

**GUÍA DE TRABAJO PIE (Jocelyn Saldaña)**  
**Kinder A y B**

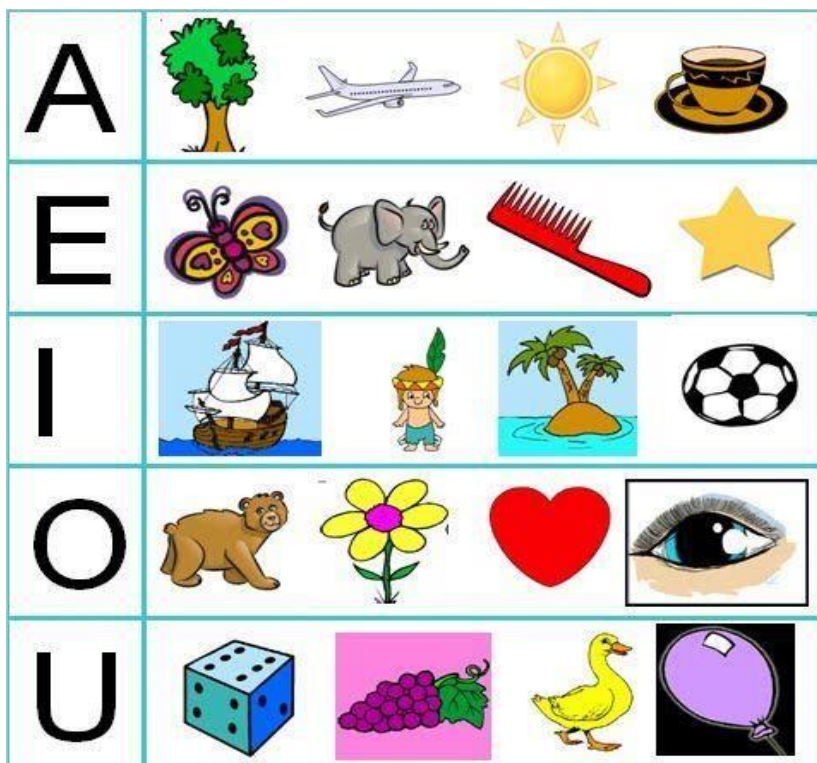
Nombre: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ P. Total \_\_\_\_\_ P. Obtenido \_\_\_\_\_

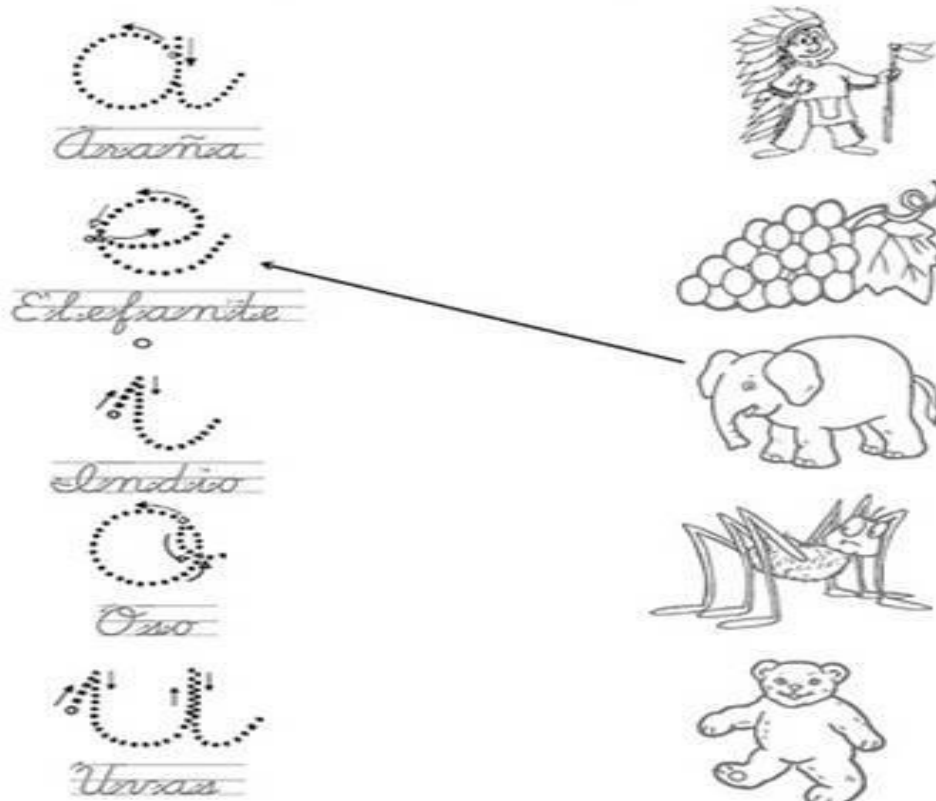
Objetivo Adecuado: Reconocen en imágenes el sonido inicial de cada vocal.

**Instrucciones:** Escribe tu nombre con letra clara. Sigue instrucciones con el apoyo de un adulto. Usa solo lápiz mina. Tienes el tiempo suficiente para trabajar. Éxito... 😊

1. Encierra los objetos que comienza con cada una de las vocales:



2. Une cada vocal con la imagen que corresponde: (Sonido inicial)





Objetivo: Fortalecer funciones cognitivas de orientación espacial, noción de arriba, abajo, al lado, adentro y afuera.

## EL LUCHE

**ESTA ACTIVIDAD LA PUEDE REALIZAR EL NIÑO SOLO O DE PREFERENCIA CON SUS PADRES, HERMANOS O PRIMOS. PREVIAMENTE EXPLICADA POR EL ADULTO**

### LOS MATERIALES NECESARIOS PARA ESTE JUEGO SON:

- ✓ Tiza (puede ser blanca o de colores, si se quiere decorar) o un palito para dibujar en la arena o tierra.
- ✓ Una piedra plana pequeña (que servirá de tejo)

**CANCHA:** La cancha del Luche consiste en cuadrados en el piso numerados del 1 al 10. Los cuadrados deben ser de alrededor de 40 centímetros. Aunque no es del todo necesario que los midas. Puedes también usar como referencia el tamaño de tu propio pie para dibujar los cuadraditos. Solo te recomendamos, no hacerlos demasiado pequeños, ya que el que pisa las líneas, pierde el turno. Mira la imagen de la derecha para saber cómo hacer la cancha.

### INSTRUCCIONES

- ✓ El jugador debe comenzar por lanzar la piedra (o tejo) hacia el cuadro número 1.
- ✓ Después de lanzar la piedra, debe saltar por todos los cuadros de ida y vuelta, evitando el cuadro en el que está la piedra. En el retorno, se deberá recoger la piedra con la mano, volver a saltar evitando el cuadrado en el que estaba la piedra y luego salir del Luche.
- ✓ Los cuadros solitarios se deben saltar con un solo pie (1, 4, 7 y 10), mientras que los cuadros con 2 números juntos se deben saltar con ambos pies extendidos, un pie en cada número (2 y 3, 5 y 6, 8 y 9).
- ✓ En el siguiente turno se deberá lanzar la piedra al cuadro número 2 y así sucesivamente, hasta el 10.
- ✓ Pierde el turno el jugador que pisa las líneas de los cuadrados al saltar, el que pierde el equilibrio o cuando al lanzar la piedra no cae dentro del cuadro correspondiente.

