

**Juego
y aprendo
con mi material
de preescolar**
Primer grado



Recomendaciones para el uso de
Juego y aprendo con mi material de preescolar.
Primer grado

1. El material se presenta en hojas desprendibles, lo que facilita su manejo y favorece que niñas y niños puedan trasladarlos más cómodamente de la escuela a su casa y viceversa, sin tener que cargar el impreso completo.
De ser posible, el material se guardará en la escuela y los alumnos podrán llevarlo a su casa por un periodo determinado. La educadora y los familiares establecerán un procedimiento que evite que se pierda.
2. En su mayor parte, este libro está constituido por tarjetas y tableros, que serán recortados de acuerdo con las indicaciones del apartado "Instrucciones y sugerencias para *Juego y aprendo con mi material de preescolar. Primer grado*", incluidas en forma de cuadermillo en las páginas finales de este material, y en la *Guía para la educadora*. **Es necesario que sean recortados por las personas responsables de los niños**, y no por éstos, para garantizar la precisión en los cortes y en consecuencia, su utilidad. Asimismo, se requiere la colaboración y el compromiso de los adultos responsables para que los alumnos cuiden el material, tanto en la casa como en la escuela.
3. Algunas hojas tienen ilustraciones por ambos lados, otras sólo al frente. En este último caso, es recomendable que por el reverso se adhiera un trozo de cartón o cartulina que tenga las mismas dimensiones de las piezas, lo que ayudará a conservarlas por más tiempo y facilitará su manipulación por parte de los niños.
4. Los distintos materiales deberán guardarse en sobres separados para que no se extravíen o mezclen desordenadamente. En esta actividad es fundamental que colaboren los alumnos, de esta manera se familiarizarán con los materiales, sabrán el contenido de cada sobre y se sentirán responsables en el cuidado de sus recursos de aprendizaje.

Juego y aprendo con mi material de preescolar. Primer grado fue elaborado por la Dirección General de Materiales Educativos (DGME) de la Subsecretaría de Educación Básica, Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública
Alonso Lujambio Irazábal

Subsecretaría de Educación Básica
José Fernando González Sánchez

Dirección General de Materiales Educativos
Edith Bernáldez Reyes

Coordinación técnico-pedagógica

Dirección de Desarrollo e Innovación de Materiales Educativos, DGME/SEP
María Cristina Martínez Mercado, Ana Lilia Romero Vázquez

Elaboración de contenidos pedagógicos

Daniela Aseret Ortiz Martínez, Norma Angélica Espinosa Hernández,
Georgina Gómez Baca

Revisores técnico-pedagógicos

Ana Flores Montañez, Daniel Alatorre Reyes,
Eva Moreno Sánchez, Héctor Hideroa García

Coordinación editorial

Dirección Editorial, DGME/SEP
Alejandro Portilla de Buen, Zamá Heredia Delgado,
Roberto Julio Núñez Narváez

Segunda edición, 2011 (ciclo escolar 2011-2012)

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2011
Argentina 28, Centro,
06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-469-650-9

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Servicios editoriales

CIDCLI, S.C.

Coordinación editorial

Patricia van Rhijn, Rocío Miranda

Ilustración

Rocío Padilla: *¿Quién es?*

Juan Gedovius: *¿Qué es?*

Patricia Márquez e Isaías Valtierra: *Jugar con sombras*

Pedro García: *Pocos-muchos, muchos-pocos*

Herenia González: *Pentomino*

Laura González: *Me cuido*

Marcela González Obregón: *Mi historia*

Carlos Badillo: *México*

Gonzalo Gómez: *siluetas de El arte y yo,*

y esquemas de armado

Humberto García: *¿Qué me falta?*

Sara Elena Palacios: *¿Cómo me siento?*

Cecilia Vergara: *Juguemos a sembrar*

Diseño gráfico

Rogelio Rangel

Créditos de imágenes

Georges Seurat (1859-1891), *Tarde de domingo en la isla*

Grande Jatte, 1884-1886. © Latinstock

Leticia Tarragó, sin título (1978), acuarela.

Juego y aprendo con mi material de preescolar. Primer grado se imprimió por encargo de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, en los talleres de xxx, con domicilio en xxxx en el mes de xxxx de 2011. El tiraje fue de xxx ejemplares.

Como parte de las acciones para avanzar en la consolidación de la reforma de la educación preescolar, la Secretaría de Educación Pública ha preparado *Juego y aprendo con mi material de preescolar. Primer grado*, como un recurso de apoyo para el aprendizaje de los niños que cursan el primer grado de este nivel educativo.

Este libro es producto de las aportaciones de grupos de educadoras que en mesas de trabajo y entrevistas expresaron valiosas opiniones y sugerencias para la definición de esta nueva edición.

Juego y aprendo con mi material de preescolar. Primer grado contiene diversos materiales que las educadoras pueden emplear para favorecer el desarrollo de las competencias establecidas en el Programa de Educación Preescolar 2004, y ampliar las oportunidades para la convivencia y la adquisición de experiencias educativas en el ambiente familiar. Ha sido diseñado para utilizarse tanto en la escuela como en el ámbito familiar.

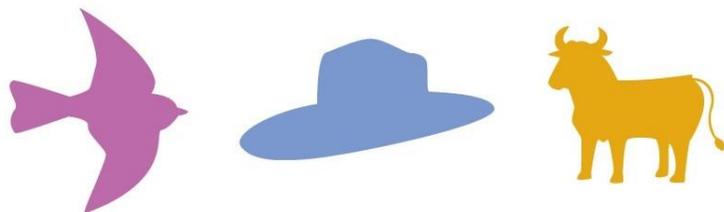
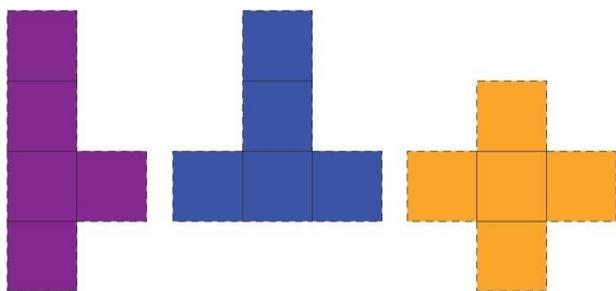
Educadoras y familiares de los alumnos podrán, a lo largo del curso, usar con flexibilidad el material sin sujetarse a una secuencia específica y, de este modo, establecer cuándo realizar las actividades y los juegos, cómo organizarlos y el tipo de intervención que tendrán. Al llevar los materiales a su casa, los niños podrán jugar y realizar las actividades con familiares y amigos de manera libre y espontánea mientras fortalecen los propósitos educativos. Es conveniente que los responsables de los niños orienten a éstos acerca del cuidado del material, del respeto de las reglas y del sentido de los juegos y actividades.

Juego y aprendo con mi material de preescolar. Primer grado está formado por 11 actividades adecuadas a la edad de los niños que cursan el primer grado de educación preescolar. Las actividades están impresas en hojas desprendibles para facilitar su manejo y, en su mayoría, demandan la participación de dos o más niños, o de éstos con adultos.

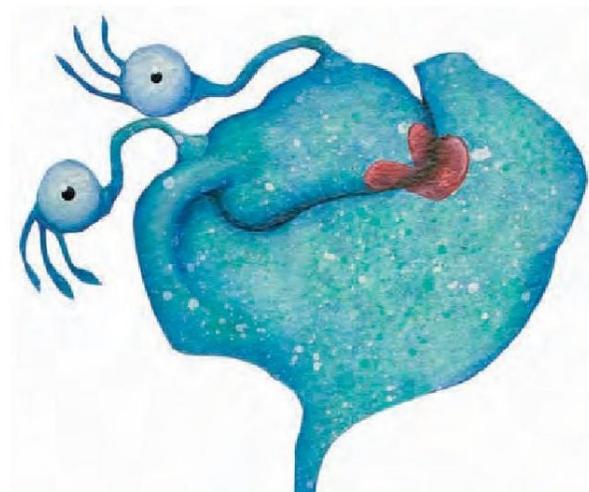
Además, al final del libro se anexa un apartado que incluye instrucciones y sugerencias de uso, el cual puede ser armado como un cuadernillo o manual. Con el *Calendario para la familia*, que complementa esta edición, se busca favorecer que niños y adultos compartan experiencias que los hagan pensar, comunicarse, aprender y divertirse, así como fomentar la participación de la familia en el aprendizaje de los niños e interesarla en dar seguimiento a las habilidades que éstos adquieren y desarrollan en la educación preescolar. Por otra parte, la *Guía para la educadora* proporciona orientaciones y sugerencias para aprovechar de manera eficaz las propuestas de la presente edición.

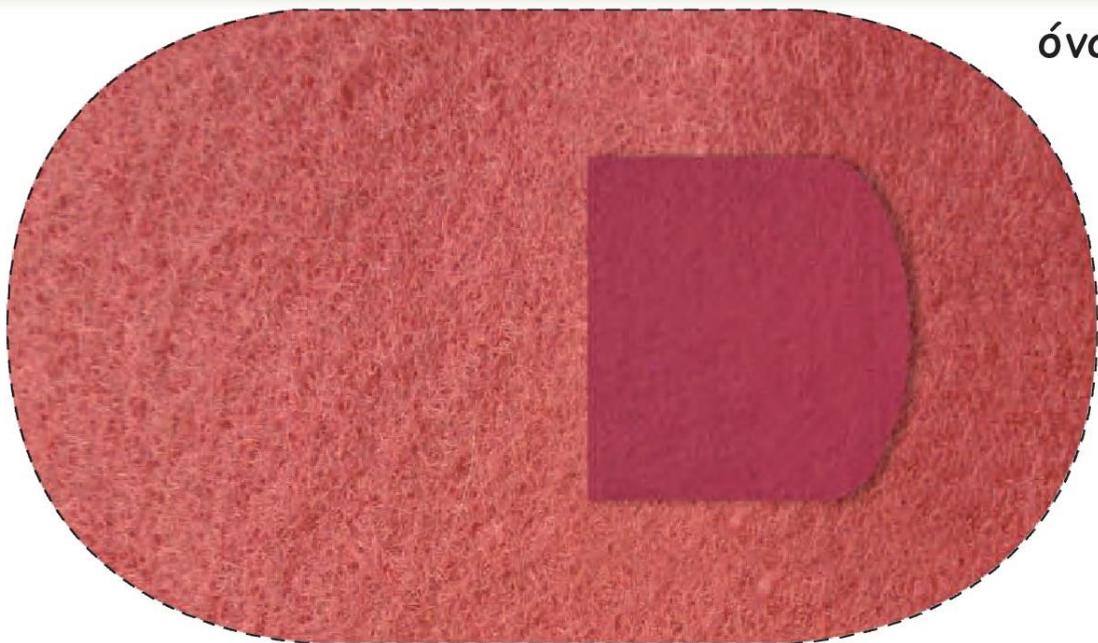
La Secretaría de Educación Pública, conciente de la necesidad de renovar y evaluar permanentemente los materiales educativos, pone a su disposición la página electrónica de la Dirección General de Materiales Educativos: <http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx> y su correo postal: Viaducto Río de la Piedad 507, cuarto piso, col. Granjas México, del. Iztacalco, C. P. 08400, México, D. F., para recibir sus opiniones y recomendaciones.

¿Quién es?	5
¿Qué es?	9
Jugar con sombras	13
Pocos-muchos, muchos-pocos	19
Pentomino	25
Me cuido	29
Mi historia	31
México	33
El arte y yo	37
¿Qué me falta?	41
¿Cómo me siento?	43
Juguemos a sembrar	45
Cuadernillo de instrucciones y sugerencias para utilizar el material	47

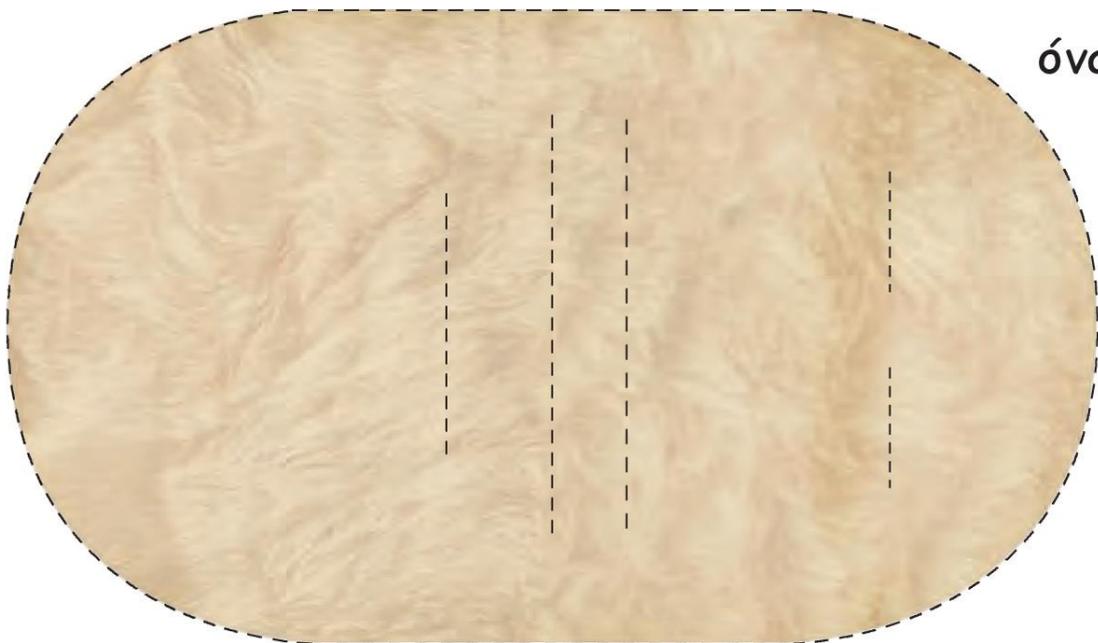
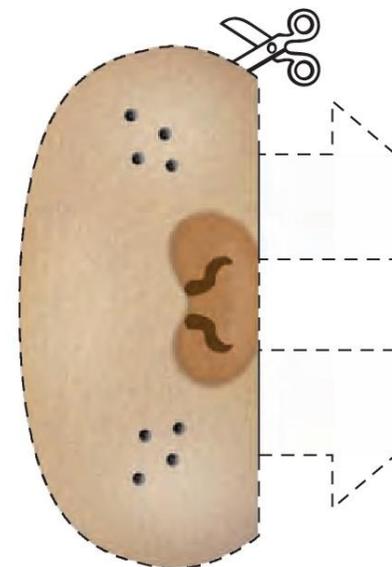
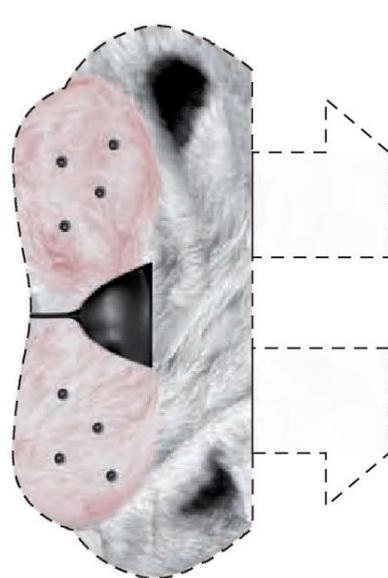


Independencia
Revolución
Tarde de domingo, Georges Seurat
Sin título, Leticia Tarragó

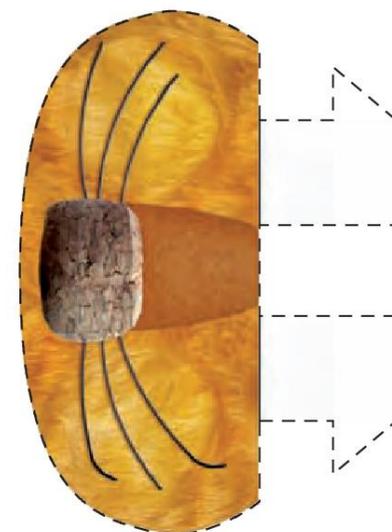
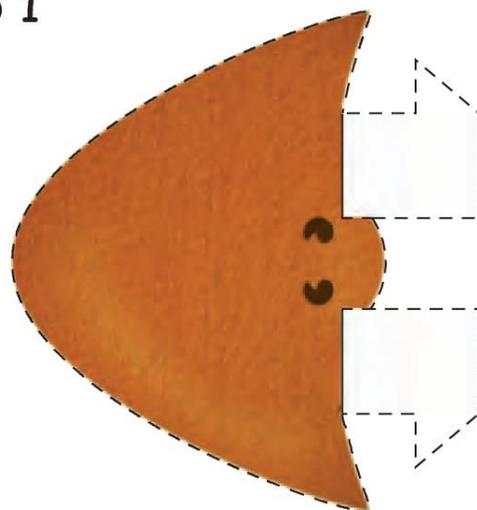


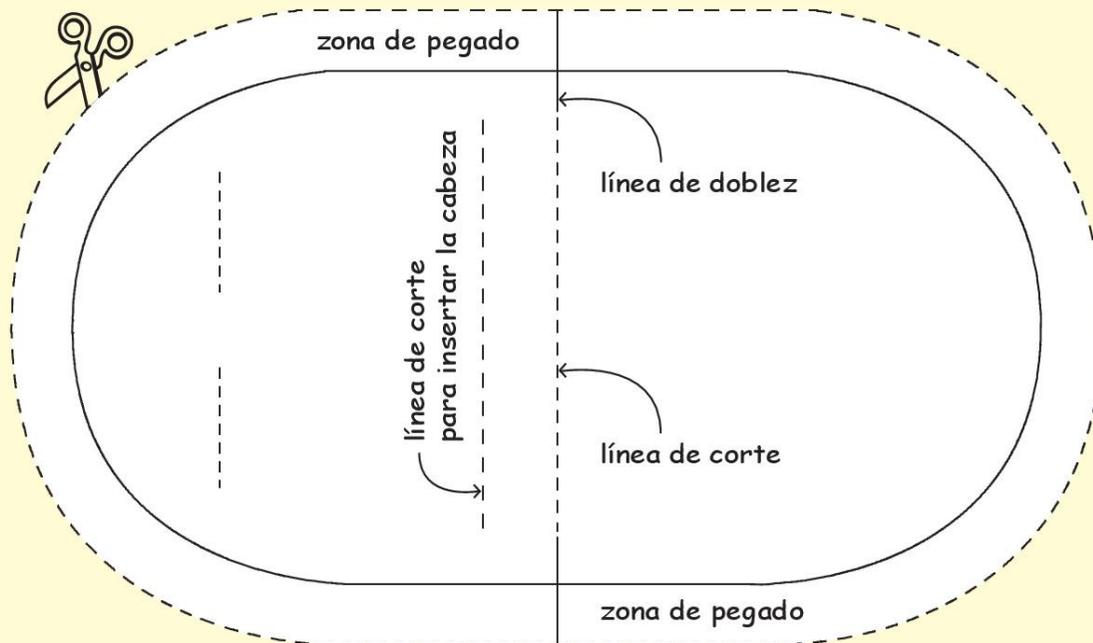
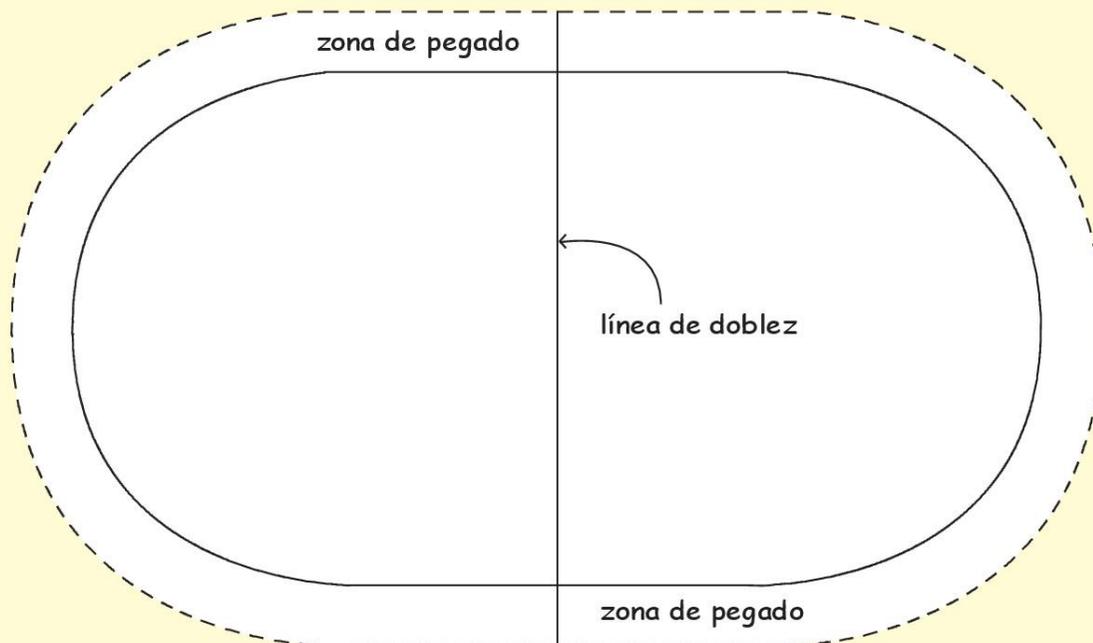


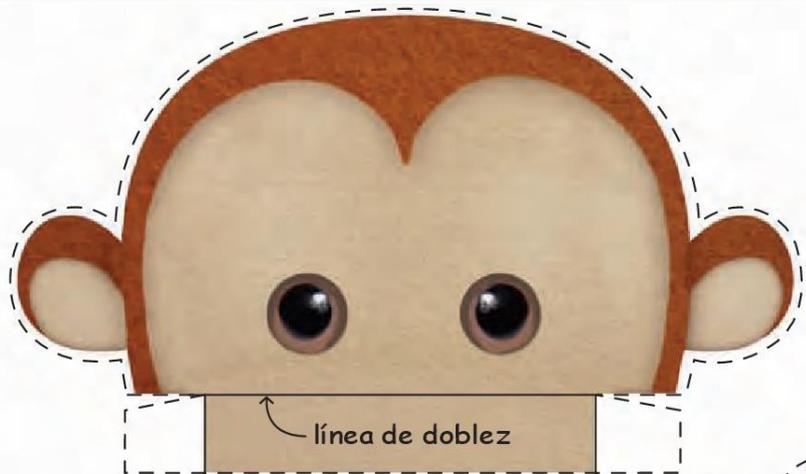
óvalo 2



óvalo 1









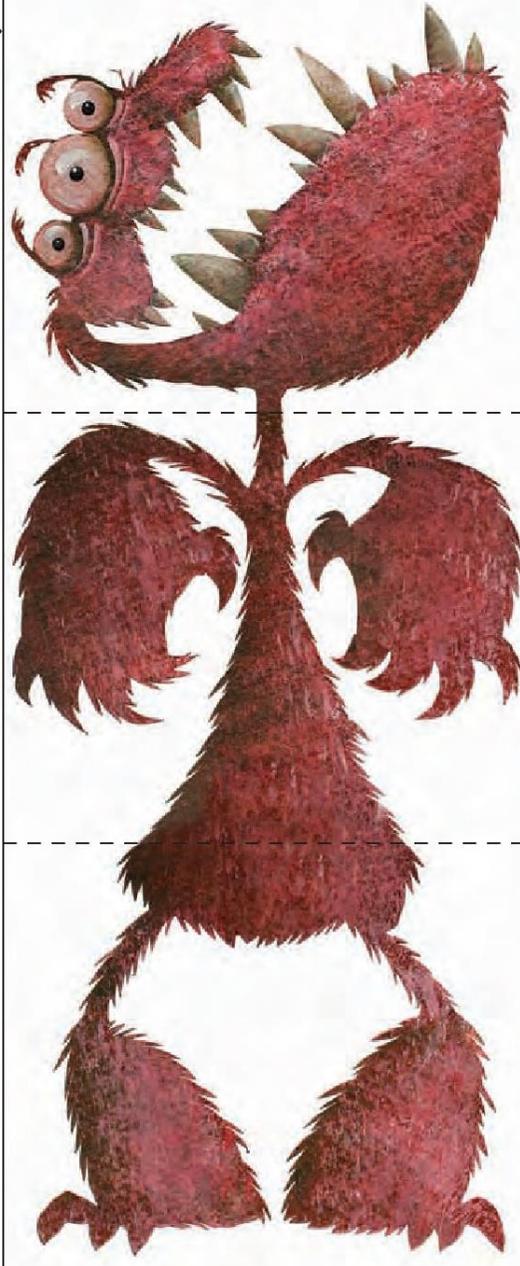
zona de pegado

línea de dobléz



zona de pegado

línea de dobléz



zona de pegado

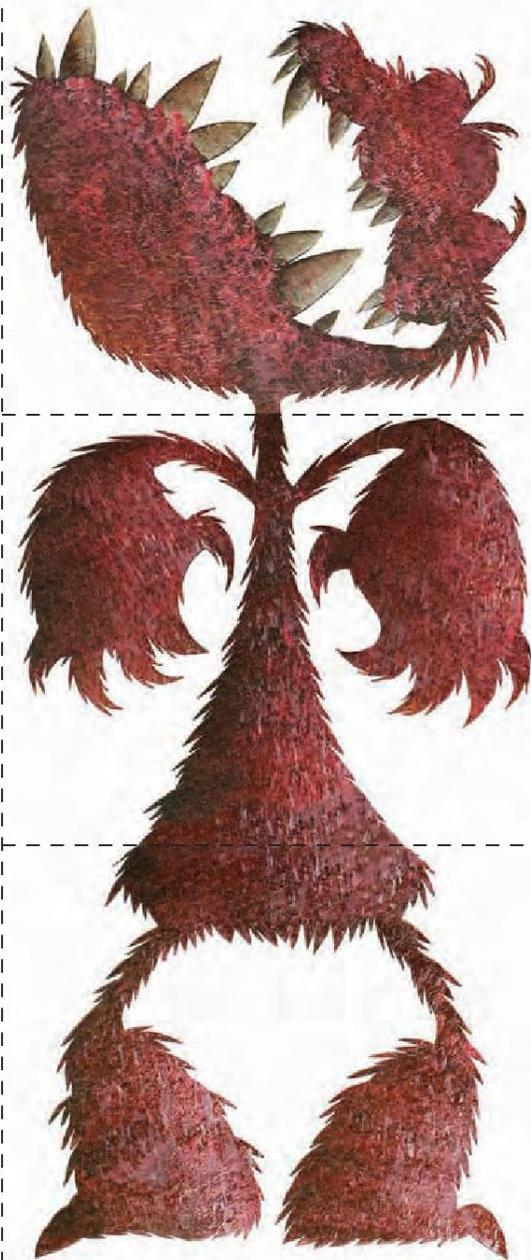
línea de dobléz





línea de doblez

zona de pegado



línea de doblez

zona de pegado



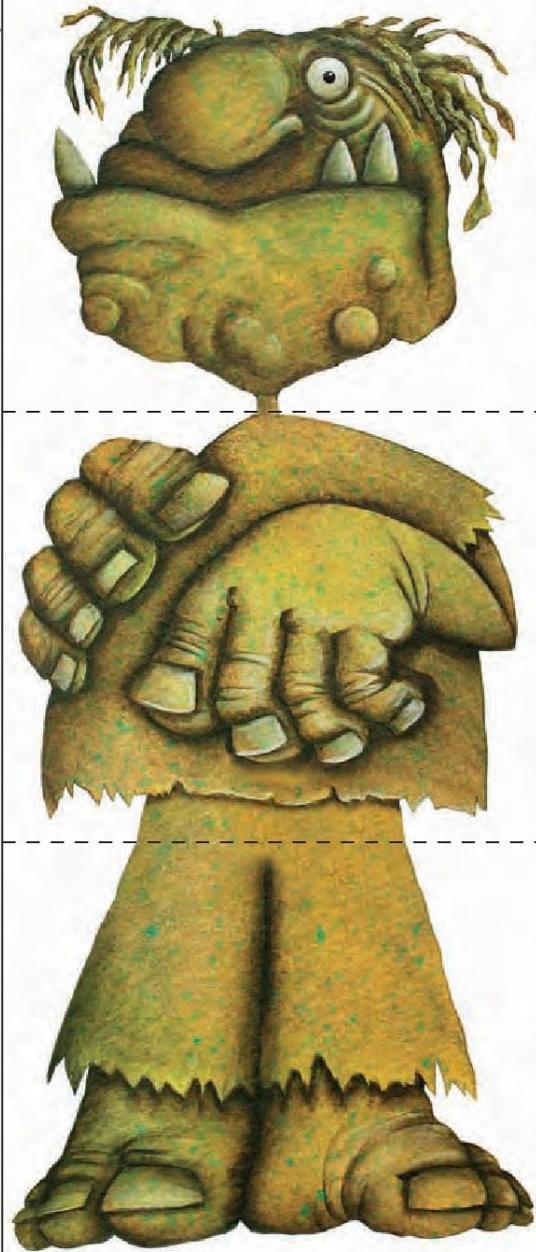
línea de doblez

zona de pegado



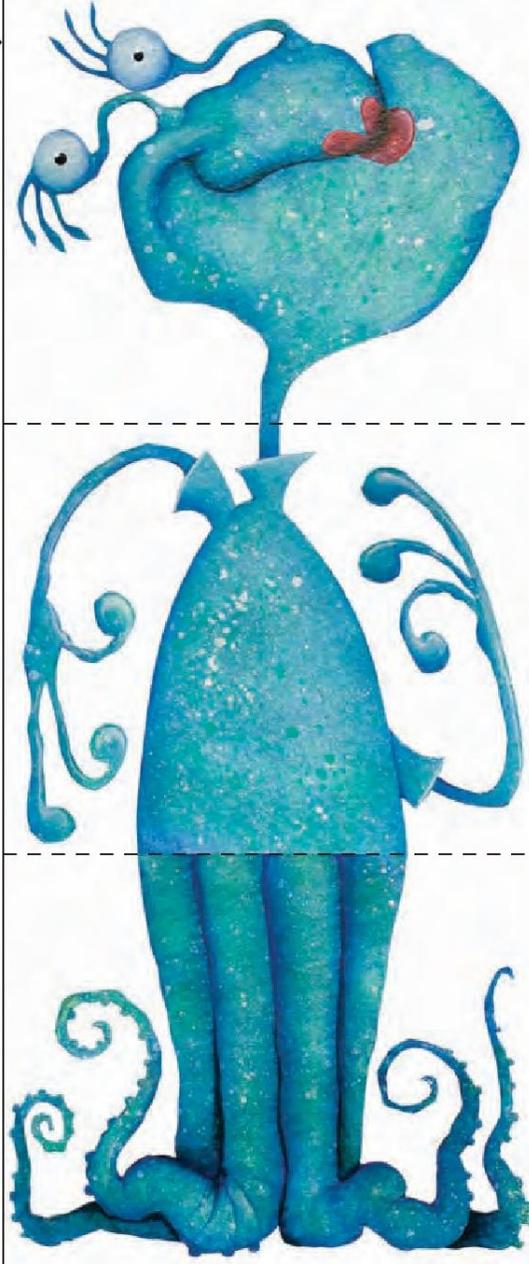
zona de pegado

línea de doblez



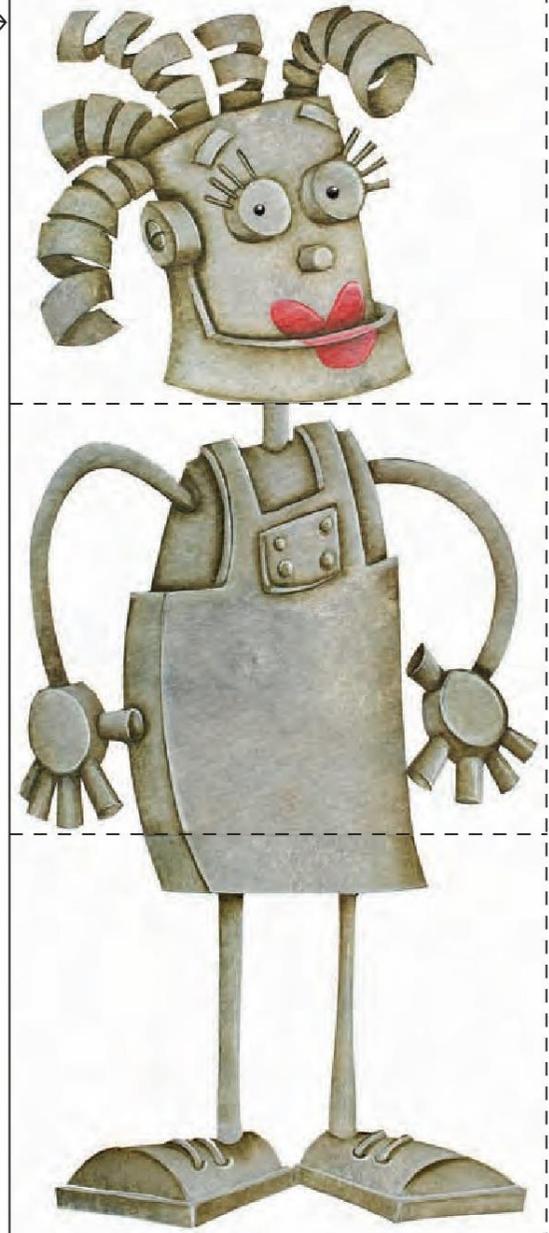
zona de pegado

línea de doblez



zona de pegado

línea de doblez





línea de doblez

zona de pegado



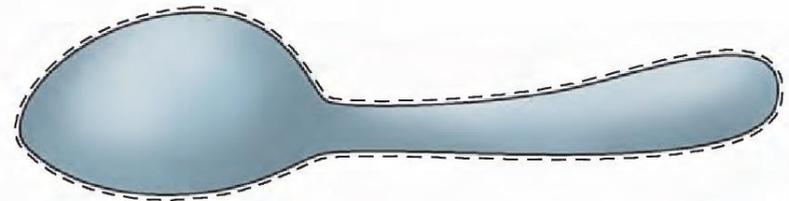
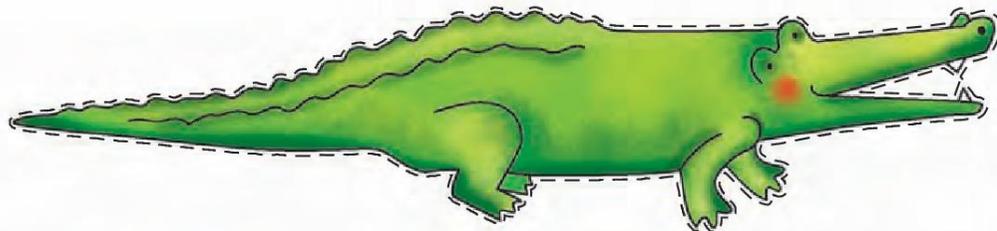
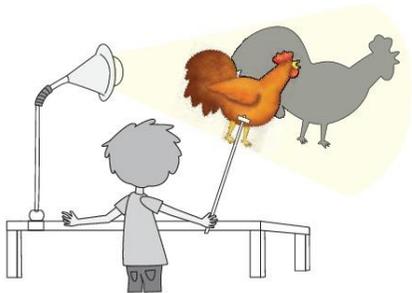
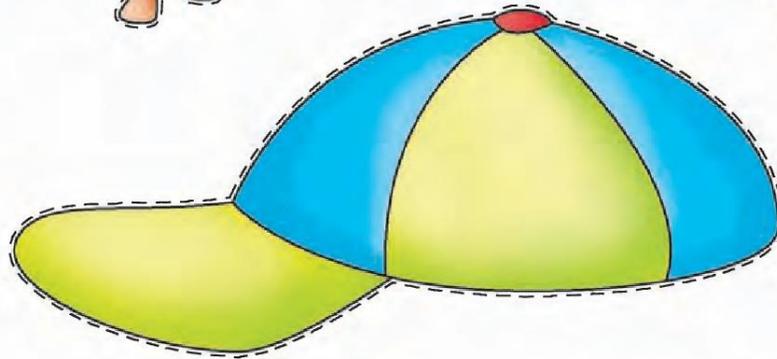
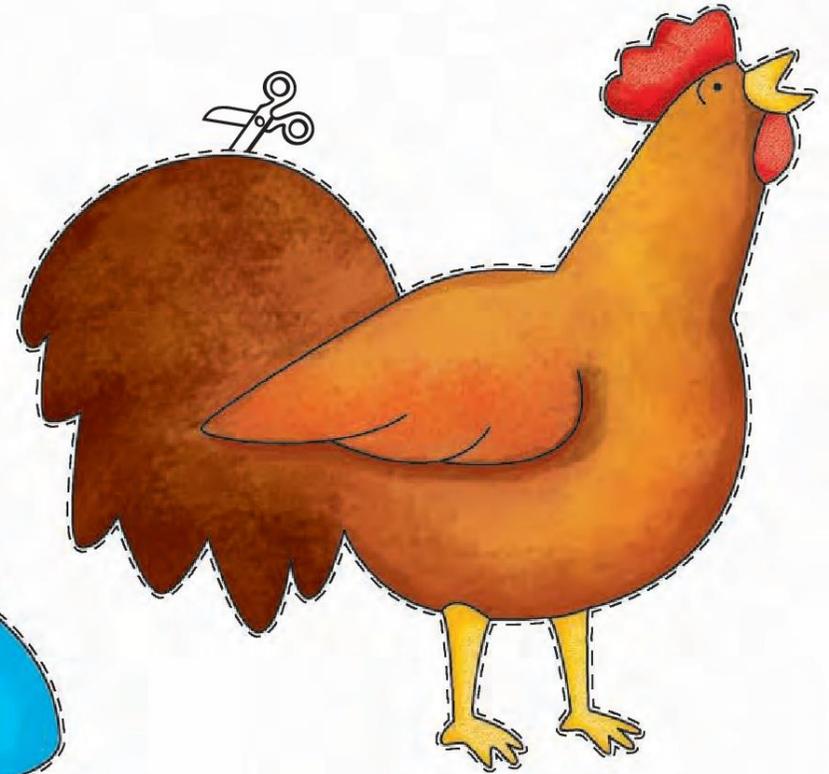
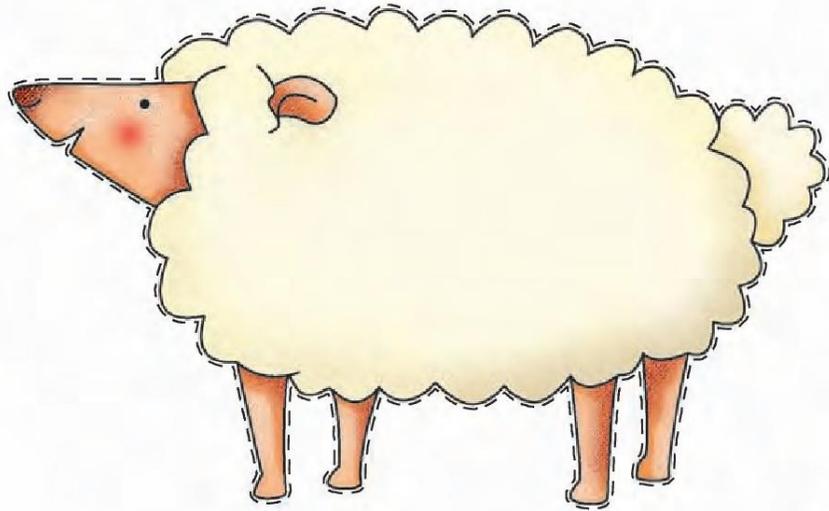
línea de doblez

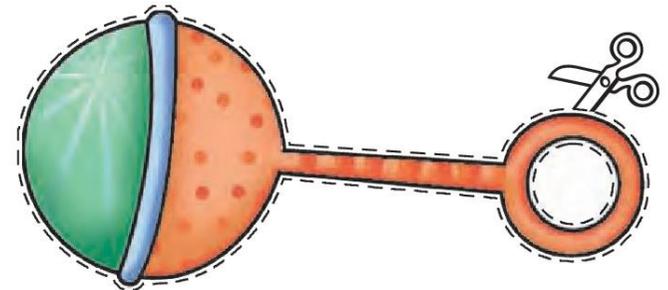
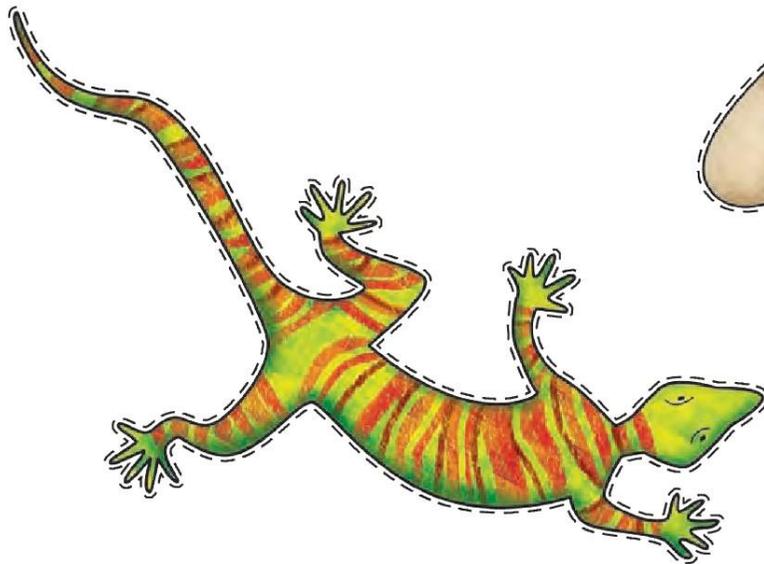
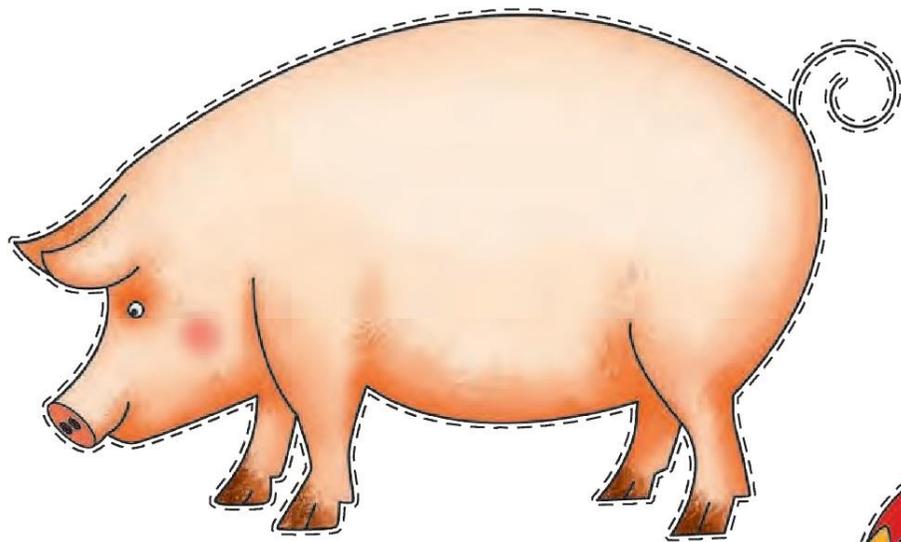
zona de pegado

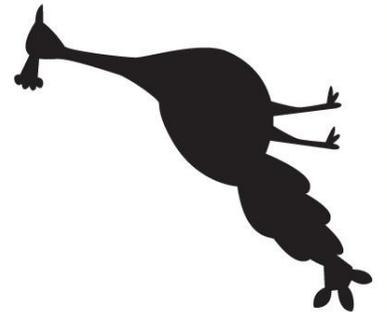
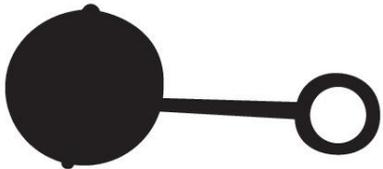
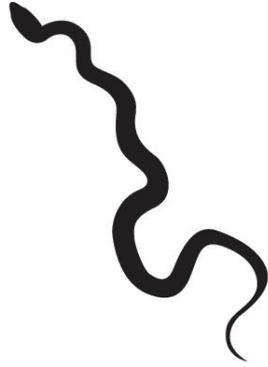
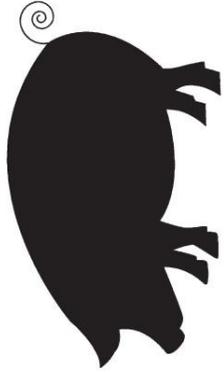


línea de doblez

zona de pegado





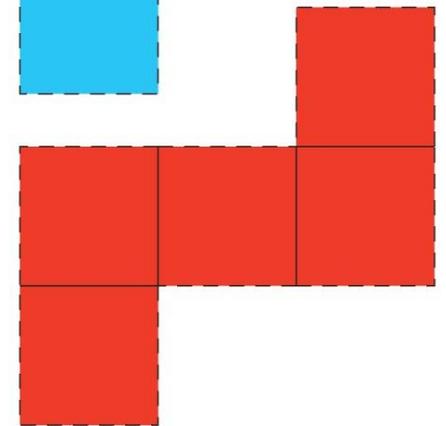
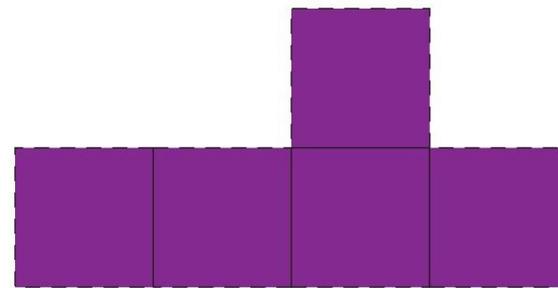
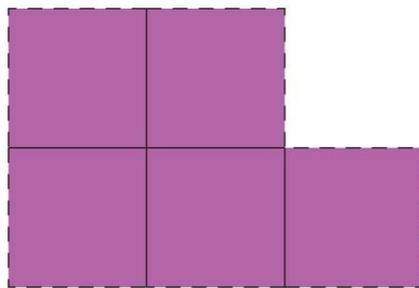
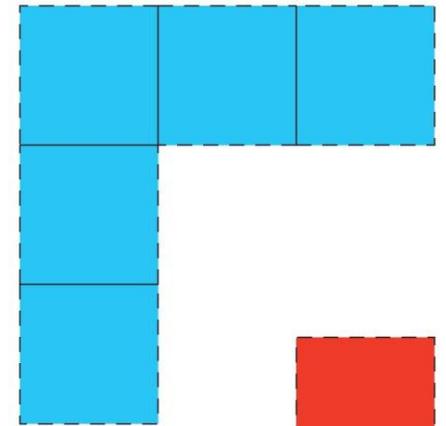
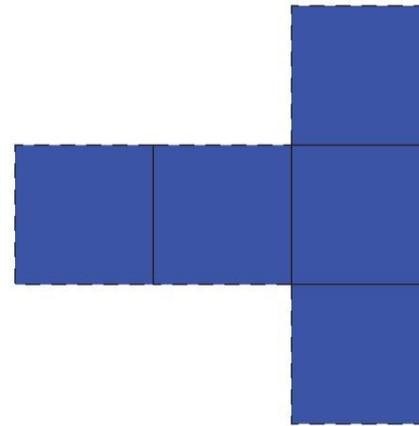
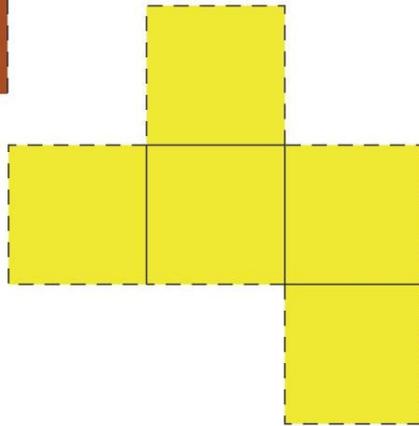
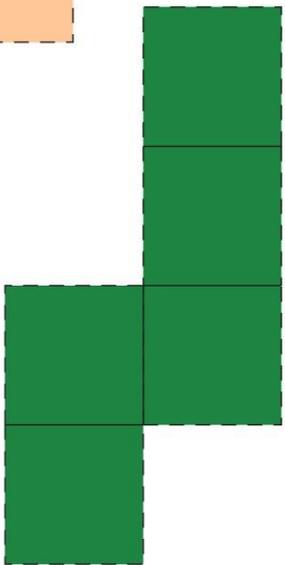
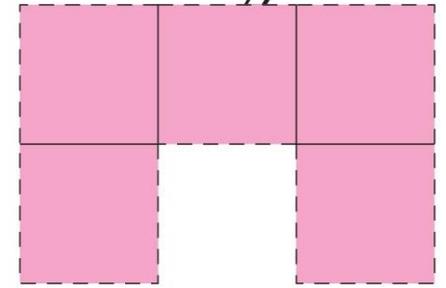
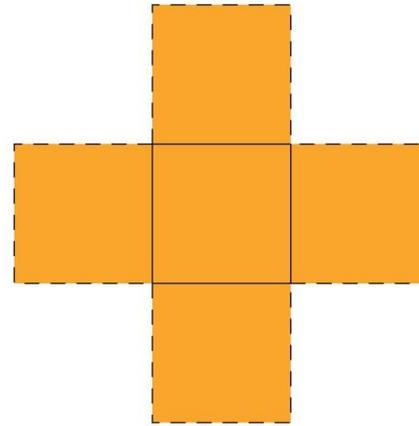
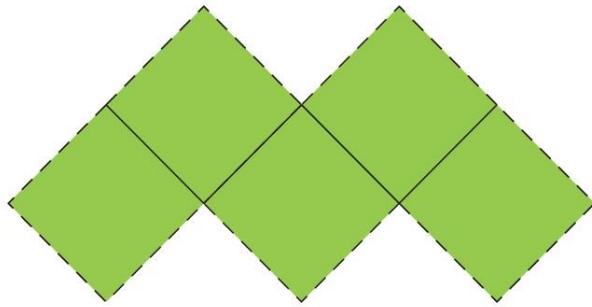
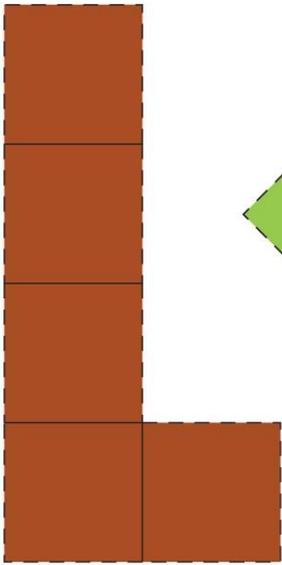
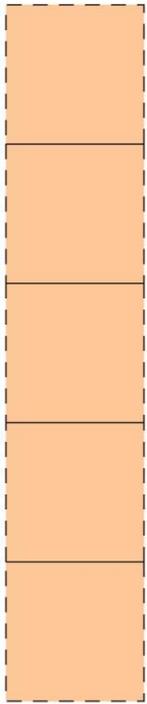


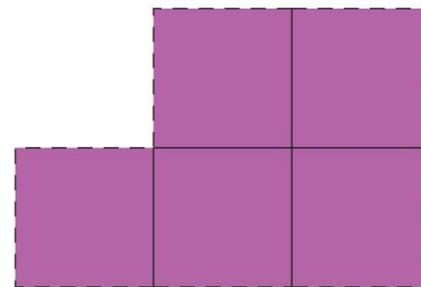
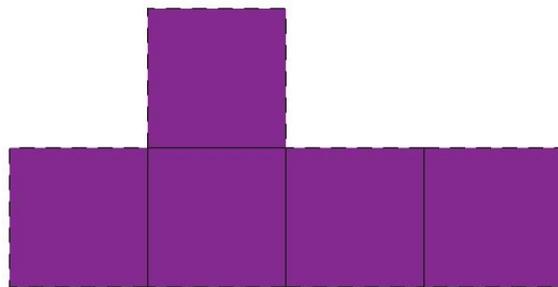
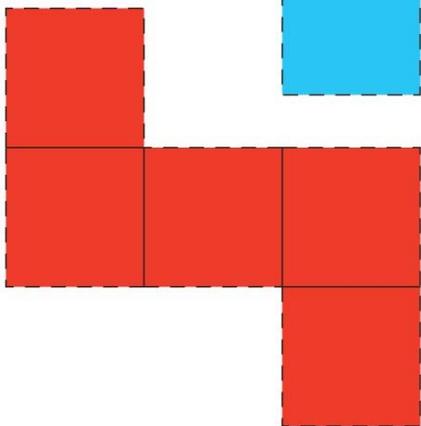
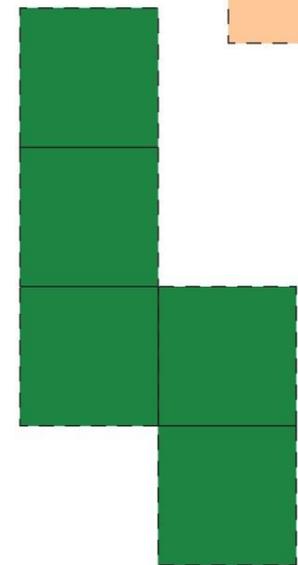
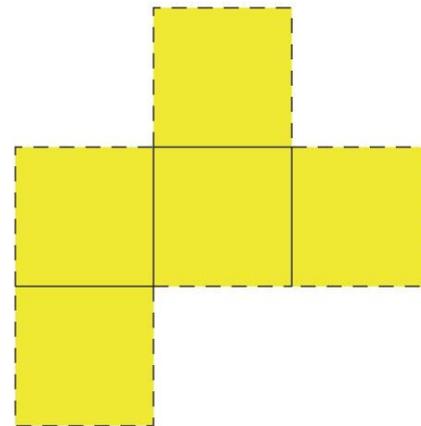
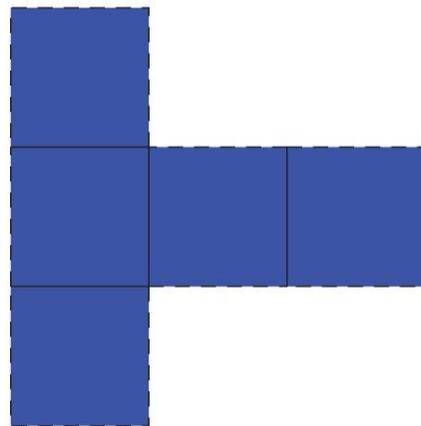
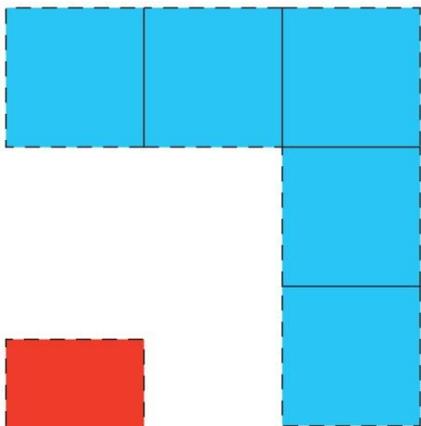
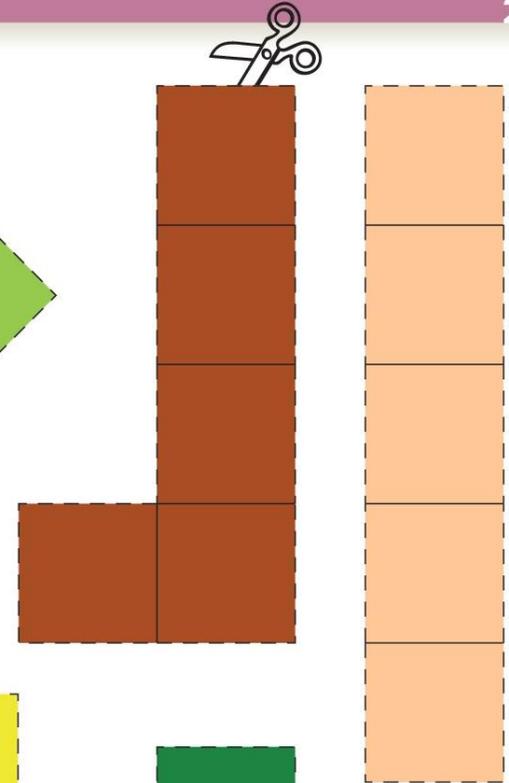
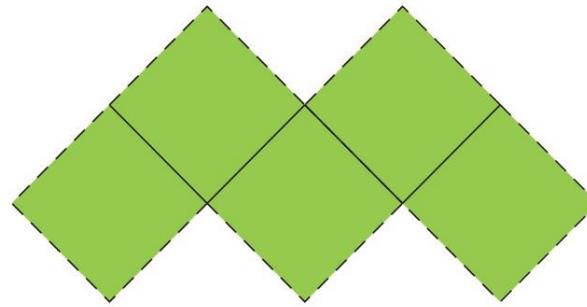
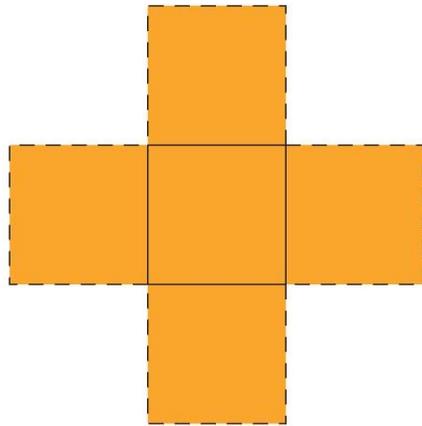
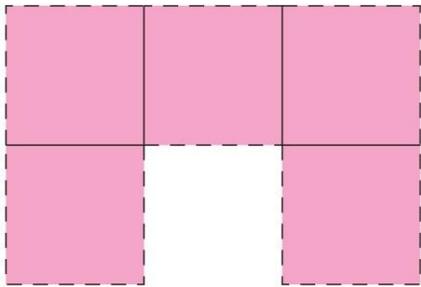


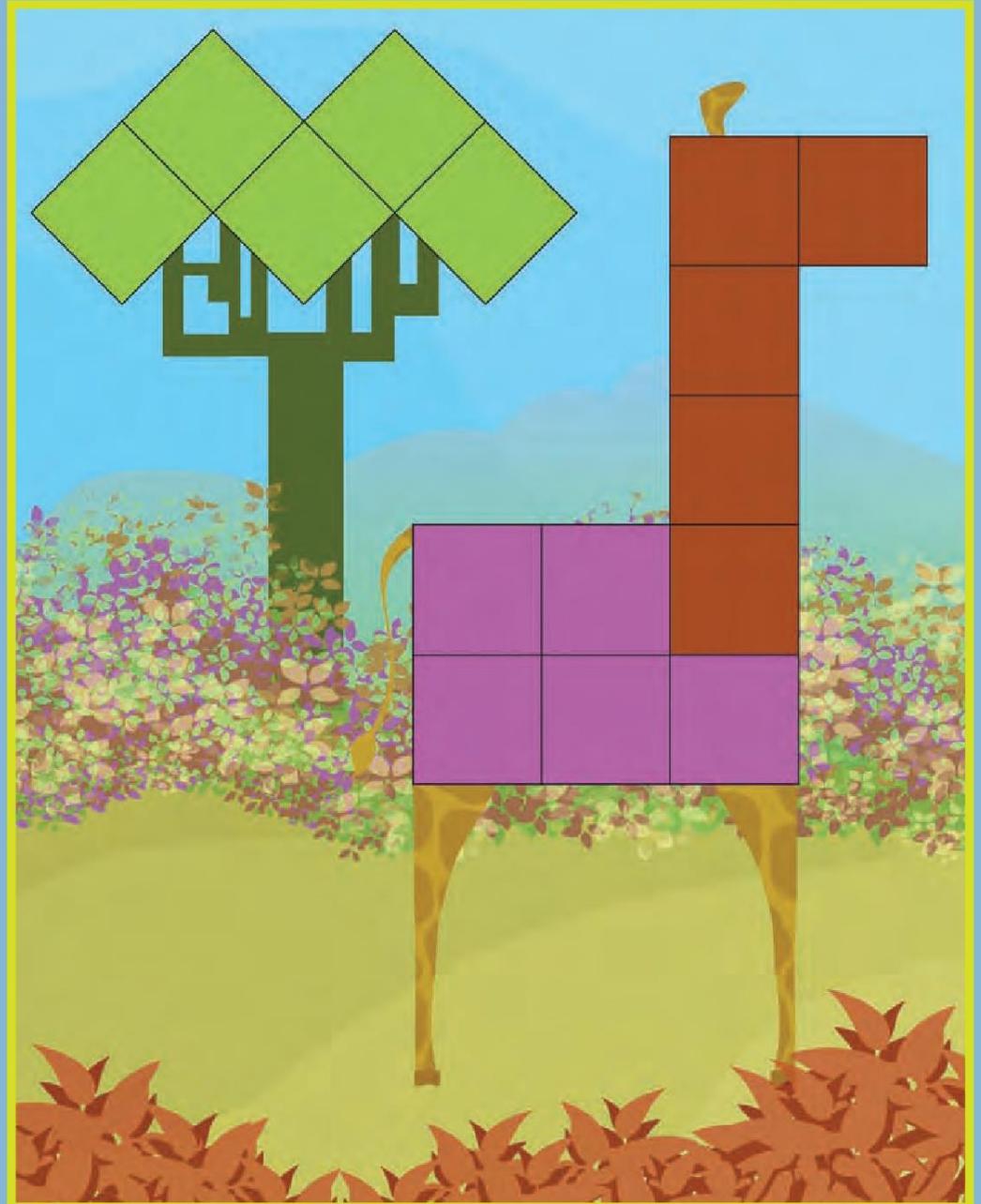
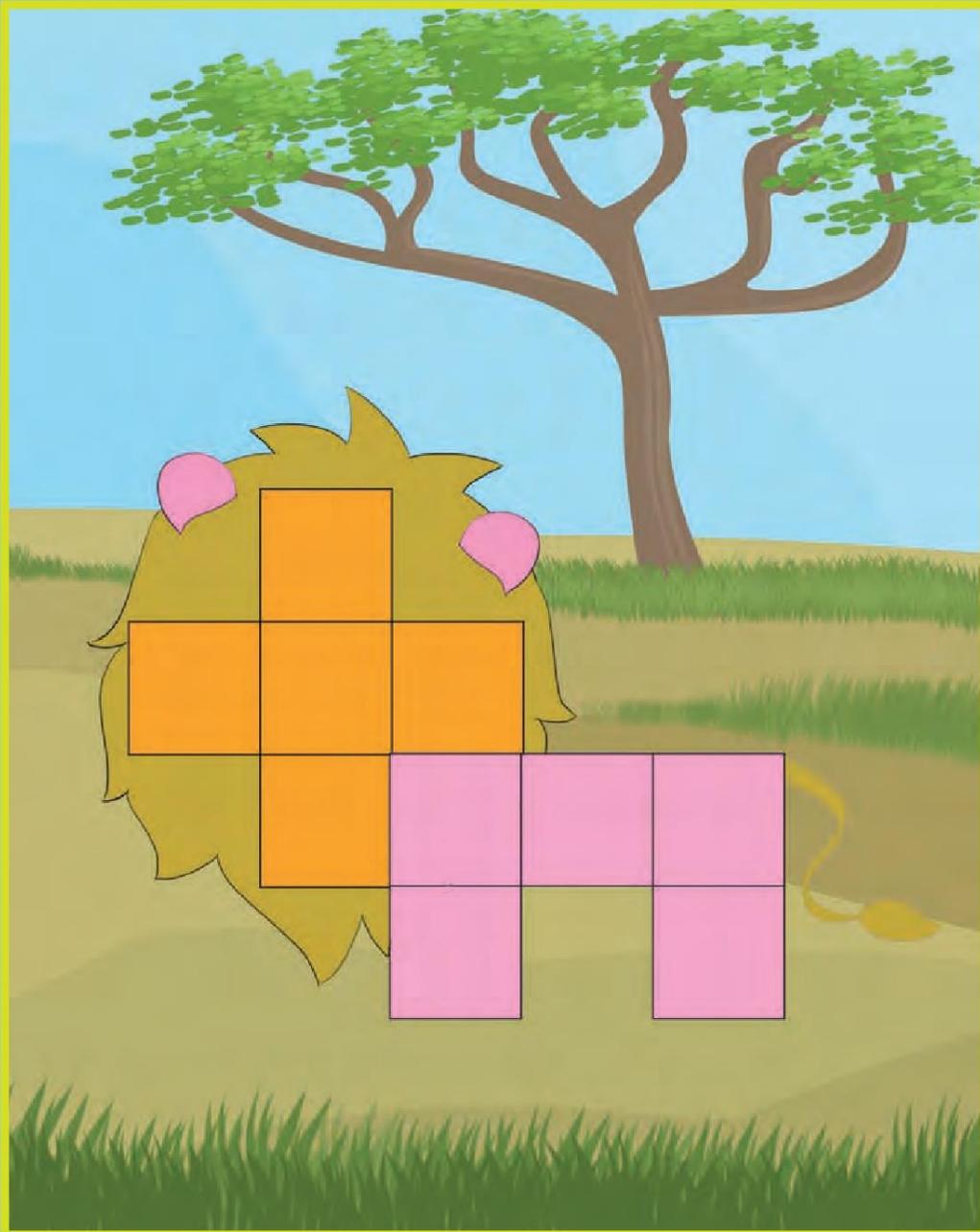


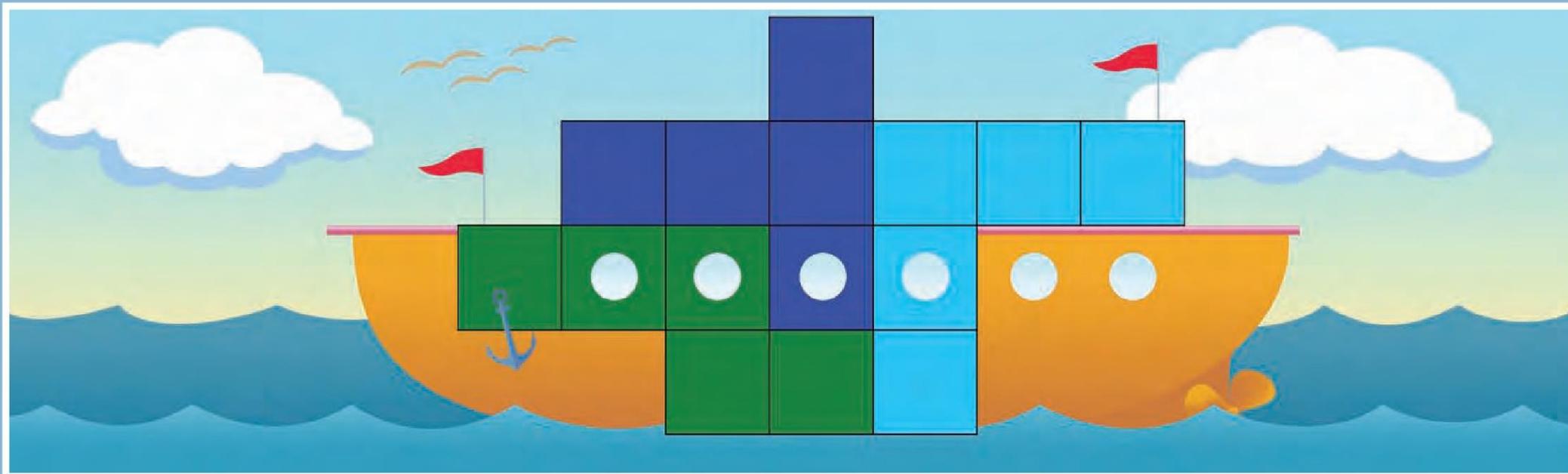
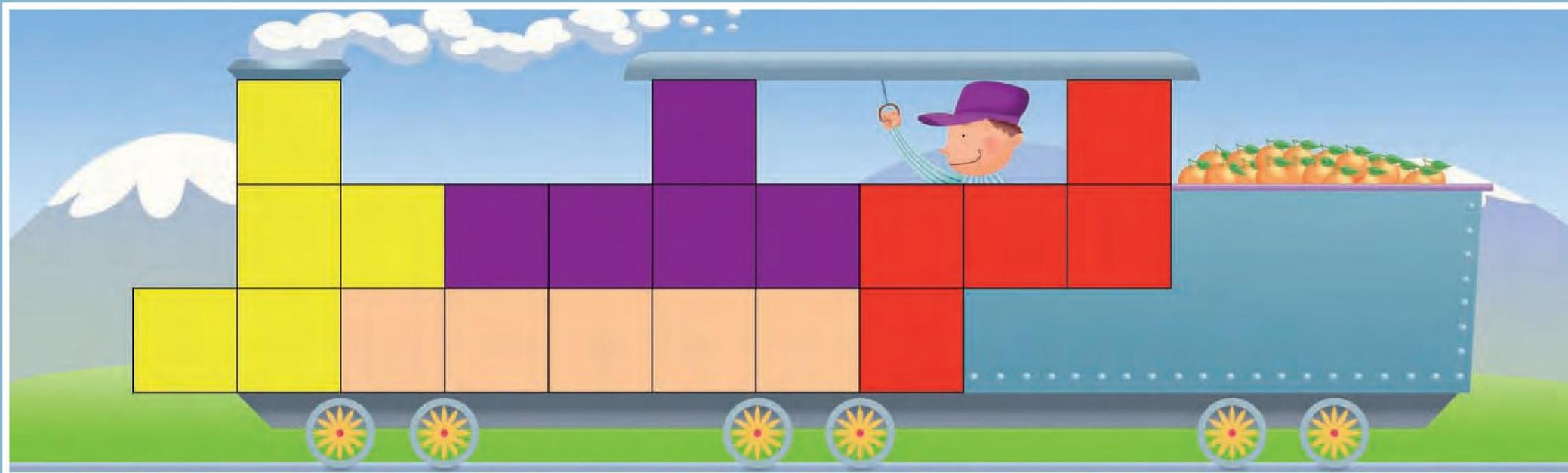
Pocos-muchos, muchos-pocos

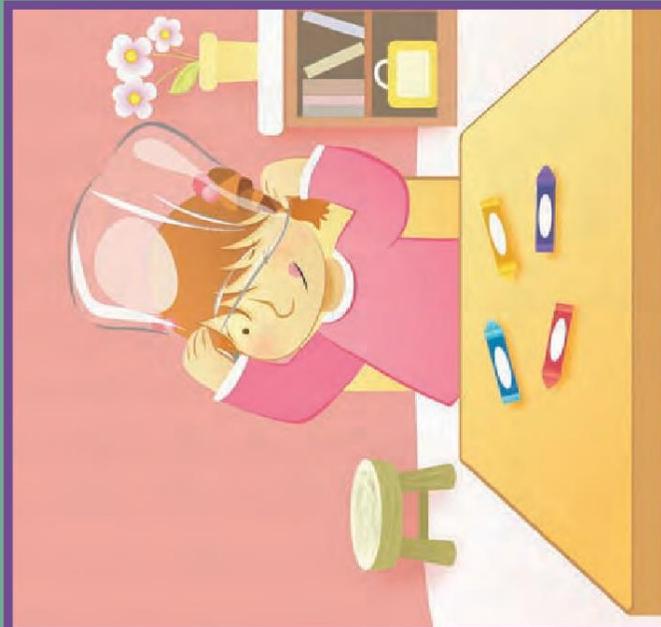




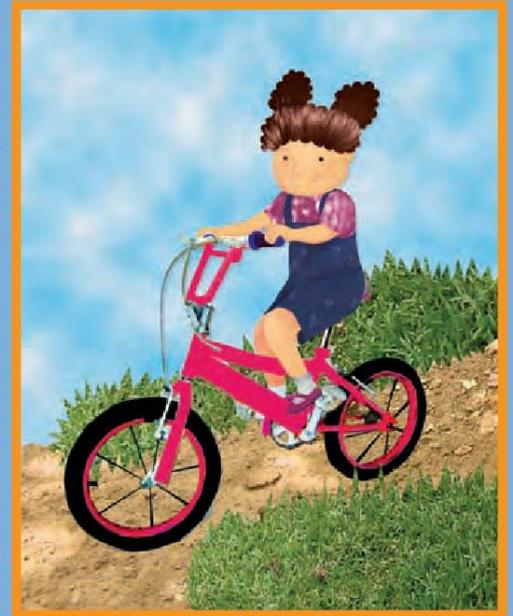


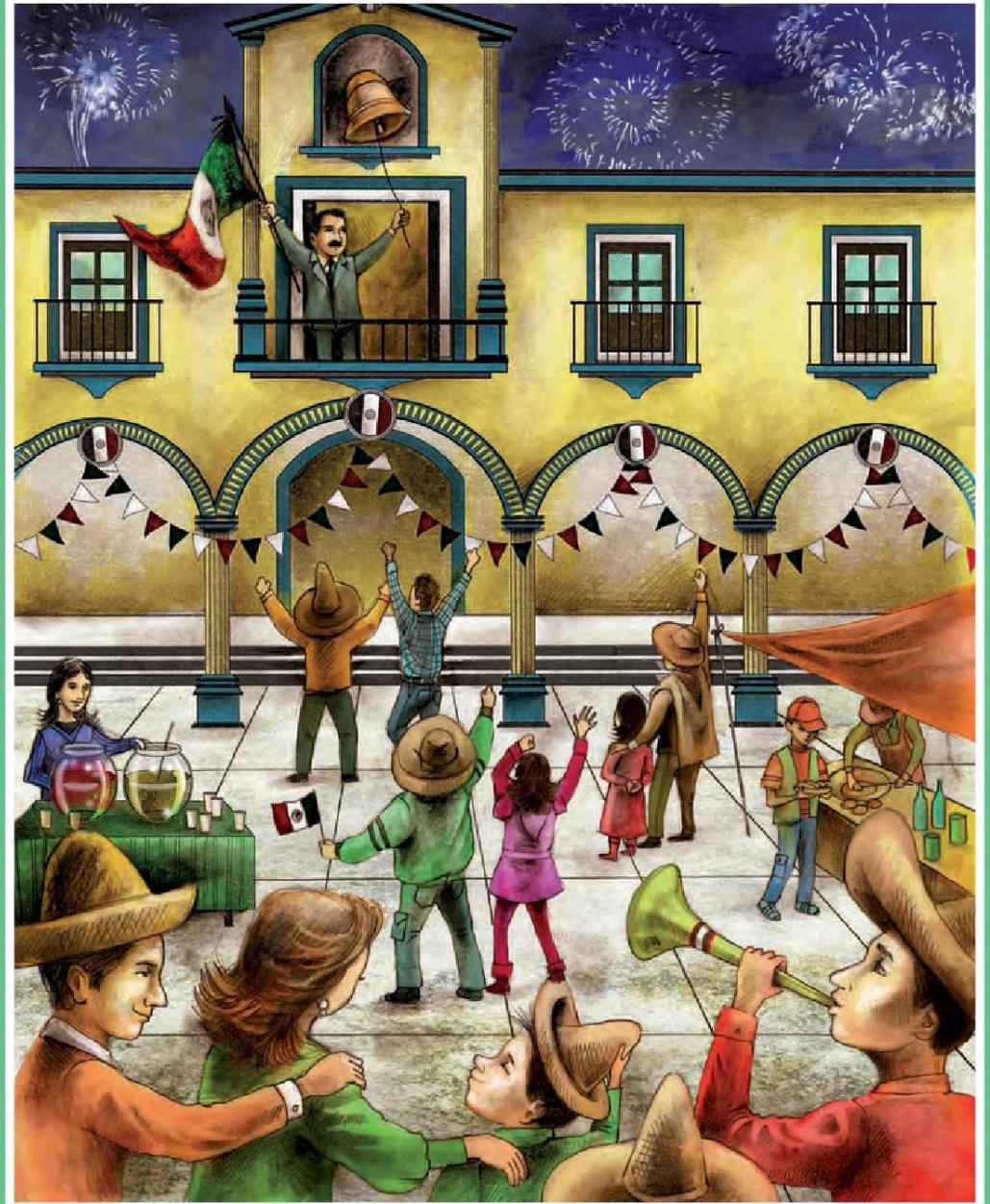
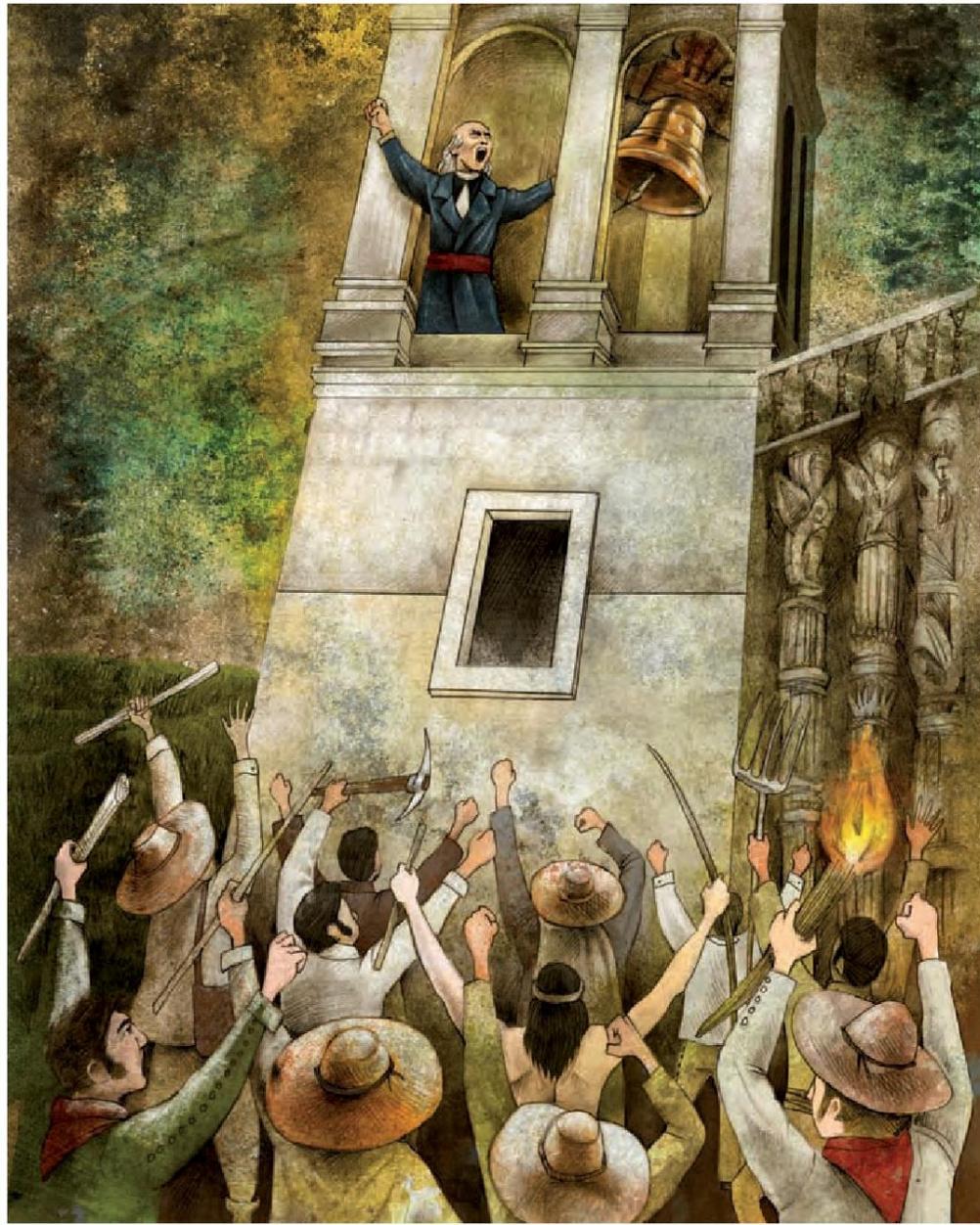


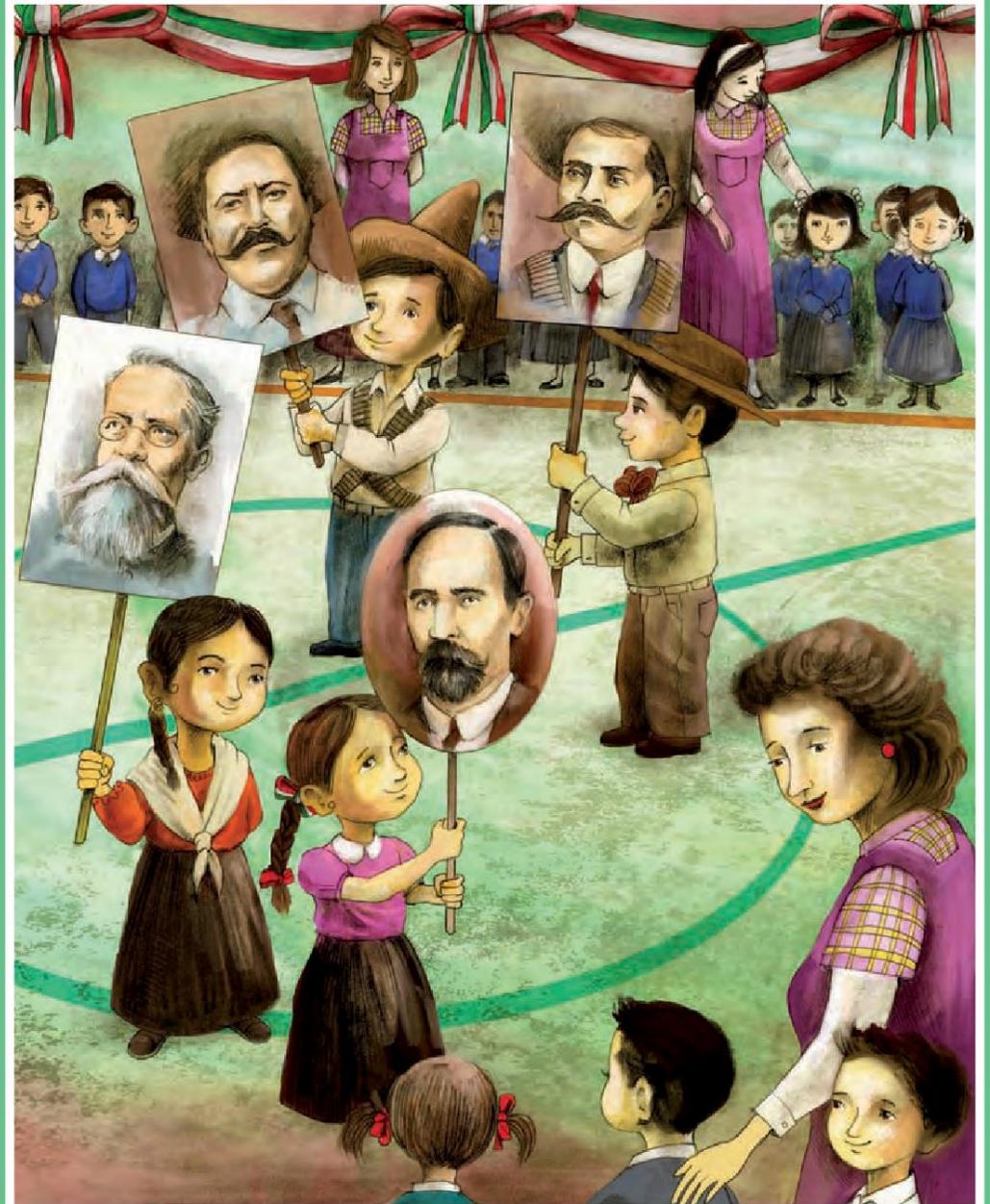




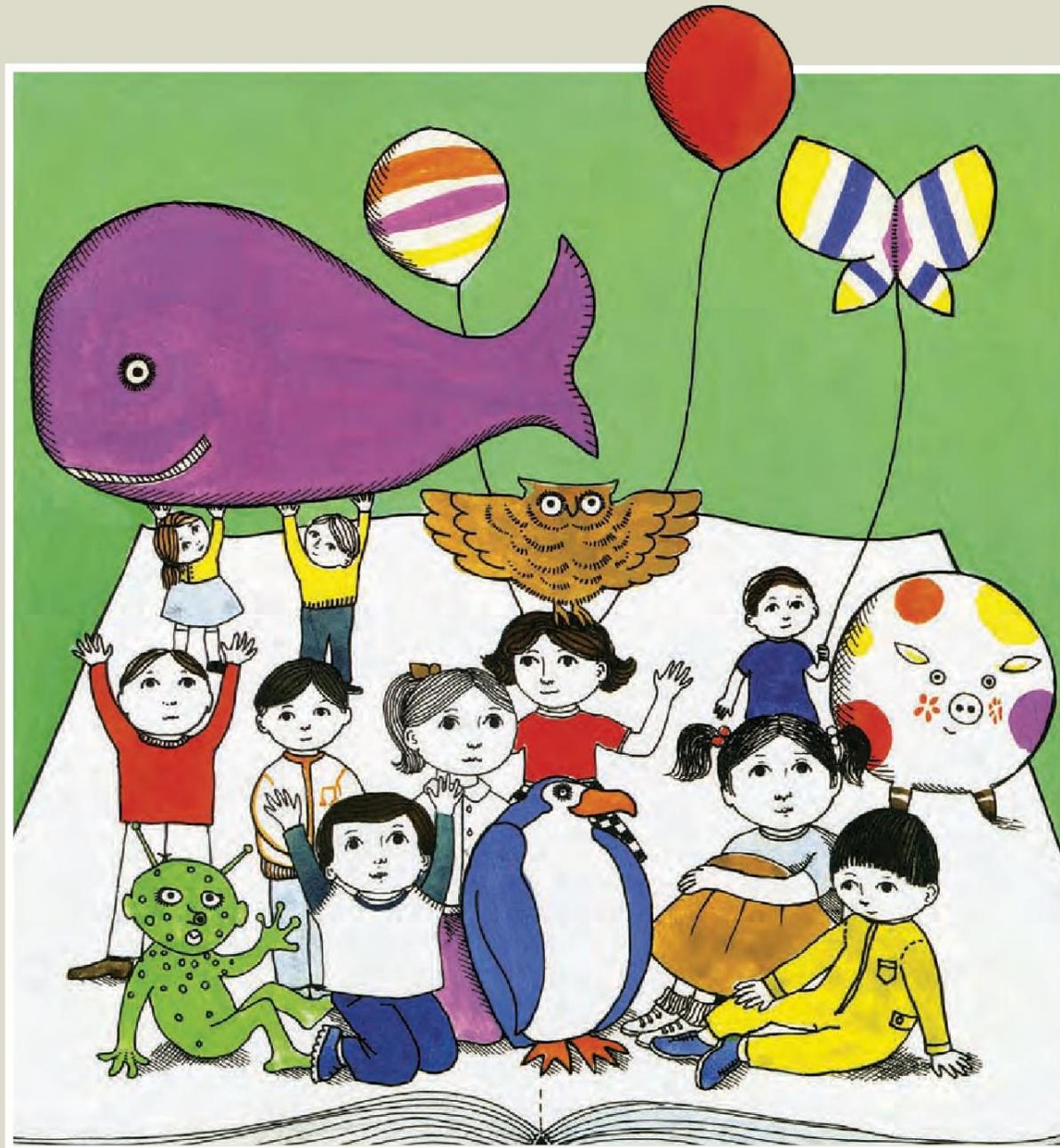


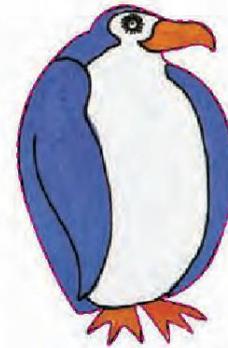
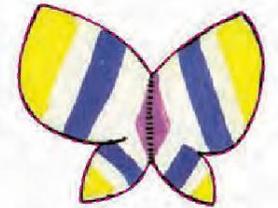
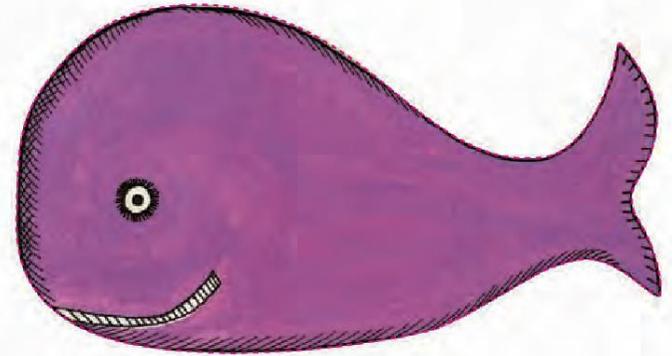
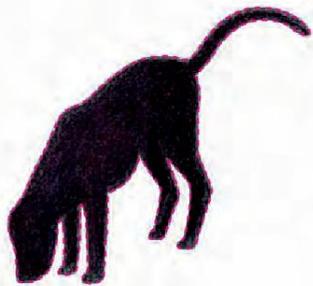
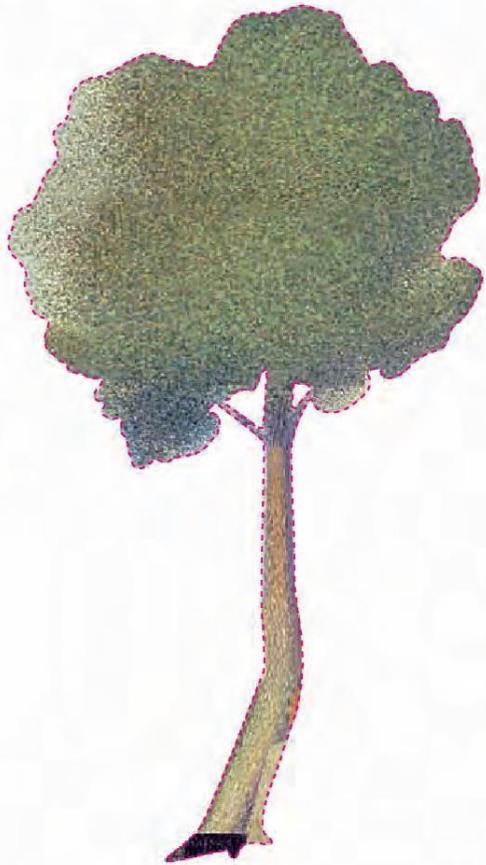








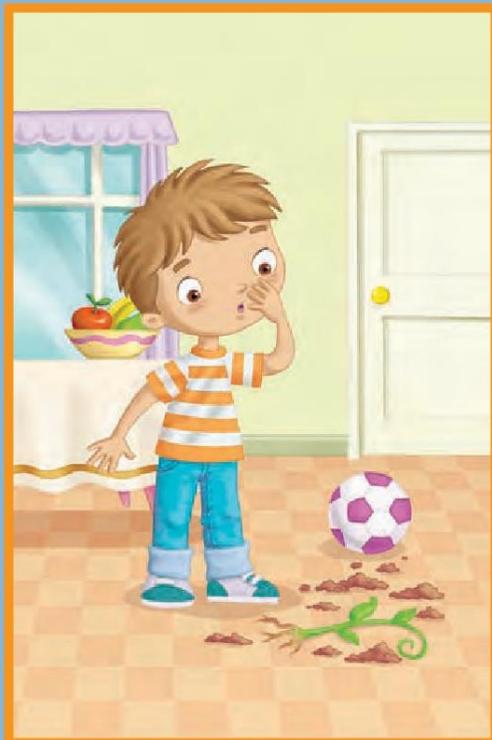




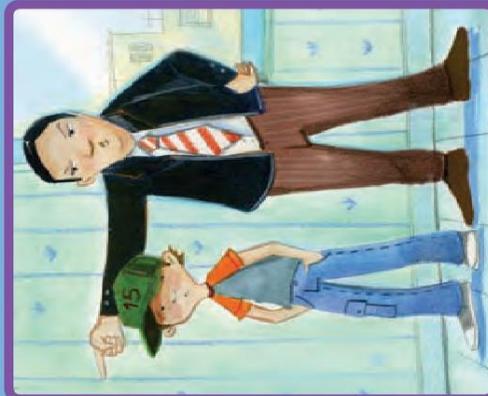
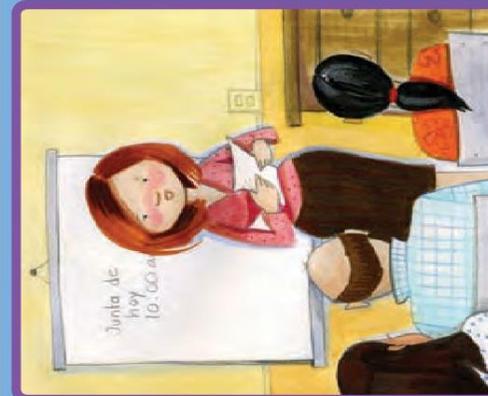
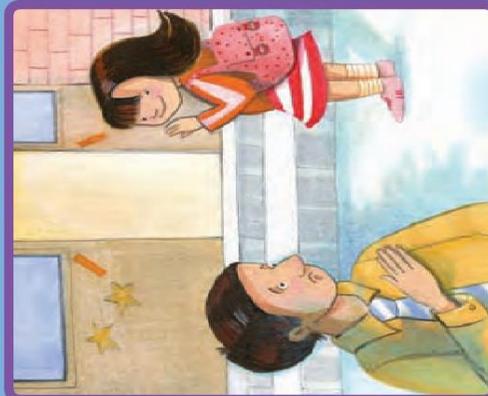
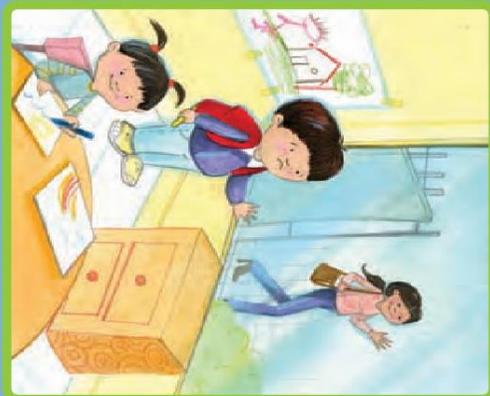
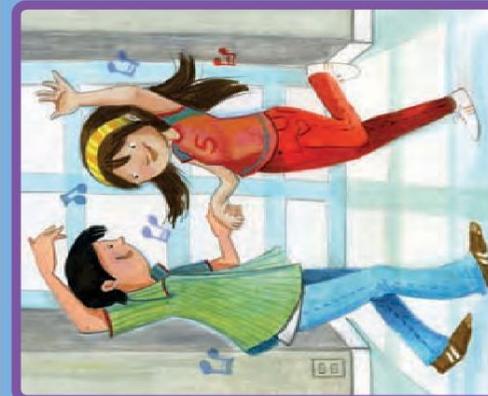
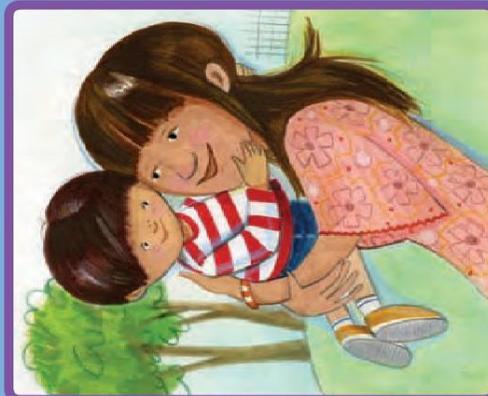
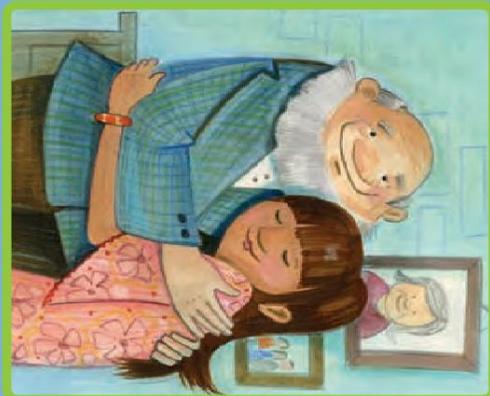
¿Qué me falta?



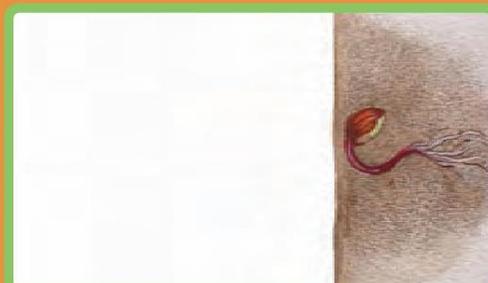
¿Qué me falta?



¿Cómo me siento?



Juguemos a sembrar





4 ¿Qué me falta?

Sugerencias:

- Observar la imagen, comentar qué acción se hace e identificar qué objeto hace falta.
- Hacer pareja entre la tarjeta y el accesorio que hace falta.
- Reunir los pares de tarjetas que den continuidad a la acción, por ejemplo,

después de pintar, limpiar con un trapo la mesa.

- Seleccionar un par de tarjetas y contar una historia con ellas.
- Representar las acciones que se presentan en las tarjetas para que alguien adivine de cuál se trata.



¿Cómo me siento?

Instrucciones de armado:

1. Recortar los pares de tarjetas.
2. Doblar por la línea indicada.
3. Colocar cada par de tarjetas sobre una superficie plana de tal manera que se sostengan paradas.

Sugerencias:

- Observar y relacionar las imágenes que tienen contorno morado con experiencias propias de los niños.
- Observar y relacionar las imágenes que tienen contorno verde con experiencias de personas cercanas al niño.

- Clasificar las situaciones en las siguientes categorías: las que te hacen sentir bien y las que te hacen sentir mal.
- Inventar historias a partir de las situaciones de las tarjetas.
- Mencionar las diferencias entre ambas situaciones.
- Expresar qué sentimientos e ideas experimentan al observar cada una de las situaciones.



Juguemos a sembrar

Sugerencias:

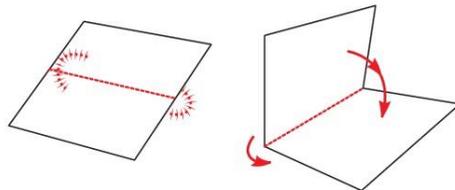
- Observar y describir cada una de las etapas de crecimiento de las plantas.
- Observar la secuencia, revolver las tarjetas y ordenarlas.

- Mostrar el desarrollo de las plantas y platicar que necesitan agua, Sol y tierra para crecer.
- Sembrar rábanos o cilantro y registrar su crecimiento.



Cuadernillo de instrucciones

1. Desprenda la última hoja del material recortable del alumno.
2. Dóblela por la mitad.
3. Consulte el cuadernillo resultante antes de realizar las actividades y consérvelo para futuras consultas.



INSTRUCCIONES BÁSICAS PARA TRABAJAR CON

1

Juego y aprendo con mi material de preescolar Primer grado

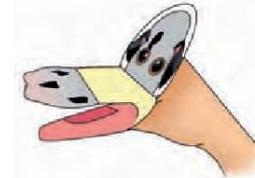
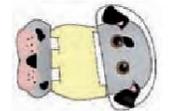
¿Quién es?

Instrucciones de armado:

1. Recortar las figuras (pp. 5-8).
2. Hacer las ranuras del óvalo 1, para insertar los accesorios y para que el niño introduzca la mano.
3. Pegar los óvalos 1 y 2 por las caras blancas, cuidando que sólo queden unidas en el contorno.
4. Doblar a la mitad, cuidando que la ranura para la mano quede hacia afuera.
5. Introducir en el personaje deseado (mono, pato, león, perro o gato) los accesorios (hocico y cabeza), donde le corresponda.

Sugerencias:

- Representar al animal, considerando el sonido que emite, sus movimientos y características.
- Expresar de manera libre ideas, sentimientos y pensamientos.
- Narrar sucesos.
- Representar obras teatrales en las cuales los personajes sean los títeres.
- Investigar acerca de la vida y el cuidado que requieren los animales representados en los títeres.



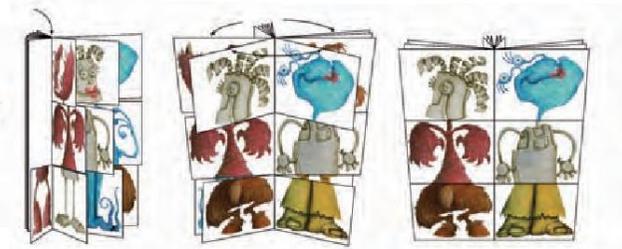
¿Qué es?

Instrucciones de armado:

1. Recortar los personajes (pp. 9-12).
2. Cortar por las líneas punteadas para seccionar la cabeza, el tronco y las extremidades inferiores de los personajes.
3. Pegar un personaje sobre otro, por las pestañas, para formar un cuadernillo.

Sugerencias:

- Formar nuevos personajes al combinar diferentes partes de los originales.
- Inventar historias a partir de los personajes creados.
- Elaborar y jugar con adivinanzas a partir de los personajes.
- Dar instrucciones para formar seres imaginarios.





2 Jugar con sombras

Instrucciones de armado:

1. Recortar las imágenes (pp. 13 y 15).
2. Pegar un palito en el reverso de cada una.

Sugerencias:

- Seleccionar, de entre cada terna (p. 17), la sombra que puede producir cada figura.
- Producir sombras con las figuras: en un lugar cerrado y con poca luz, colocar sobre una mesa una lámpara encendida, a 1 o 1.5 m de una pared blanca. Se debe

ver el haz de luz proyectado en la pared.

- Hacer una representación de sombras.



Pocos-muchos, muchos-pocos

Sugerencias:

- Observar el paisaje (p. 19) para identificar por percepción dónde hay más o menos animales.
- Recortar y usar las tarjetas (pp. 21-23) para hacer colecciones iguales, mayores o menores a las del paisaje.
- Colocar las tarjetas arriba de, debajo de y a un lado de los diversos elementos de la imagen (palmera, peñasco...).

- Al comparar colecciones, comenzar a poner en juego los principios de conteo: correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad.
- Conversar acerca del cuidado de los animales, de sus formas de vida y de sus hábitos alimentarios.

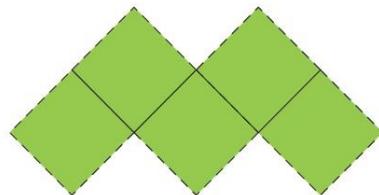


Pentomino

Sugerencias:

- Describir las piezas (pp. 25 y 26) mencionando características como forma, color y tamaño.
- Recortar y jugar libremente con las piezas.

- Inventar figuras y solicitar que un compañero las reproduzca.
- Reproducir los modelos sugeridos en el material (pp. 27 y 28).



Me cuido

Sugerencias:

- Recortar las figuras (pp. 29-30).
- Identificar las situaciones de riesgo en cada tarjeta y las alternativas para evitar los accidentes.
- Describir y mencionar las diferencias entre ambas situaciones.

- Comunicar las experiencias que tengan al respecto de cada situación.
- Representar las situaciones de un par de imágenes.



Mi historia

Sugerencias:

- Observar y describir las imágenes (p. 31).
- Recortar y ordenar las tarjetas de acuerdo con su experiencia de vida.
- Hablar acerca de su historia.
- En pequeños grupos, jugar a dramatizar las escenas que se observan en las tarjetas, inventando diálogos con ayuda de un adulto.

- Inventar historias en grupo con el apoyo de las tarjetas, la docente o un adulto las escribirá para recordarlas más tarde.
- Al trabajar con las tarjetas, mencionar el lugar que ocupa cada una según las ordenen (primera, segunda...).



México

Sugerencias:

- Recortar, observar y describir un par de imágenes (pp. 33-35).
- Mencionar lo que sabe de cada suceso histórico después de que haya sido narrado por un adulto.
- Asociar un hecho histórico con uno de los personajes que participaron en él.

- Usar las tarjetas en las fechas cívicas correspondientes.
- Escenificar lo que se observa en las tarjetas en las fechas cívicas correspondientes.
- Entre dos niños, jugar memoria con dos juegos de tarjetas.



El arte y yo

Sugerencias:

- Observar y describir las obras de arte (pp. 37 y 38).
- Con técnica de picado, quitar las piezas (p. 39), revolverlas y volver a colocarlas en el lugar donde estaban.

- Utilizar los espacios que quedaron al quitar las piezas para sobreponerlos en una hoja, rellenarlos y elaborar obras de arte.
- Buscar las piezas en las obras de arte y acomodarlas en donde corresponda.



Juego y aprendo con mi material de preescolar: Primer grado
se imprimió por encargo de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de xxx,
con domicilio en xxxx
en el mes de xxxxx de 2011.
El tiraje fue de xxx ejemplares.

