



LECTOESCRITURA

FECHA	LUNES	MARTES
	8 de junio de 2020	9 de junio de 2020
OBJETIVOS GENERALES DE ESTOS DOS DÍAS	<input type="checkbox"/> Asociar una palabra a su imagen. <input type="checkbox"/> Leer palabras con la letra trabajada.	

ACTIVIDAD N°1: "CONOCEMOS A "GUE, GUI"



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
→ Discriminar visualmente las sílabas de la letra "g". → Leer palabras.	<input type="checkbox"/> Cuento "ga", "go", "gu", "que", "gui" <input type="checkbox"/> Canción letra G <input type="checkbox"/> Canción de ge, gi. <input type="checkbox"/> Anexo Caja de sonidos g

¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

- Vamos a ver el [Cuento letra G](#). Después contestaremos a las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué la bibliotecaria habla de formas distintas? **Porque depende con qué vocal vaya.**
 - ¿Con quién sale de paseo? **Con el gato.**
 - ¿Qué hacía en el campo sentada? **Leer su libro favorito.**
 - ¿Cuál era? **Caperucita Roja.**
 - ¿Con qué jugaba el gato? **Hojas secas, palitos, caracoles y con una luz de un gusanito.**
 - ¿Qué le dolía a la bibliotecaria? **La garganta.**
 - ¿Cuándo le dolía la garganta que sonido hacía? **ggggggggg.**
 - ¿Quién acompañará a la "g" cuando vaya con los príncipes "i" y "e"? **El Rey "u".**

- Después escucharemos las canciones [de la "g"](#) y la de ["ge", "gi"](#) de letrilandia.
- Vamos a jugar con las [tarjetas de sonidos](#) haciendo clasificaciones con las sílabas. Deberemos colocar por montones las palabras según sus sílabas sean "ga", "gue", "gui", "go", y "gu".

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que contestan correctamente a las preguntas sobre el cuento.
- Que lee y es capaz de clasificar las palabras según su sílaba.

ACTIVIDAD N°2: "MEMORY"



OBJETIVOS ACTIVIDAD	MATERIALES NECESARIOS
<ul style="list-style-type: none"> → Asociar la imagen a la palabra. → Escribir palabras siguiendo la direccionalidad adecuada. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Video: "ge", "gi", "gue, gui". <input type="checkbox"/> Anexo Caja de sonidos <input type="checkbox"/> Hoja de pauta

¿Qué tienes que hacer en esta actividad?

- Para comenzar, veremos [el vídeo: "ge", "gi", "gue" y "gui"](#).
- Colocamos boca abajo las tarjetas de sonidos de la actividad anterior para jugar al Memory.

El primer jugador deberá dar la vuelta a dos cartas, buscando una palabra con su imagen correspondiente. Si las cartas no coinciden en imagen y palabra, las vuelve a colocar boca abajo en el mismo sitio, si son iguales se las lleva.

Al final del juego debe elegir tres palabras y escribirlas en la [hoja de buscador de palabras](#).

¿Qué vamos a valorar de esta actividad?

- Que reconoce las palabras con las imágenes.
- Que lee las palabras que aparecen en el memory.
- Que escribe las palabras siguiendo la direccionalidad adecuada.