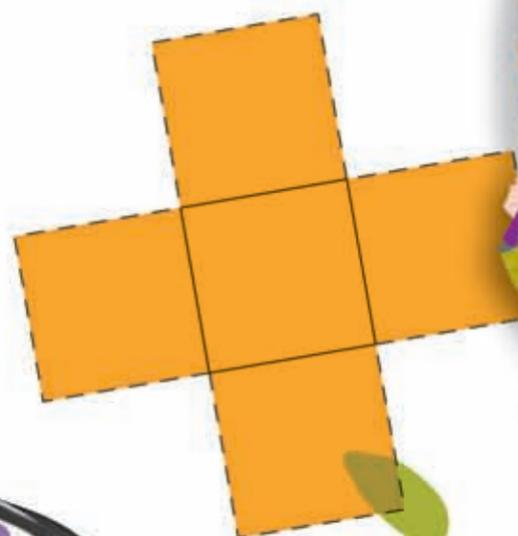


Juego y aprendo con mi material de preescolar

Primer grado

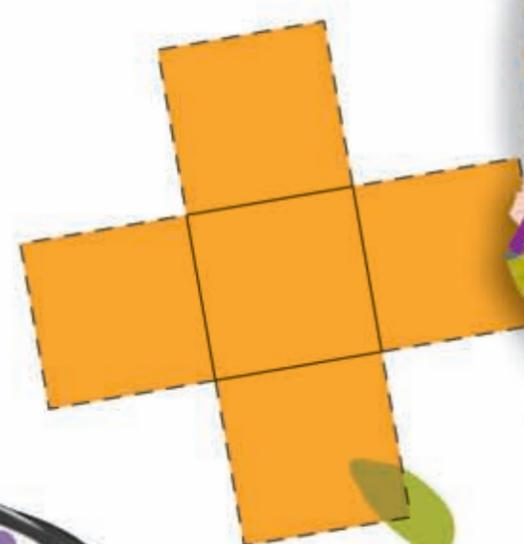


SEP



Juego y aprendo con mi material de preescolar

Primer grado



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

Revisores técnico-pedagógicos

Ana Flores Montañez, Daniel Alatorre Reyes,

Eva Moreno Sánchez, Héctor Hidero García

Coordinación editorial

Dirección Editorial, DGME/SEP

Alejandro Portilla de Buen, Zama Heredia Delgado,

Roberto Julio Núñez Narvdez

Primera edición, 2010

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2010

Argentina 28, Centro,

06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-469-406-2

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Servicios editoriales

CIDCLI, S.C.

Coordinación editorial

Patricia van Rijn, Rocío Miranda

Ilustración

Rocío Padilla, "¿Quién es?"; Juan Gedovius, "¿Qué es?";

Patricia Márquez e Isaias 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

Diseño gráfico

Rogelio Kangel

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 2010.

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 9 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.

5 ¿Quién es?

9 ¿Qué es?

13 Jugar con sombras

17 Pocos-muchos, muchos-pocos

23 Pentomino

27 Me cuido

29 Mi historia

31 México

33

Independencia

35

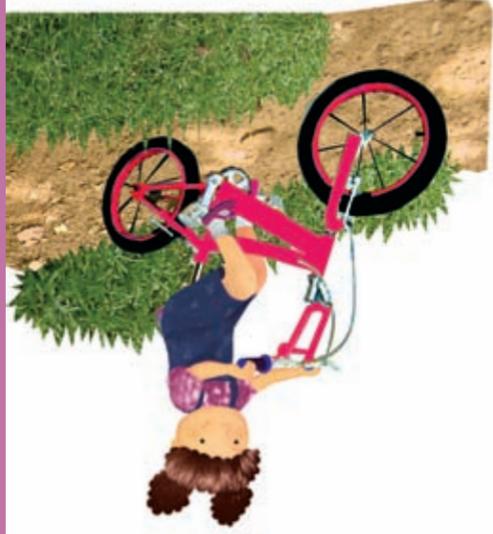
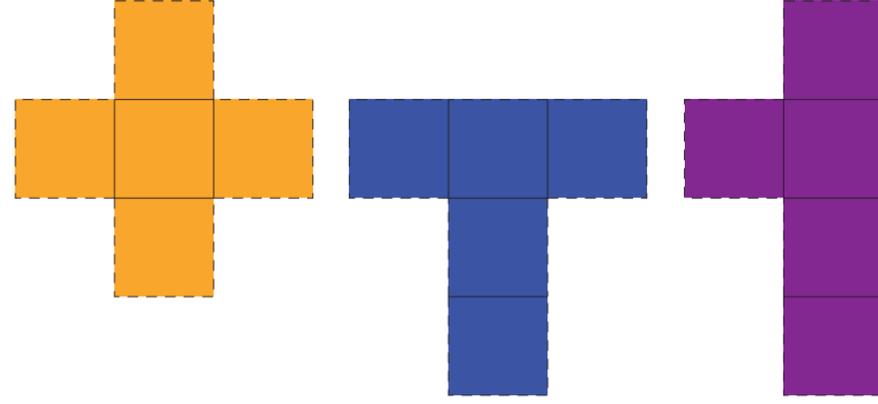
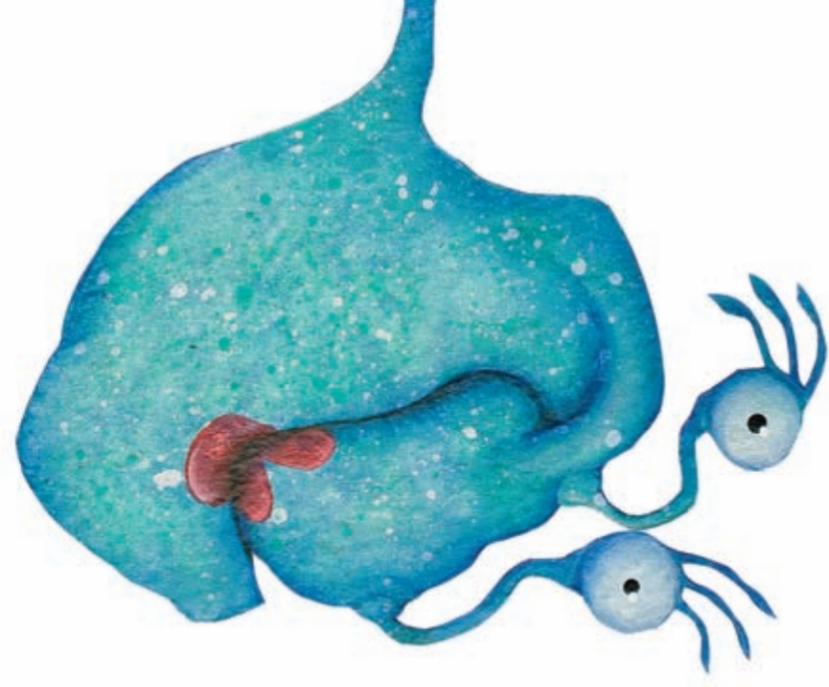
El arte y yo

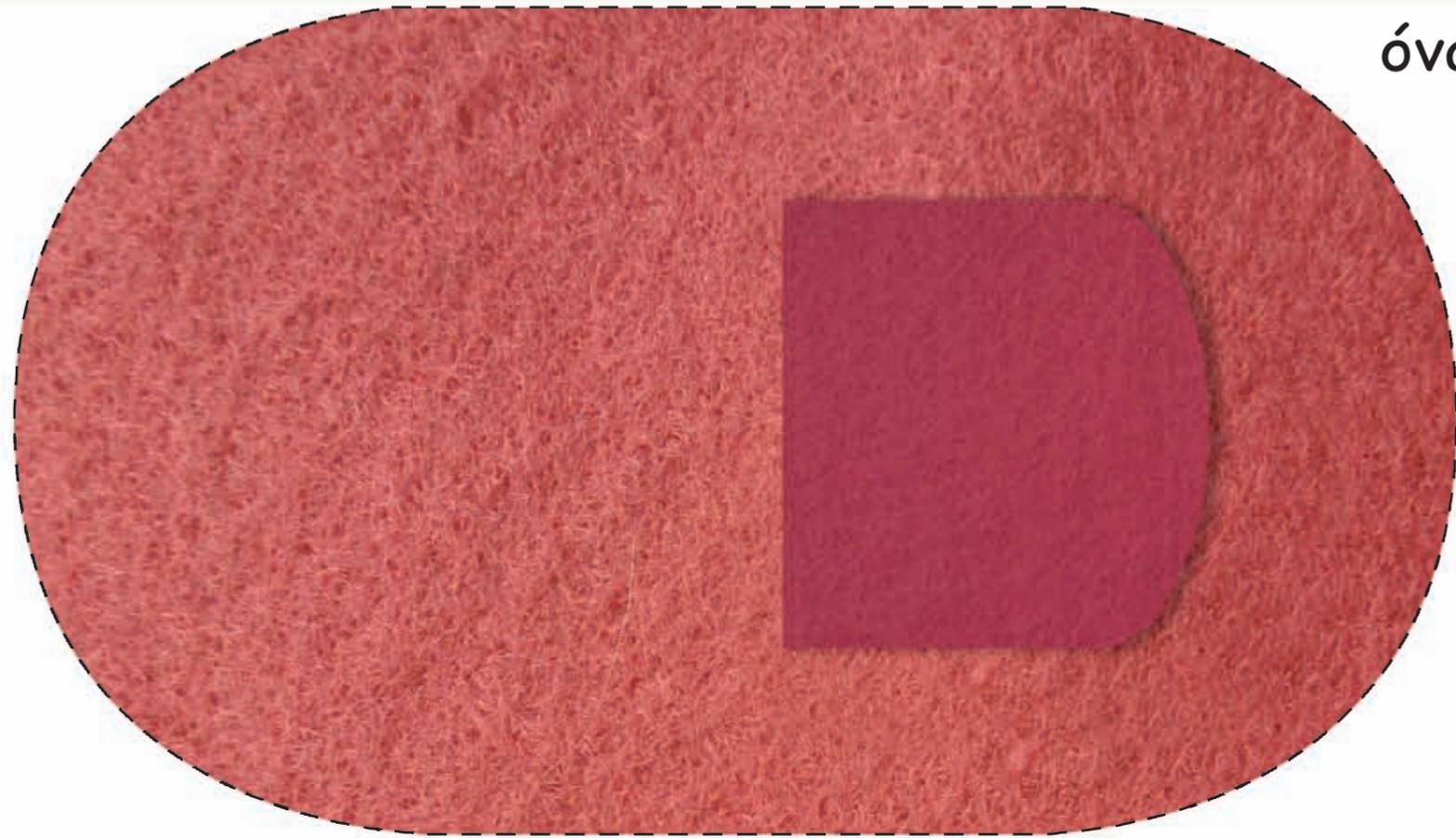
36

Tarde de domingo. Georges Seurat
El cuento feliz. Leticia Tarragó

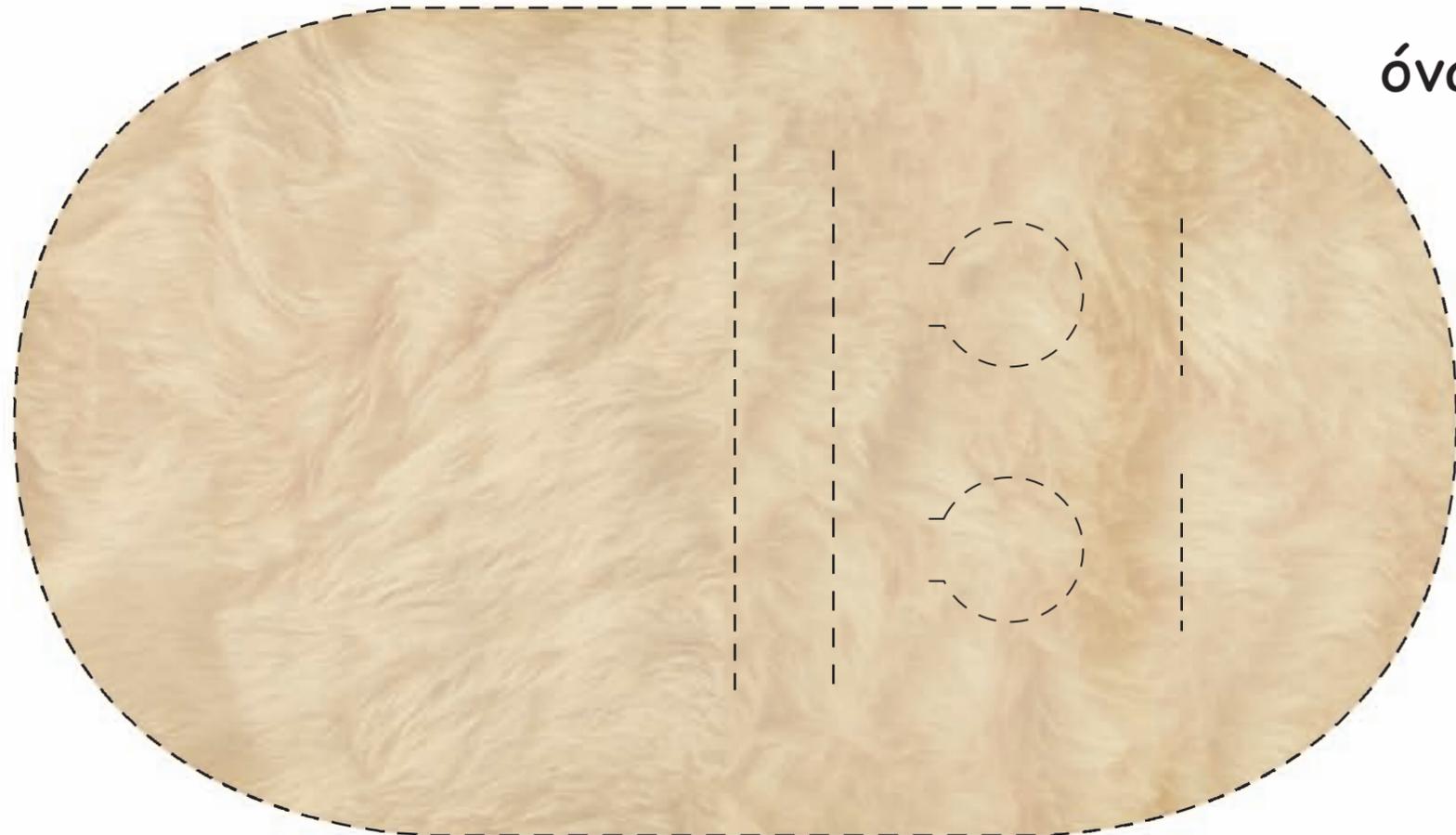
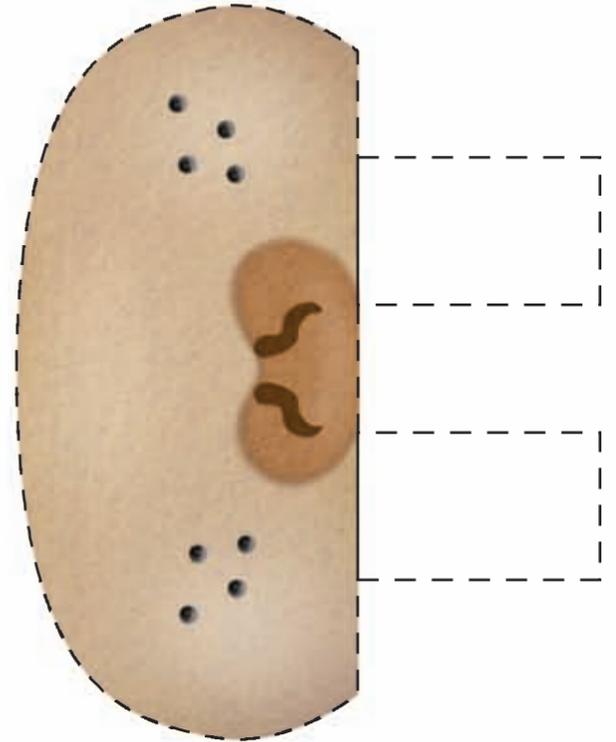
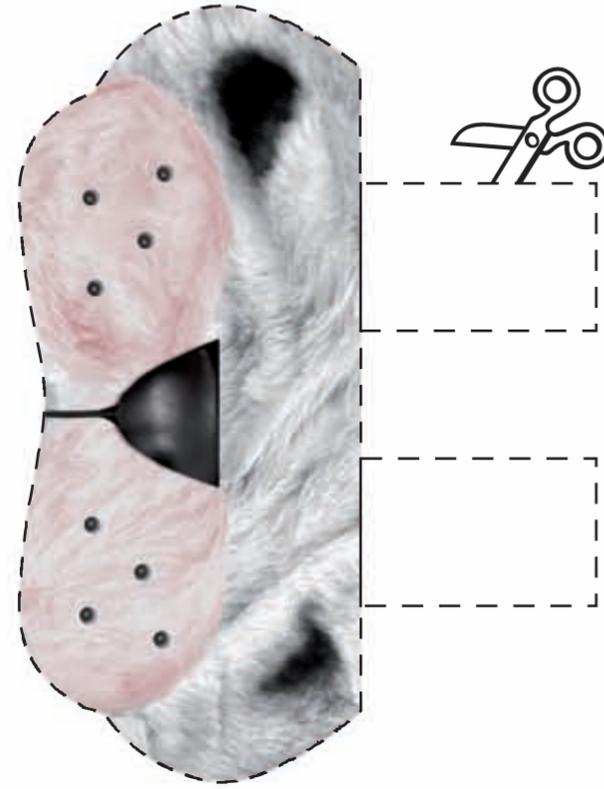
39

Cuadernillo de instrucciones
y sugerencias para utilizar el material

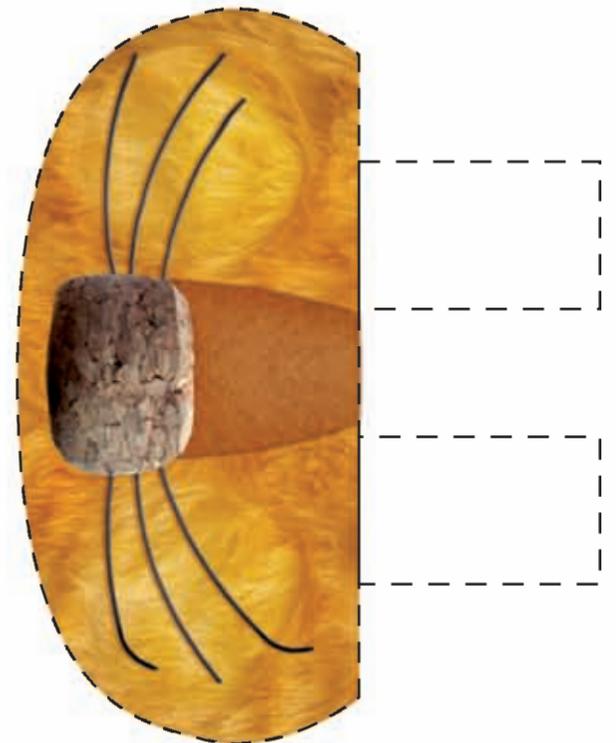
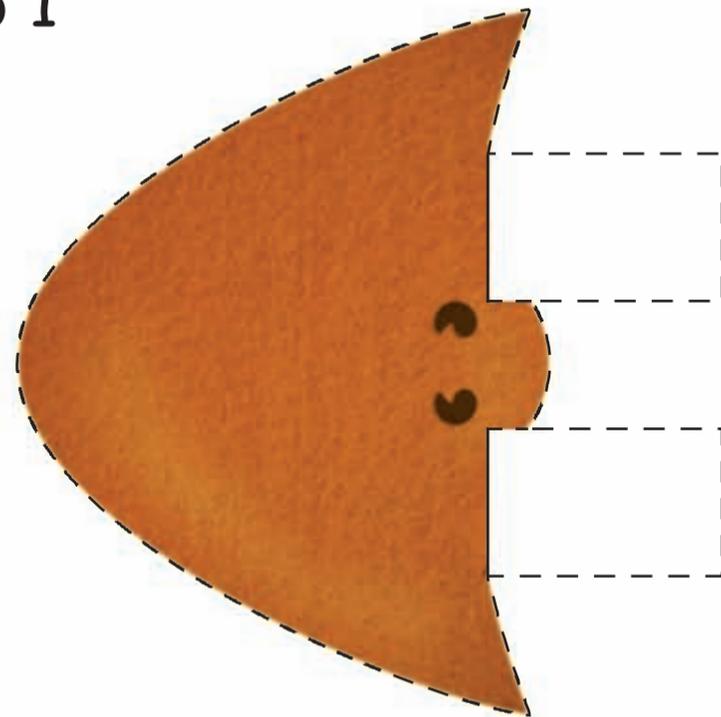


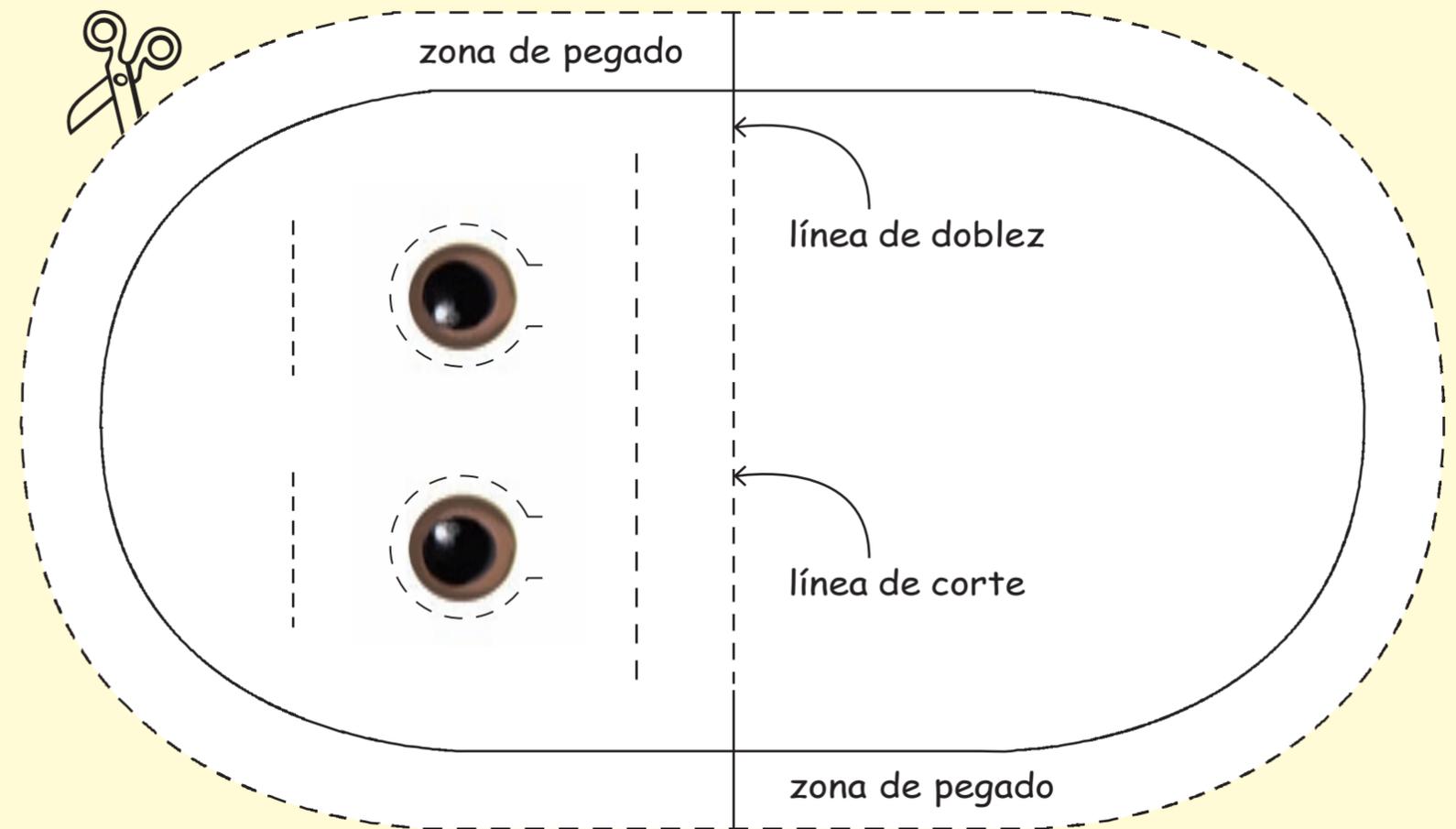
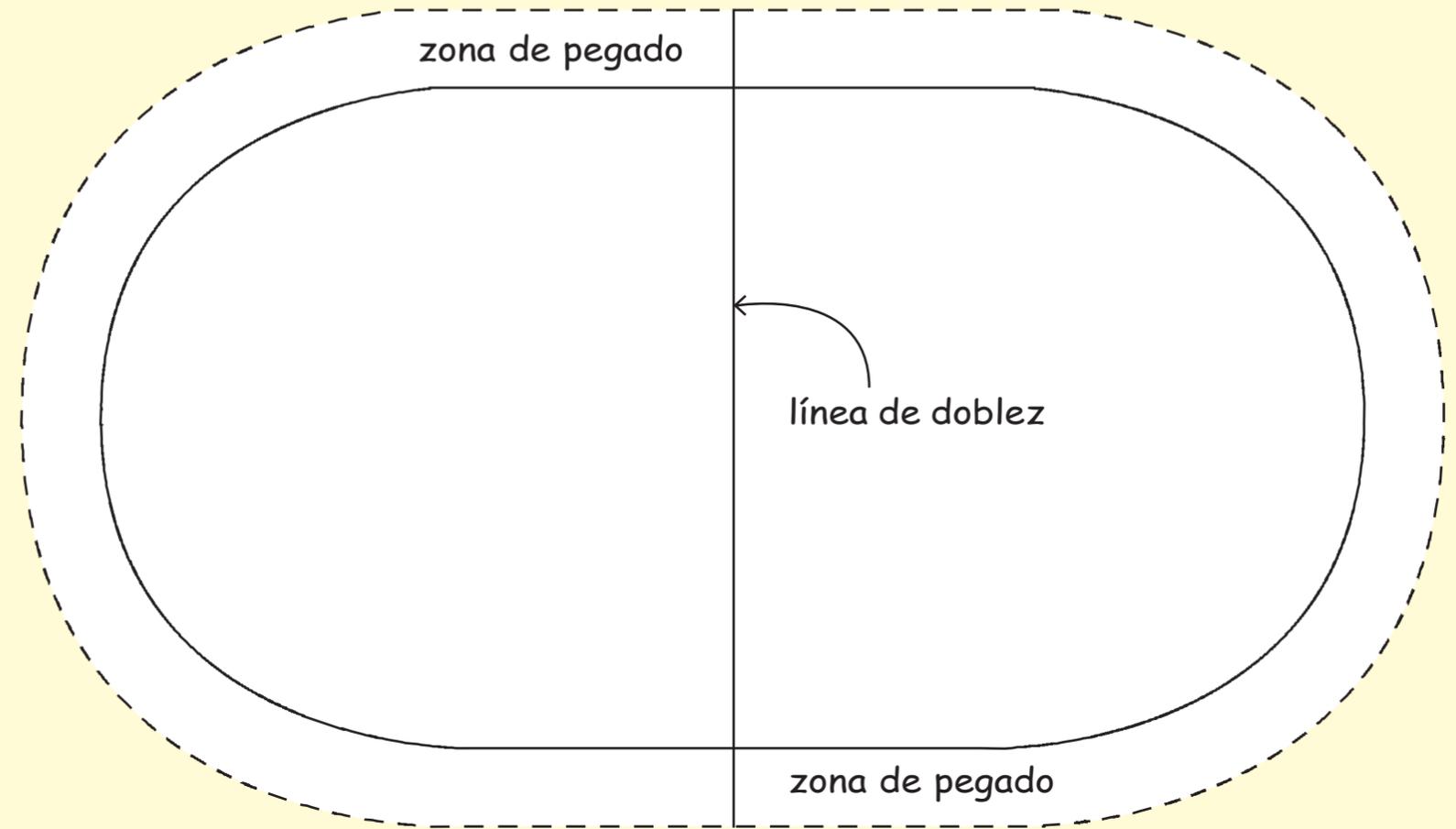


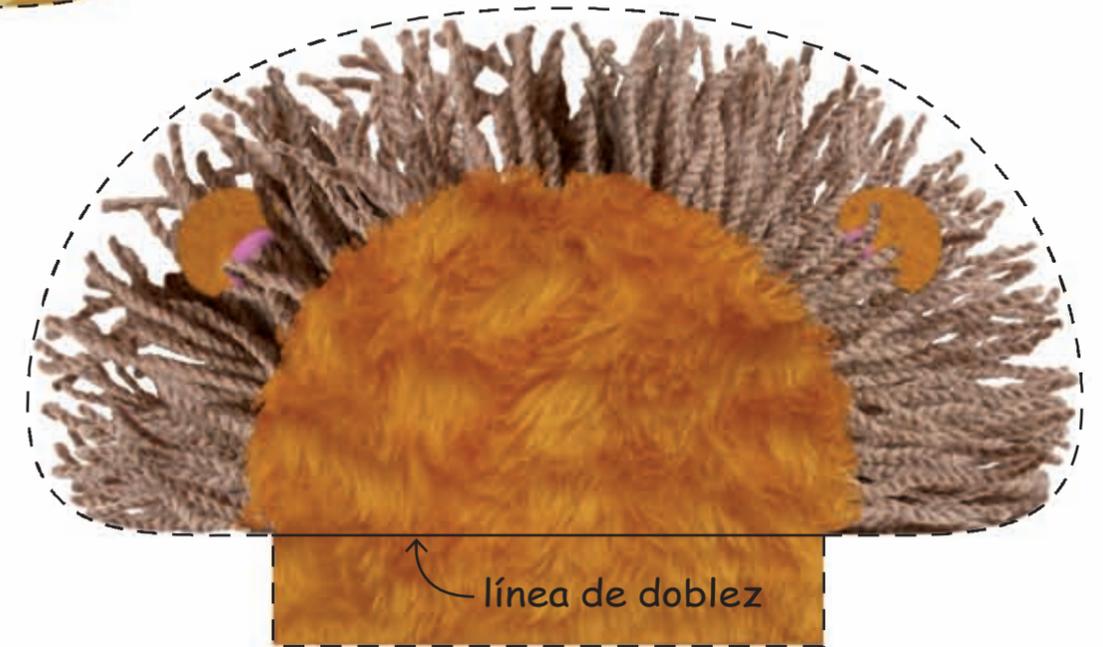
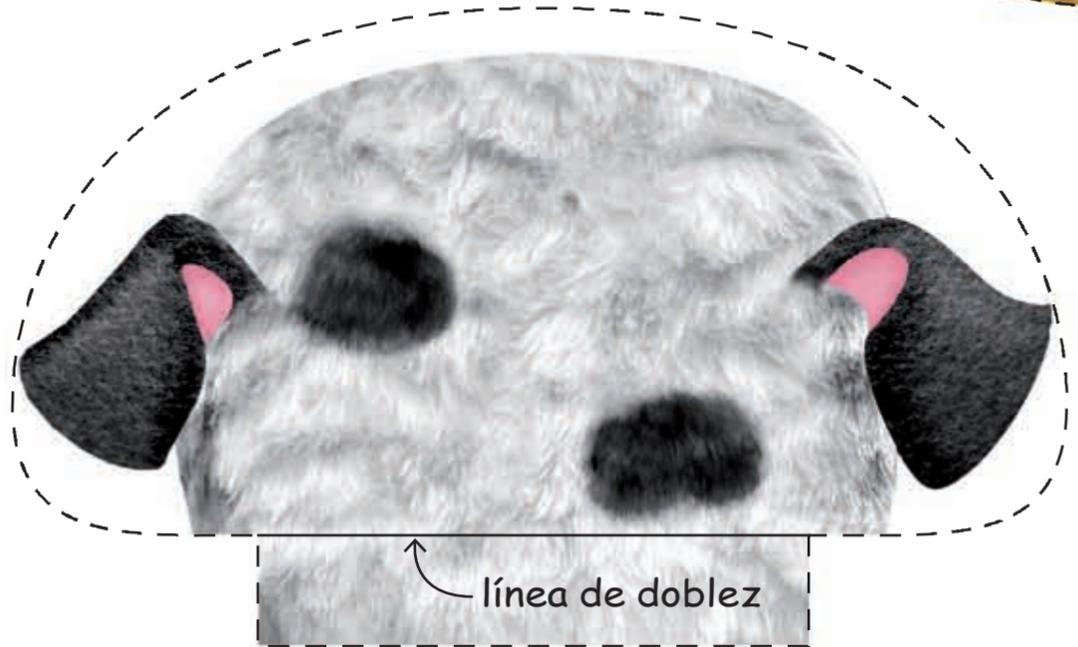
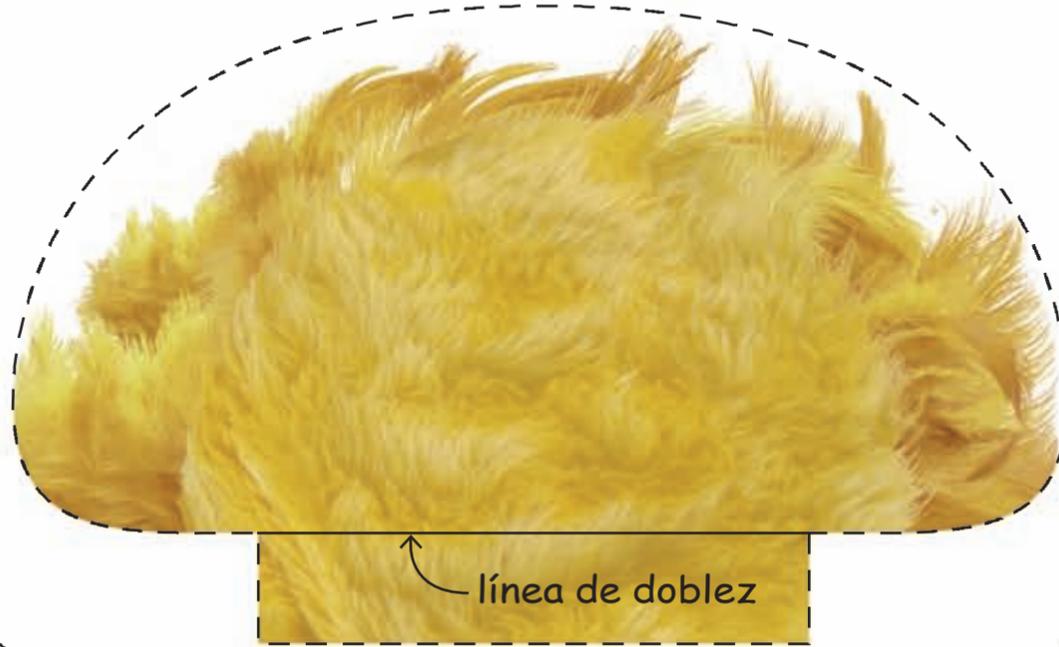
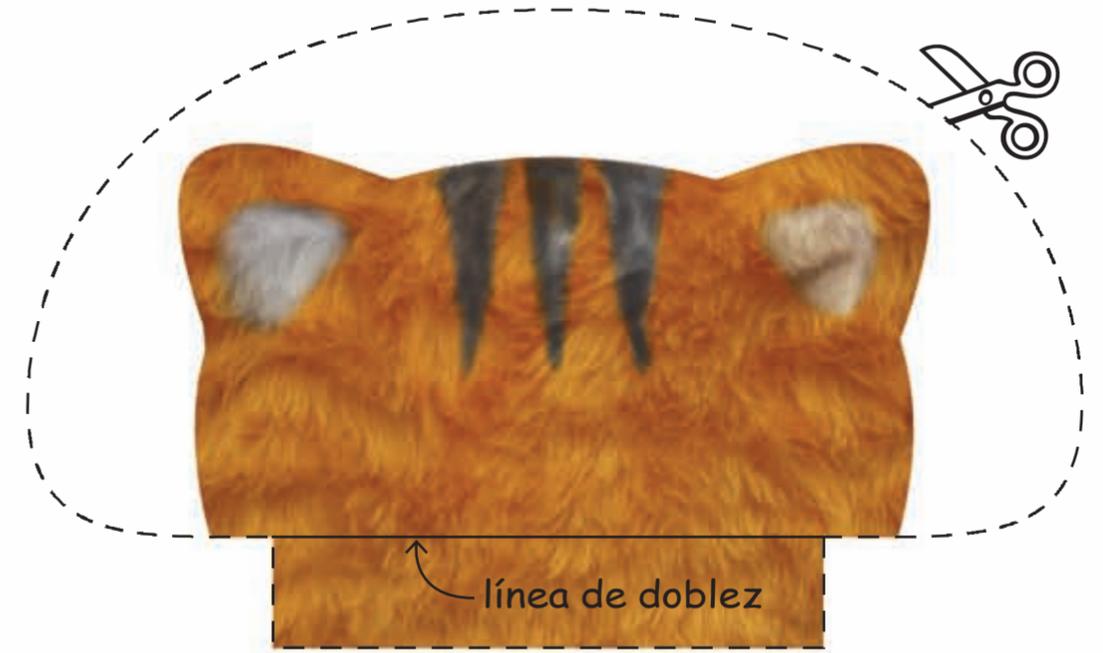
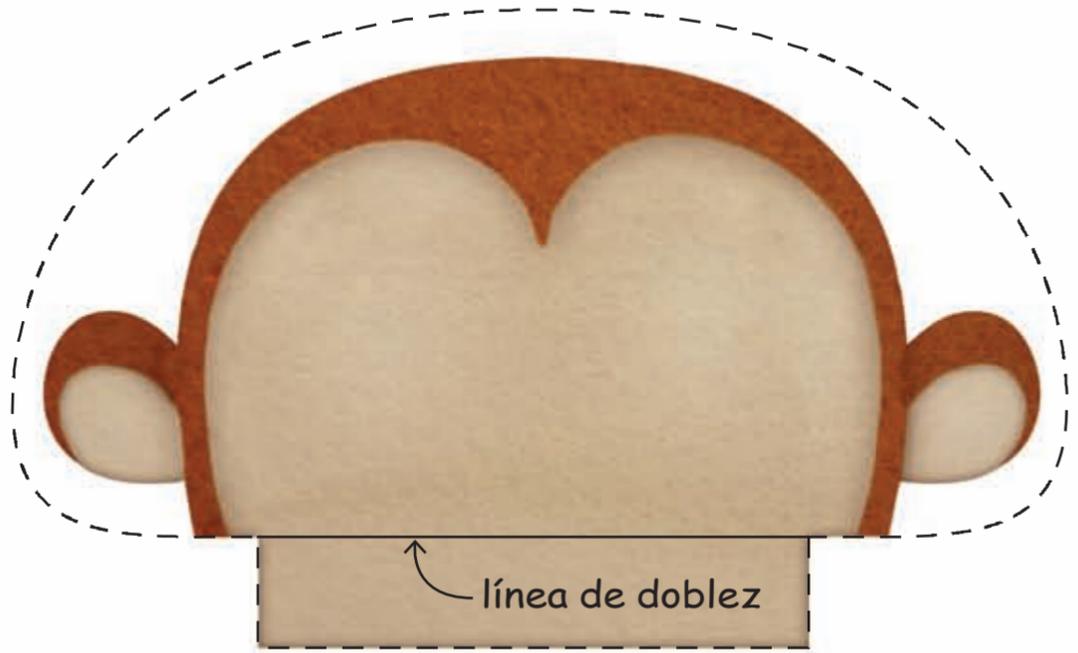
óvalo 2

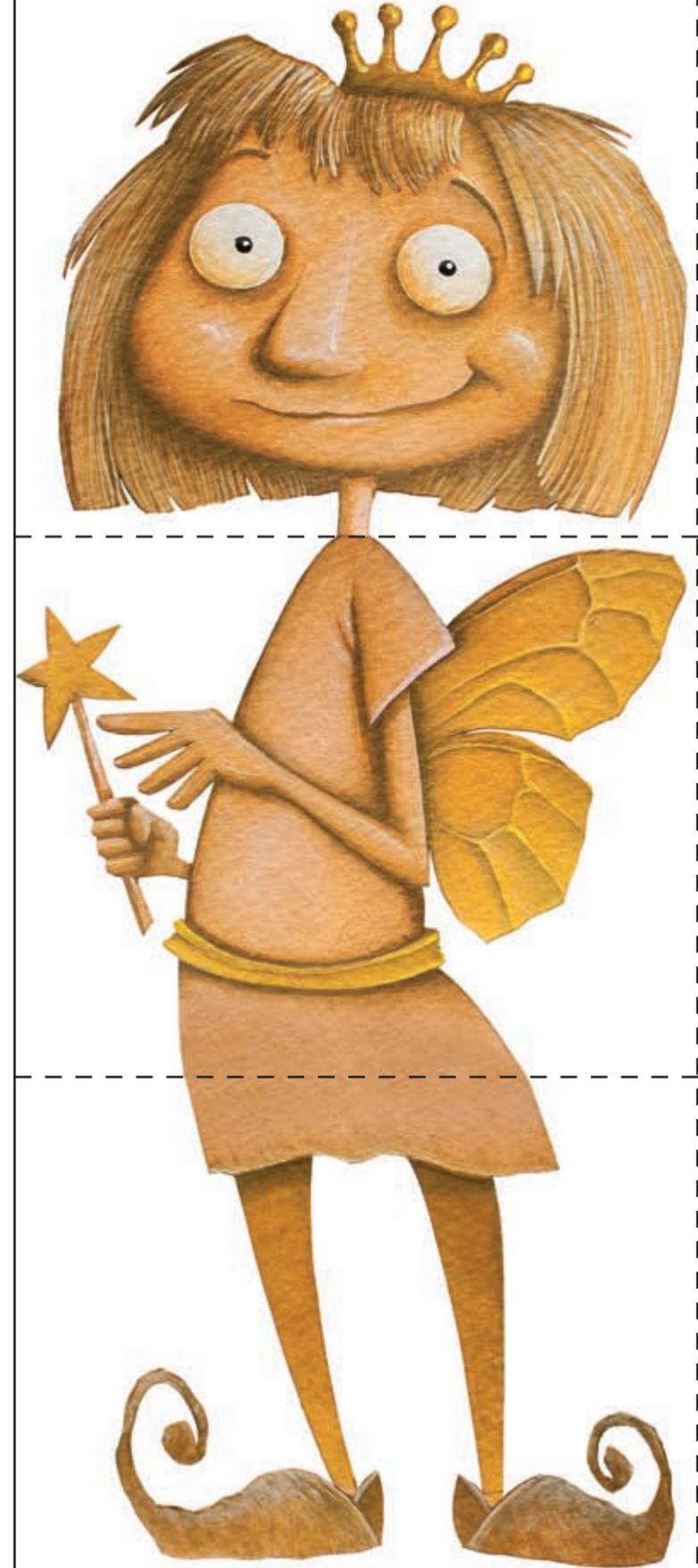
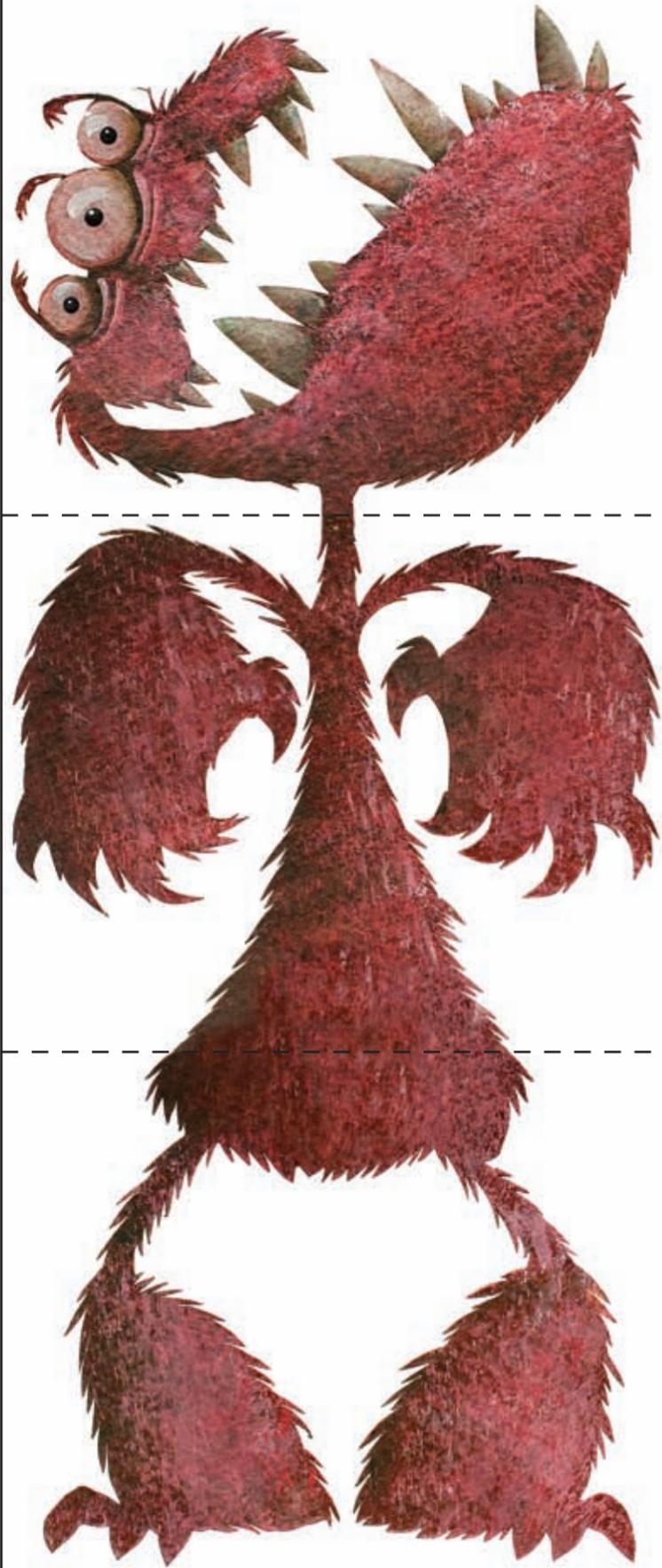


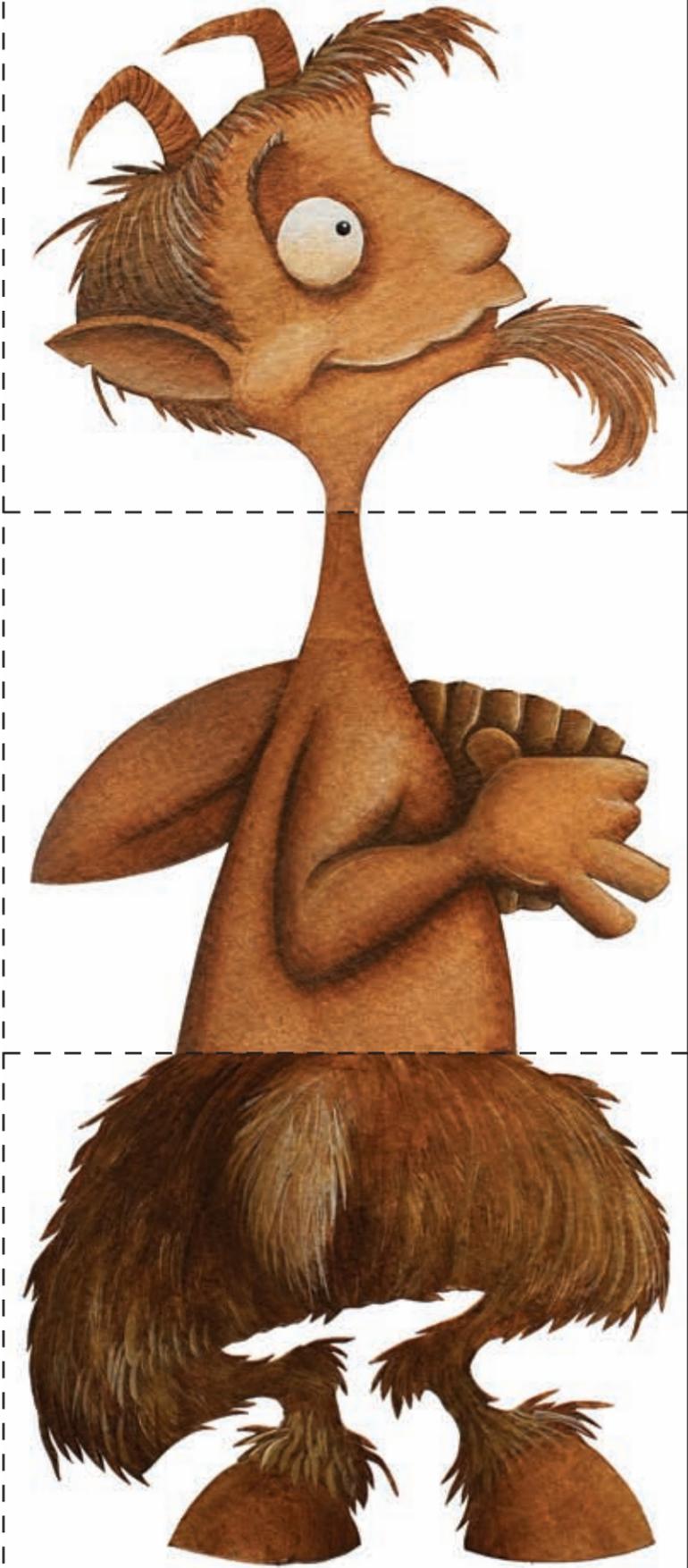
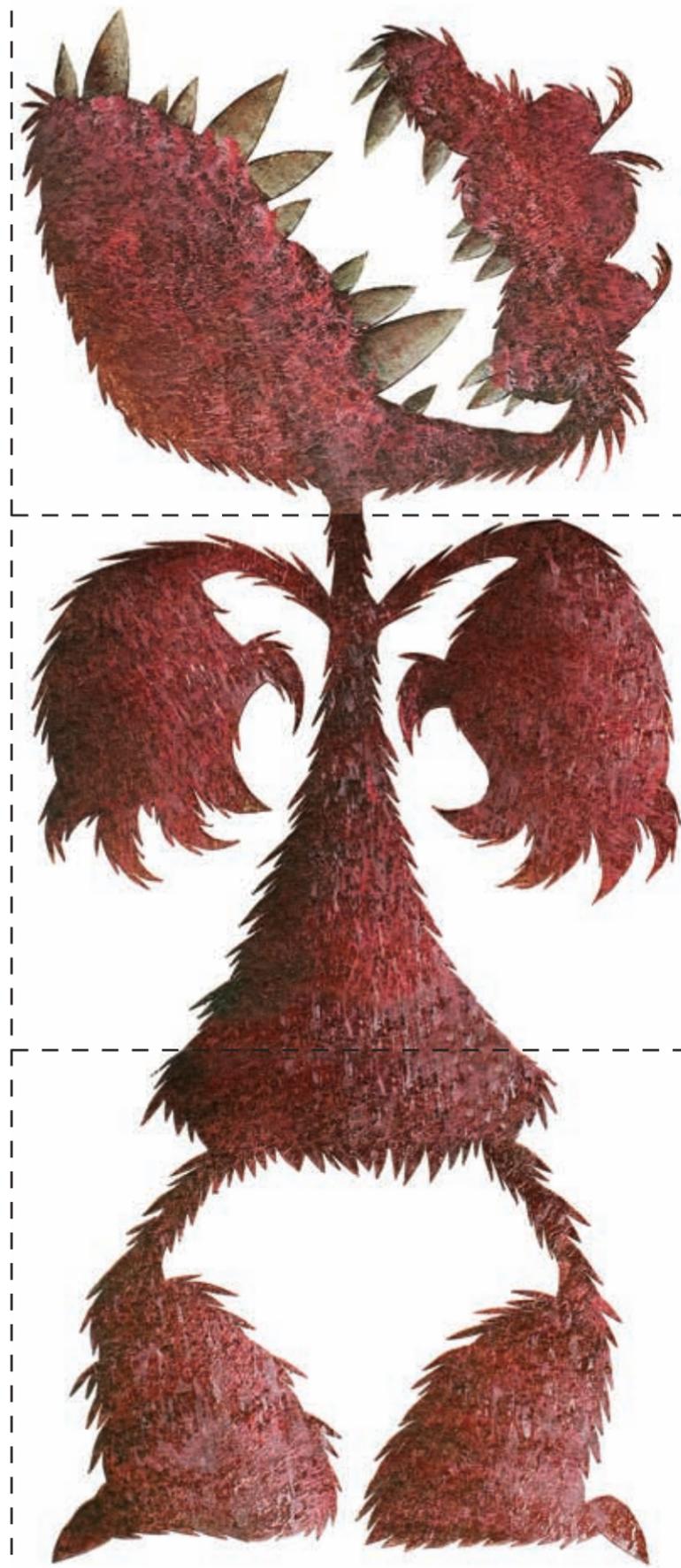
óvalo 1

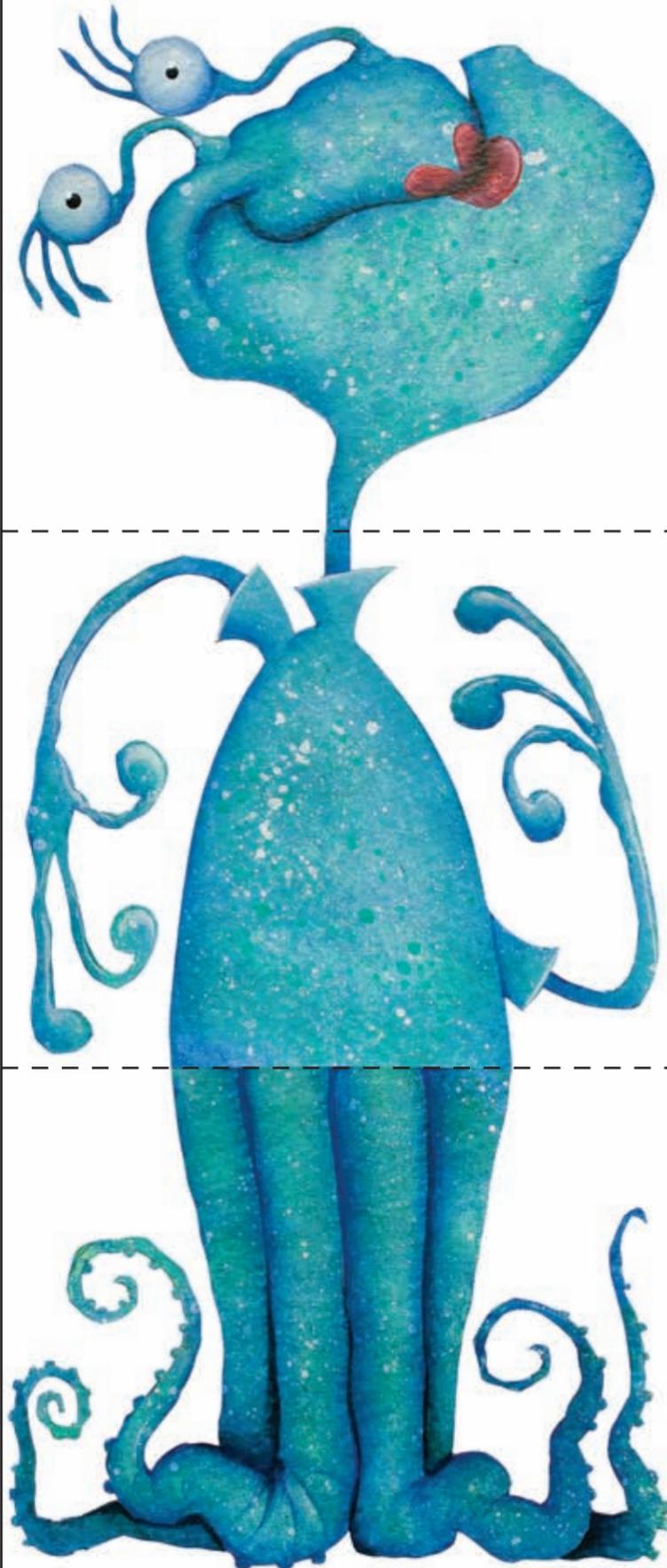
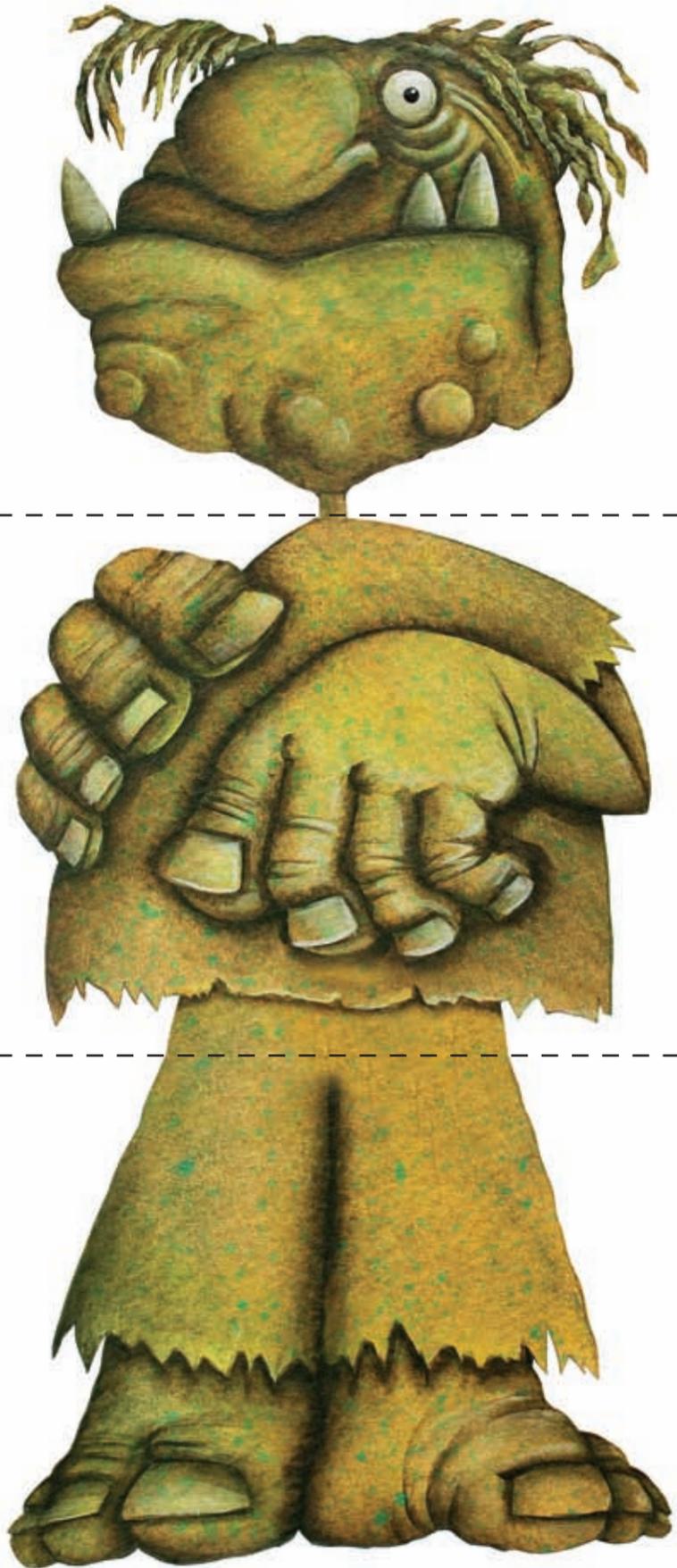


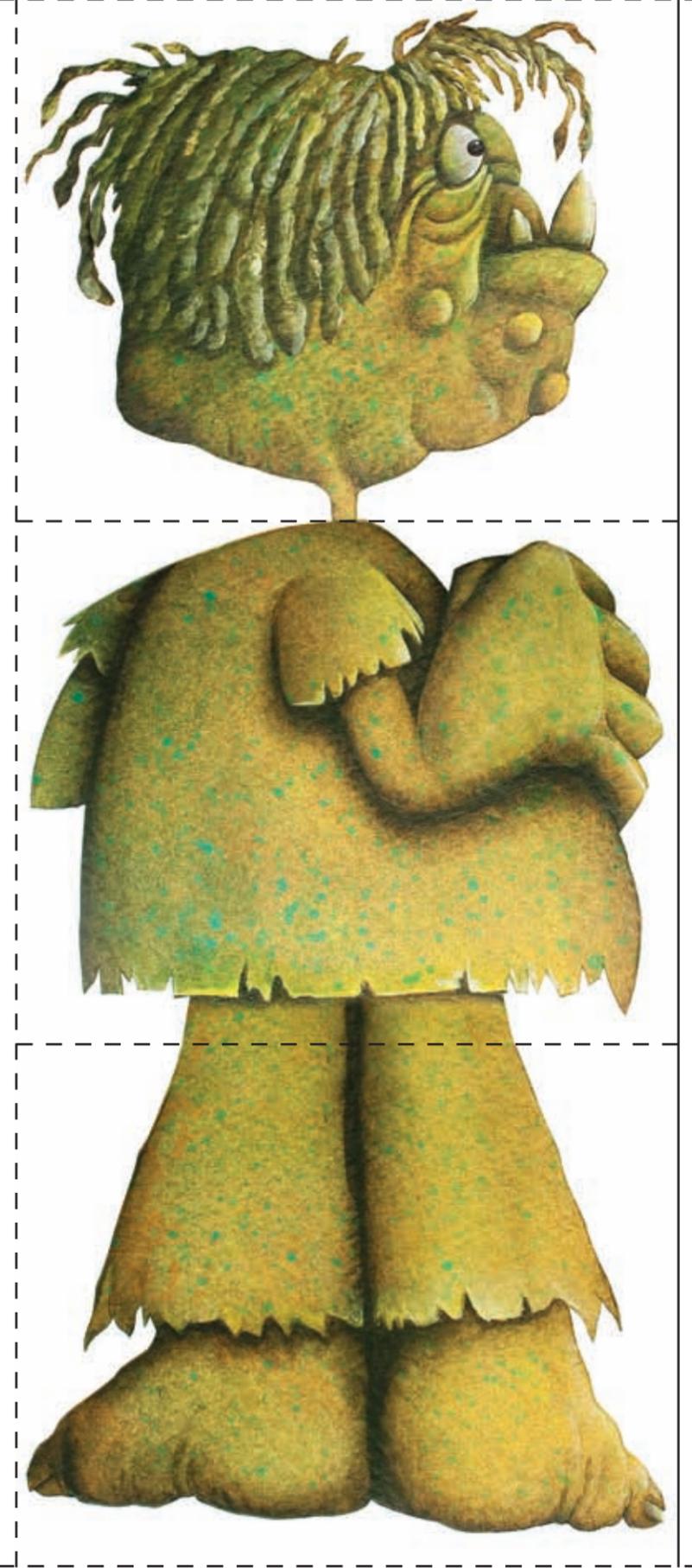
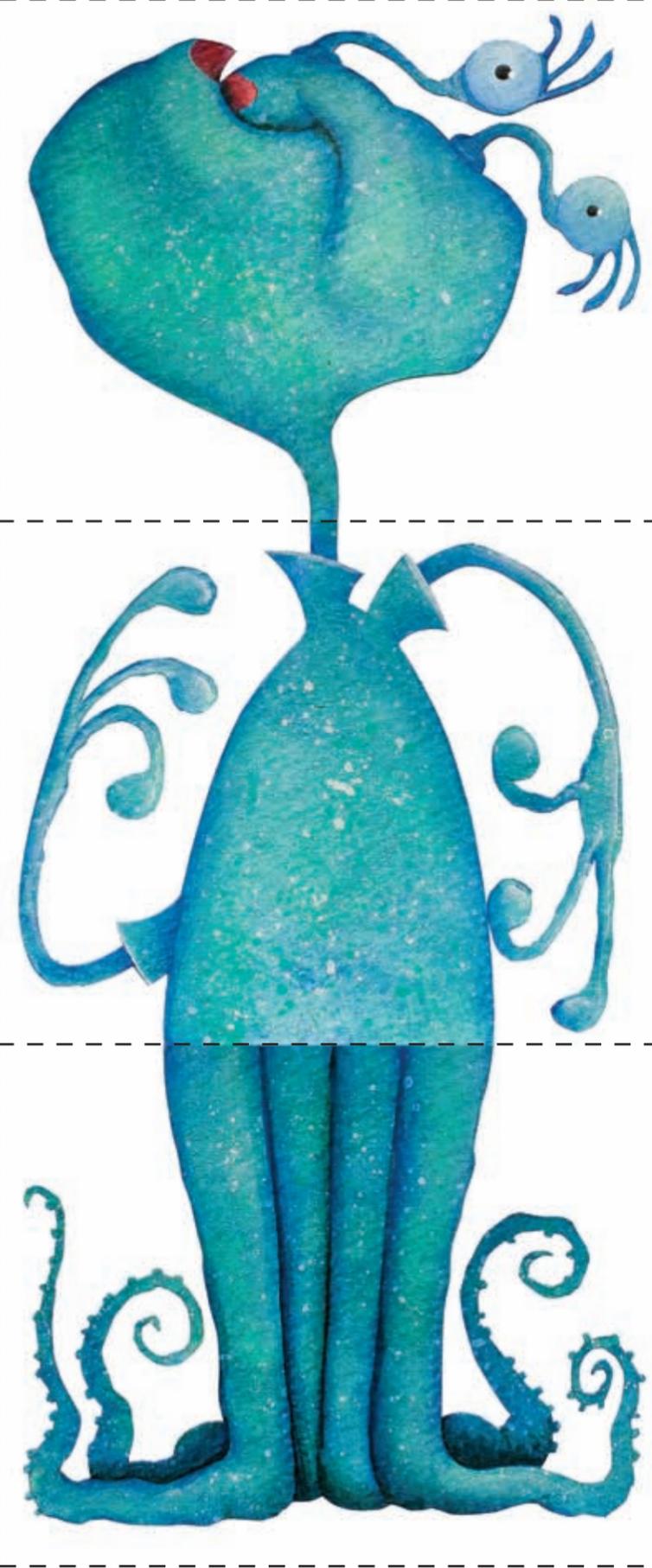


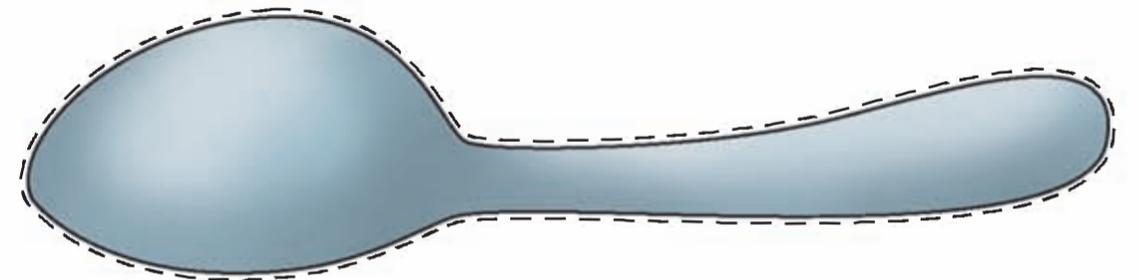
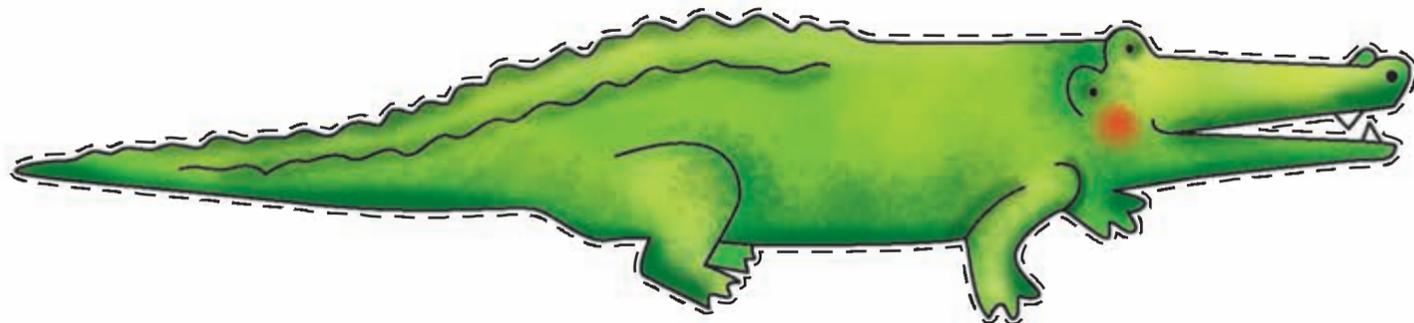
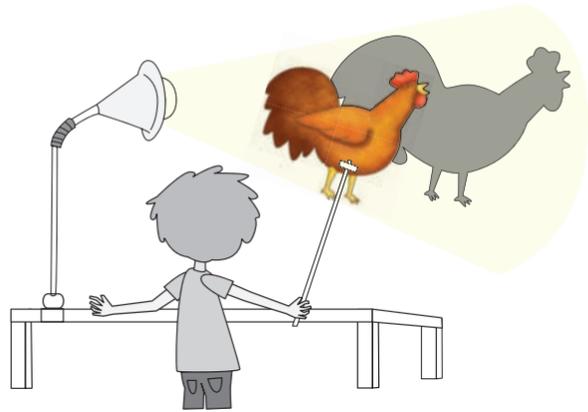
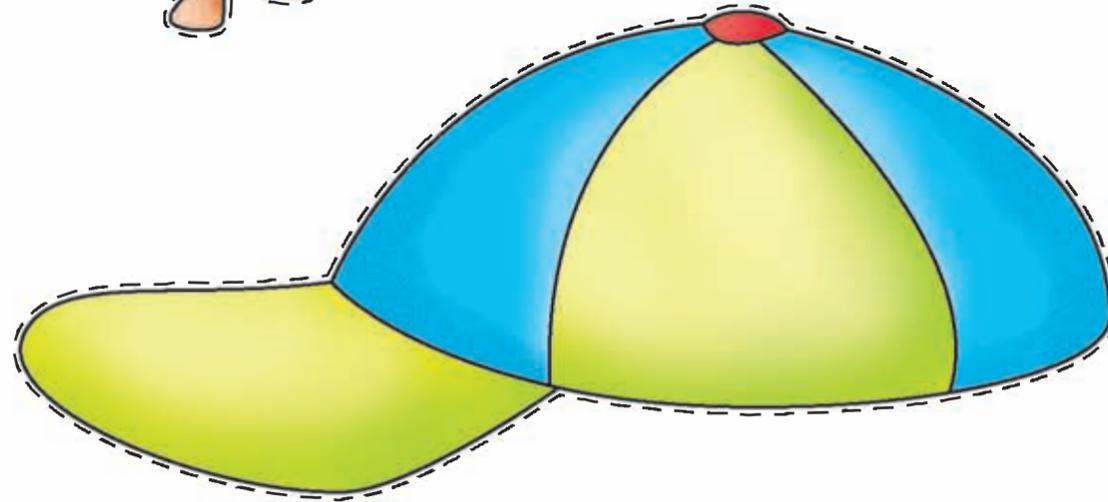
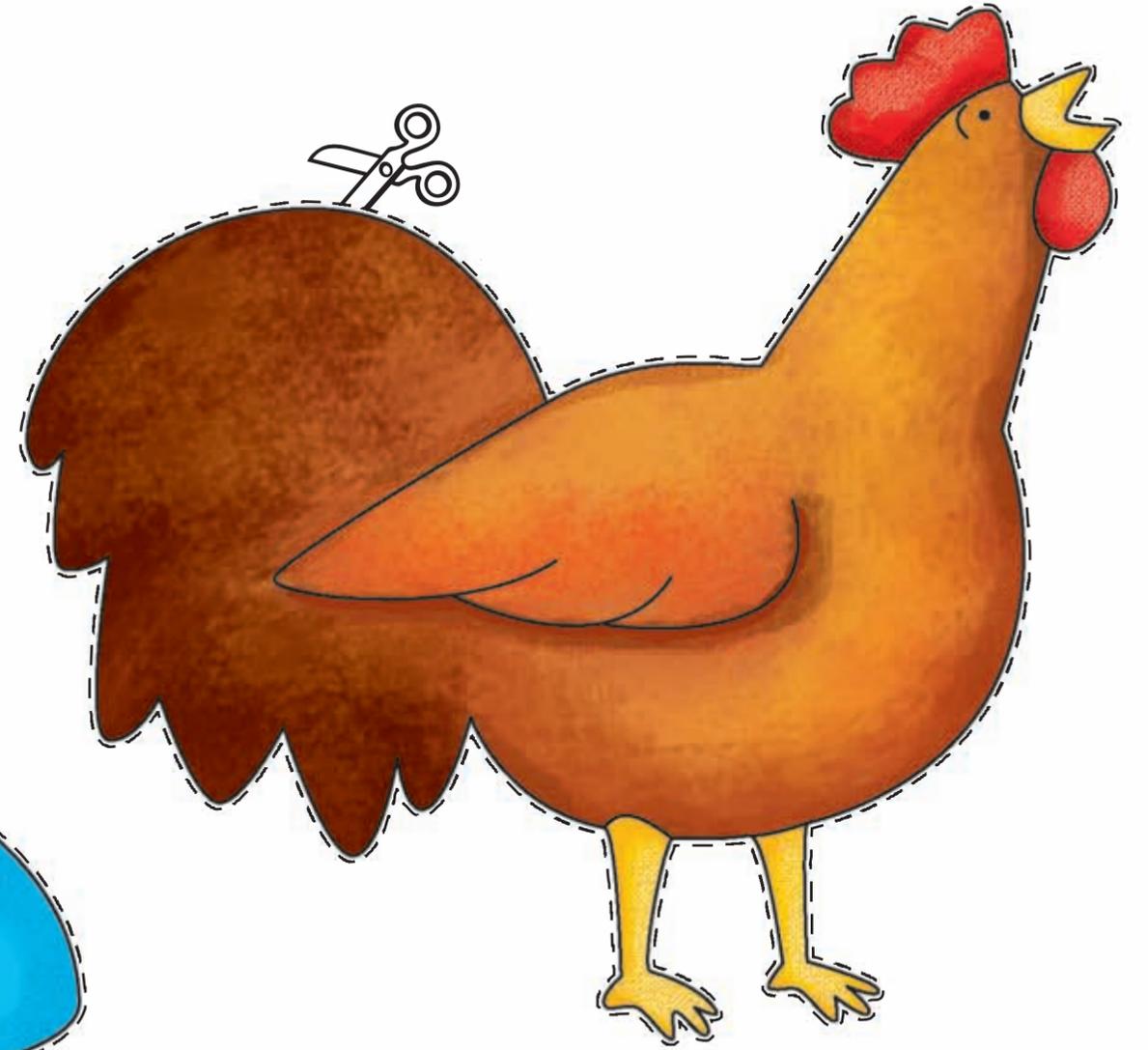
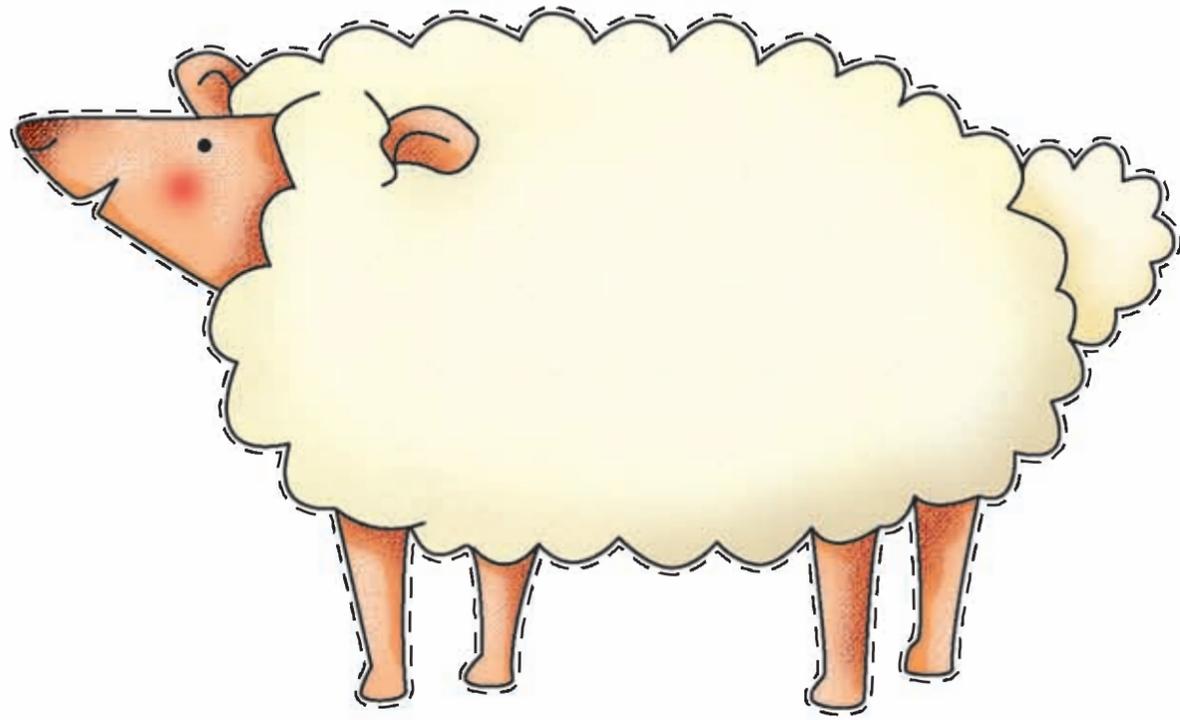


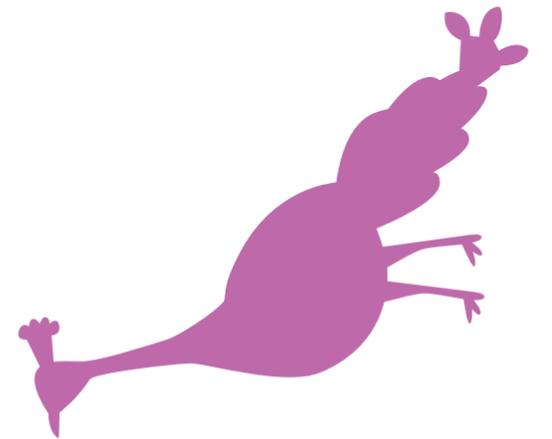
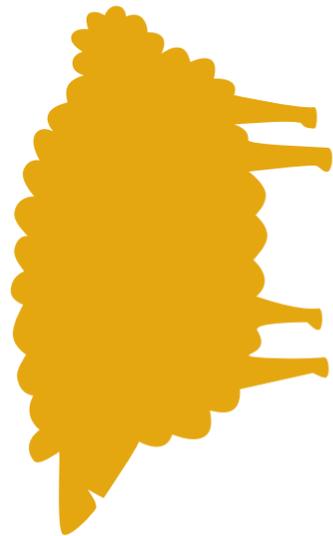
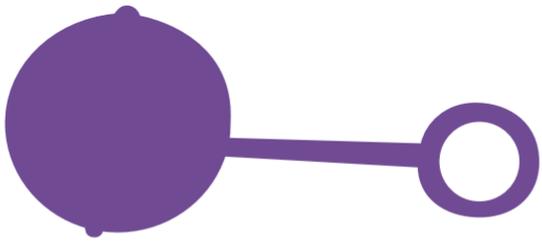
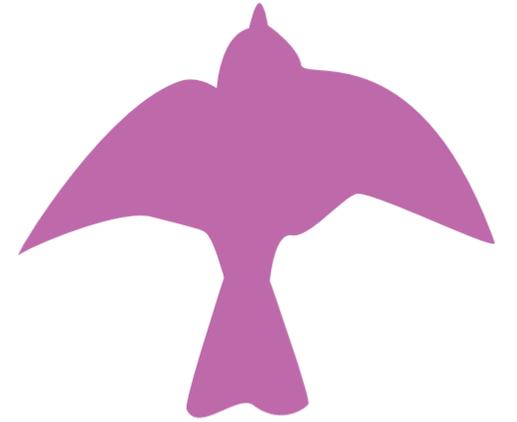
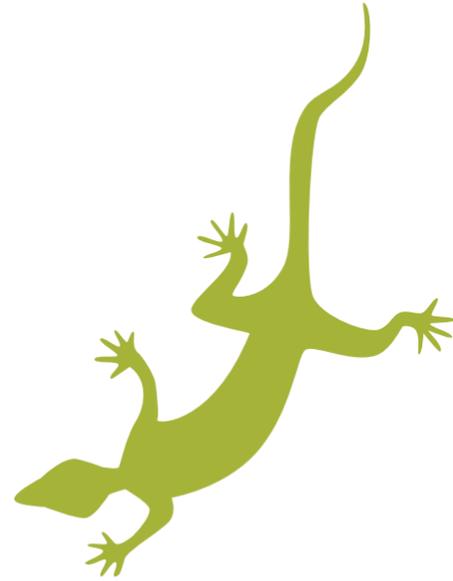
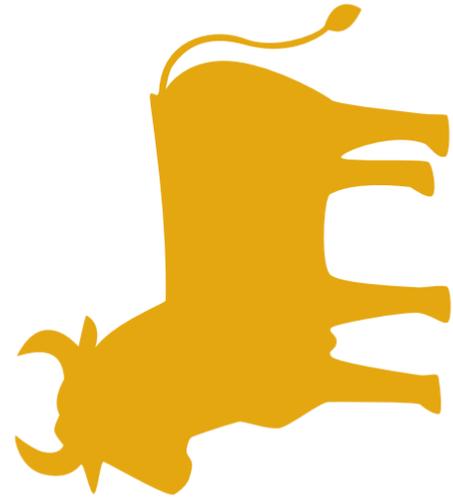
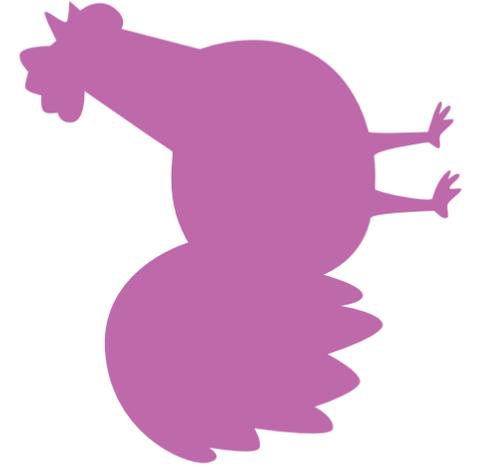
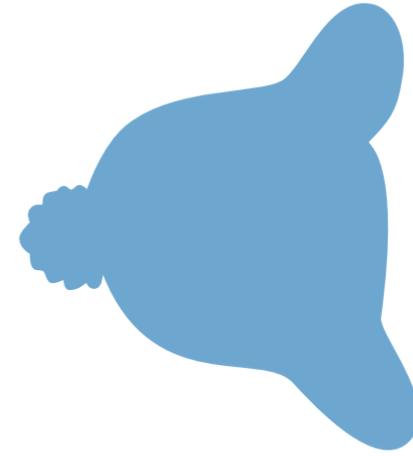
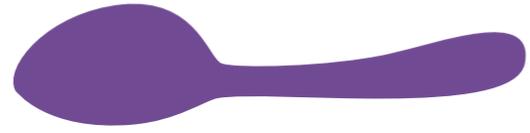






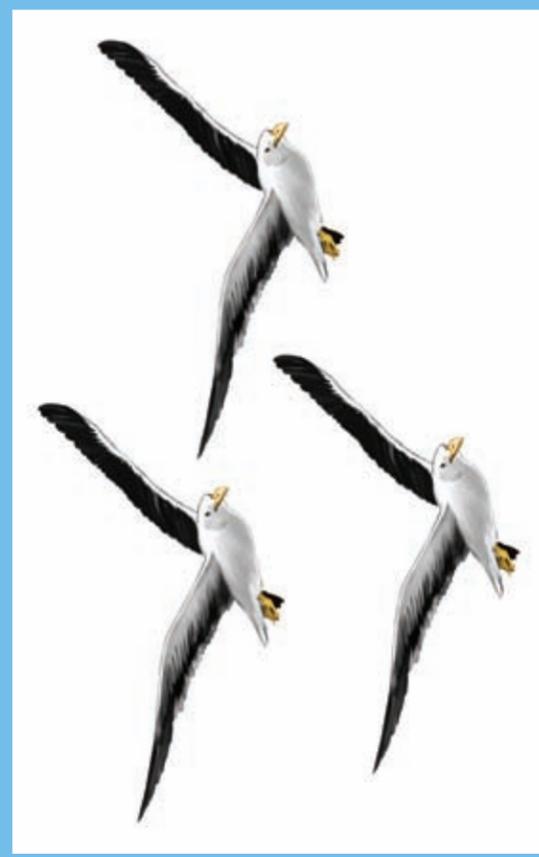
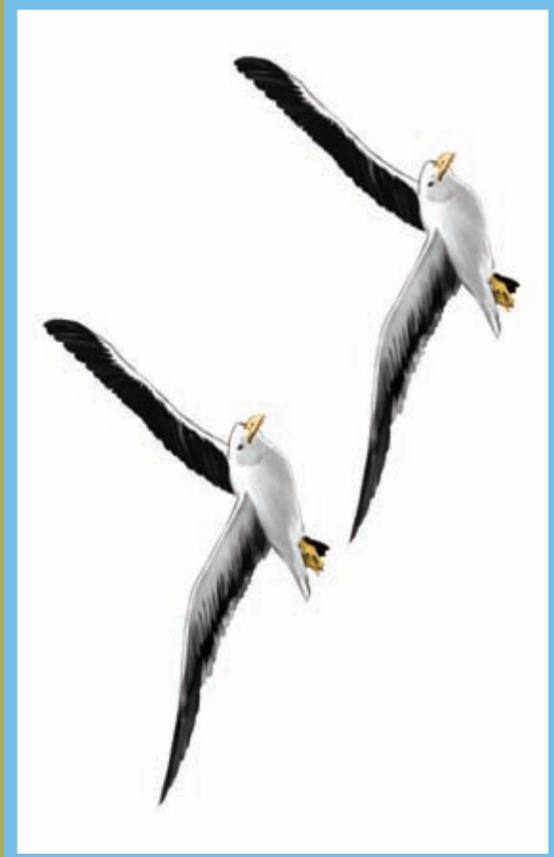






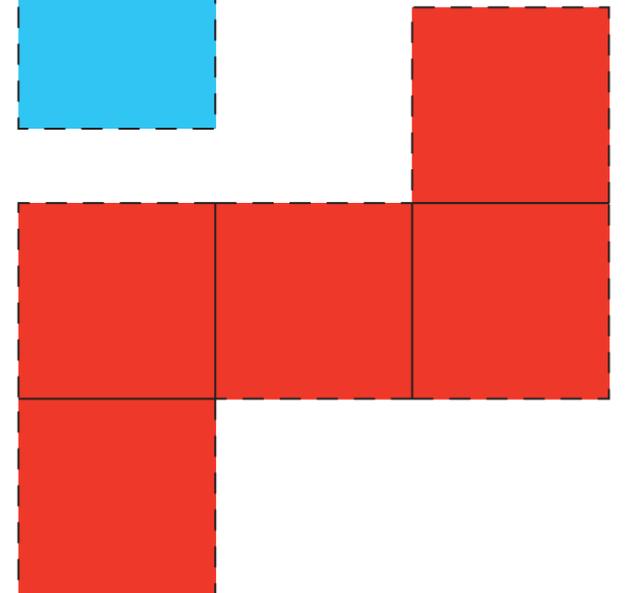
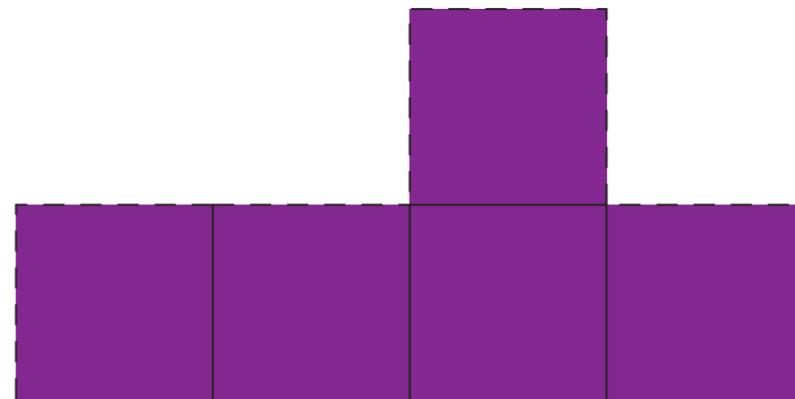
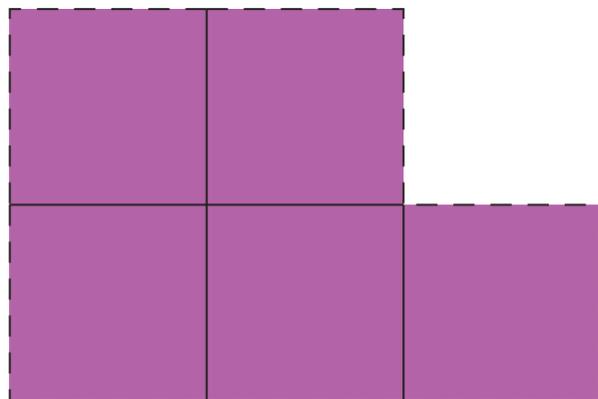
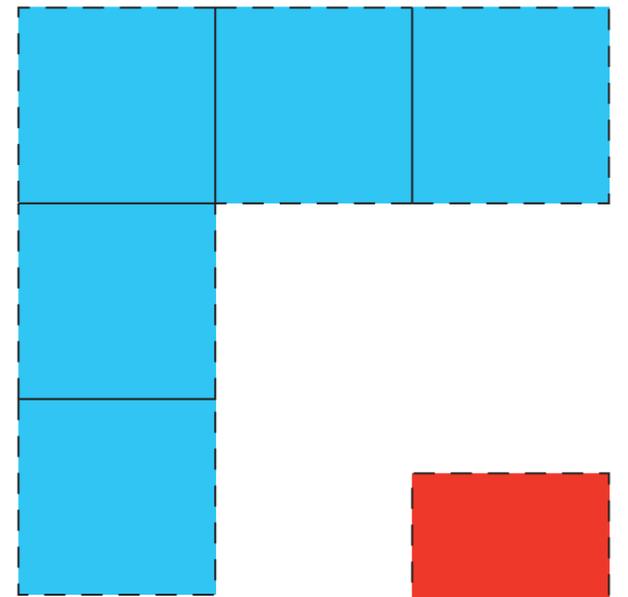
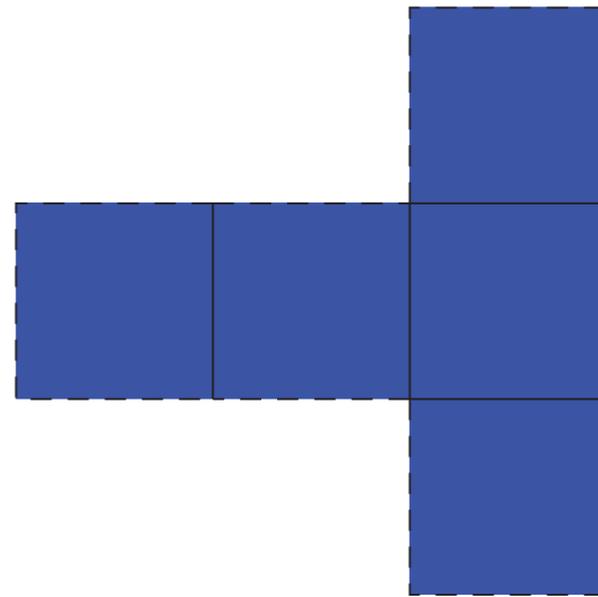
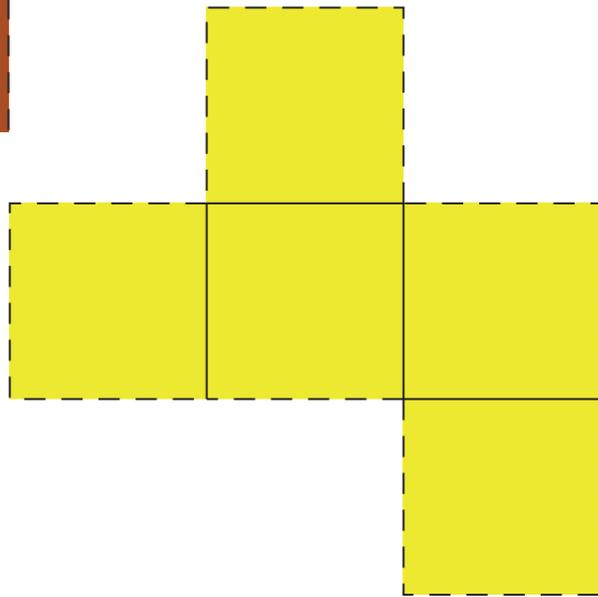
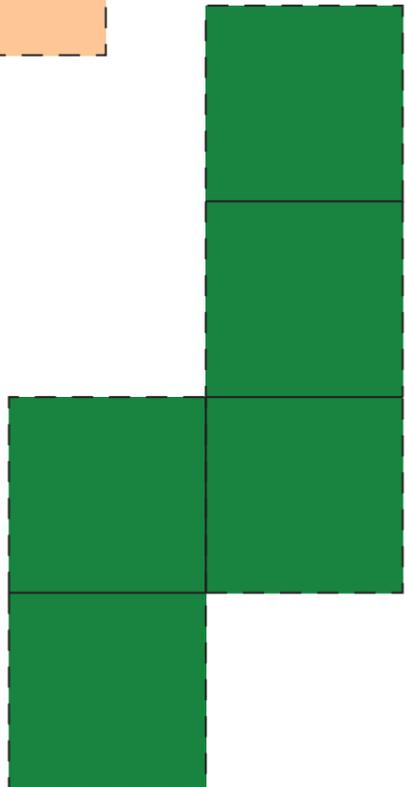
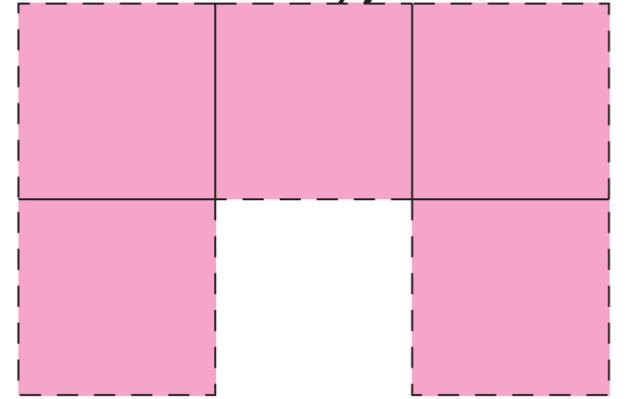
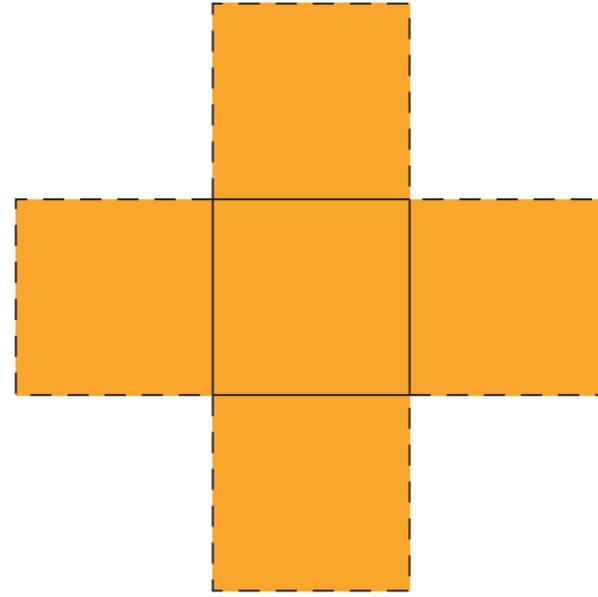
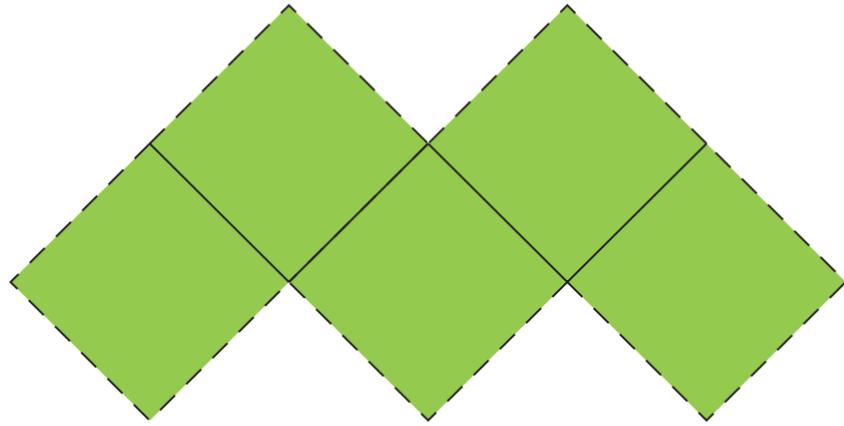
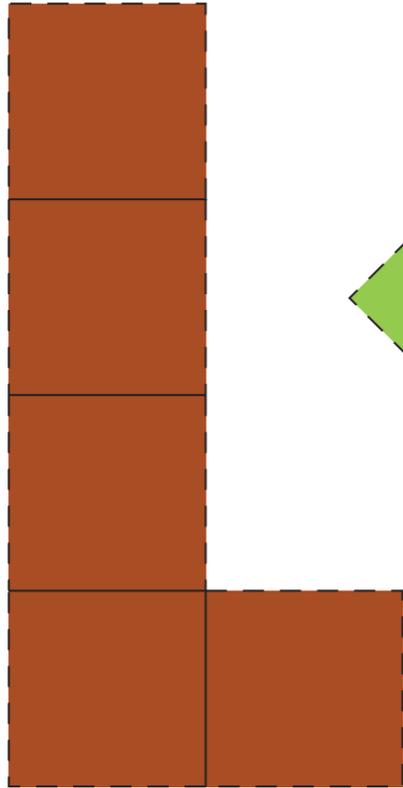
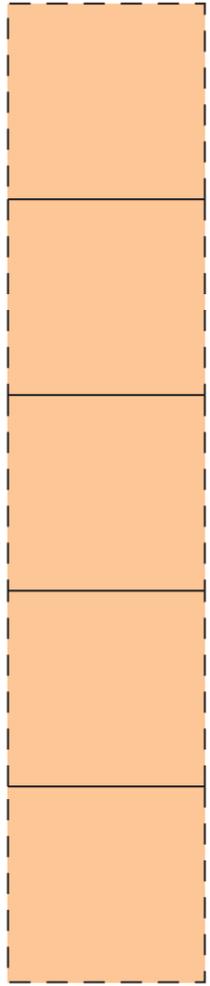


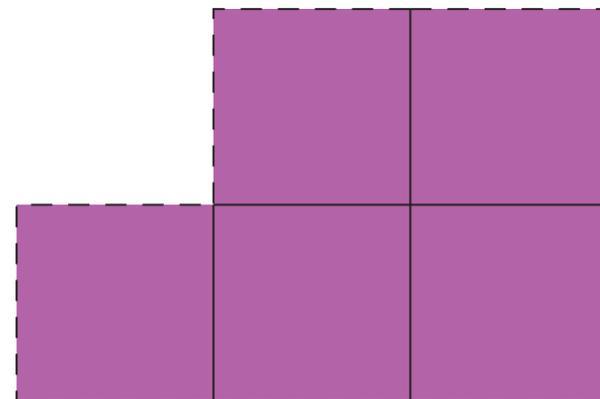
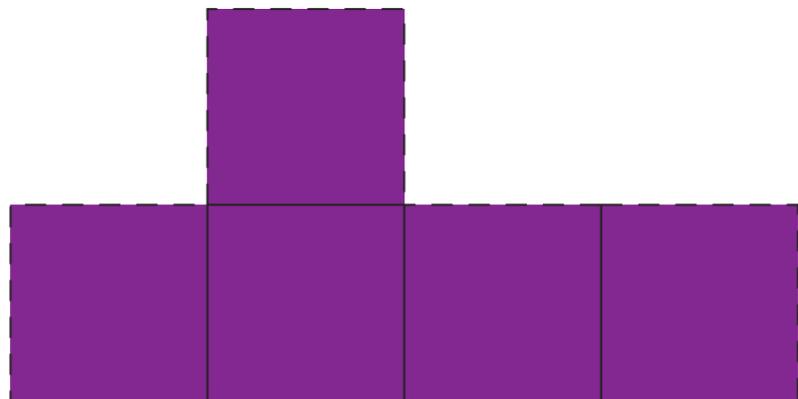
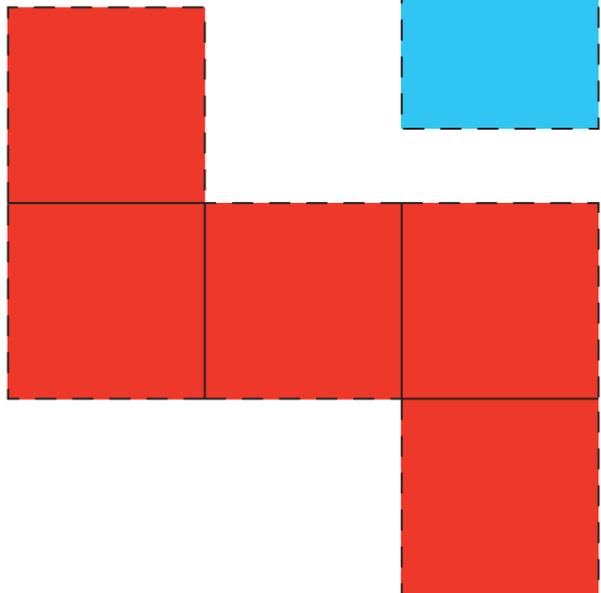
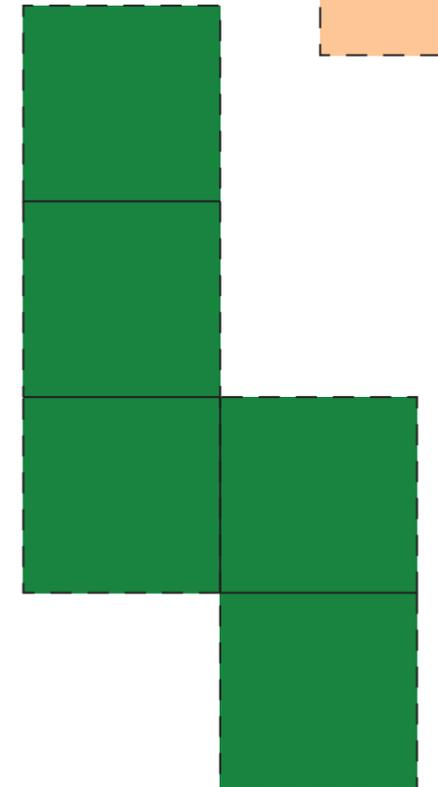
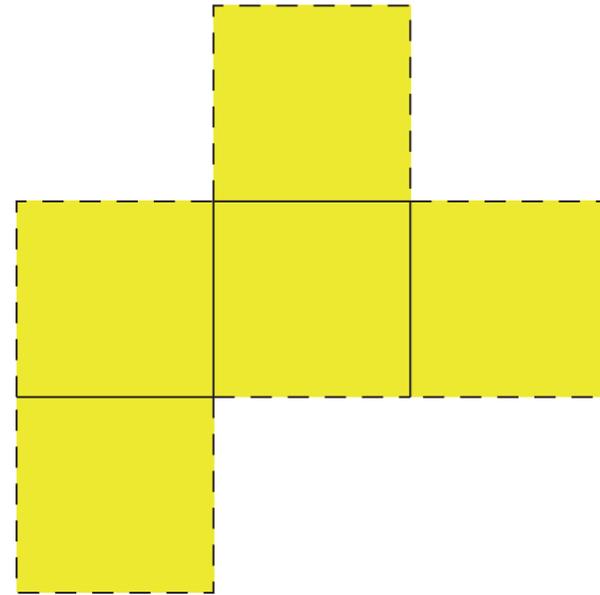
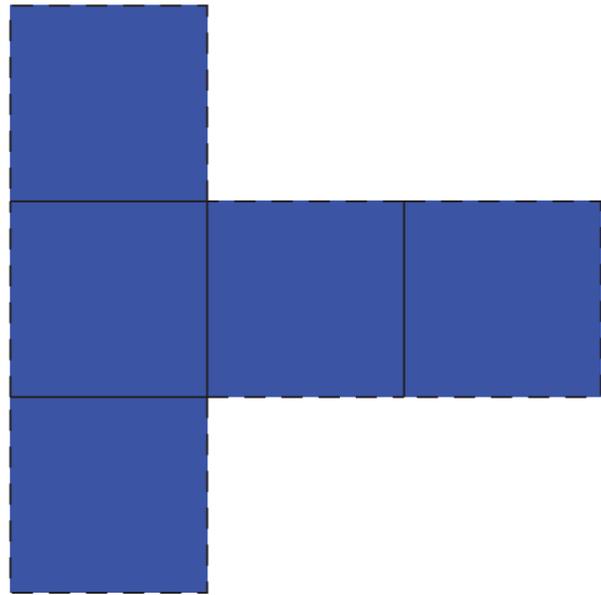
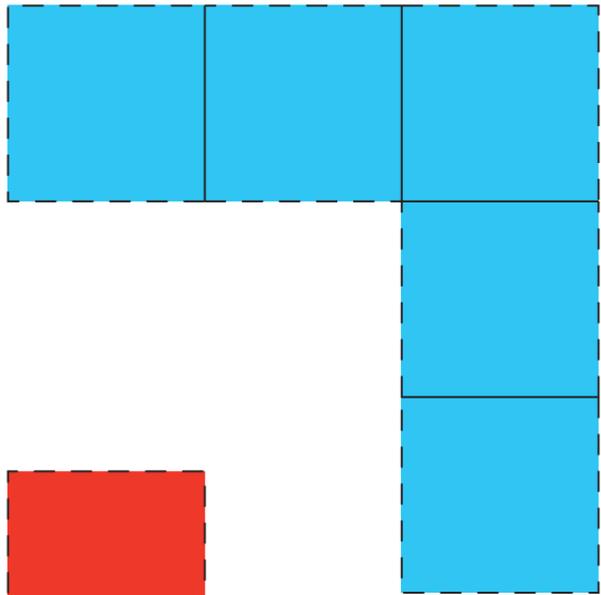
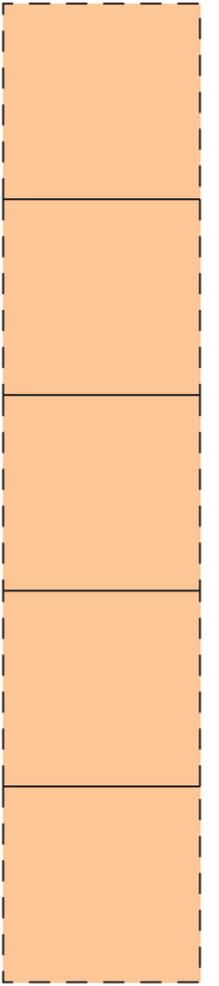
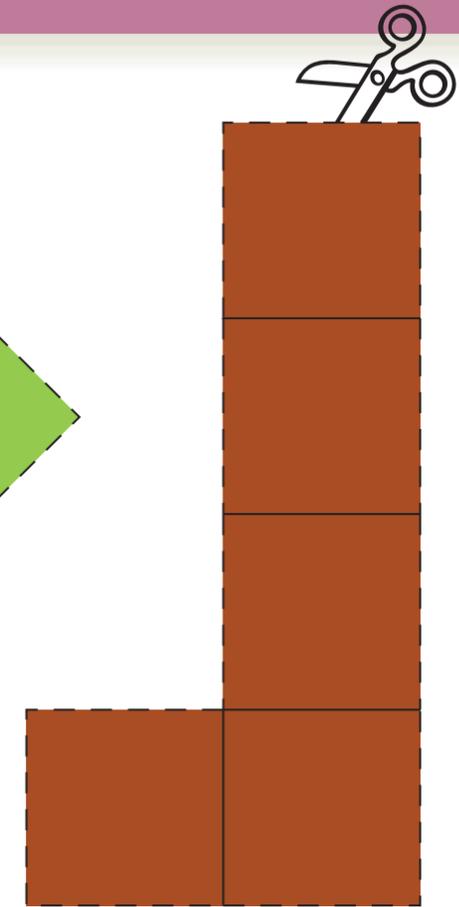
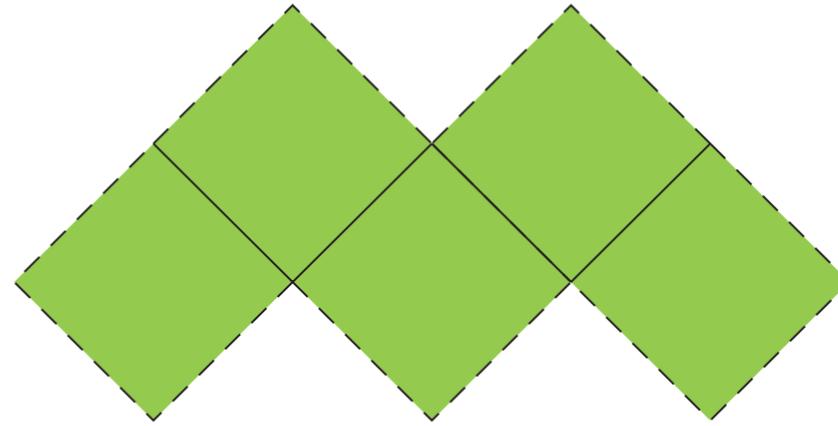
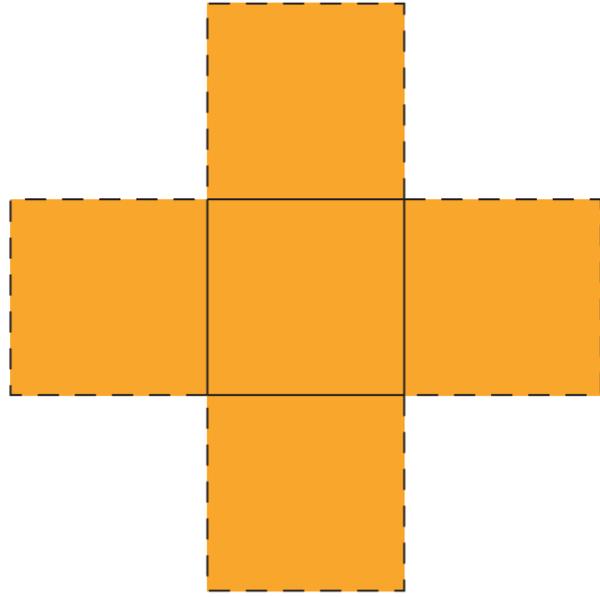
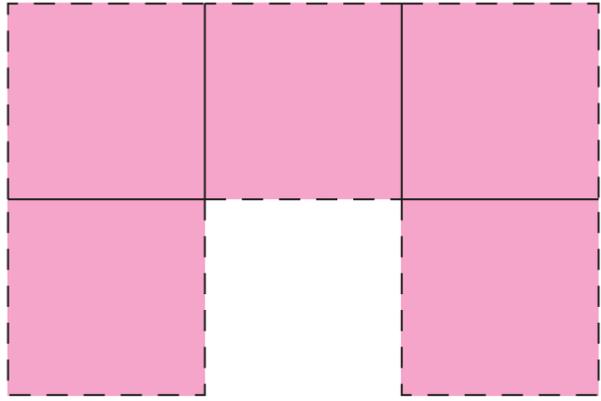
Pocos-muchos, muchos-pocos

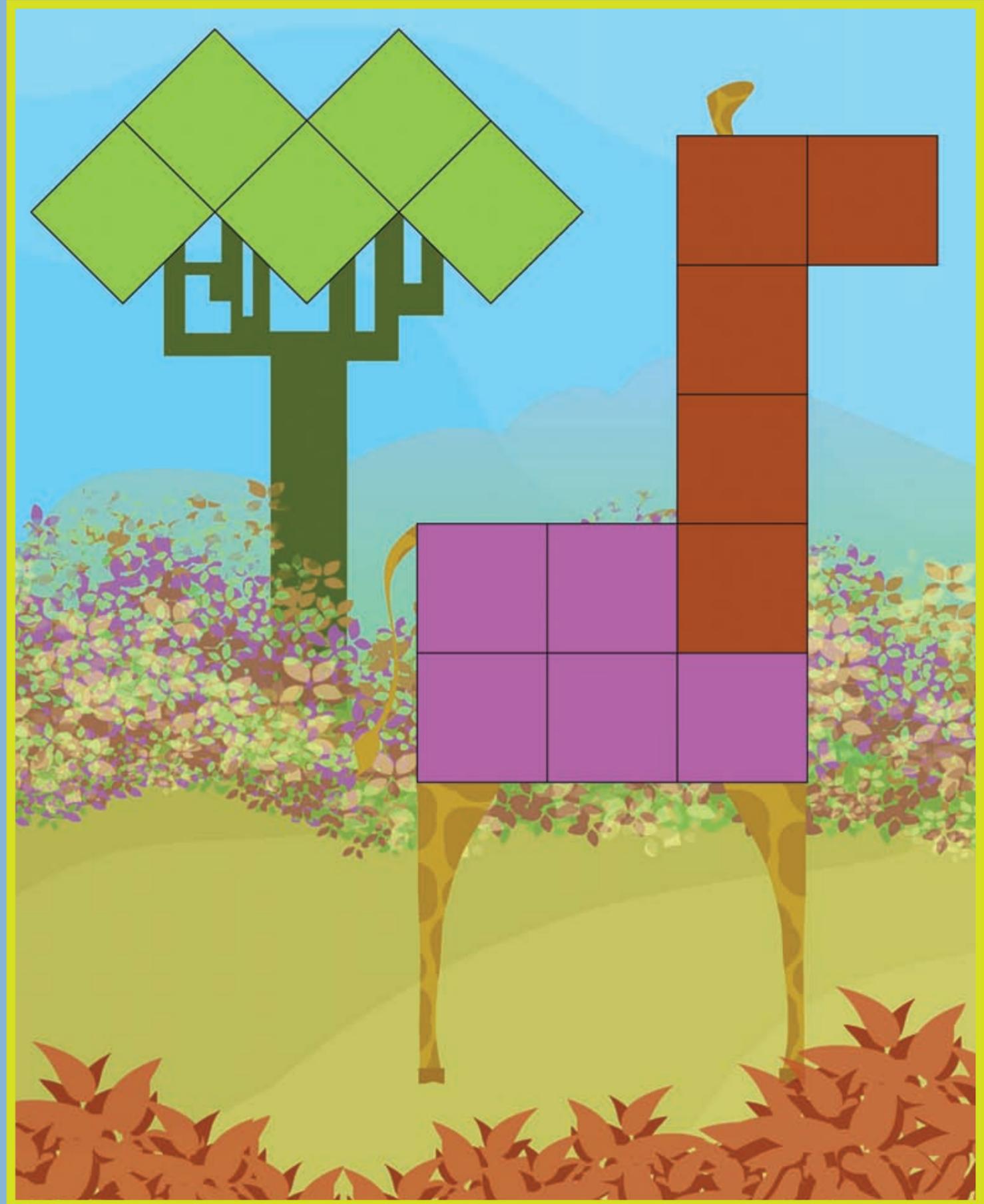
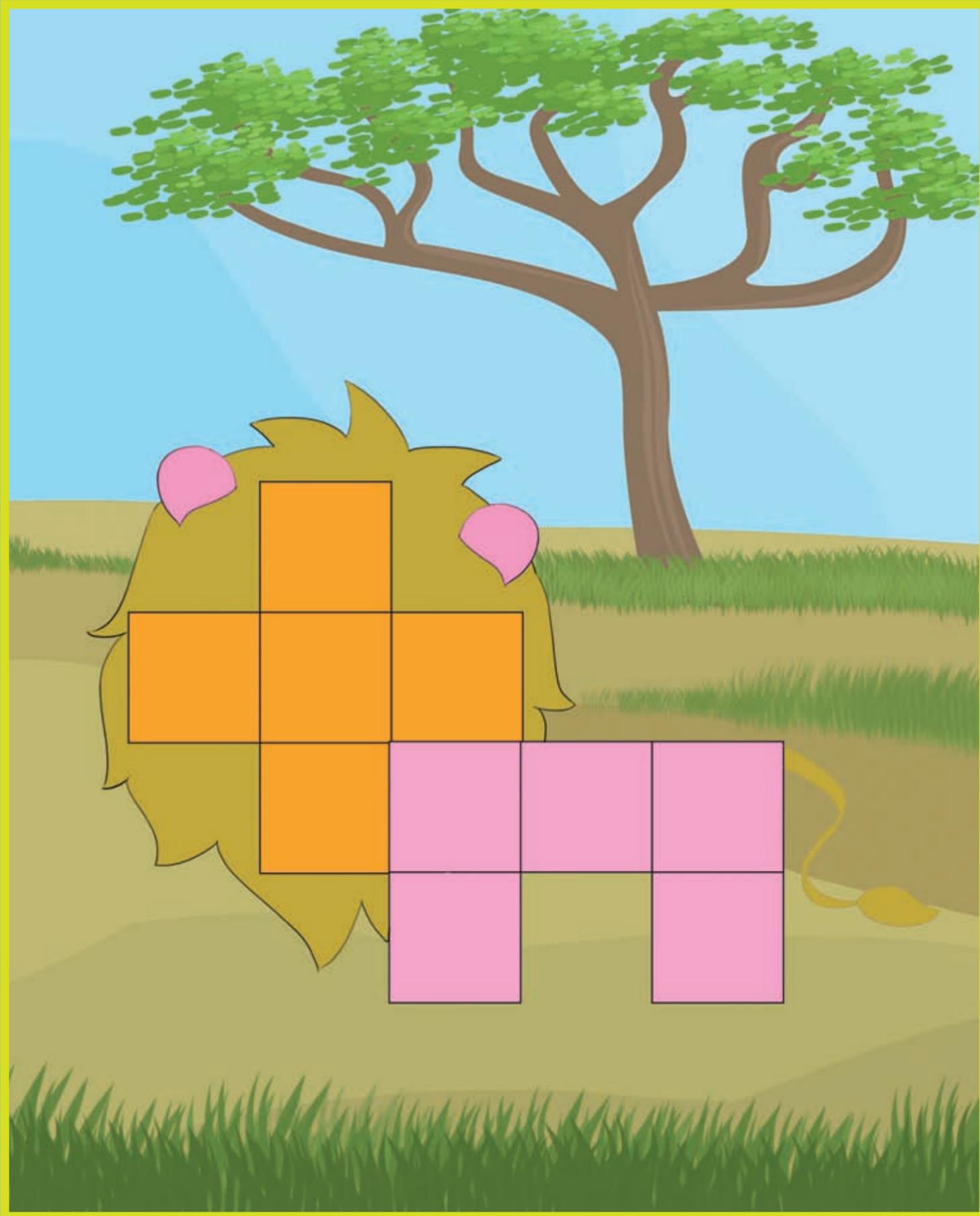


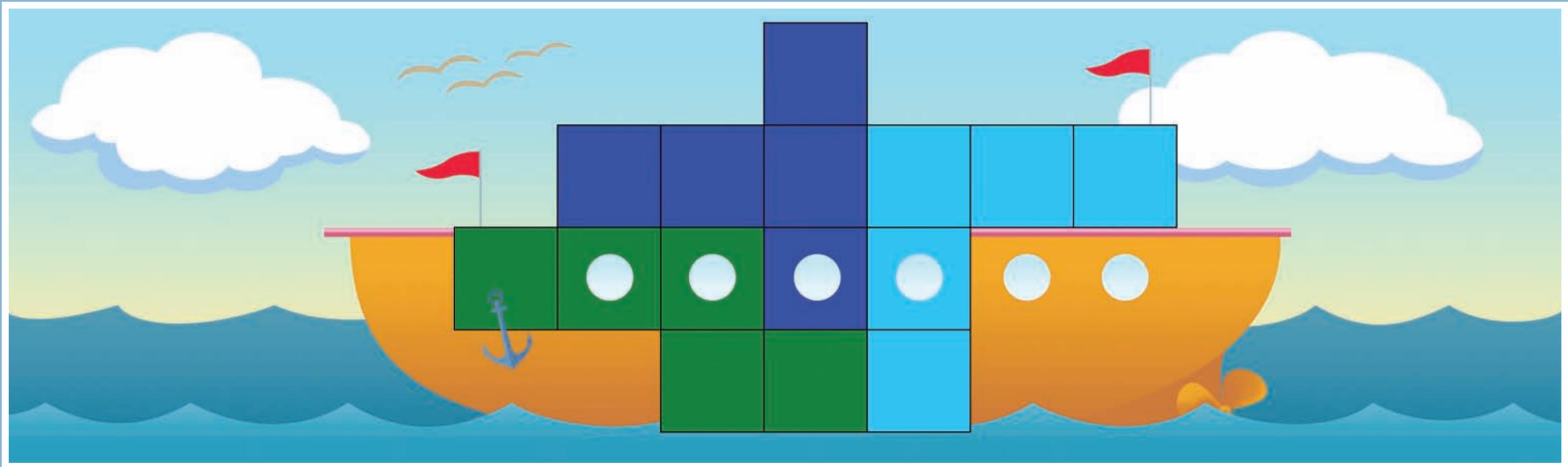
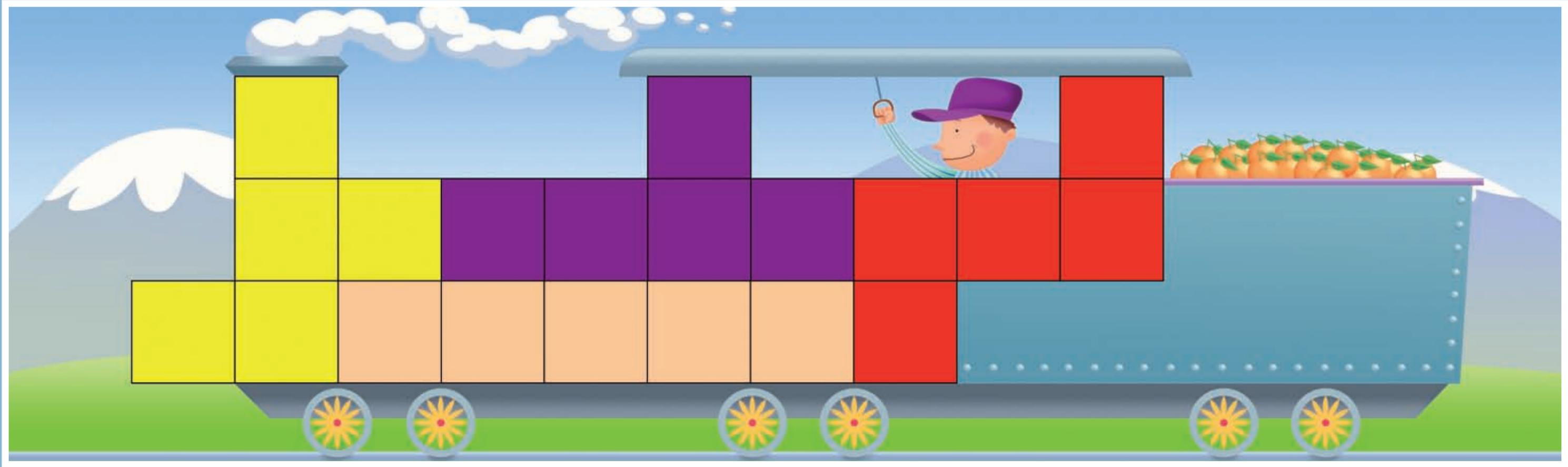
Pocos-muchos, muchos-pocos

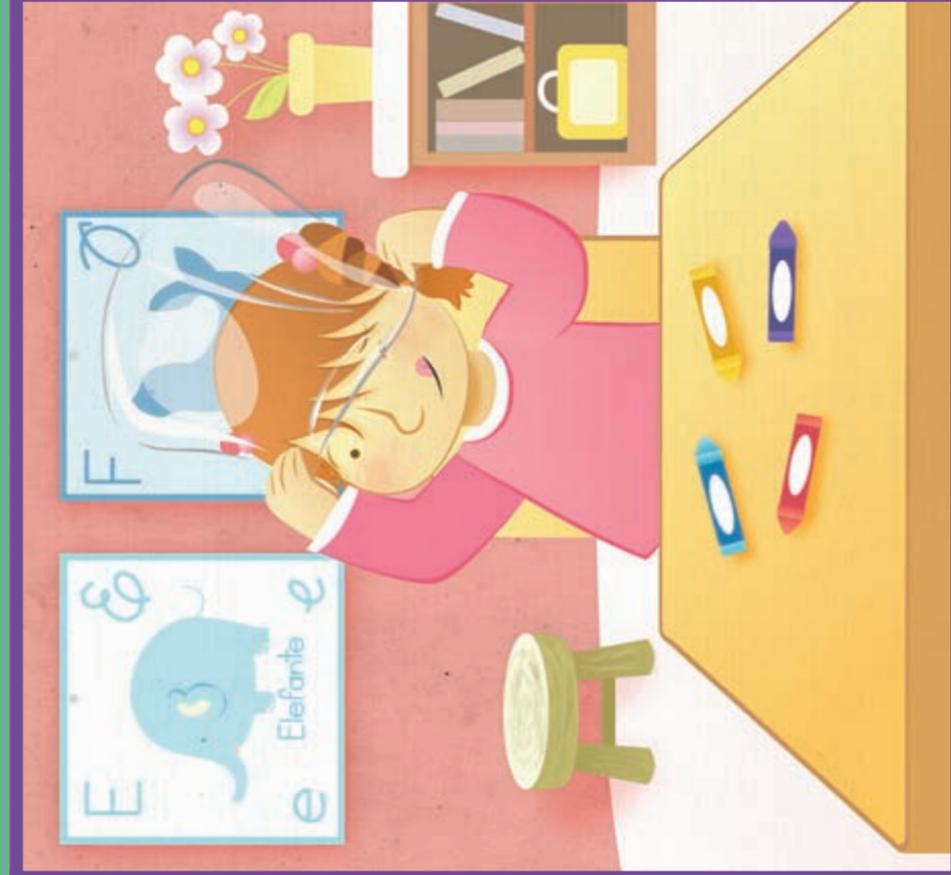


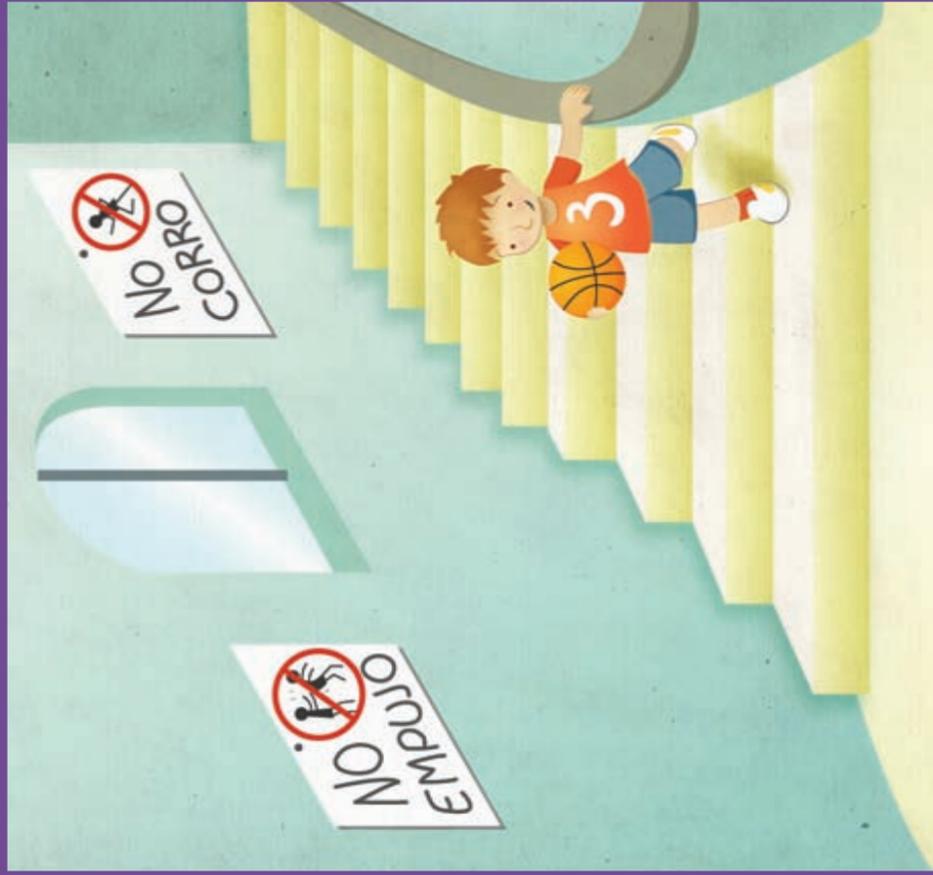






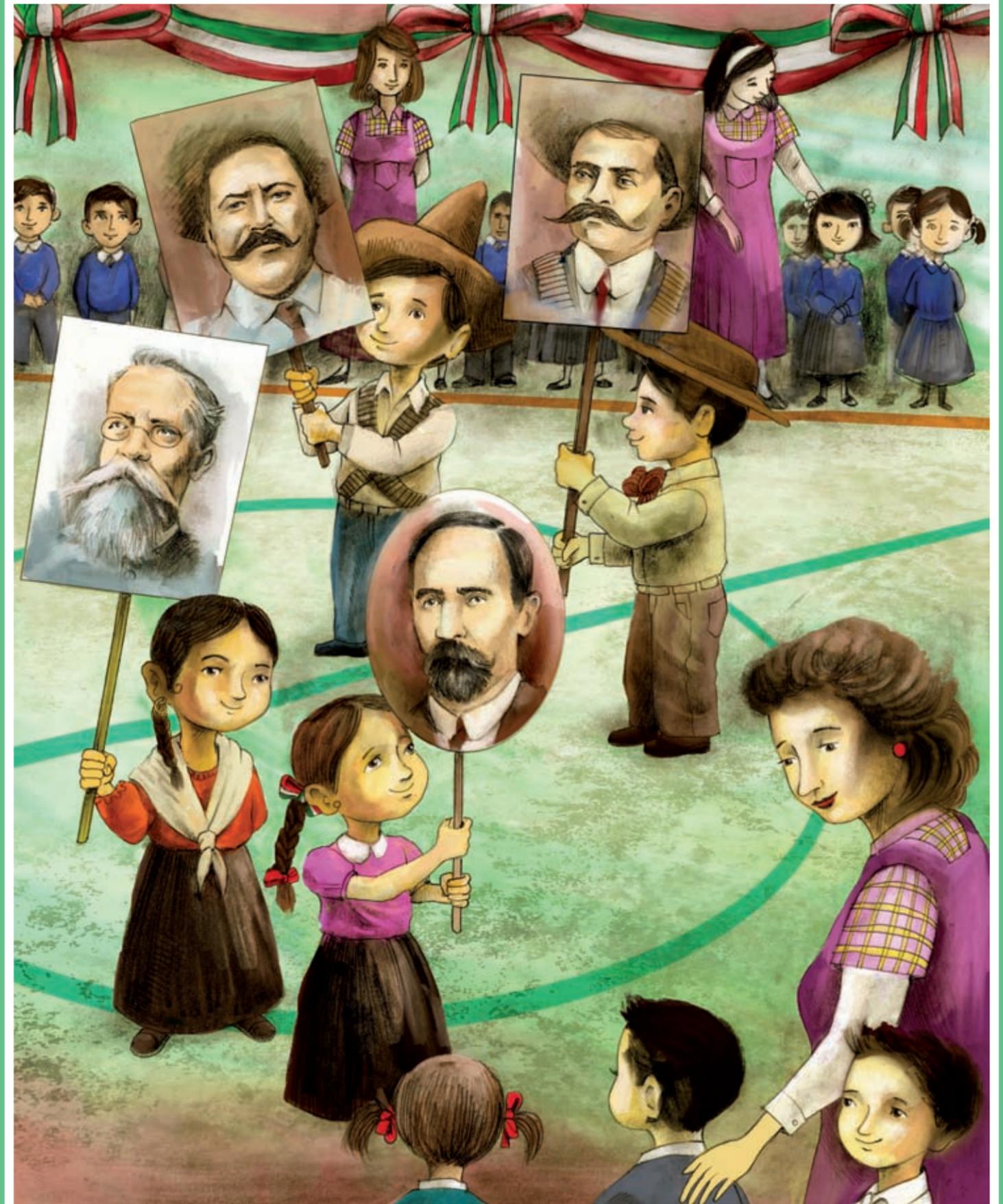




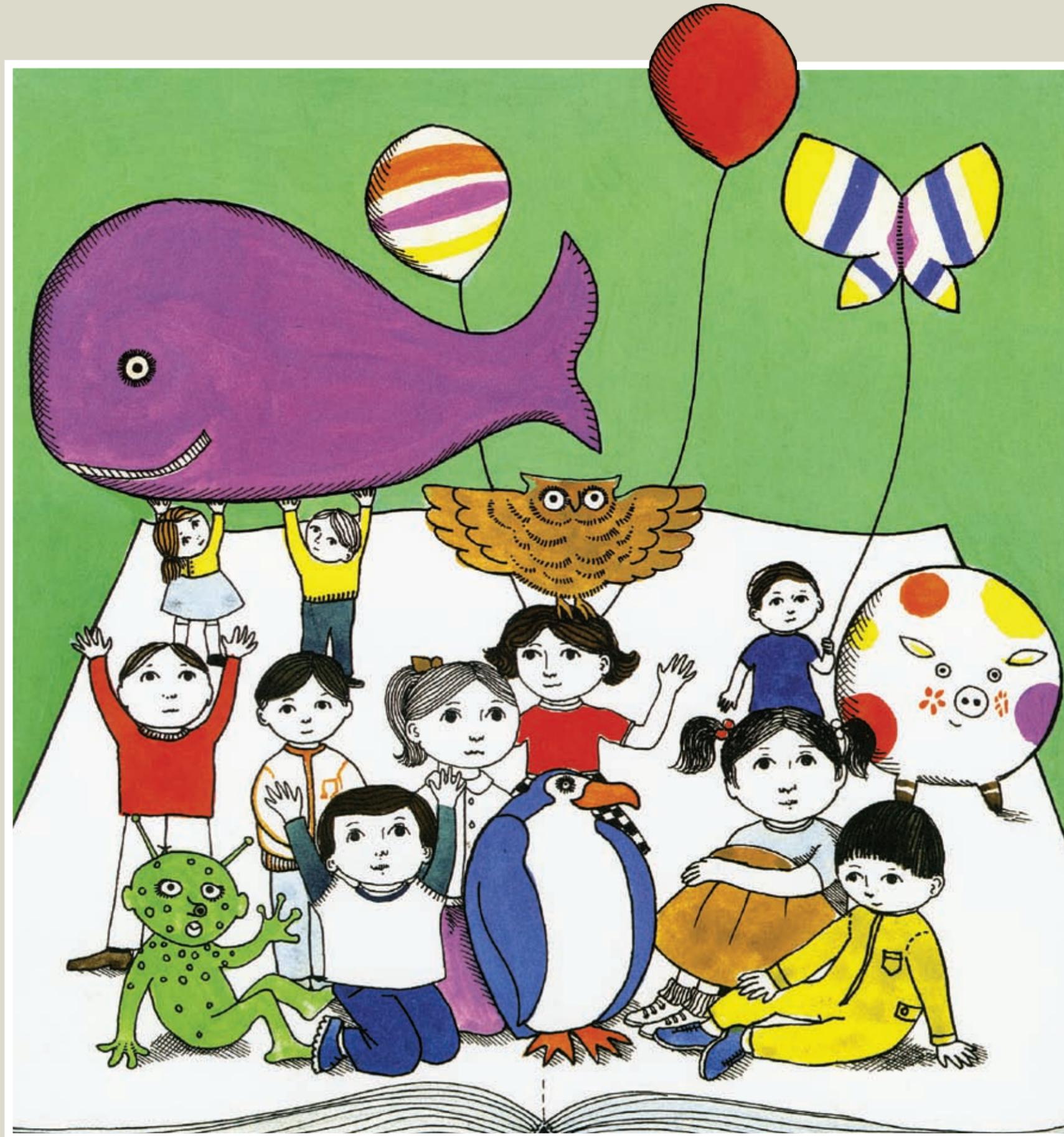


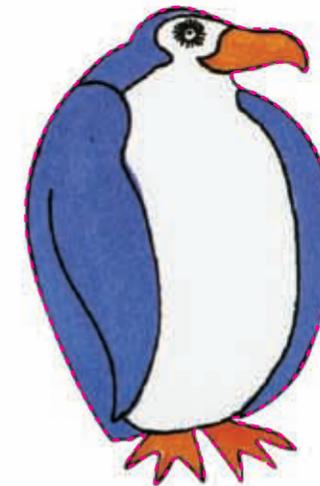
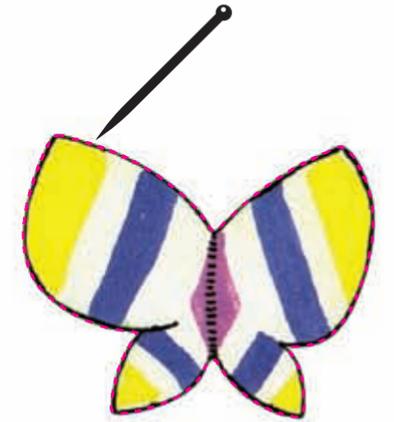
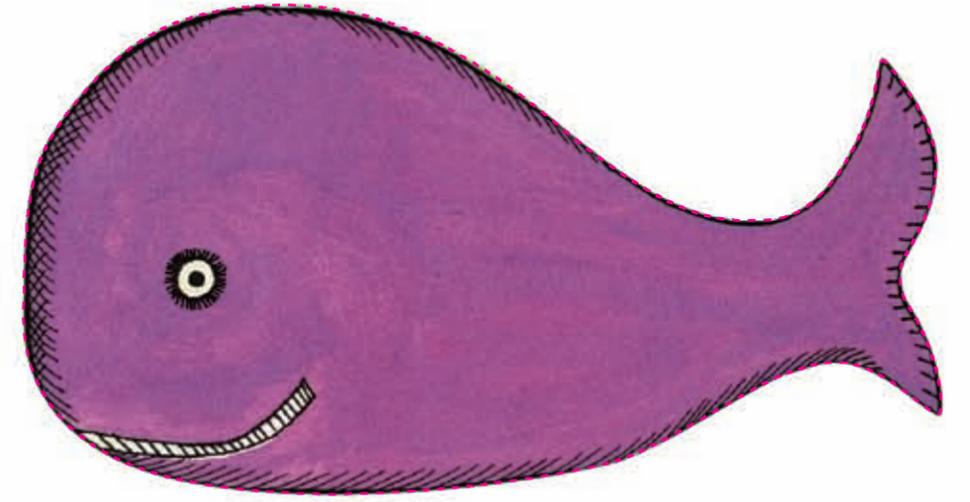














4

- 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. 31-34).
- 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.



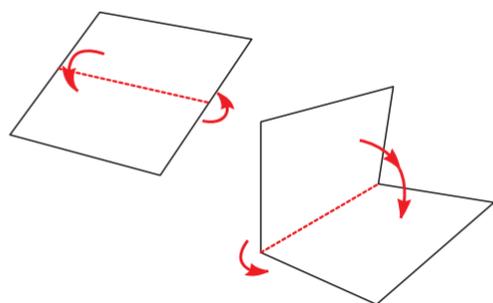
El arte y yo

Sugerencias:

- Observar y describir las obras de arte (pp. 35 y 36).
- Con técnica de picado, quitar las piezas (p. 37), 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.

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.



1

INSTRUCCIONES Y SUGERENCIAS PARA TRABAJAR CON

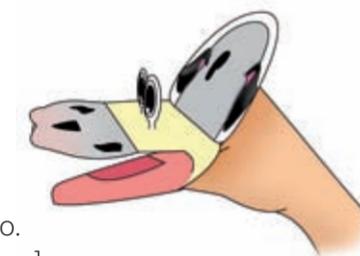
Juego y aprendo con mi material de preescolar

Primer grado

¿Quién es?

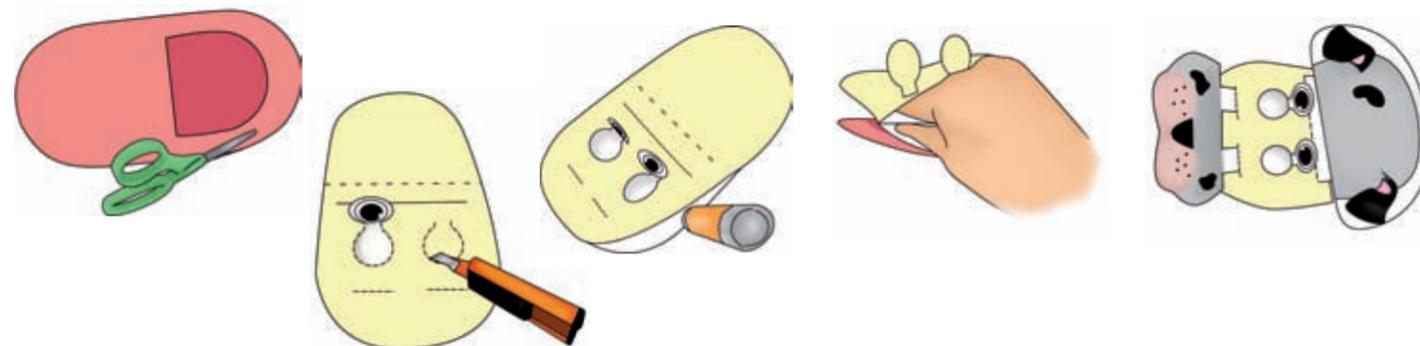
Instrucciones de armado:

1. Recortar las figuras (pp. 5-8).
2. Hacer las ranuras marcadas en el óvalo 1, para insertar los accesorios, perforar los ojos y que el niño introduzca la mano.
3. Unir los óvalos 1 y 2 con pegamento por las caras blancas, cuidando que únicamente queden pegados por el contorno.
4. Doblar por la mitad, cuidando que la ranura para la mano quede hacia afuera.
5. Levantar los ojos del títere y, después de seleccionar el personaje deseado (mono, pato, león, perro o gato), introducir los accesorios (hocico y cabeza) en el lugar que corresponda.



Sugerencias:

- Representar al animal, tomando en cuenta el sonido que emite y 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.





2

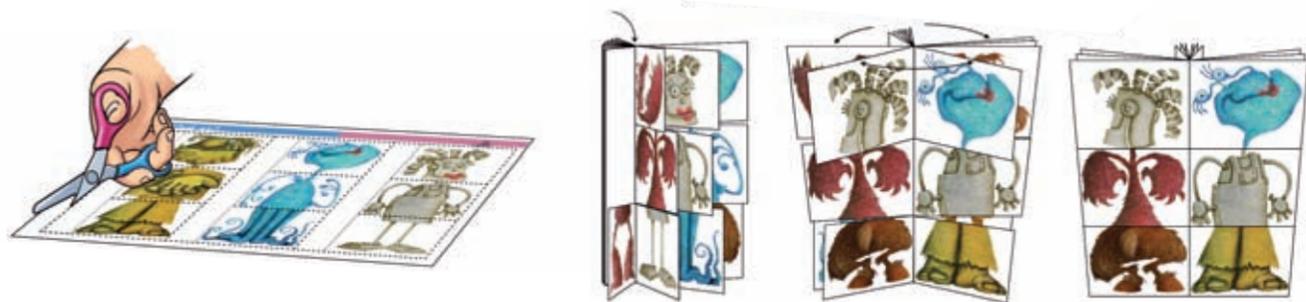
¿Qué es?

Instrucciones de armado:

1. Recortar los personajes (pp. 9-12).
2. Hacer los cortes indicados 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 personajes 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.



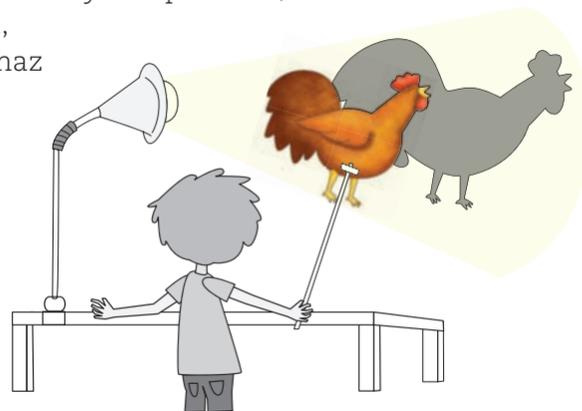
Jugar con sombras

Instrucciones de armado:

1. Recortar las imágenes (pp. 13 y 14).
2. Pegar un palito en el reverso de cada una.

Sugerencias:

- Seleccionar, de entre cada tercia (p. 15), 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 ó 1.5 m de una pared blanca. Se debe ver el haz de luz proyectado en la pared.
- Hacer una representación de sombras.



3

Pocos-muchos, muchos-pocos

Sugerencias:

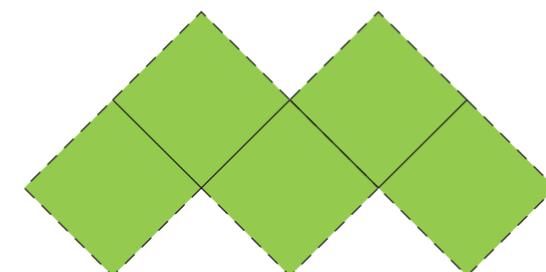
- Observar el paisaje (p. 17) para identificar por percepción dónde hay más o menos animales.
- Recortar y usar las tarjetas (pp. 19-22) para hacer colecciones iguales, mayores o menores a las del paisaje.
- Agrupar las tarjetas que tengan la misma cantidad de animales.
- Ordenar las tarjetas de manera ascendente.
- Colocar las tarjetas arriba de, debajo de y a un lado de 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. 23 y 24) 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. 25 y 26).



Me cuido

Sugerencias:

- Recortar las figuras (pp. 27-28).
- 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. 29).
- 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.