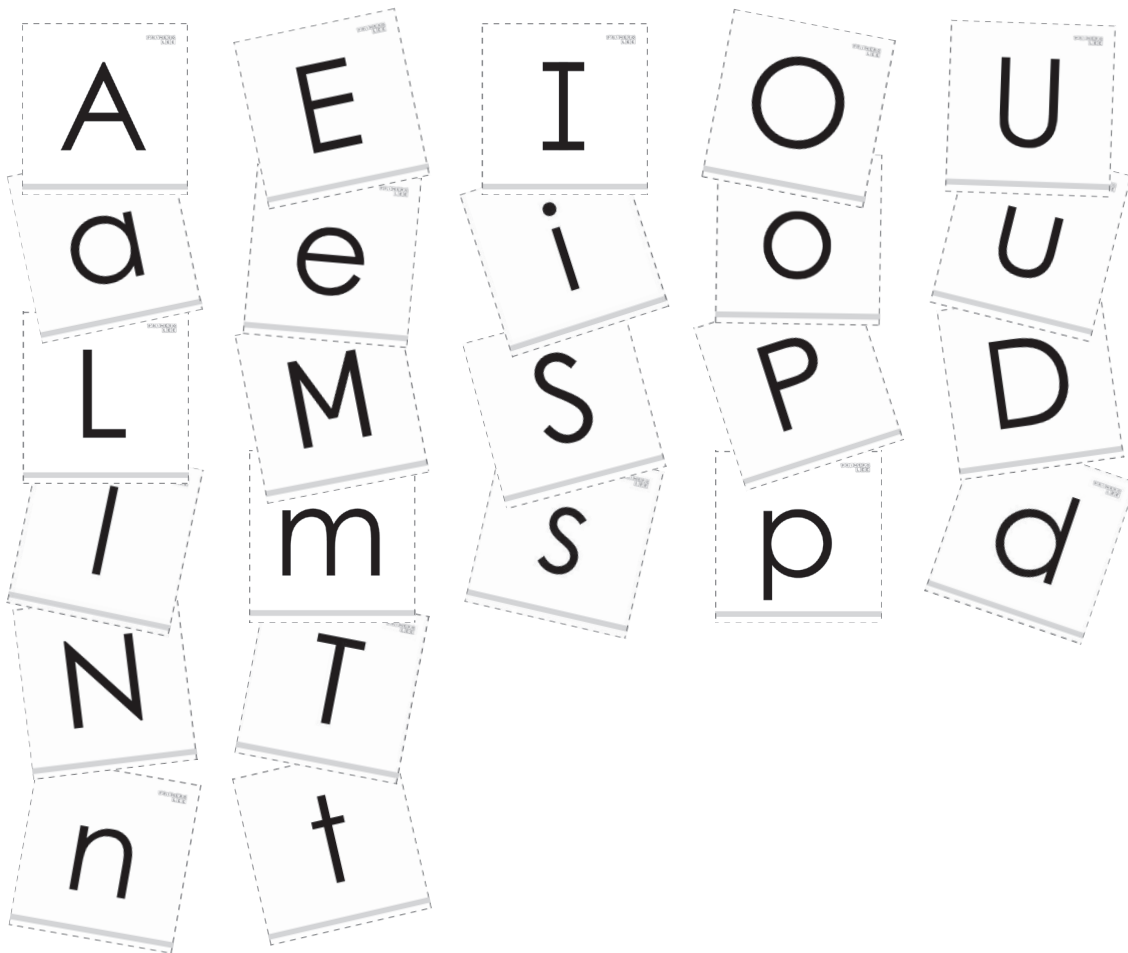




Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S, P, D, N y T.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.



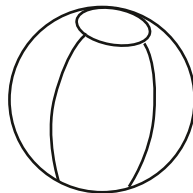
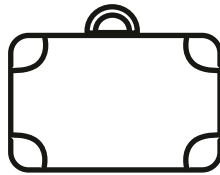
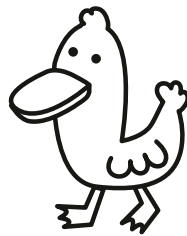
Asociación fonema grafema



Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (5), E (3), O (3), L (2), M (2), P (2), T (5).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada uno de sus sonidos.





Nombre: _____

- Lee y dibuja:

**Dos limones y una palta en
una mesa.**

Un mono y sus dos plátanos.

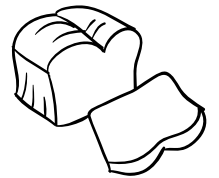
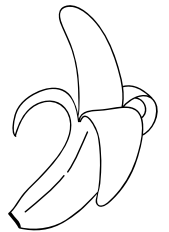
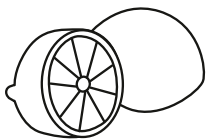
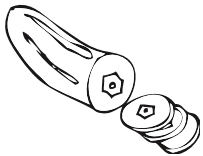
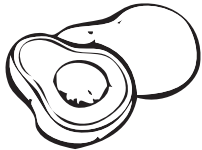
Un león tomando sol.

Una ensalada de tomate.



Nombre: _____

- Lee el listado de palabras. Descubre los **12 alimentos**. ¡Píntalos!

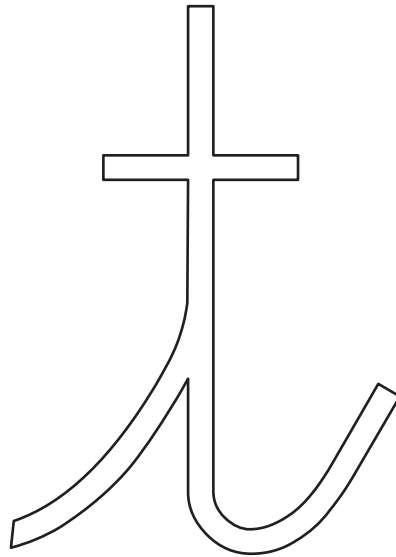


tomate	diente	patines
maleta	lentes	palta
lana	pepino	patines
apio	moda	Emilia
isla	sandía	limón
momia	mesa	mano
sala	patio	pimentón
pan	pala	pelado
salamé	miel	patudo
soldado	plátano	topo
muela	pimienta	león

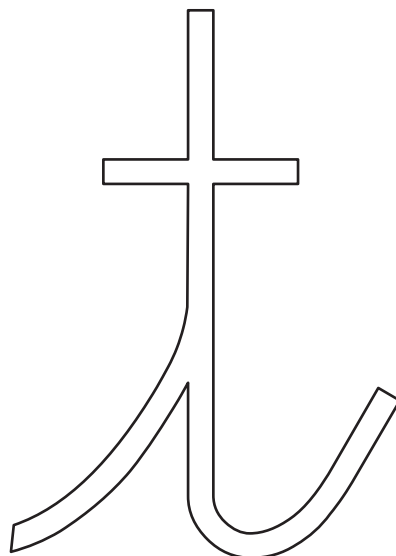


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **t** con distintos colores.



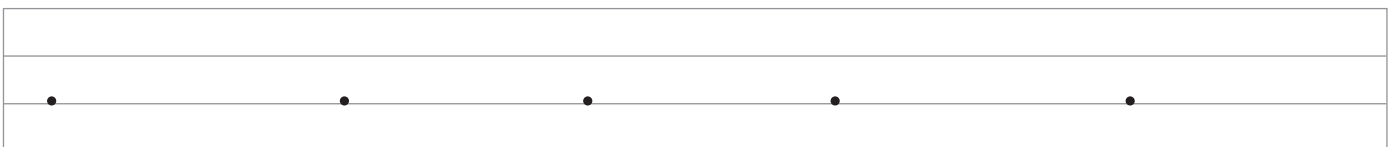
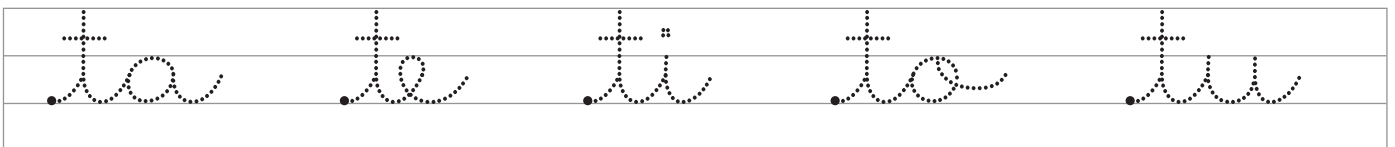
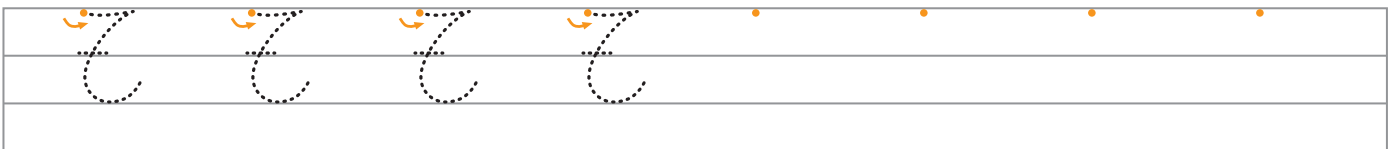
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

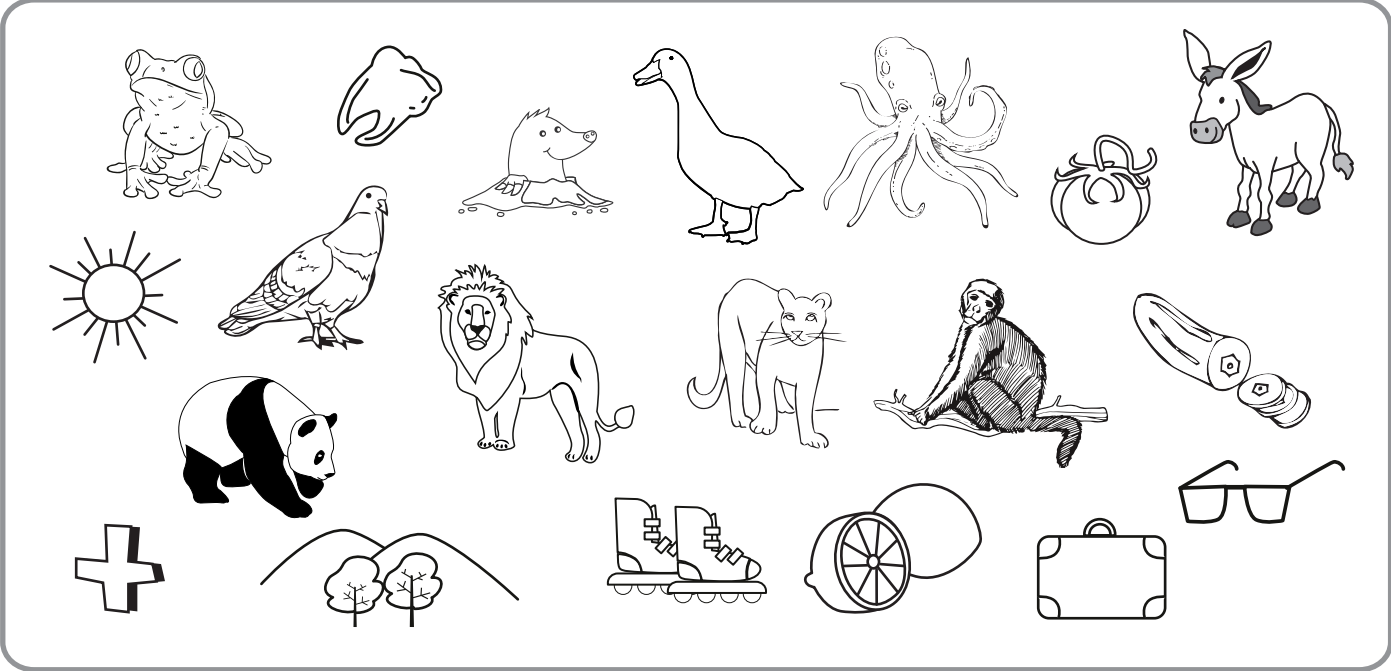
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

• Busca los **10 animales** y escríbelos:



1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

5 _____

10 _____



Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +

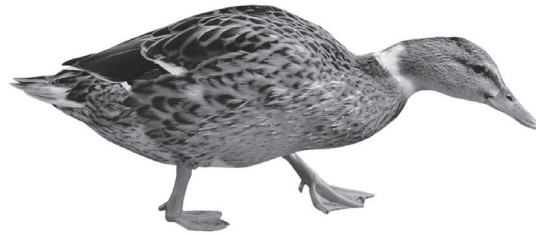


F f



Nombre: _____

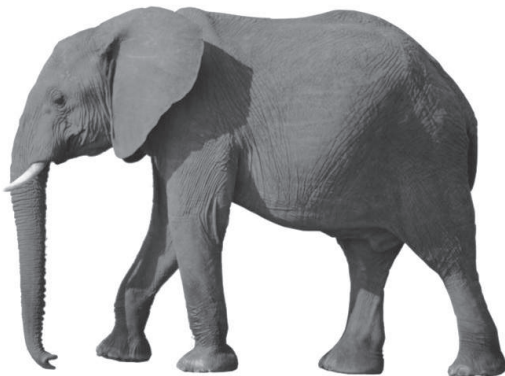
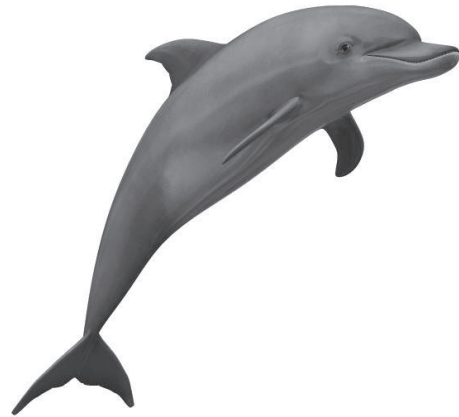
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con sonido **F**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **F**.

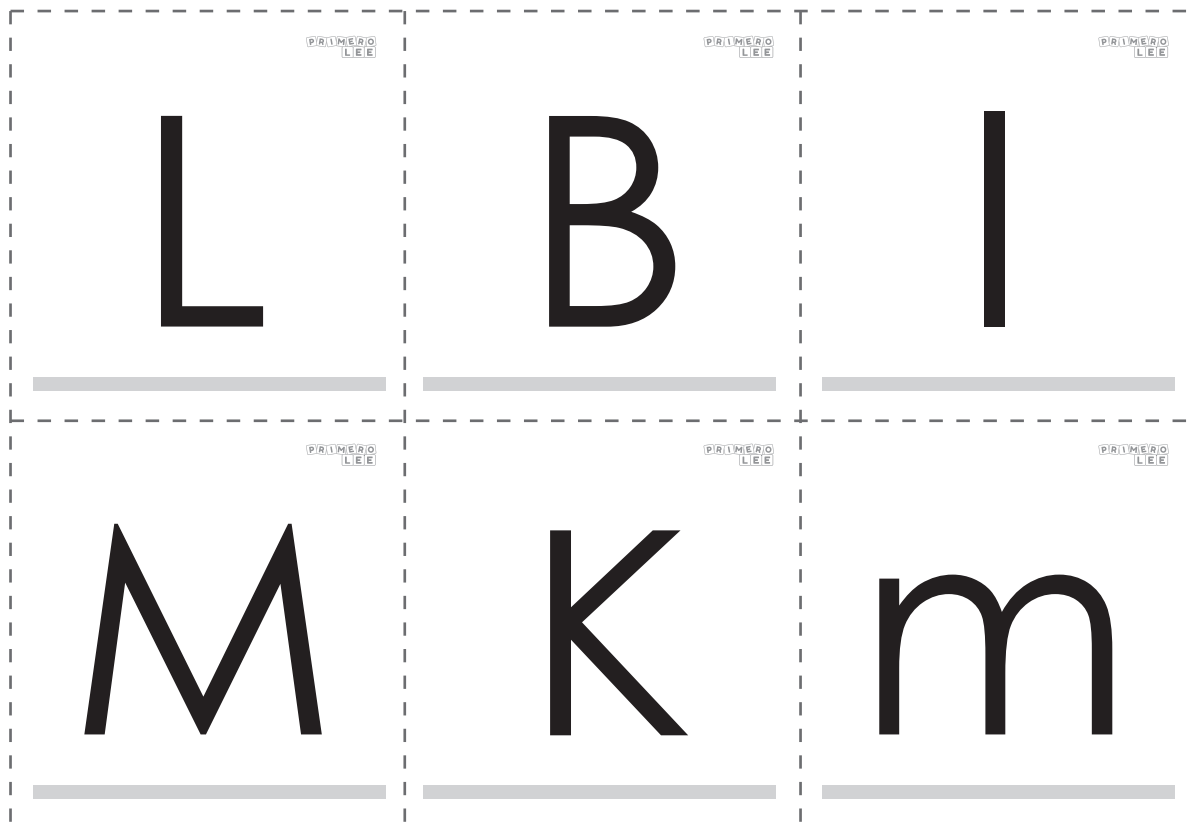




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles, mezcladas y apiladas boca abajo.

- El desafío consiste en competir con tu profesor y/o compañeros(as) para descubrir quién identifica las letras **F - f** más rápido.
- Si al dar vuelta la tarjeta superior del mazo aparece la letra **F - f**, deberás poner tu mano sobre ella lo más rápido posible. El primer participante en poner la mano gana 1 punto.
- Quién reconozca y toque primero la letra **F - f** la mayor cantidad de veces será ganador(a) del juego.



En caso de contar con más tiempo repetir actividad reemplazando la letra a identificar por alguna de las letras aprendidas anteriormente.

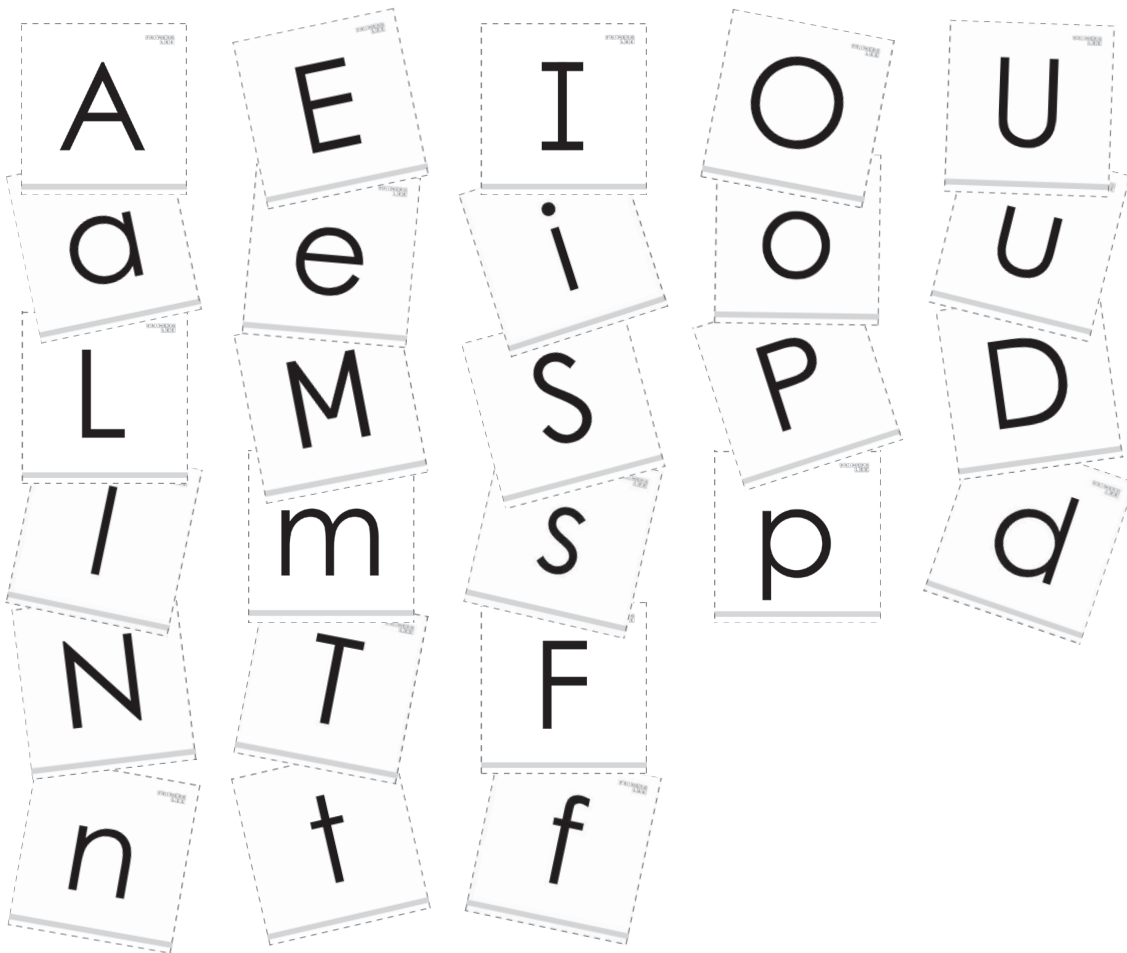
<p>PRIMERO LEE</p> <p>S</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>S</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>s</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>Y</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>Y</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>y</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>T</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>P</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>t</p> <hr/>
<p>PRIMERO LEE</p> <p>F</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>F</p> <hr/>	<p>PRIMERO LEE</p> <p>f</p> <hr/>



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S, P, D, N, T y F.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

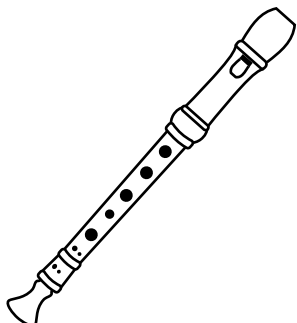
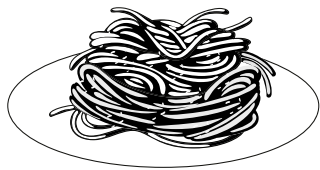
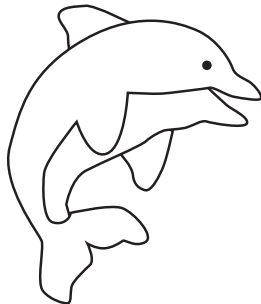




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (3), E (2), I (2), O (2), U (1), S (2), D (2), N (1), T (1), F(4).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada uno de sus sonidos.



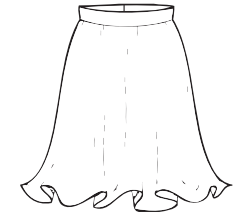


Nombre: _____

• Lee cada palabra y únela con su dibujo correspondiente:



fantasma



falda



fideos



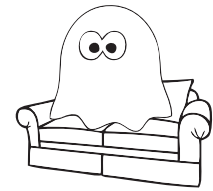
sofá

• Lee cada frase y únela con su respectivo dibujo:

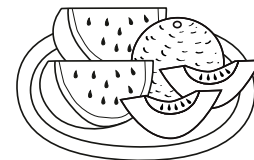
Un fantasma sentado en un sofá.



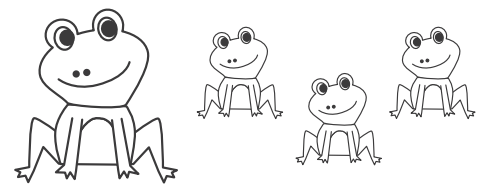
Una fuente de ensalada de tomates y pepinos.



Una fuente de melones y sandía.



Una familia de sapitos en fila.





Nombre: _____

- **Ojo de águila**

- Recorta las siguientes palabras y colócalas dentro de una bolsa.
- Saca una palabra, sin mirar, de la bolsa y léela en voz alta.
- Todos deben buscar el dibujo que representa dicha palabra en el tablero. Gana un punto quien encuentre primero el dibujo.
- ¡Gana quien tenga más puntos al finalizar el juego!

fantasma	falda	dedo
soldado	dado	paloma
SOL	PATO	MANO
TOMATE	APIO	FIDEOS

DIENTES

LANA

SOFÁ

muela

lentes

momia

mesa

sandía

maleta

ISLA

**OSO
panda**

MONO

sapo

duende

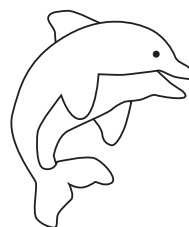
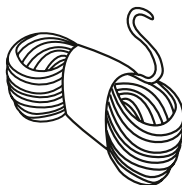
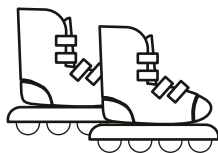
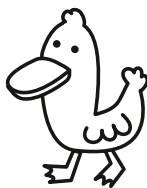
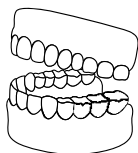
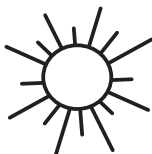
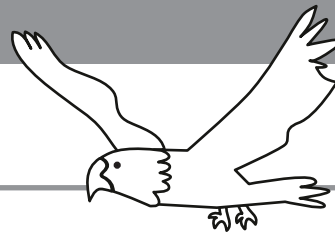
topo

patines

PELO

DELFIN

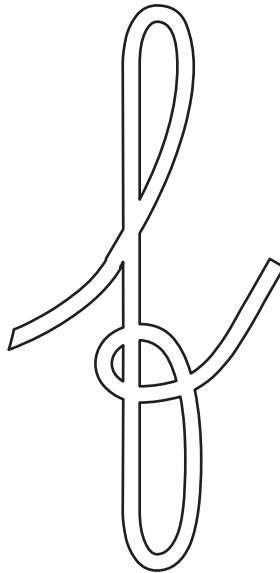
• Tablero ojo de águila



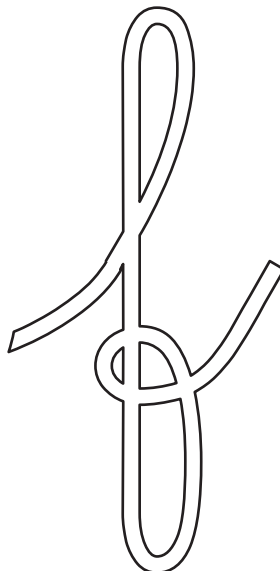


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **f** con distintos colores.



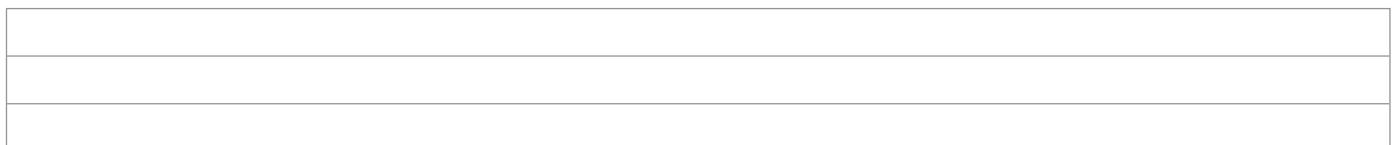
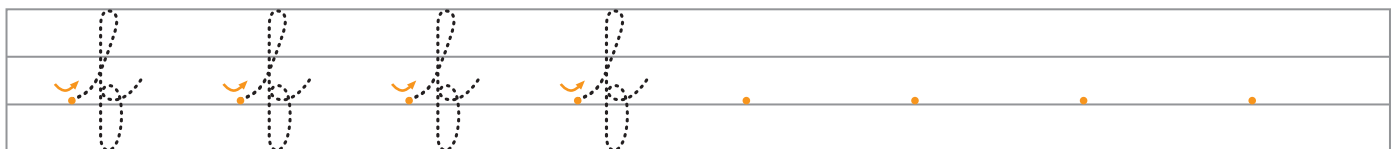
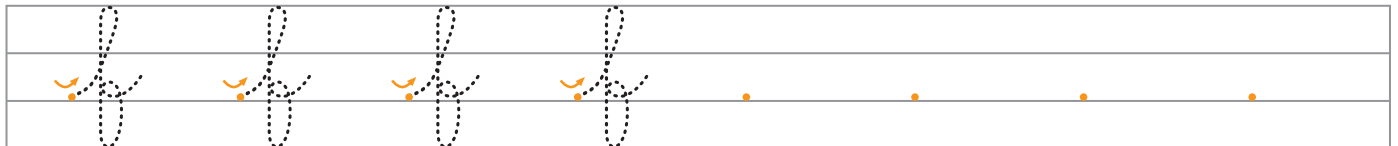
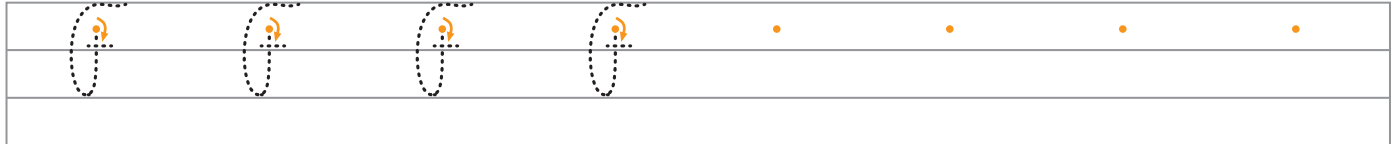
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

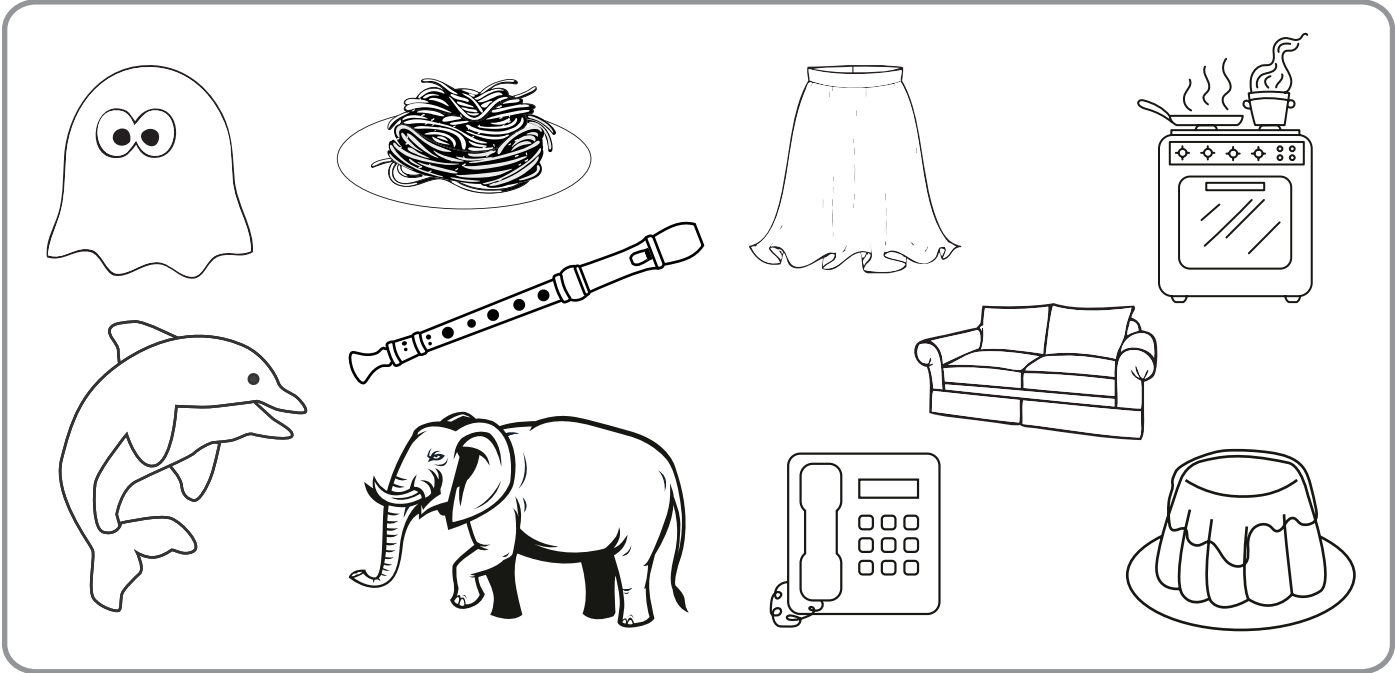
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

• Escribe los nombres de los 10 dibujos.



1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

5 _____

10 _____



Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



C C



Nombre: _____

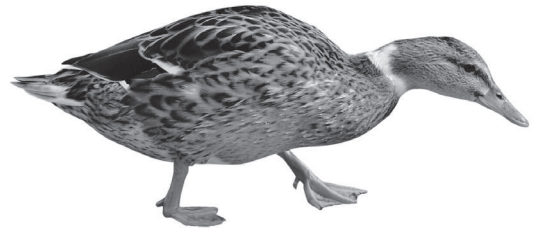
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **C**.

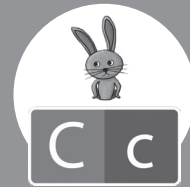




Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **C**.





Nombre: _____

- Identifica las letras **C - c**.
 Raya con color amarillo la letra **C** (mayúscula) y con color rojo la letra **c** (minúscula).
 ¿Qué figura aparece?

m T T T Y Y Y
 m m N T T t t t t Y Y Y
 m N N N N t t n n n Y
 m N N N C C C n P P
 m o o c c c c P P
 O O o c c c c c P P
 L L O o o C C C C D D D
 L O O O C C C C D D D
 L L L F O F F F f f S S
 L L L F F F S S S S



Nombre: _____

- Lee y dibuja:

**Una cuncuna con puntos
lilas y tacones en todas
sus patas.**

**Una casa en una loma con
un camino y pasto.**

**Dos soldados: uno con
casco y uno sin casco.**

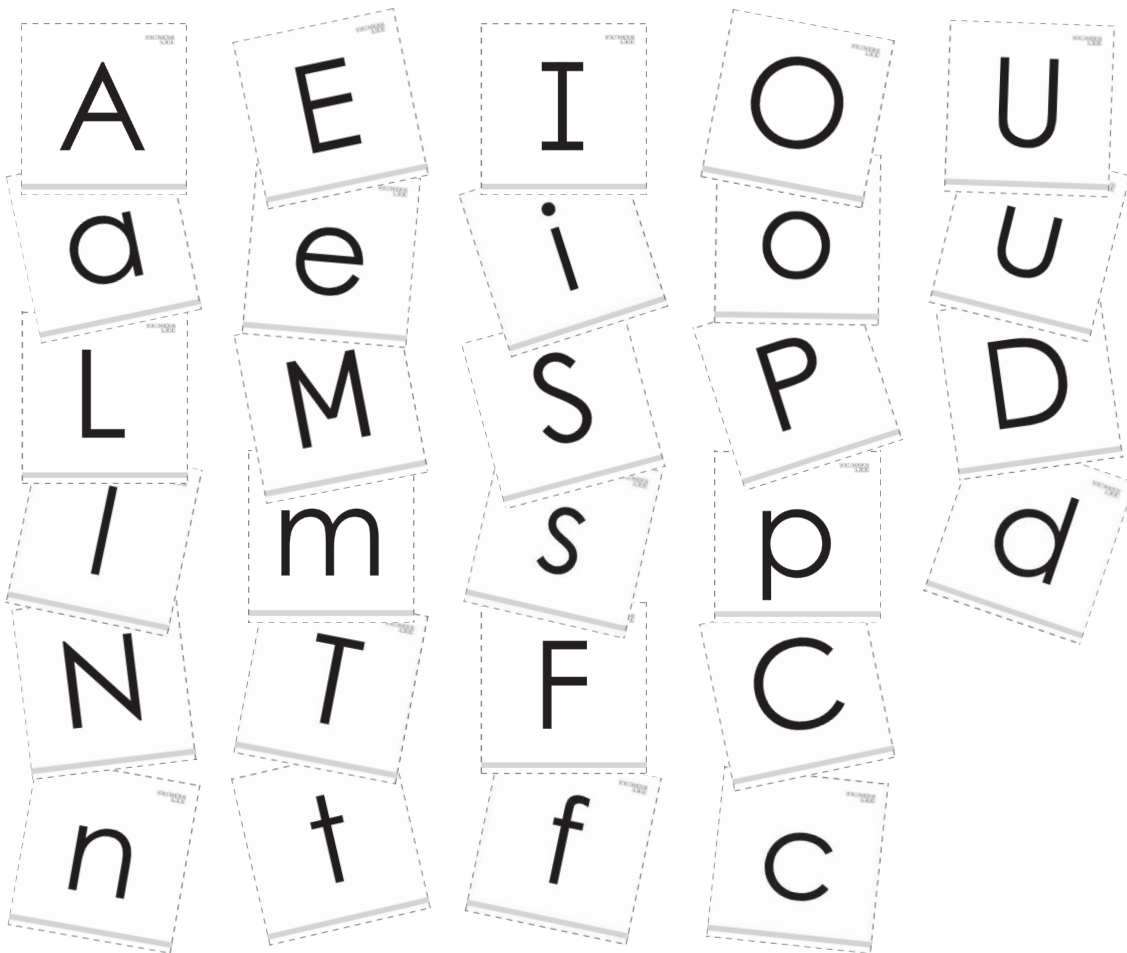
**Un plato con fideos y salsa
de tomate.**



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S, P, D, N, T, F y C.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.
3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:
 - **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.
 - **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

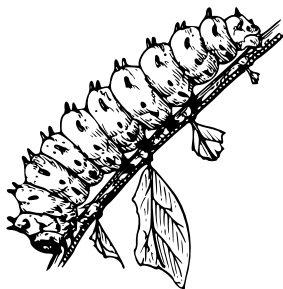
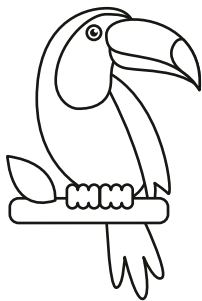




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (5), O (1), U (3), S (1), N (3), T (1), F(1), C (5).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada sonido.





Nombre: _____

Recortar previamente las tarjetas de personajes (blanco), descriptor (gris claro) y lugares (gris oscuro).

Indicar al estudiante que jugarán a formar frases locas uniendo al azar un personaje con un descriptor y un lugar.

Colocar las tarjetas seleccionadas en la frase incompleta que está dentro del recuadro.

Jugar haciendo variadas combinaciones.

Preguntar cuál es la combinación más divertida y pegar sus tarjetas correspondientes.

El personaje descriptor

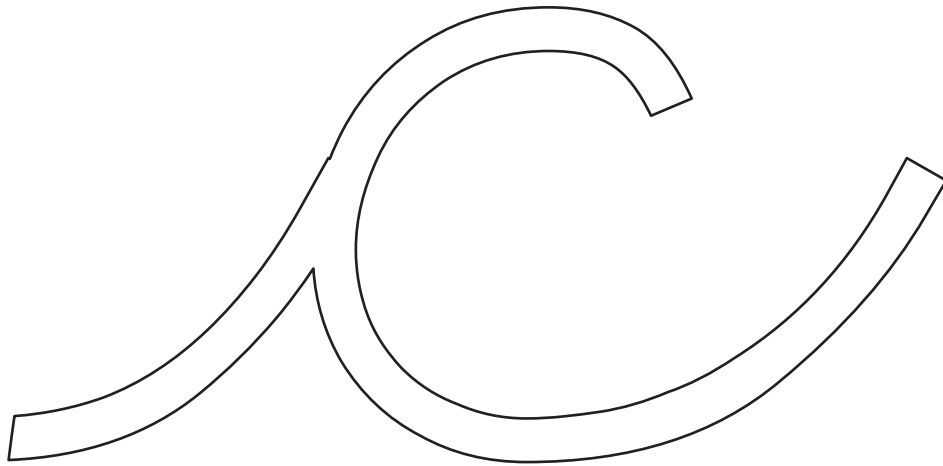
está en lugar

fantasma	flamenco	felino
camaleón	pepino	oso panda
pescado	tomate	monito
café	fome	tímido
famoso	feo	tonto
dentudo	sediento	patudo
cansado	contento	cuidadoso
peludo	pelado	pesado
amado	malulo	loco
la maleta	el sol	la luna
el sofá	el puente	la sala
la caca	la cama	el auto
la sopa	la isla de la fantasía	la casa de mi mamá

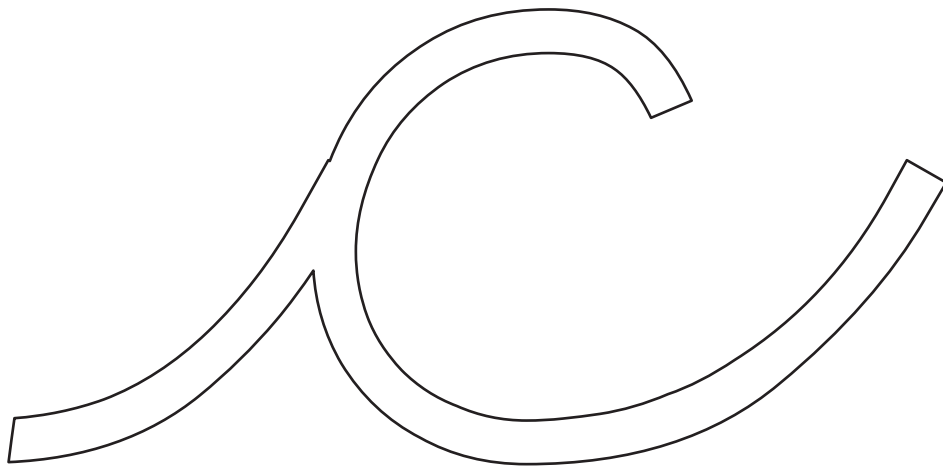


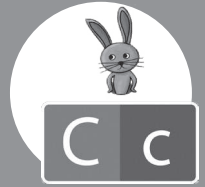
Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **c** con distintos colores.



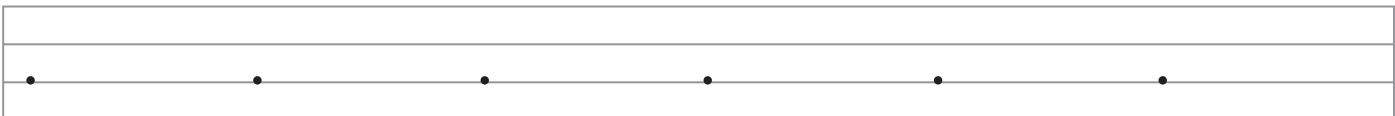
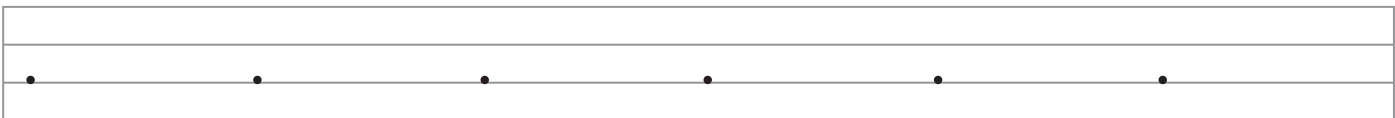
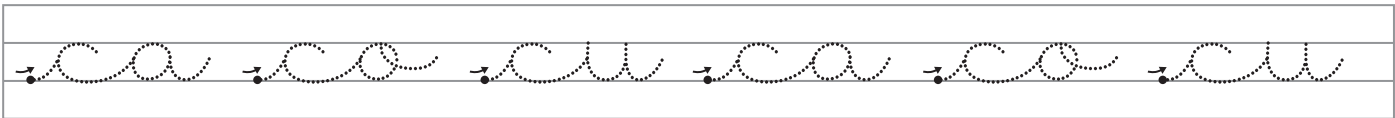
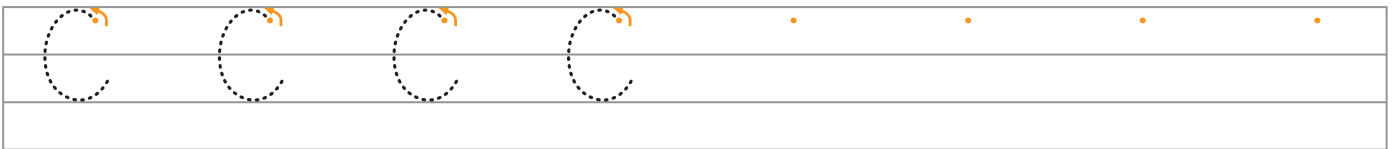
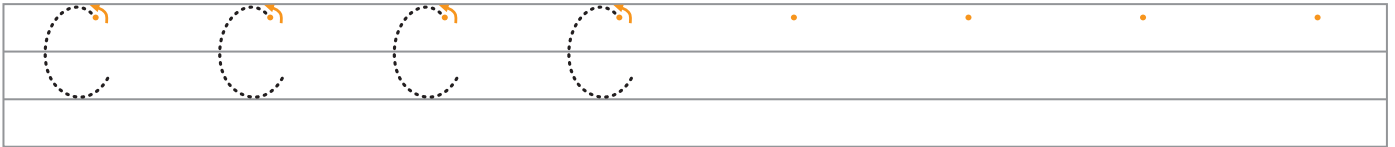
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!

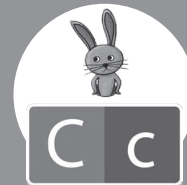




Nombre: _____

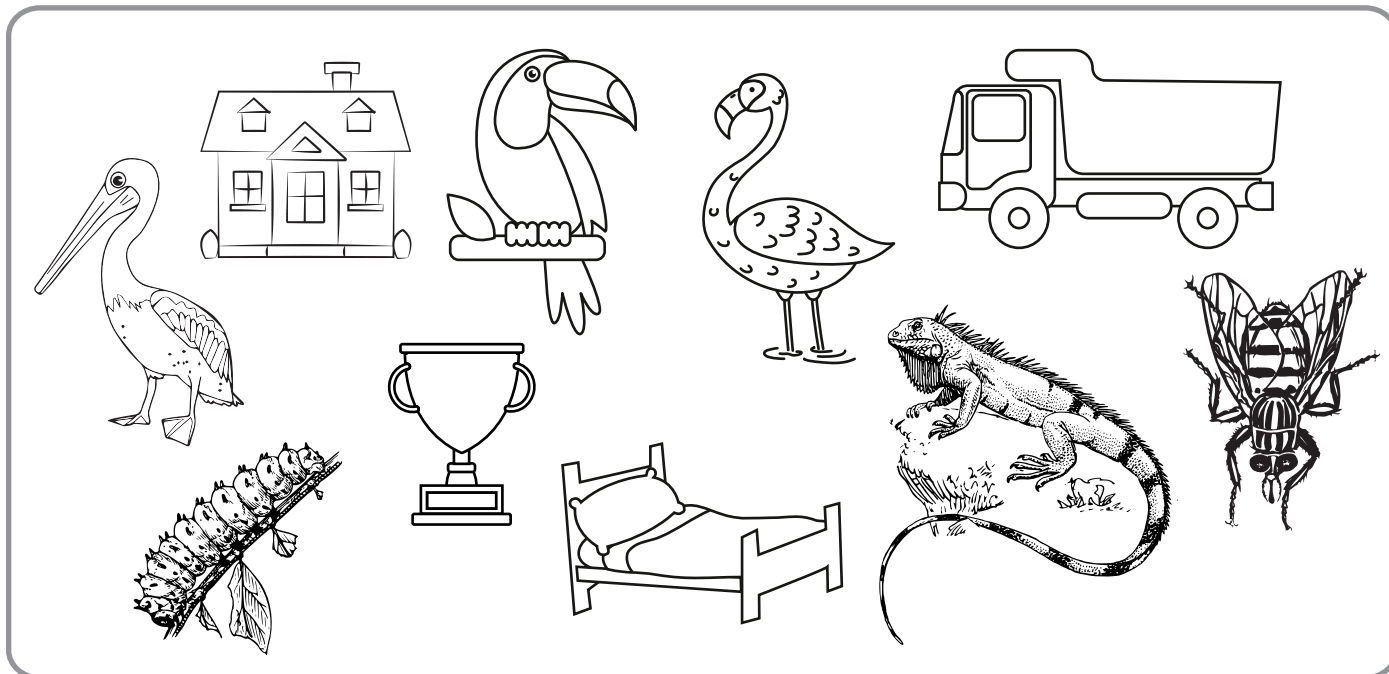
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

• Escribe los nombres de los 10 dibujos:



1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

5 _____

10 _____



Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



C c

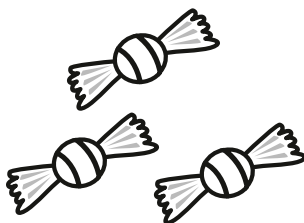
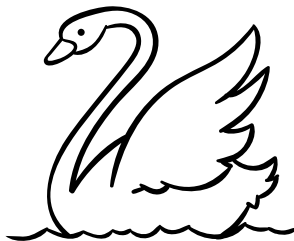
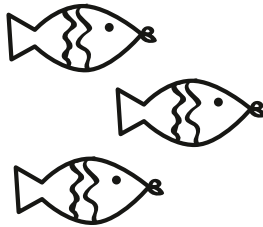


Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: E (4), I (2), O (1), U (1), L (1), S (2), P (1), D (1), N (2), C (5).

- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada sonido.

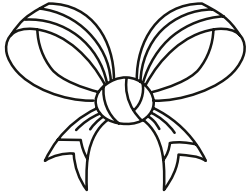
5



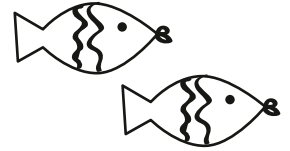


Nombre: _____

- Lee cada palabra y únela con su dibujo correspondiente:



peces

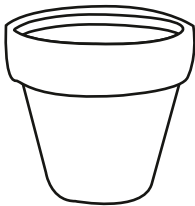


cien

cisne



maceta



cinta

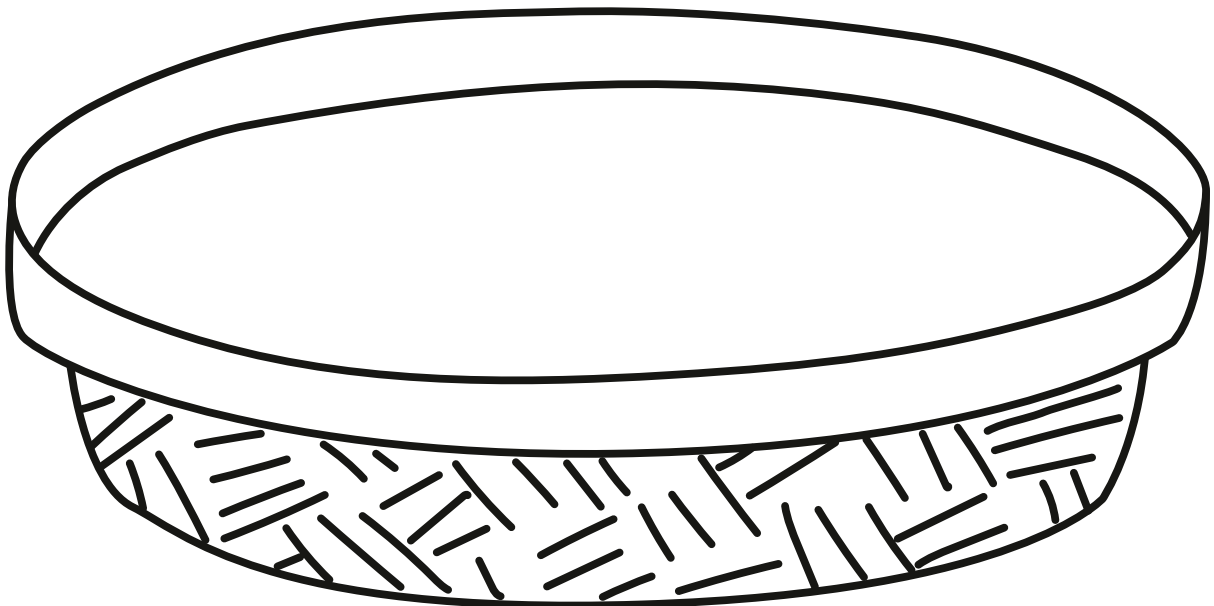


calcetín

100

- Lee y dibuja.

En el cesto pinta cinco dulces, cinco lápices y dos calcetines con puntos.





Nombre: _____

- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.

Ce Ci Ce Ci Ce Ci

Ce Ci Ce Ci Ce Ci

.

ce ci ce ci ce ci

ce ci ce ci ce ci

.



Nombre: _____

- Escribe los nombres de los 10 dibujos:



1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

5 _____

10 _____



Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

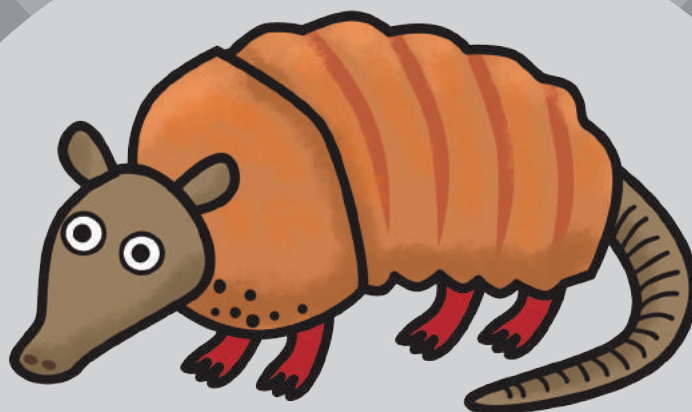
4 _____

5 _____
_____ •

6 _____
_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



Q q

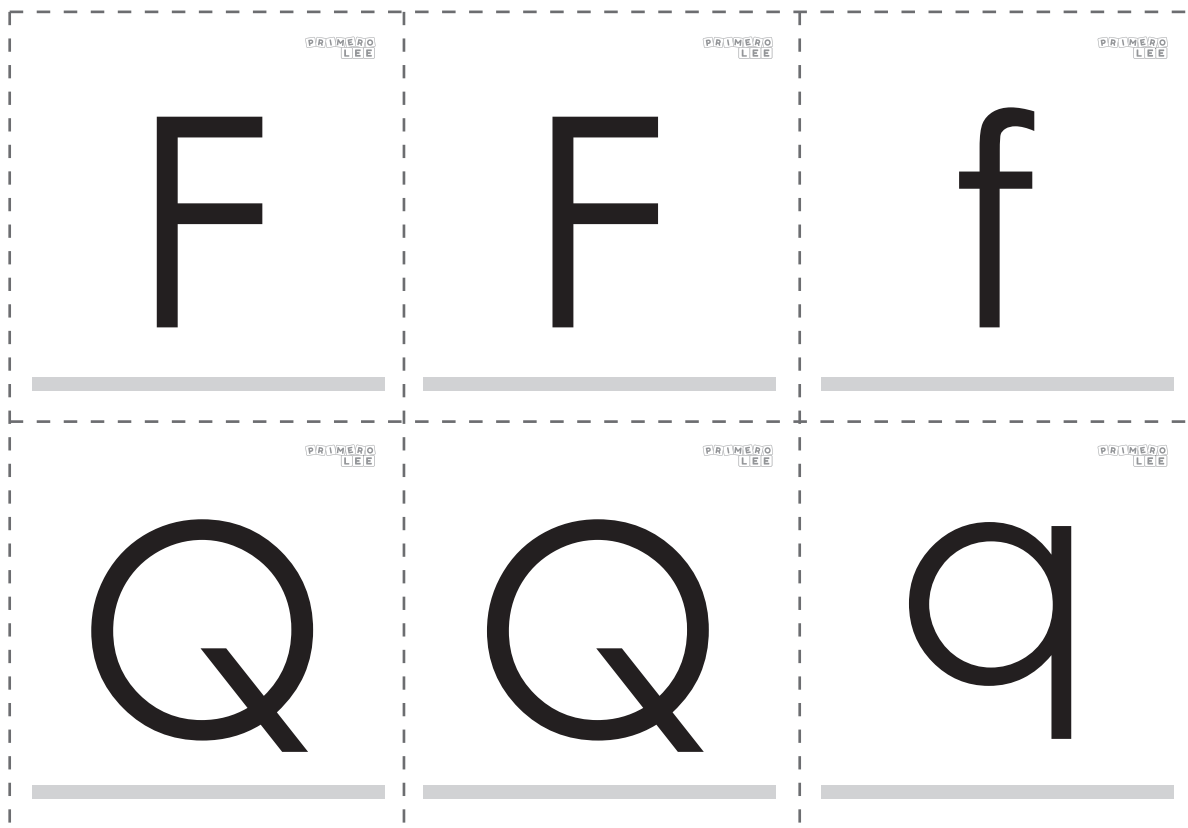


Nombre: _____

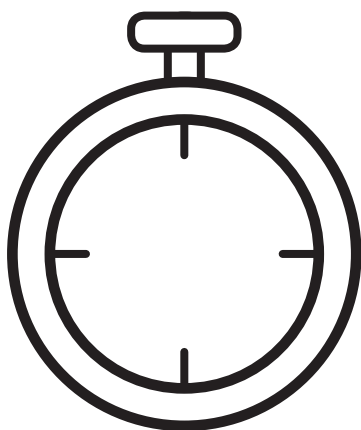
Disponer de las siguientes letras móviles y desplegarlas frente al estudiante. Contar con un cronómetro.

- Observa las letras móviles e identifica las 3 letras **Qq** que existen, separándolas del resto. El (la) profesor(a) tomará el tiempo que tardas en seleccionaras y te lo dirá para escribirlo.
- Se mezclarán las tarjetas móviles y se desplegarán nuevamente para realizar otros dos intentos. El desafío consiste en hacerlo cada vez más rápido.

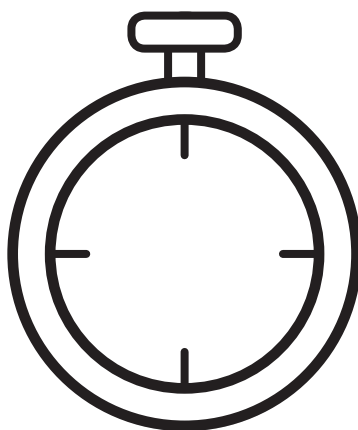
 PRIMERO LEE	 PRIMERO LEE	 PRIMERO LEE
 PRIMERO LEE	 PRIMERO LEE	 PRIMERO LEE
 PRIMERO LEE	 PRIMERO LEE	 PRIMERO LEE



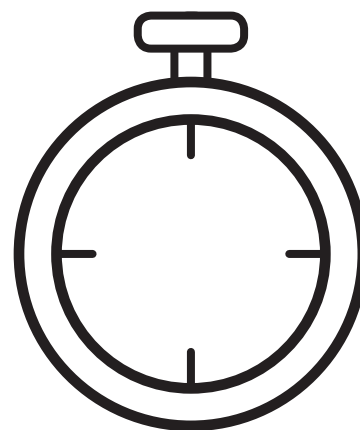
¿Cuánto demoraste en reconocer y seleccionar las letras **Qq**?
 Anota aquí tu tiempo para cada uno de los intentos



Intento N°1



Intento N°2



Intento N°3

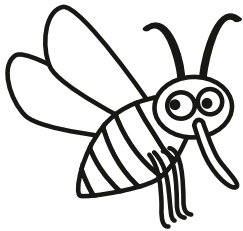
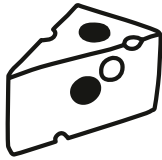
En caso de contar con más tiempo repetir actividad reemplazando la letra a identificar por alguna de las letras aprendidas anteriormente.



Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (1), E (3), I (2), O (4), U (5), M (1), S (3), T (2), Q (5).

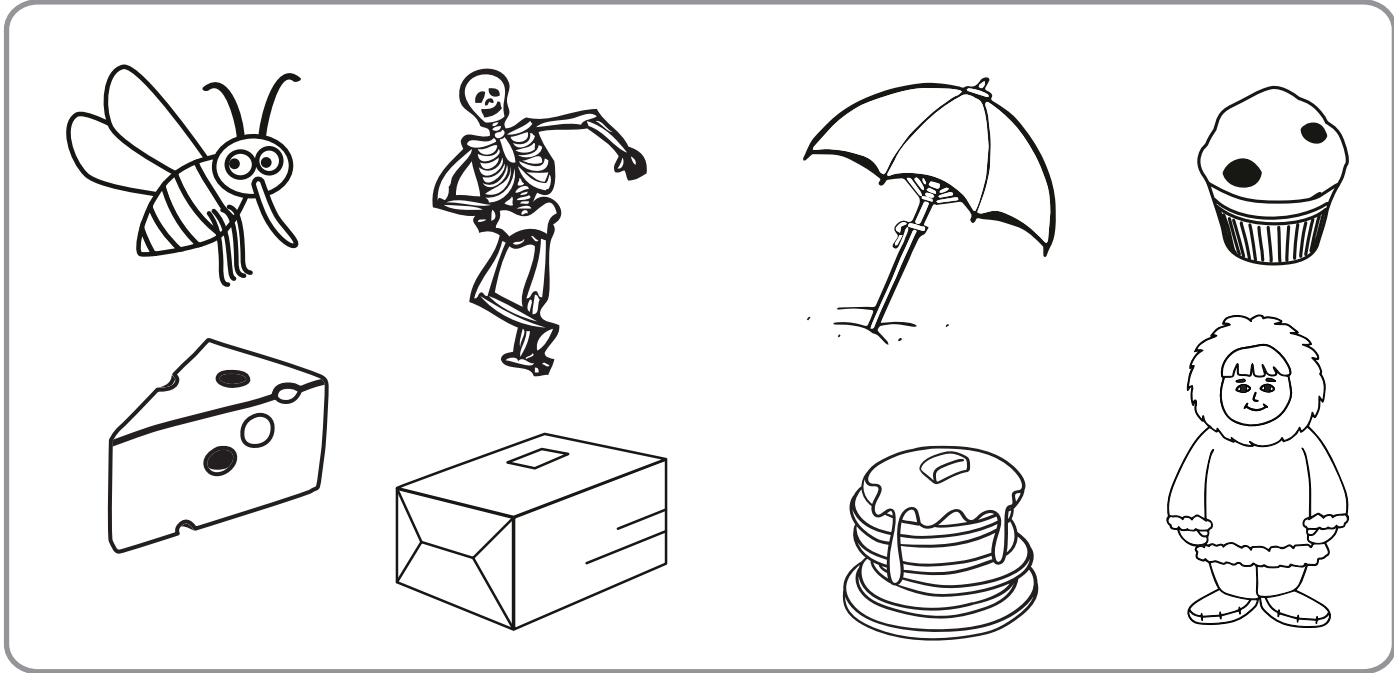
- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada sonido.





Nombre: _____

• Escribe los nombres de los 8 dibujos.



1 _____

5 _____

2 _____

6 _____

3 _____

7 _____

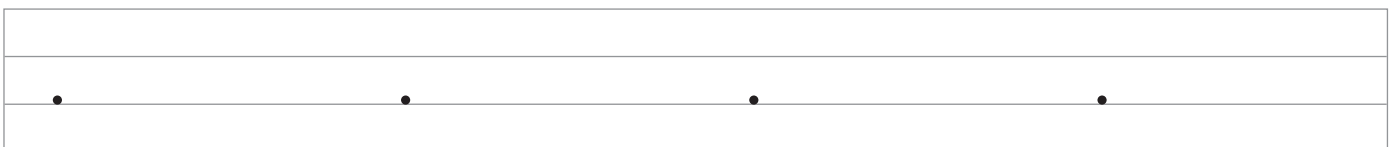
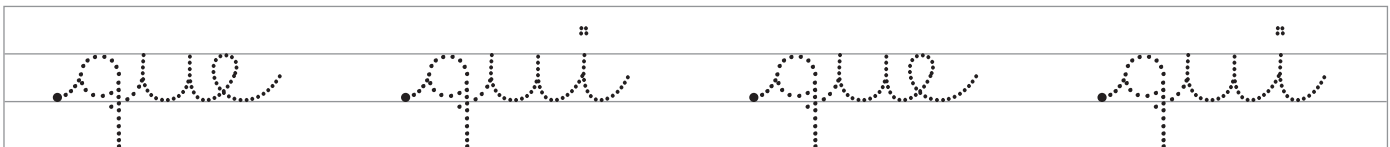
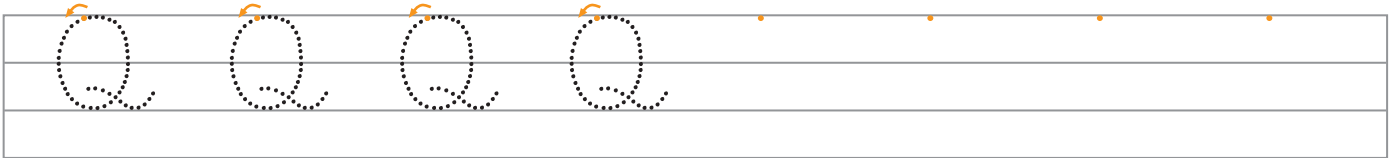
4 _____

8 _____



Nombre: _____

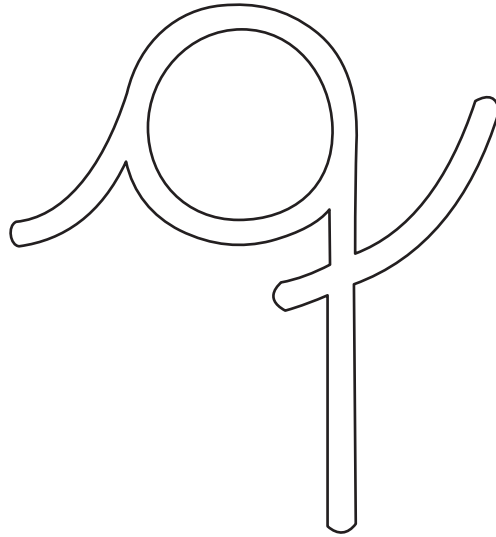
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.



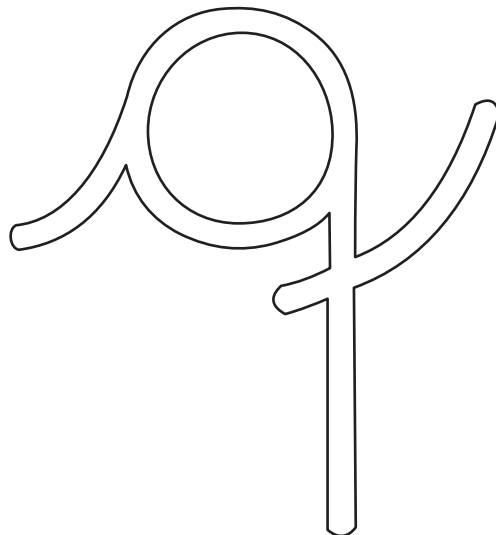


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **q** con distintos colores.



- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





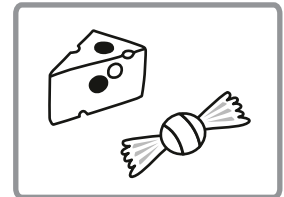
Nombre: _____

- Une con una línea las oraciones con el dibujo de **comida** correspondiente:

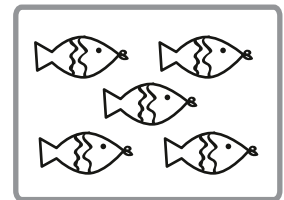
1. Las focas se comen los cinco peces.



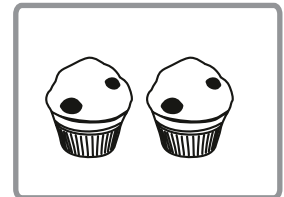
2. El alce come queque en el pasto.



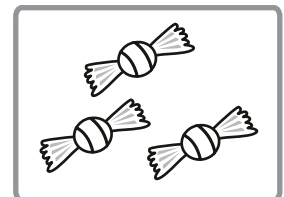
3. Al mosquito le encantan los dulces.



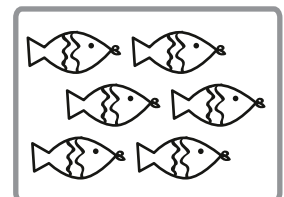
4. El oso polar se come los seis peces.



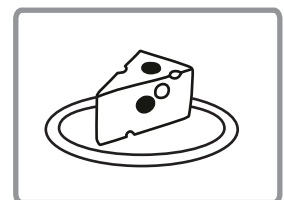
5. El monito sacó queso de un plato.



6. El cisne come dos quequitos.



7. Al ratón le encanta el quesito y el dulce.





Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



R r



Nombre: _____

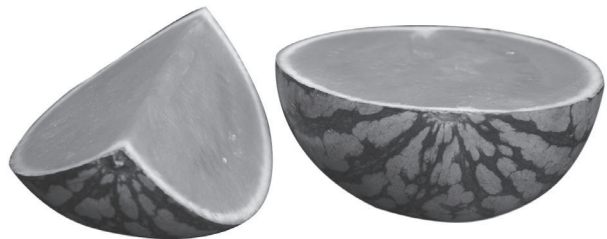
- Encierra las 3 imágenes que **comienzan** con el sonido **R**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **R**.





Nombre: _____

- Identifica a los animales en peligro de extinción que comienzan con la letra **R - r**. Enciérralos con un círculo rojo.
- Identifica a los animales que contienen la letra **R - r**. Enciérralos con un círculo amarillo.

ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN



Oso polar



Lemur



Chimpancé



Gorila de montaña



Oso panda



Rinoceronte negro



Mariposa monarca



Tigre



Buitre



Nombre: _____

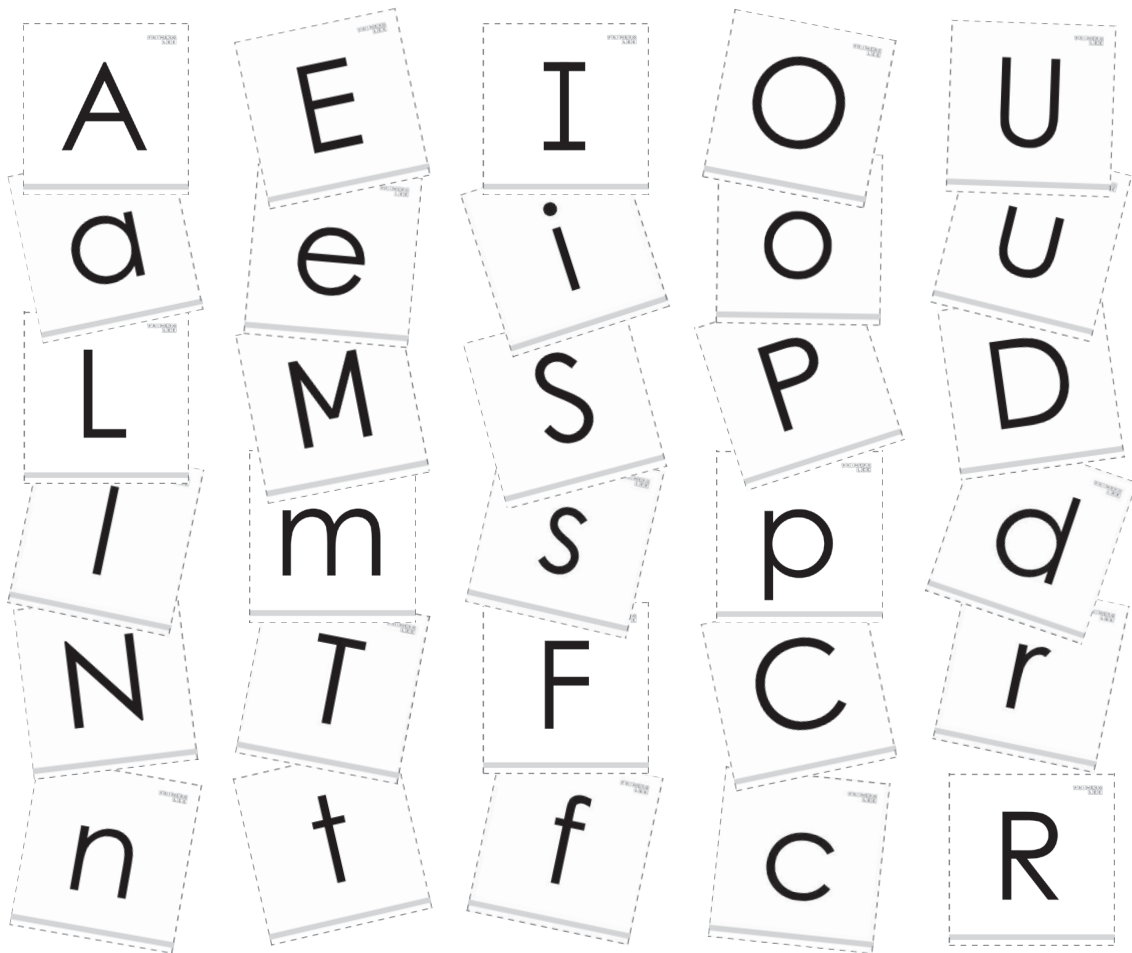
Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S, P, D, N, T, F, C y R.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.

3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:

- **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

- **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

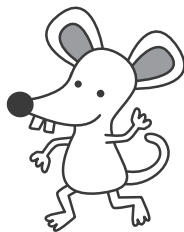
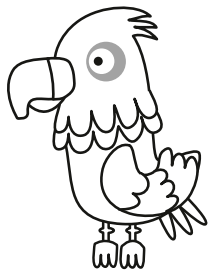




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (3), E (1), O (5), L (2), P (1), N (1), T (1), C (2), R (5).

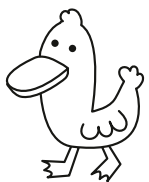
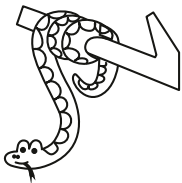
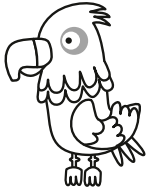
- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada sonido.





Nombre: _____

- Lee el listado de palabras. Descubre los **20 animales**. ¡Píntalos!



ratón

rosa

risa

perro

pera

carreta

rinoceronte

cocodrilo

foca

tomate

paloma

rápido

cerdo

loro

rama

peces

rama

toro

ropa

mesa

pulpo

sapo

cara

serpiente

pato

remo

mula

rana

ruca

cóndor

castor

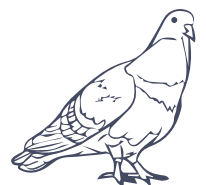
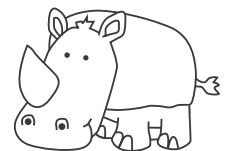
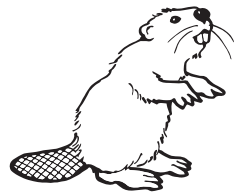
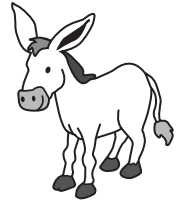
caracol

cama

tierra

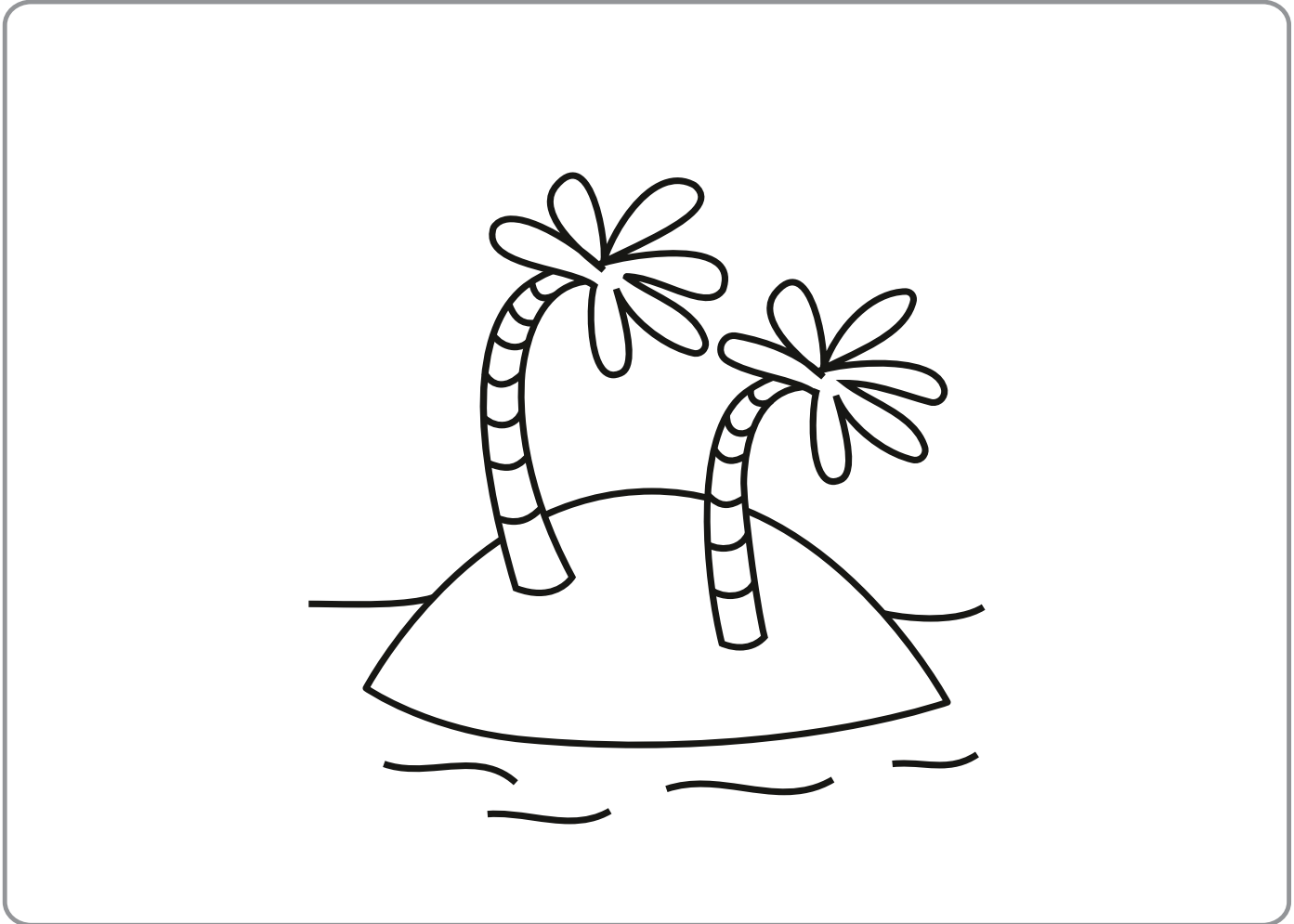
oso polar

poroto



Nombre: _____

- Realiza un dibujo con siguiente las instrucciones:



Pinta:

Un sol iluminando el cielo.

Dos monos en la isla.

Tres loros en las palmeras.

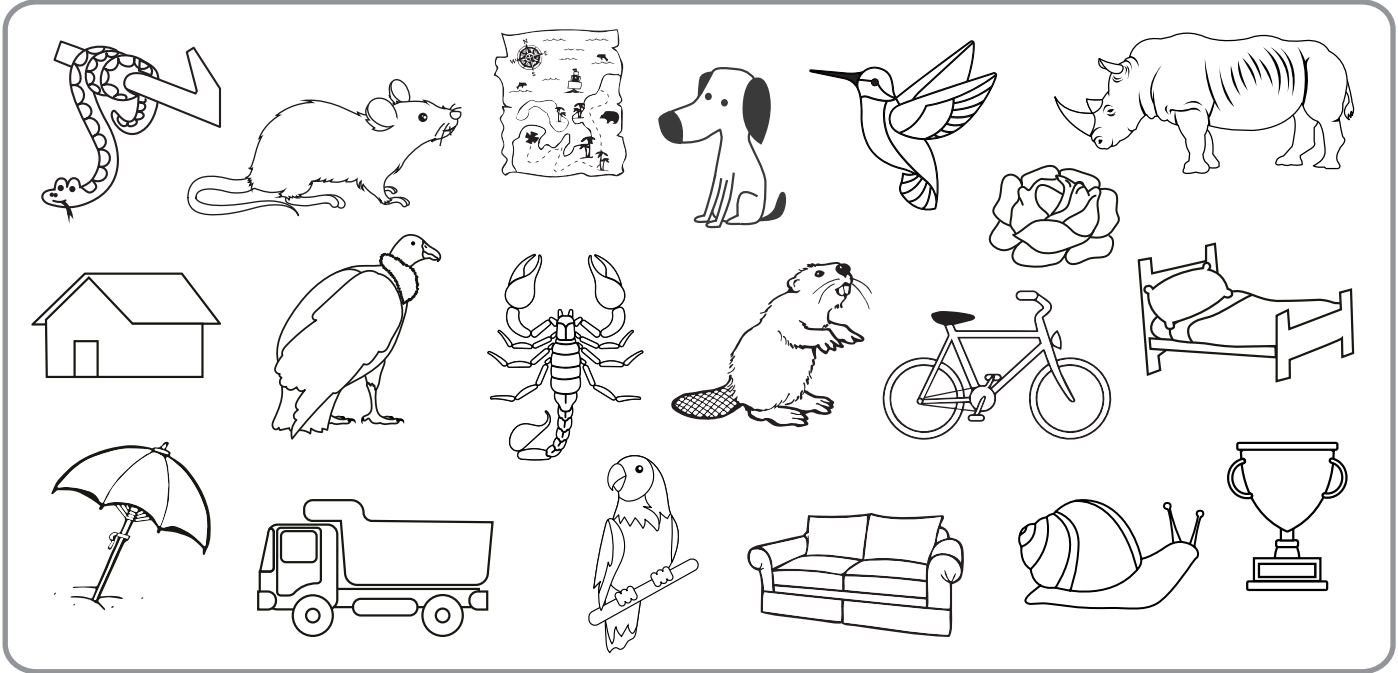
Cuatro pulpos cada uno con 8 tentáculos.

Cinco palomas en el cielo.

Seis peces nadando en el mar.

Nombre: _____

• Busca los **10 animales** y escríbelos:



1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

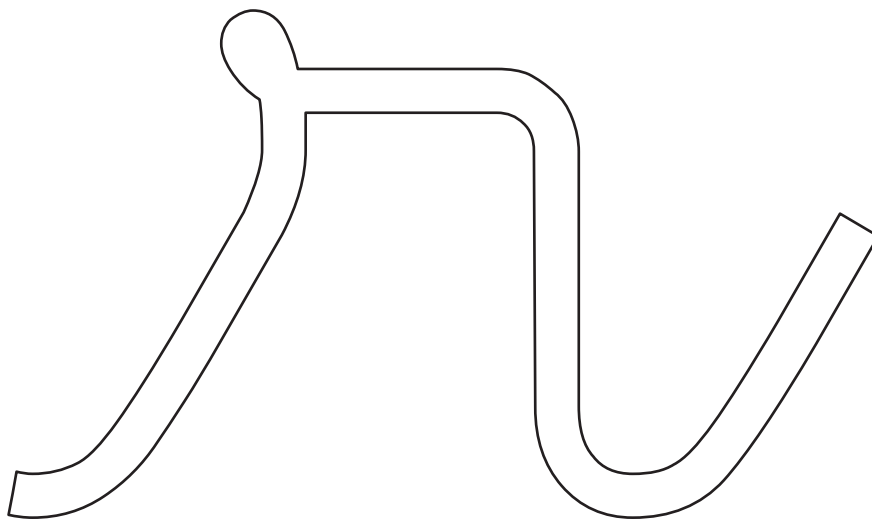
5 _____

10 _____

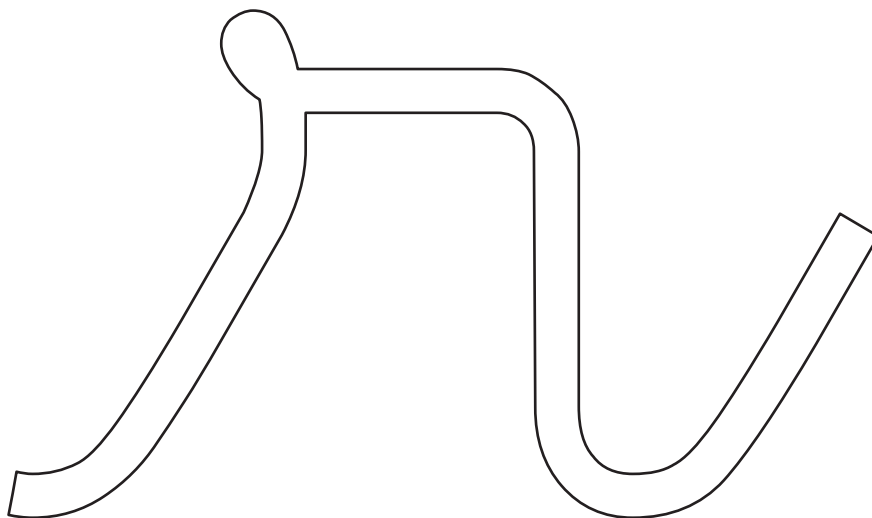


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **r** con distintos colores.



- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO
LEE +



G g



Nombre: _____

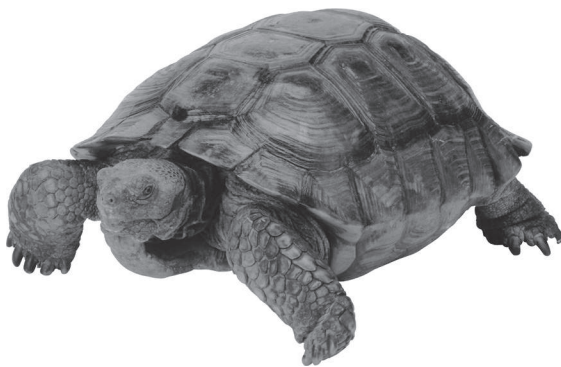
- Encierra las 3 imágenes que **comienza** con el sonido **G**.





Nombre: _____

- Encierra las 3 imágenes que **contienen** el sonido **G**.





Nombre: _____

- A Gabriela le gustan mucho los gatos pero solo algunos son sus favoritos. Para saber cuáles son, identifica las letras **Gg** pintándolas de tu color preferido. Descubre el camino que une a Gabriela con sus gatos favoritos.



GATO DE BENGALA



GATO PERSA

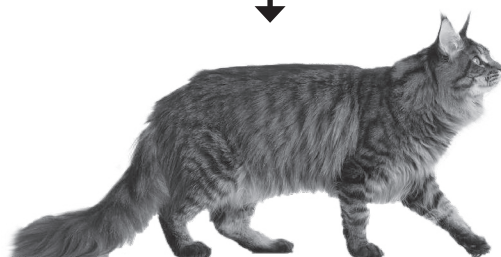
c	q	g	C	p
g	G	g	Q	c
G	C	q	p	g
g	g	G	p	q
Q	q	g	G	G
G	C	P	p	g
q	Q	g	G	g
P	G	g	C	q



GATO ESFINGE



GATO SIAMÉS



GATO MONTÉS

¿Cuántos son los gatos favoritos de Gabriela?



Nombre: _____

Utilizar las siguientes letras móviles tanto en mayúscula como en minúscula: vocales, letras L, M, S, P, D, N, T, F, C, R y G.

1. Repasar uno a uno los sonidos de las letras vistas hasta la fecha.
2. Mezclar las letras y ponerlas sobre la mesa. Decir al estudiante un fonema y pedir que indique el grafema correspondiente. Repetir hasta completar todas las letras. Repetir asociación fonema grafema de aquellas letras que presentaron dificultad.

3. Ejercitar mediante alguno de los siguientes juegos:

- **Manotazo:** Poner las tarjetas sobre la mesa de manera desordenada. Decir en voz alta un fonema y quien ponga su mano primero sobre la letra correspondiente debe dejarse la tarjeta. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

- **Quien primero:** Con las tarjetas mezcladas en un mazo, ir volteando una a una las letras móviles. Deben decir el fonema correspondiente lo más rápido posible. Quien lo diga primero, debe dejarse la letra. Gana quien tenga más letras acumuladas al finalizar el juego.

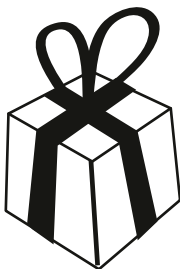
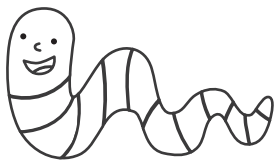
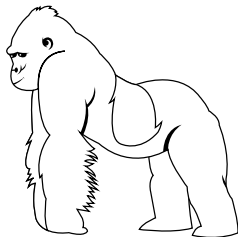




Nombre: _____

Contar con las siguientes letras móviles: A (4), E (1), I (1), O (4), U (1), L (2), S (1), N (1), T (1), R (2), G (4).

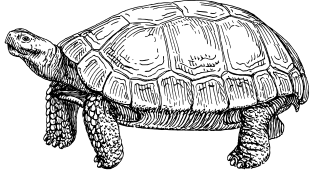
- Observa cada imagen. Utiliza las letras móviles para formar cada palabra. Para ello, identifica la letra que corresponde a cada sonido.



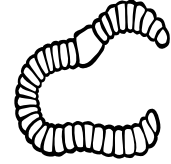


Nombre: _____

- Lee cada palabra y únela con su dibujo correspondiente:



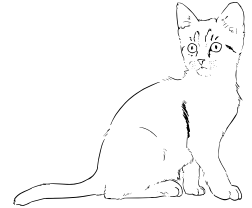
gato



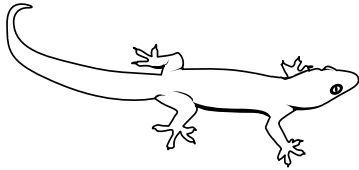
ganso



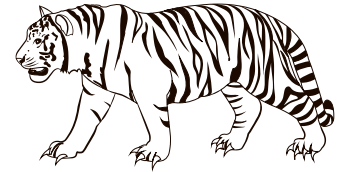
gusano



tortuga

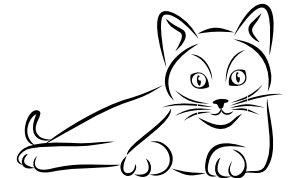
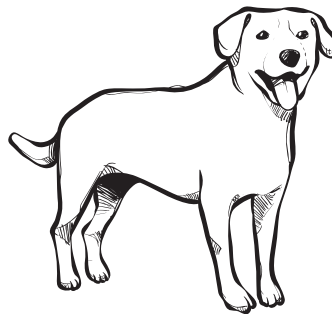
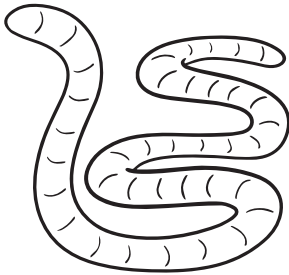


tigre



lagarto

- Completa el dibujo con la información señalada en las oraciones:



El gato está contento con su lana.

El perro está con una pelota con puntos de colores.

El gusano se arrastra lento en el pasto.



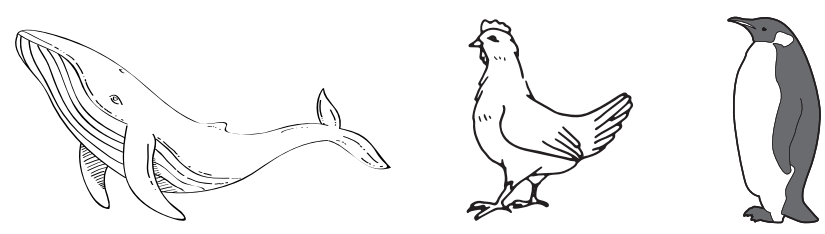
Nombre: _____

• Lee y adivina. Encierra la respuesta de cada adivinanza.

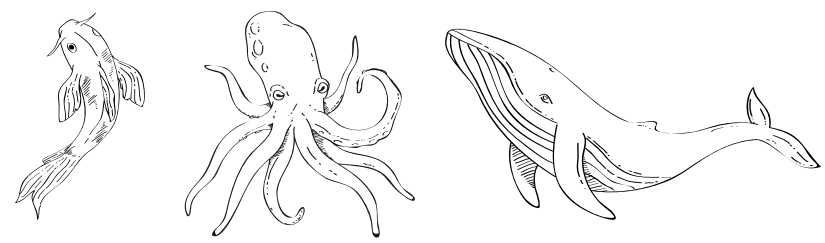
Es un felino.
Tiene cuatro patas.
Tiene una cola peluda.
Tiene melena.
¿Qué animal es?



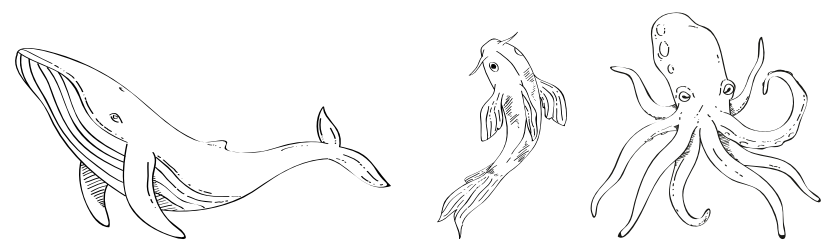
Le gusta comer peces.
Tiene dos patas para caminar.
Está en la Antártica.
¿Qué animal es?



Nada en el agua.
No tiene pelo ni plumas.
Tiene 8 tentáculos.
¿Qué animal es?



Es un animal marino.
Come peces.
Es inmenso.
¿Qué animal es?





Nombre: _____

- Une cada descripción con la persona correspondiente.



ELENA

Tiene pelo largo y liso.
¿Quién es?

Tiene pelo largo con rulos. Está enfadada.
¿Quién es?



EMILIA

Tiene una cinta en su pelo corto y liso.
¿Quién es?



LUISA

Tiene pelo corto y liso. No tiene una cinta en su pelo.
¿Quién es?



SOFÍA

Tiene pelo corto con rulos y no tiene pecas.
¿Quién es?



TATIANA

Tiene pelo largo con rulos. Tiene una sonrisa inmensa.
¿Quién es?



ROMINA



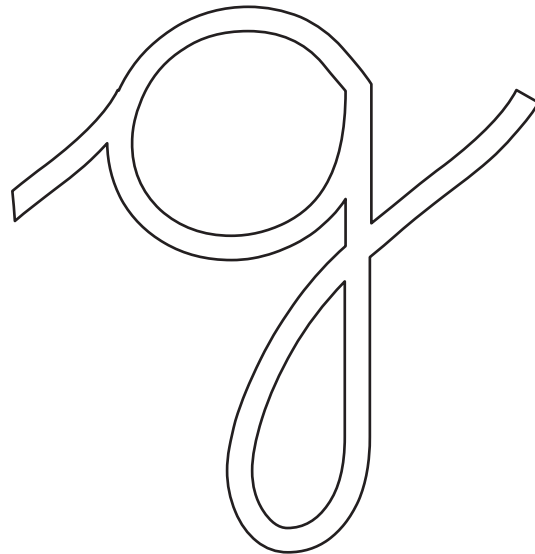
CARLOTA

Tiene pelo corto con rulos y pecas.
¿Quién es?

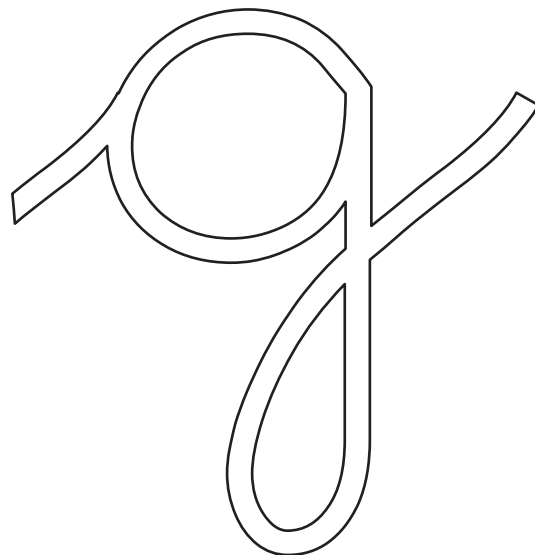


Nombre: _____

- Repasa la letra con tu dedo.
- Remarca la letra **g** con distintos colores.



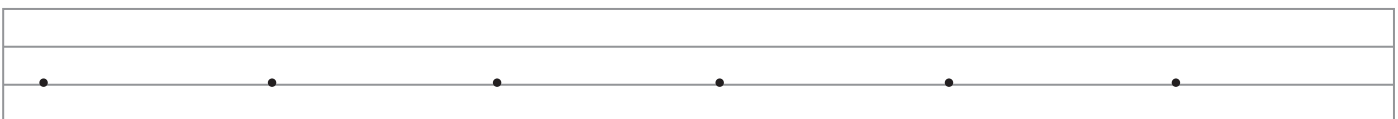
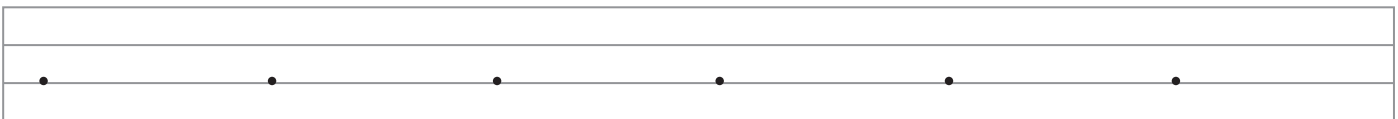
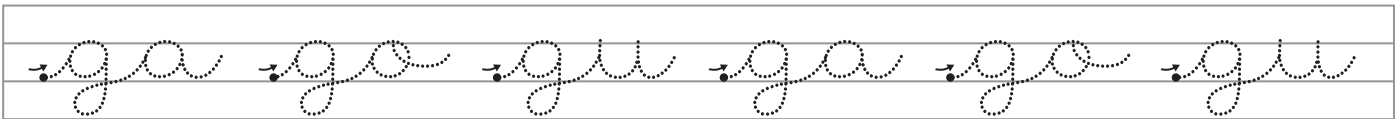
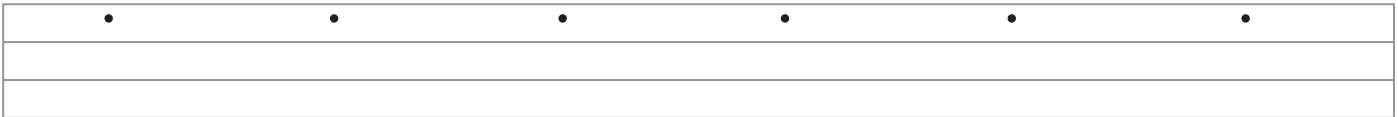
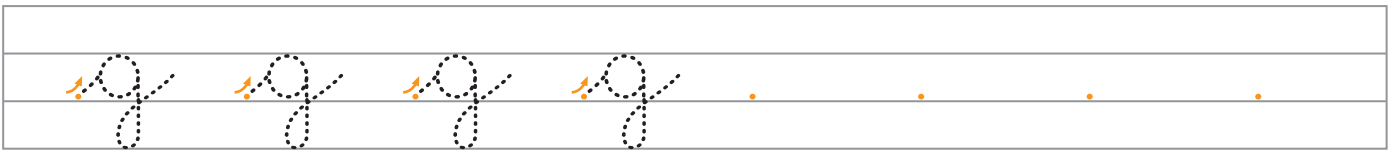
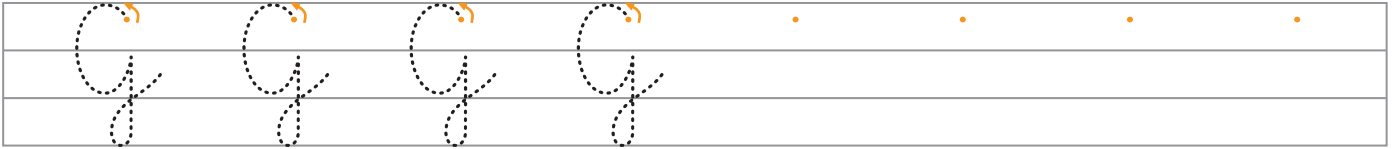
- Observa la letra. ¿A qué se parece?
- Transforma la letra en aquello que imaginaste.
¡Puede ser un animal, personaje, objeto o lo que tú quieras!





Nombre: _____

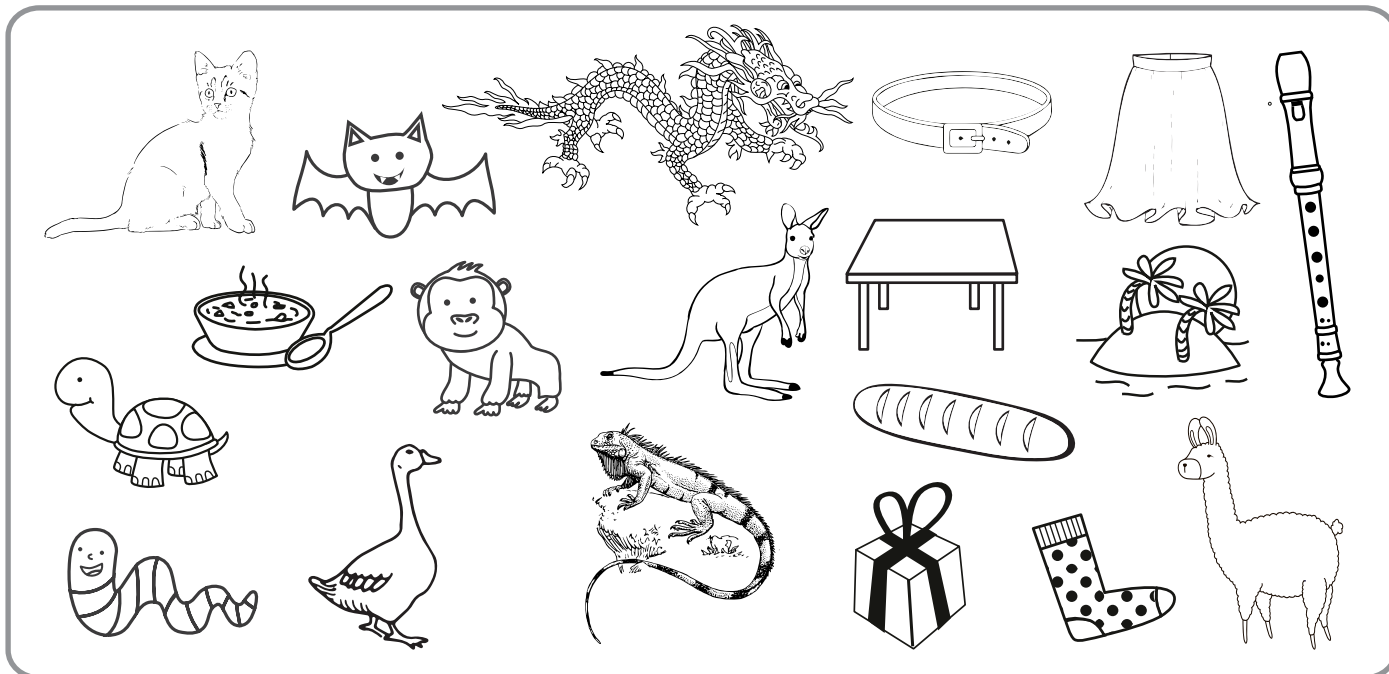
- Practica la escritura de la letra en manuscrita. Observa el ejemplo y guíate por los rieles. En caso de dificultad, practícala en una pizarra o en el riel caligráfico grande.





Nombre: _____

• Busca los 10 animales y escríbelos:



1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

5 _____

10 _____



Nombre: _____

- Escribe las palabras y frases que te dictará tu profesor(a).
Puedes utilizar esta hoja o una pizarra.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

_____ •

6 _____

_____ •

* Ver sugerencia de dictado en los anexos.

PRIMERO LEE +




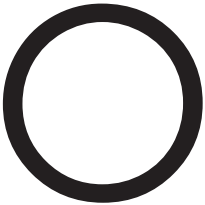



Diagnóstico conocimiento de letras - Hoja de lectura

Vocales	i	u	a	e	o
L	leo	Loli	alta		
M	mima	amo	Memo		
nexo y	Lelo y Ema				
S	oso	Susi	aseo		
P	pepa	popa	apio		
D	dedo	oda	día		
N	Ana	nena	Nino		
T	tuto	Tita	tete		
F	feo	fue	fofa		
ca/co/cu	cuco	caco	cuca		
ce/ci	cine	Ceci	peces		
Q	que	Quique	Queso		
R	rosa	perro	pera		

Diagnóstico conocimiento de letras - Hoja de lectura

ga/go/gu	gato	gusano	goloso
gue/gui/ge/gi	guiso	gigante	genio
B	bebé	bus	bote
J	jarro	ajo	jugo
V	vaso	uva	avión
H	hola	helado	huerta
LI	llama	llave	olla
Z	zorro	zapato	pez
Ch	chupete	Checho	leche
Ñ	niño	ñandú	pañal
Y	yeso	payaso	yate
K	Kike	kilo	kimono
W	wapití	Waldo	kiwi
X	taxi	examen	xilófono

PRIMERO
LEE

a

PRIMERO
LEE

a

PRIMERO
LEE

a

PRIMERO
LEE

a

PRIMERO
LEE

e

PRIMERO
LEE

e

PRIMERO
LEE

e

PRIMERO
LEE

e

PRIMERO
LEE

i

PRIMERO
LEE

i

PRIMERO
LEE

i

PRIMERO
LEE

i

PRIMERO
LEE

o

PRIMERO
LEE

o

PRIMERO
LEE

o

PRIMERO
LEE

o

PRIMERO
LEE

u

PRIMERO
LEE

u

PRIMERO
LEE

u

PRIMERO
LEE

u

PRIMERO
LEE

B

PRIMERO
LEE

B

PRIMERO
LEE

b

PRIMERO
LEE

b

PRIMERO
LEE

C

PRIMERO
LEE

C

PRIMERO
LEE

c

PRIMERO
LEE

c

PRIMERO
LEE

D

PRIMERO
LEE

D

PRIMERO
LEE

d

PRIMERO
LEE

d

PRIMERO
LEE

F

PRIMERO
LEE

F

PRIMERO
LEE

f

PRIMERO
LEE

f

PRIMERO
LEE

G

PRIMERO
LEE

G

PRIMERO
LEE

g

PRIMERO
LEE

g

PRIMERO
LEE

H

PRIMERO
LEE

H

PRIMERO
LEE

h

PRIMERO
LEE

h

PRIMERO
LEE

J

PRIMERO
LEE

J

PRIMERO
LEE

j

PRIMERO
LEE

j

PRIMERO
LEE

K

PRIMERO
LEE

K

PRIMERO
LEE

k

PRIMERO
LEE

k

PRIMERO
LEE

L

PRIMERO
LEE

L

PRIMERO
LEE

l

PRIMERO
LEE

l

PRIMERO
LEE

M

PRIMERO
LEE

M

PRIMERO
LEE

m

PRIMERO
LEE

m

PRIMERO
LEE

N

PRIMERO
LEE

N

PRIMERO
LEE

n

PRIMERO
LEE

n

PRIMERO
LEE

P

PRIMERO
LEE

P

PRIMERO
LEE

p

PRIMERO
LEE

p

PRIMERO
LEE

Q

PRIMERO
LEE

Q

PRIMERO
LEE

q

PRIMERO
LEE

q

PRIMERO
LEE

R

PRIMERO
LEE

R

PRIMERO
LEE

r

PRIMERO
LEE

r

PRIMERO
LEE

S

PRIMERO
LEE

S

PRIMERO
LEE

s

PRIMERO
LEE

s

PRIMERO
LEE

T

PRIMERO
LEE

T

PRIMERO
LEE

t

PRIMERO
LEE

t

PRIMERO
LEE

V

PRIMERO
LEE

V

PRIMERO
LEE

v

PRIMERO
LEE

v

PRIMERO
LEE

W

PRIMERO
LEE

w

PRIMERO
LEE

X

PRIMERO
LEE

x

PRIMERO
LEE

Y

PRIMERO
LEE

Y

PRIMERO
LEE

y

PRIMERO
LEE

y

PRIMERO
LEE

Z

PRIMERO
LEE

Z

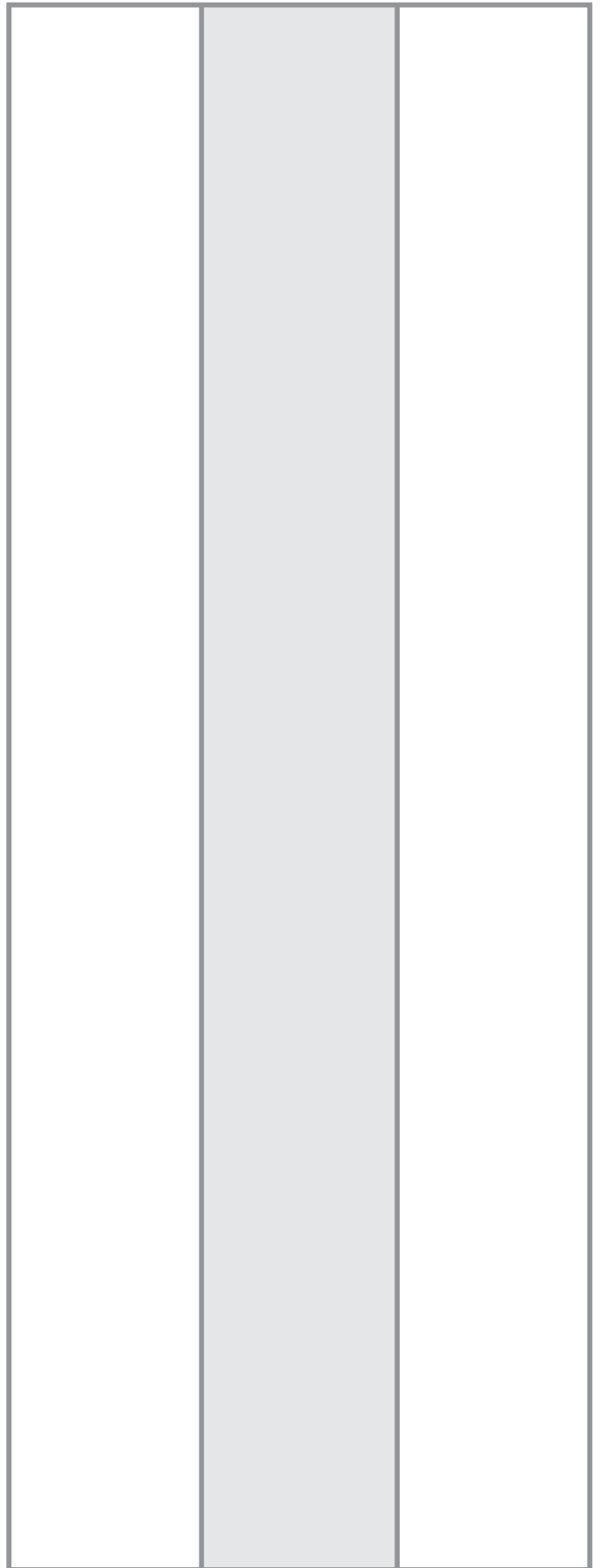
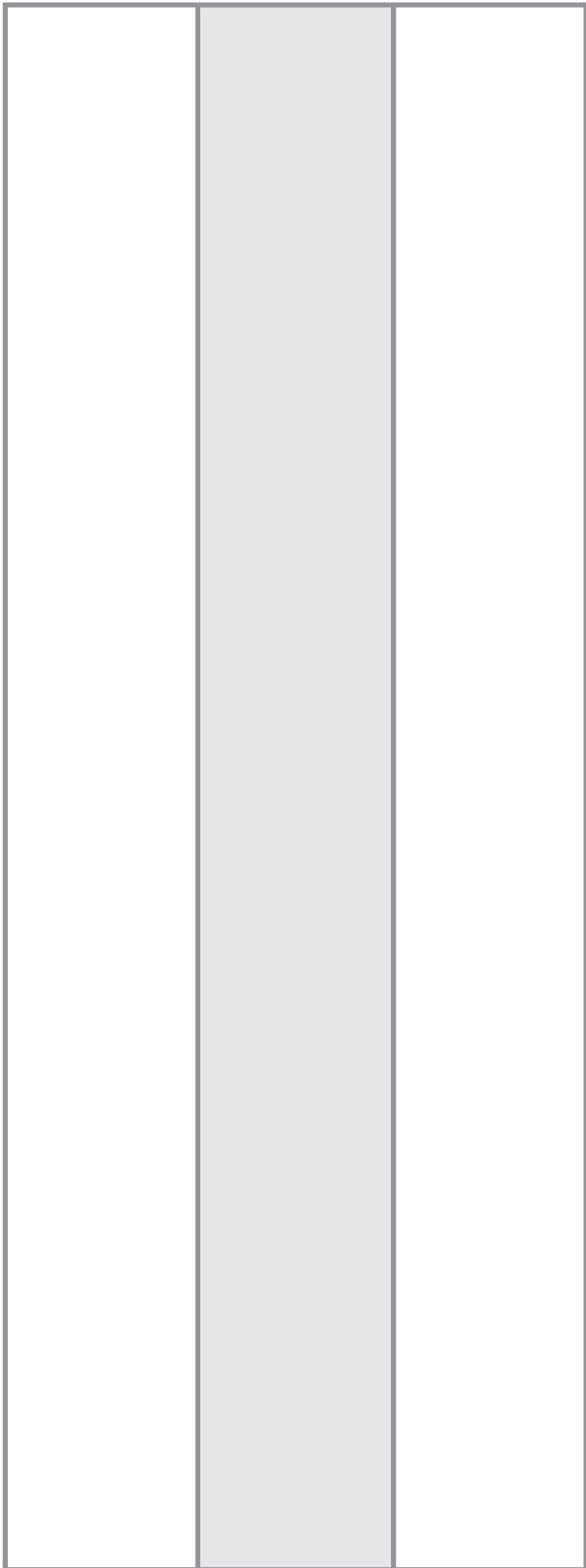
PRIMERO
LEE

z

PRIMERO
LEE

z

RIEL CALIGRÁFICO



• Dictados

<p style="text-align: center;">VOCALES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. E 2. U 3. A 4. O 5. I 6. IU 7. AE 8. OIA 	<p style="text-align: right;">L I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la 2. ola 3. Eli 4. ala 5. leo 6. lila 7. El Lalo. 8. Lulu lee.
<p style="text-align: center;">M m</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. me 2. amo 3. momia 4. lima 5. El mimo malo. 6. La mula malula. 	<p style="text-align: right;">S s</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sí 2. sol 3. isla 4. muelas 5. Los seis osos. 6. La mesa es lila.
<p style="text-align: center;">P p</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. palo 2. posa 3. pila 4. paloma 5. La sopa es mala. 6. El puma y el oso. 	<p style="text-align: right;">D d</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. dama 2. moda 3. edad 4. miedo 5. Pepe es pelado. 6. El mimo es mudo.

• Dictados

<p style="text-align: right;">N n</p> <ol style="list-style-type: none">1. mono2. lana3. limón4. nudo5. El león peludo.6. La paloma en su nido.	<p style="text-align: right;">T t</p> <ol style="list-style-type: none">1. pato2. maleta3. tomate4. diente5. Los lentes de Tomás.6. El pato está en la posa.
<p style="text-align: right;">F f</p> <ol style="list-style-type: none">1. foto2. fiesta3. estufa4. familia5. Sofía es femenina.6. Felipe ama la fantasía.	<p style="text-align: right;">Ca Co Cu</p> <ol style="list-style-type: none">1. cuco2. capa3. cuando4. contento5. El loco come mocos.6. Camilo usa un casco.
<p style="text-align: right;">Ce Ci</p> <ol style="list-style-type: none">1. cine2. cena3. aceite4. cien5. Los peces nadan felices.6. Cecilia usa falda celeste.	<p style="text-align: right;">Que Qui</p> <ol style="list-style-type: none">1. que2. aquí3. poquito4. etiqueta5. Somos del mismo equipo.6. Ese líquido está caliente.

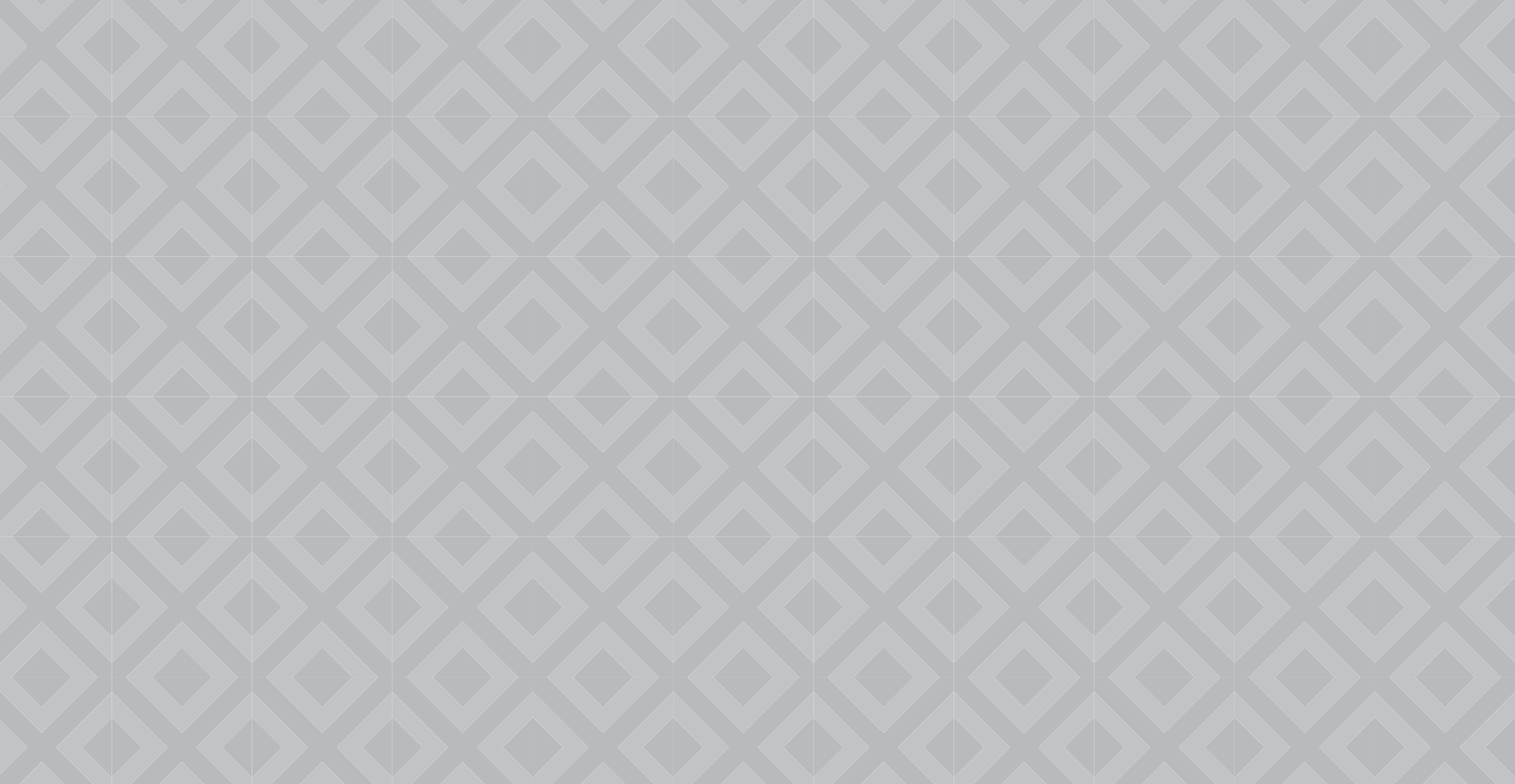
• Dictados

R r

1. rosa
2. tierra
3. cara
4. loro
5. Carlos corre en el patio.
6. En el safari está el león.

Ga Go Gu

1. goma
2. regalo
3. gota
4. agua
5. El lagarto fue a la laguna.
6. Mi amigo usa gorro y guantes.



**PRIMERO
LEE**

www.primerolee.cl