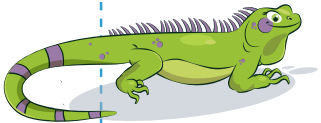
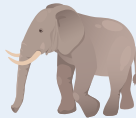
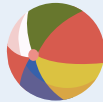
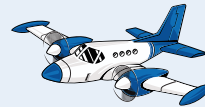


Semana 1

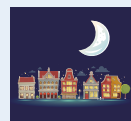
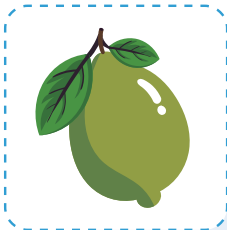
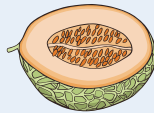
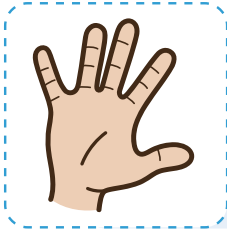
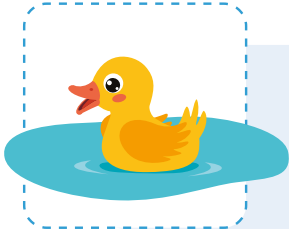


Circula las imágenes que inician con la misma letra que el personaje:
Adela, Enrique, Irene, Octavio, Úrsula.

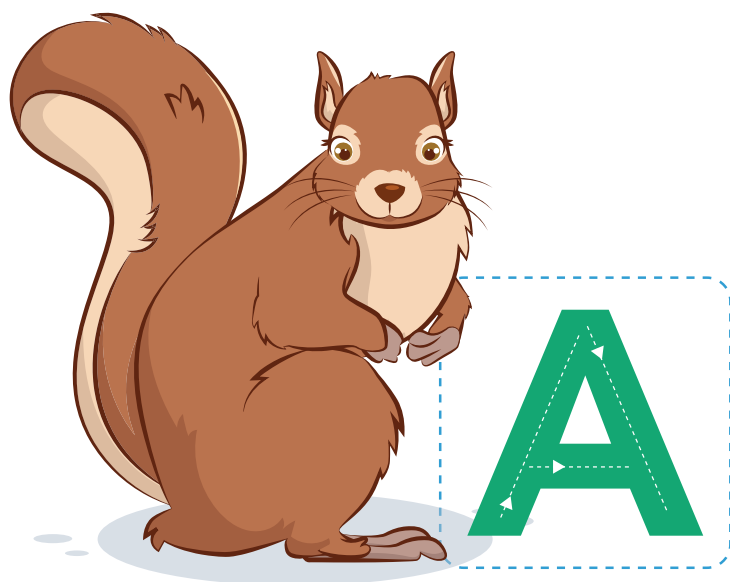




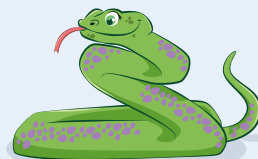
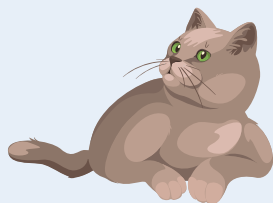
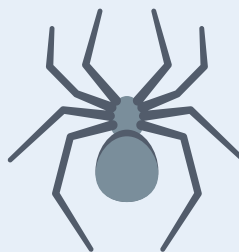
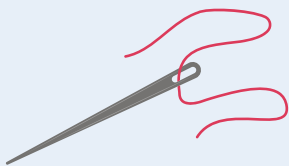
Circula las imágenes que comienzan igual que el dibujo.



Semana 2

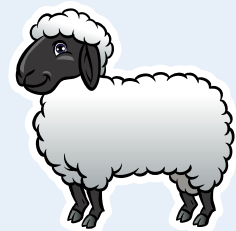
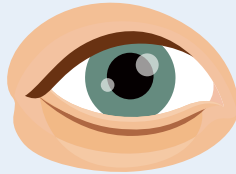
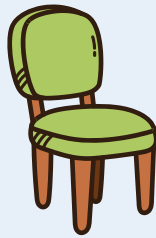
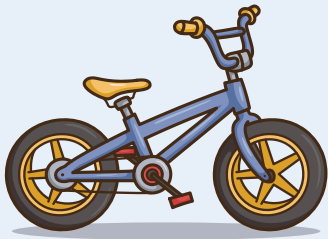


Marca las imágenes que comienzan con «a», como Adela.





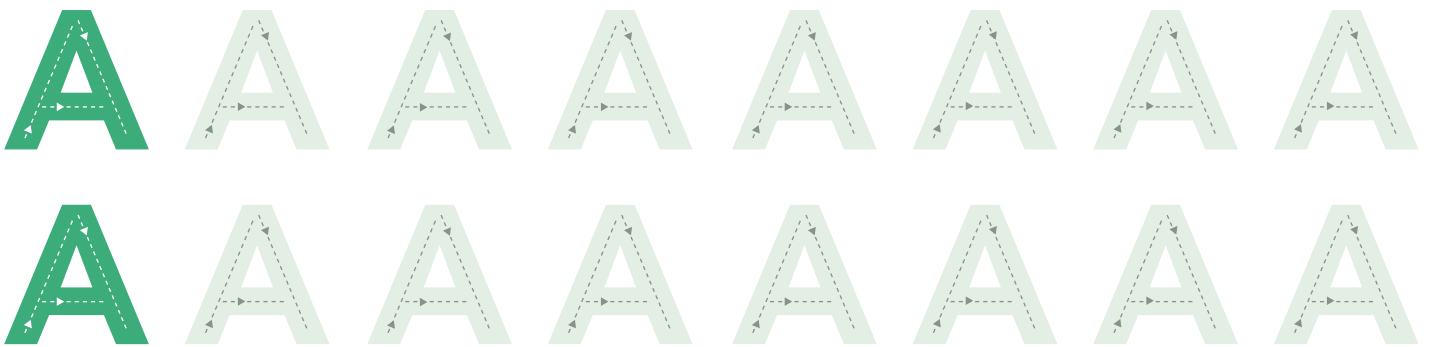
Marca las imágenes que finalizan con «a» como cama.



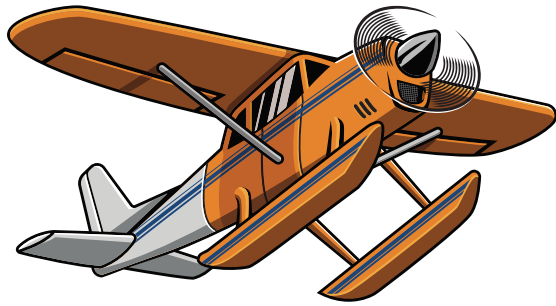
Traza las letras siguiendo las flechas y líneas punteadas.



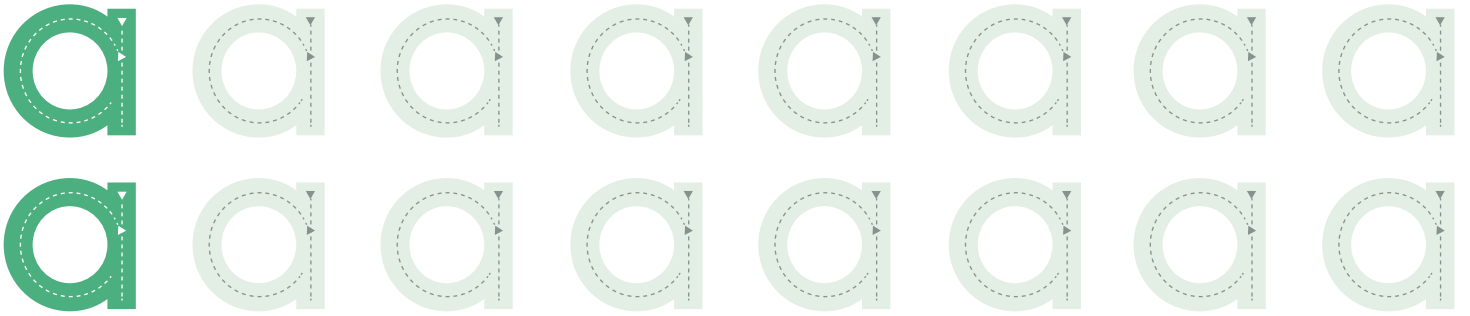
Adela



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



avión



a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z



Leo y escribo
Completa la palabra con la letra que falta.



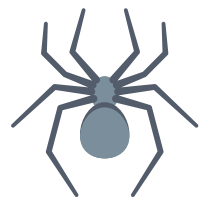
ardilla



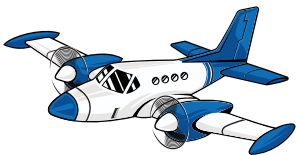
 nillo



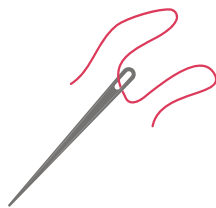
 beja



 raña



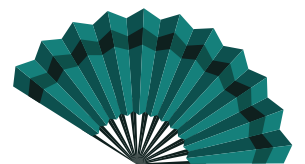
avión



 guja



 vestruz



 banico



Actividades para la casa

1. Dibuja 4 objetos que comiencen con la letra «a» como ardilla.
2. Búsqueda del tesoro en la refrigeradora.

Consigna: Pida a su niño que busque en la refrigeradora frutas, verduras u otros alimentos que terminen con el sonido /a/. Puede mostrar una manzana y decirle que busque otras frutas o verduras que terminen como manzanAAA (prolongue el último sonido).

Ejemplo: fresa, papaya, uva, naranja, lechuga, etc.

Luego, puede cambiar el juego e indicarle que identifique cosas que NO terminen con A, por ejemplo, plátano, pepino, aguacate, leche.