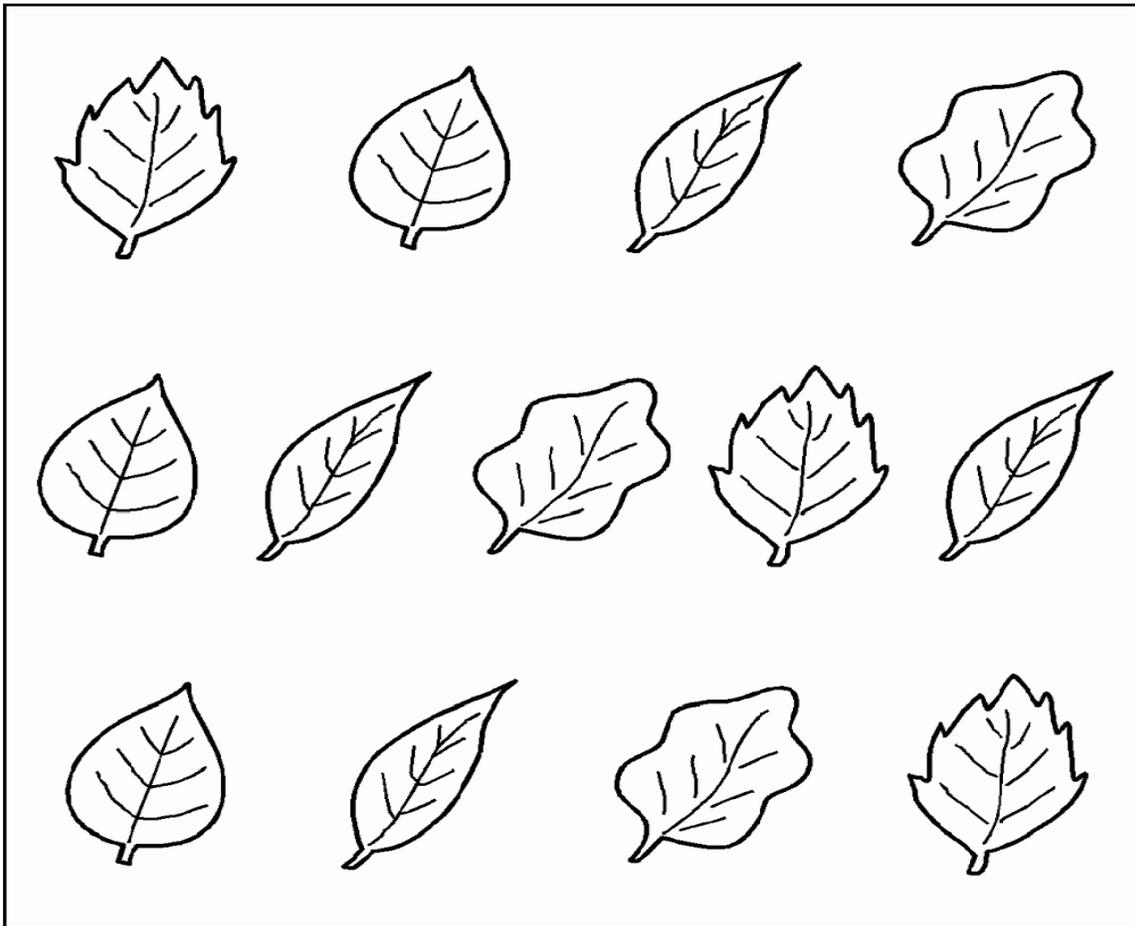
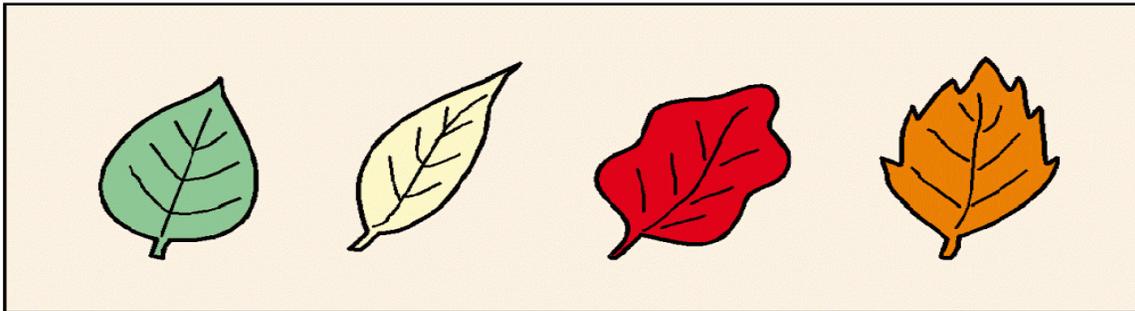




Día 34.

Actividad 67. Observa las hojas de otoño y coloréalas clasificando forma y color.



Actividad 68. Trabajos de la comunidad.

Comenta en familia los diferentes trabajos que podemos encontrar en nuestra comunidad y lo importante que son para nuestro bienestar. Ejemplo: Recolector de basura, vendedor de gas, carnicero, entre otros. Recorta y pega al reverso de la hoja, elementos que los represente.

Día 35.

Actividad 69. Memorice. Con la ayuda de un adulto, recorta y pega las imágenes en un cartón, idealmente plastificar con cinta adhesiva transparente para volver a usarlos.

Escribir resultado de la actividad al reverso de la hoja anterior.





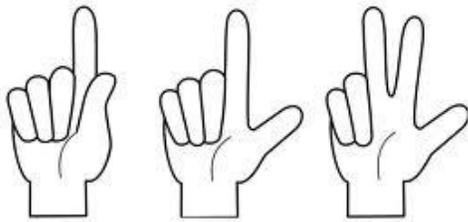
Día 35.

Actividad 70. Fonoaudiológica.

“Segmentación de sílabas”

Instrucciones:

- Jugaremos a separar las sílabas de diferentes elementos agrupados en categorías (ejemplo: animales, alimentos, familia, etc.)
- Partiremos trabajando con palabras de dos sílabas, una vez logrados seguiremos con aquellas de tres y más sílabas.
- Separa las palabras, dando aplausos, uno por cada sílaba.
Ejemplo: PELOTA PE-LO-TA 3 sílabas, 3 aplausos.
Luego cuenta con tus dedos (debe ser guiado por un adulto).



Ejemplo: PE- LO- TA

Actividad:

- En una cajita o bolsa, deben meter objetos o imágenes de diferentes elementos con los que jugaras.
- Con los ojos cerrados, saca una imagen o elemento de la bolsa, luego abre los ojos, nombra el objeto y separa sus sílabas.
- Si lo logras, le toca al adulto (en ocasiones puedes equivocarte voluntariamente para que los niños lo corrijan y favorezca el aprendizaje).

Escribir el resultado de la actividad:



Día 36.

Actividad 71. Número 3.

Pasa con tu dedo índice sobre el número 3, luego marca con un lapiz las lineas segmentadas. Colorea 3 dedos.

Video de apoyo: <https://www.youtube.com/watch?v=nY-TkOFJgU8>



Actividad 72. “Juego de obstáculos”

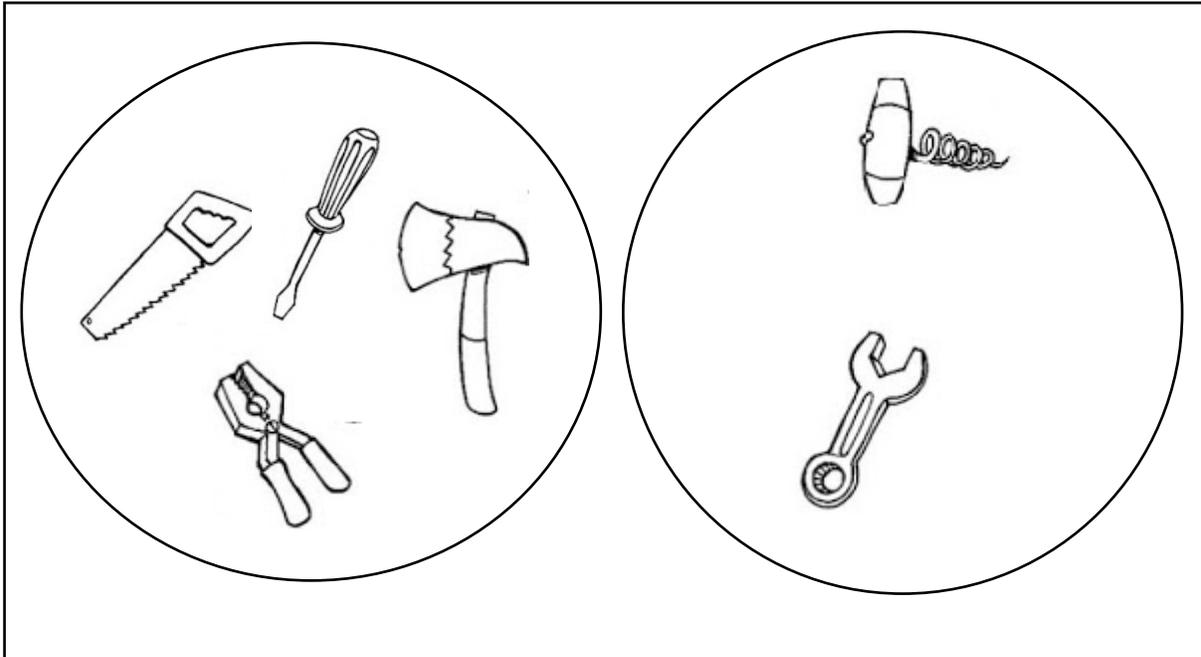
- Realiza en familia un recorrido de obstáculos.
- Pueden utilizar: cojines, sillas, sofás, cajas, juguetes, todo lo que tengan en casa.
- Disponer cada uno de estos elementos en el lugar de la casa que tengan mas espacio.
- Entregar instrucciones. Ejemplo: corre hasta la silla, pasa por debajo, rueda por los cojines, toma la caja y ponla encima de la mesa, toma un juguete y lo dejas en el canasto, entre otras.

Escribir el resultado de la actividad al reverso de la hoja.



Día 37.

Actividad 73. Colorea donde hay **más** herramientas.



Actividad 74. “Juguemos al Luche”

- Con ayuda de algún familiar, haz un luche en tu casa. Puedes dibujarlo en el piso o hacerlo con hojas pegadas en el piso.
- Invita a los miembros de la familia que jueguen contigo. Debes tener algo plano para lanzar (tapa, botón grande).
- Para avanzar deben hacerlo saltando en un pie. Además, deben tratar de identificar en que número cayó lo que lanzaron. ¡A jugar!

Escribe el resultado de la actividad al reverso de la hoja.



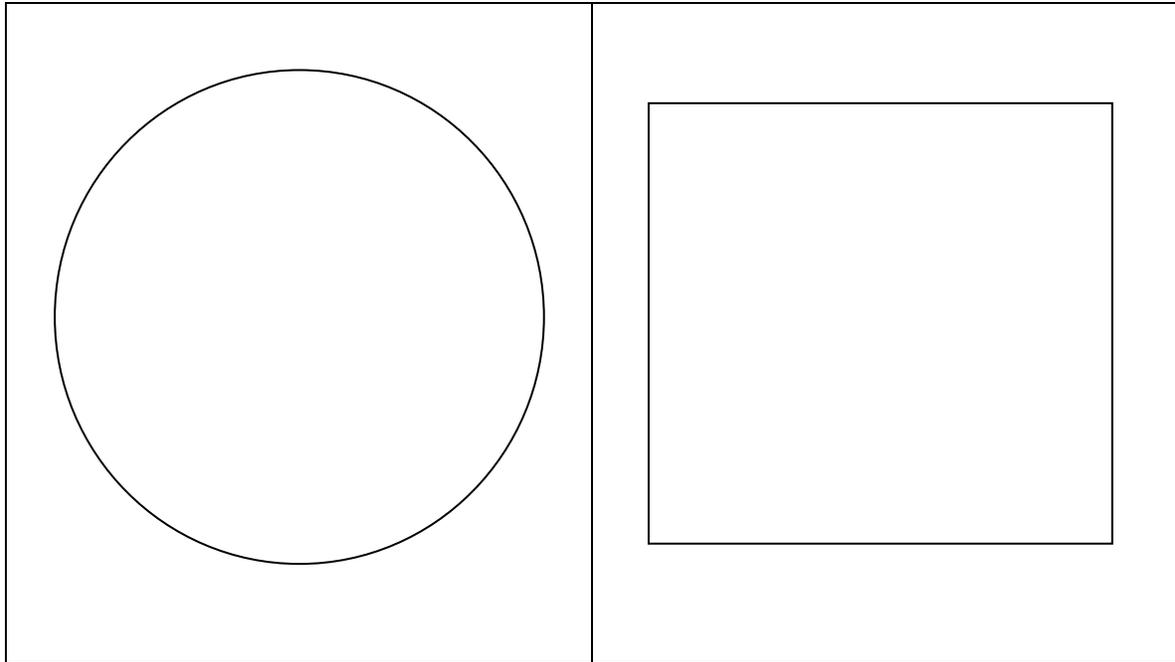


Día 38.

Actividad 75. Figuras geométricas.

Rasga y pega papel de color rojo en el círculo y de color azul en el cuadrado.

Video de apoyo: <https://www.youtube.com/watch?v=bn4qW1QyzkM>



Actividad 76. “Juguemos al Gato”

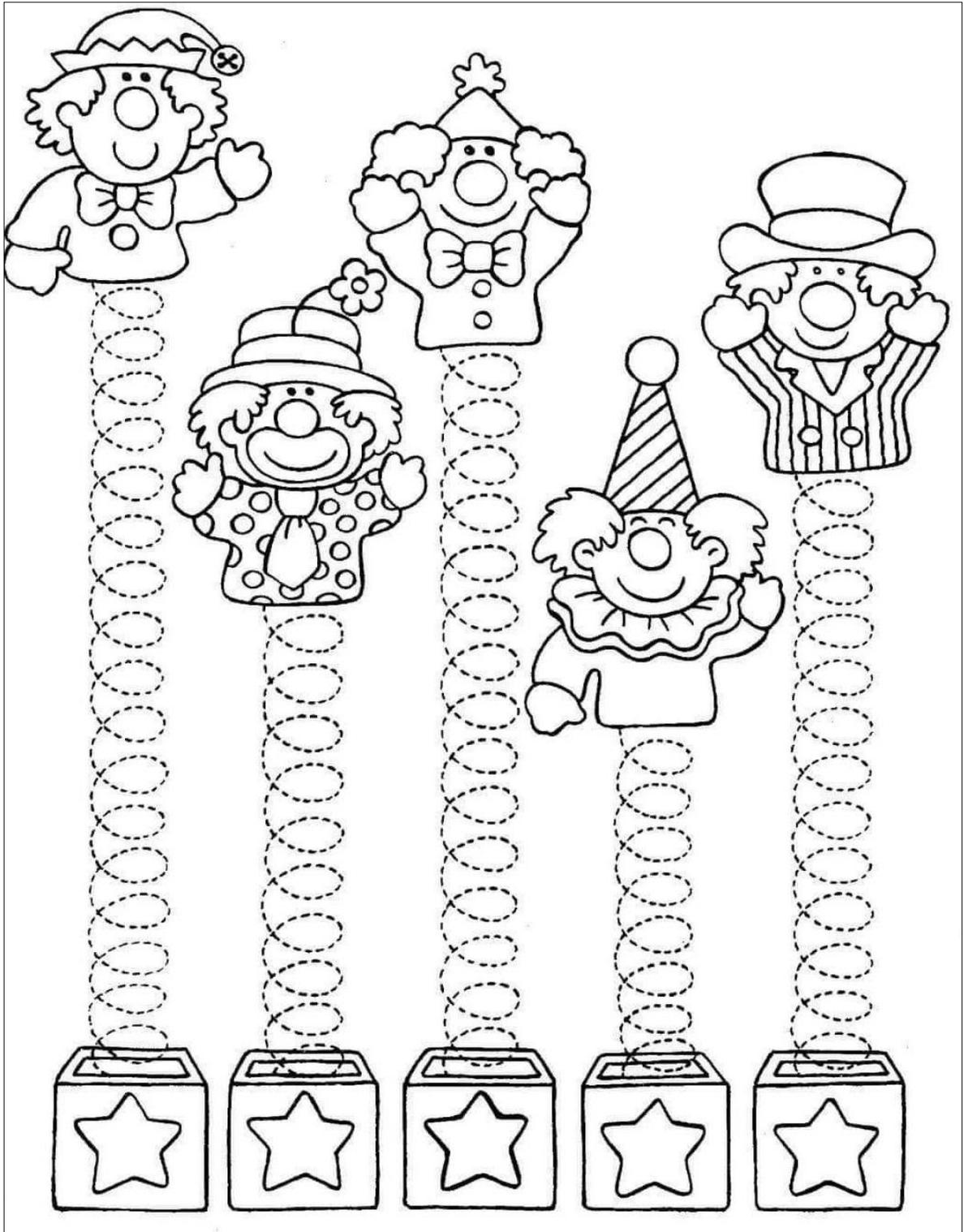
- Encuentra 10 objetos del tamaño de una cascara de nuez. Pueden ser piedras, tapas de botellas u otro
- Pinta con tempera 5 objetos del mismo color y diseño que tu quieras. Haz lo mismo con los otros 5 pero con color y diseño diferente al anterior.
- Cuando ya tengas tus fichas, busca un papel o cartón y dibújale 4 líneas, 2 en vertical y 2 en horizontal.
- Pon de una ficha por turnos, quien logre poner 3 fichas en la misma línea (vertical, horizontal, diagonal) ganará la partida.

Escribir el resultado de la actividad al reverso de la hoja.



Día 39.

Actividad 77. Payasos saltarines. Traza cada resorte de un color diferente. Colorea el payaso más alto y marca con una X al más bajo.





Día 39.

Actividad 78. "Seamos payasos"

- Comentar sobre lo gracioso que son los chistes.
- Contar en familia chistes infantiles.
- Permitir al niño que invente sus propios chistes.
- ¡No olvides la importancia del sentido del humor para cuidar nuestro cuerpo y mente!

Escribir el resultado de la actividad al reverso de la hoja.

- Ejemplos:

<p>¿Qué le dice un pato a otro pato? ¡Estamos empatados!</p>	<p>¿Qué le dijo una pulga a otra pulga? ¿Vamos a pie o esperamos al perro?</p>
<p>¿Qué le dijo un pollito a otro pollito? ¡Ni pio!</p>	<p>¿Cuál es el pez que huele mucho? ¡¡¡El Peztoso!!!</p>
<p>Pedrito, ¿Qué planeta va después de Marte? Miércoles</p>	<p>¿Qué tienen en común un huevo y un avión? qué los dos se estrellan.</p>
 <p>UN TIGRE A UN CONEJO: "¿CÓMO TE LLAMAS?"</p> <p>Conejito ¿y tú? -Tigrito No, no me grites</p>	 <p>¿Hace mucho que espera?</p> <p>Noo... ¡siempre he sido manzana!</p>

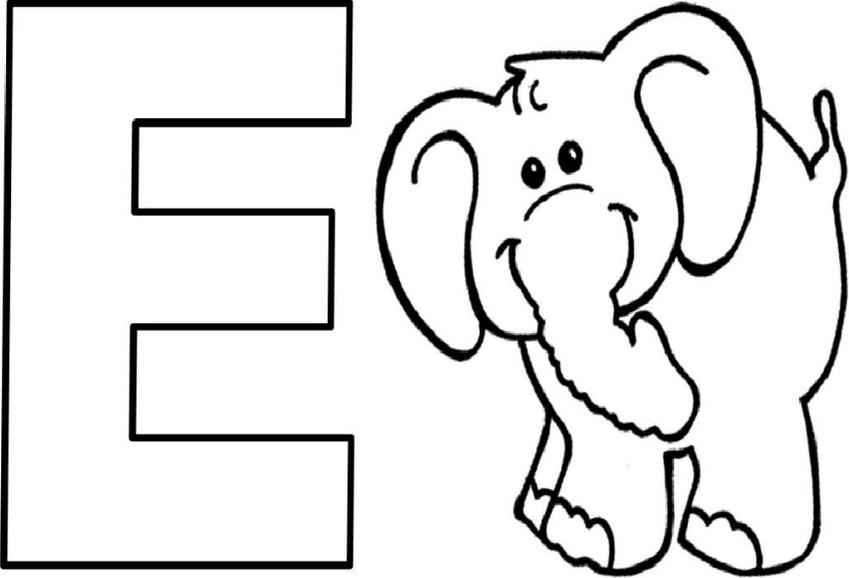


Día 40.

Actividad 79. Vocal E - e

- Nombra objetos que tengas en casa que comiencen con vocal E.
- Rellena con puntitos de colores la letra E y el Elefante.
- Traza las líneas formando la vocal E mayúscula y e minúscula.

Video de apoyo: <https://www.youtube.com/watch?v=-yjkKrUqeF8>



Tracing practice for the letter 'E' and the word 'Elefante'. The page contains two rows of dashed uppercase 'E's on handwriting lines, and two rows of dashed lowercase 'e's on handwriting lines.



Día 41.

Actividad 81. Vocal E- e.

Pinta de amarillo los cuadrados que tienen la vocal E- e.



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

Actividad 82. Fonoaudiológica.

¿Cuál desapareció?

Juego de atención y memoria.

- Indicaciones: Coloca objetos en una mesa, comienza con 3 o 4 objetos y de a poco vas aumentando la cantidad gradualmente (puedes hacerlo con láminas que tengas en casa, con imágenes de distintos elementos, útiles de aseo, de cocina, juguetes, etc.).
- El niño debe observarlos con atención por unos segundos, luego se dará la vuelta sin mirar y el adulto quitará un elemento de la mesa.
- Luego el niño vuelve a mirar y debe identificar cual es el objeto que falta.
- Repetir esta actividad con diferentes elementos, cuando terminen pueden decir la categoría a la cual pertenece cada elemento (por ejemplo: la cuchara es un elemento de cocina o para comer).

Escribir el resultado de la actividad al reverso de la hoja.