Juego y aprendo con mi material de preescolar

Segundo grado

SEP

Recomendaciones para el uso de *Juego y aprendo con mi material de preescolar. Segundo 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. Segundo grado*", incluidas en forma de cuadernillo 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 corresponsables en el cuidado de sus recursos de aprendizaje.

Juego y aprendo con mi material de preescolar

Segundo grado

SEP

Juego y aprendo con mi material de preescolar. Segundo grado fue elaborado por la Dirección General de Materiales Educativos en colaboración con la Dirección General de Desarrollo Curricular de la Subsecretaría de Educación Básica, Secretaría de Educación Pública.

Coordinación de contenidos
María Cristina Martínez Mercado
Ana Lilia Romero Vázquez

Elaboración de contenidos pedagógicos
Juana Gloria Martínez Jiménez
Claudia Angélica Soria Diosdado
Daniela Aseret Ortiz Martinez
Rubí Camacho Álvarez

Revisión técnico-pedagógica
Noemí García García
Ana Flores Montañez
Eva Moreno Sánchez
Angélica Raquel Zúñiga Rodríguez
Gabriela Tamez Hidalgo

Coordinación editorial
Alejandro Portilla de Buen
Zamná Heredia Delgado

Cuidado editorial
Manuel Edmundo Meza Coriche

Primera edición, 2009
Tercera edición, 2011
Primera reimpresión, 2011 (ciclo escolar 2012-2013)

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2009
Argentina 28, Centro,
06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-469-651-6

Impreso en México
DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Servicios editoriales
CIDCLI, S.C.

Coordinación editorial
Patricia van Rhijn, Elisa Castellanos y Rocío Miranda

Ilustración
Gabriel Pacheco: En busca del tesoro
Rocío Padilla: Ahora soy
Felipe Ugalde: La gran carrera
Cecilia Vergara: ¿Qué veo?
Sara Palacios: Cadena de acciones
Alma Pacheco: Observa y diviértete (sigue la huella de los insectos)
Nayeli Barrera: Observa y diviértete (atrae a los pájaros)
Humberto García: Observa y diviértete (colecciona hojas)
Gerardo Vaca: Observa y diviértete (observa los insectos)
Isaías Valtierra: Estructuras (modelos: coche, dinosaurio, puente y tortuga)
Patricia Márquez: Estructuras (casa para armar); Desde aquí
Pedro García: Paisajes sorprendentes
Pablo Serrano: México
Laura González: Lo que yo puedo hacer
Gloria Calderas: ¿Qué haría si...?

Fotografía
Agustín Estrada: objetos para Memoria
Rafael Miranda (asistente Anaí Tirado): objetos para Ahora soy y ¿Dónde va?

Diseño gráfico
Rogelio Rangel

Créditos iconográficos
La lechera, ca. 1658-1660
Johannes Vermeer (1632-1675)
Óleo sobre tela, 45.5 x 41 cm.
Rijksmuseum Amsterdam – Museum of Art and History, Ámsterdam, Países Bajos
Peter Horree / Alamy / Other images

Ensayo de ballet en el escenario, ca. 1874
Edgar Degas (1834-1917)
Óleo sobre tela, 54.3 x 72.4 cm.
Metropolitan Museum of Art,
Nueva York, Estados Unidos
Super Stock / Other images

Vendedora de buñuelos, siglo XIX
Manuel Serrano (ca. 1830-ca. 1869)
Óleo sobre tela, 50 x 57 cm.
Museo Nacional de Historia
Conaculta-INAH-Mex.
Reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Bañistas en Asnieres, 1884
Georges Seurat (1859-1891)
Óleo sobre tela, 201 x 300 cm.
The National Gallery, Londres, Inglaterra
Super Stock / Other images

Presentación

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, como un recurso de apoyo para el aprendizaje de las niñas y los niños que cursan el segundo 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 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, en el respeto de las reglas y el sentido de los juegos y actividades.

Juego y aprendo con mi material de preescolar está formado por 17 actividades adecuadas a la edad de los niños que cursan el segundo grado de educación preescolar. Las actividades están impresas en hojas desprendibles para facilitar su manejo y, en su mayoría, demanda 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.

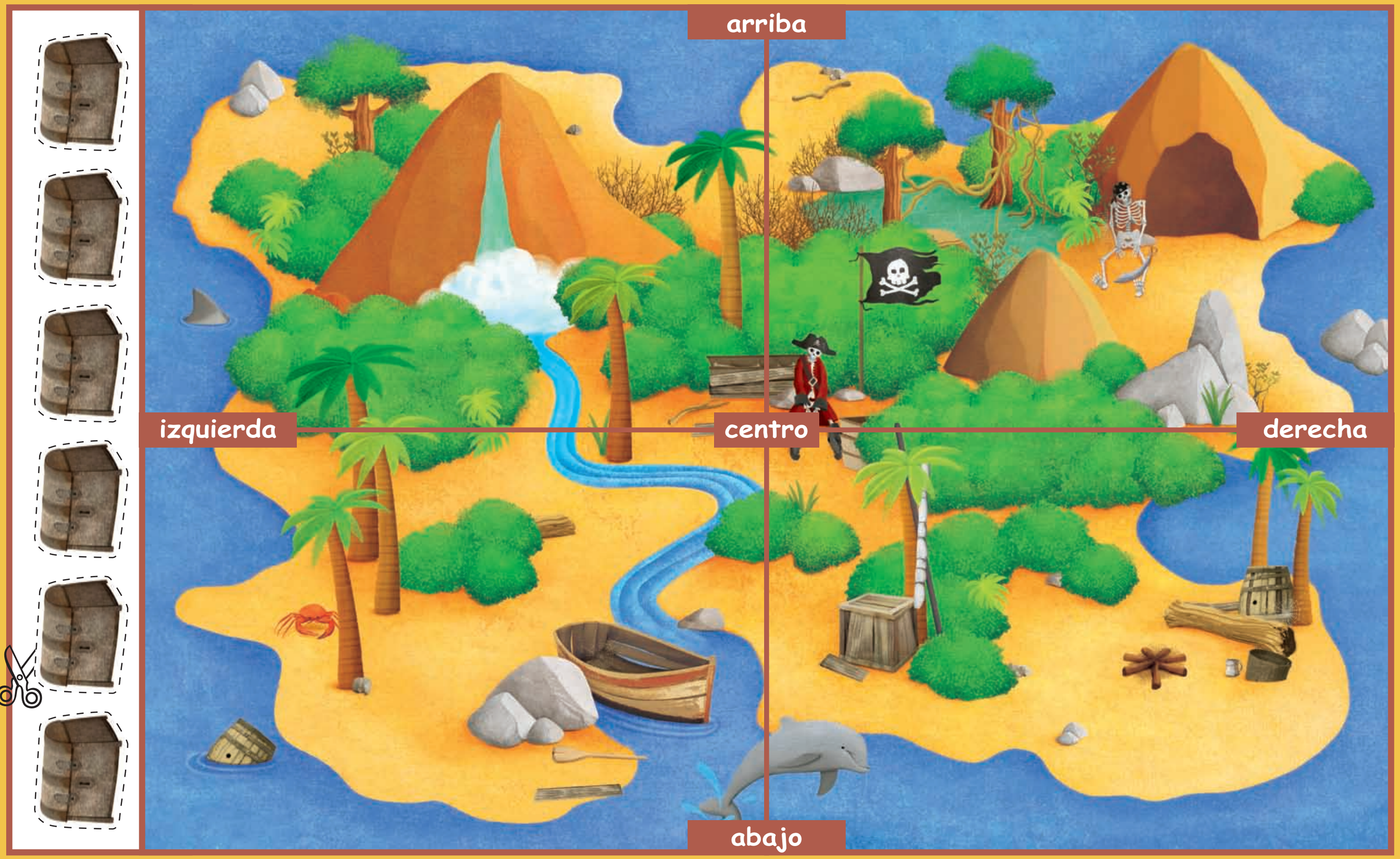
La Secretaría de Educación Pública, consciente de la necesidad de renovar y evaluar permanentemente los materiales educativos, pone a su disposición la página electrónica de la Dirección General de Materiales Educativos: http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx y su correo postal: Versalles 49, tercer piso, Col. Juárez, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06600, México, D. F., para recibir sus opiniones y recomendaciones.

Secretaría de Educación Pública

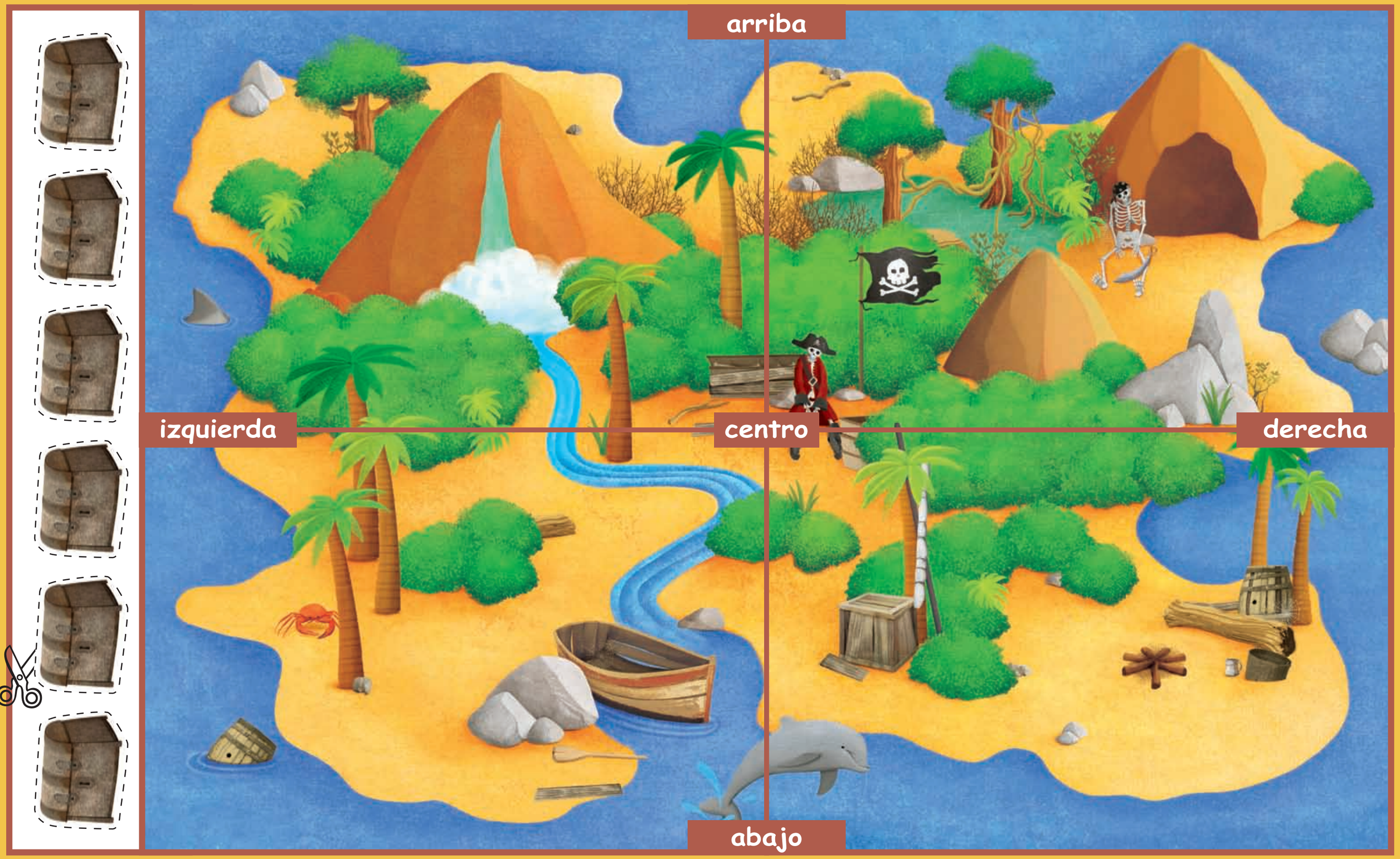
Índice

En busca del tesoro 5
Ahora soy... 9
La gran carrera 17
¿Qué veo? 21
insectos
22 animales marinos
23 reptiles
24 animales mexicanos en riesgo de extinción
25 árboles y plantas
26 leguminosas
Cadena de acciones 27
Memoria 29
Vitrales de colores 33
Observa y diviértete 39
Estructuras 43
Figuras y modelos
45 Figuras recortables
49 Casa para armar
¿Dónde va? 51
El mundo de las figuras 55
Paisajes sorprendentes 57
Bosque
58 Costa
59 Desierto
60 Selva
61 Personas
63 Animales
México 65
Independencia
México 67
Revolución
El arte a mi alrededor 69
Lo que yo puedo hacer 73
¿Qué harías si...? 77
Desde aquí 79
Cuadernillo de instrucciones
y sugerencias para utilizar el material 83

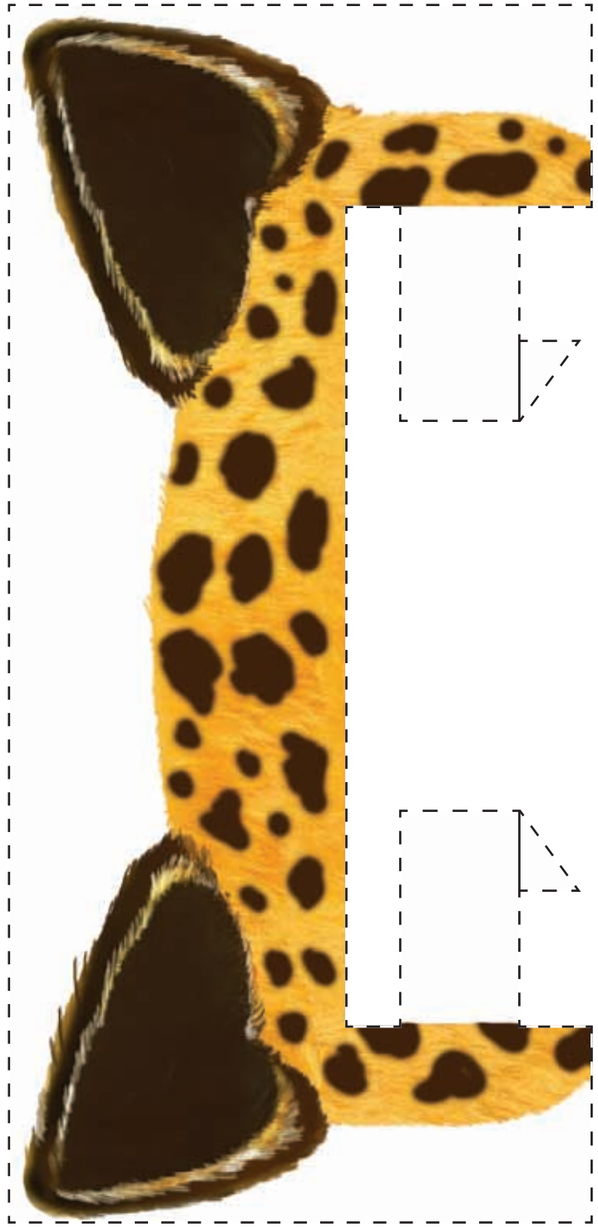
En busca del tesoro

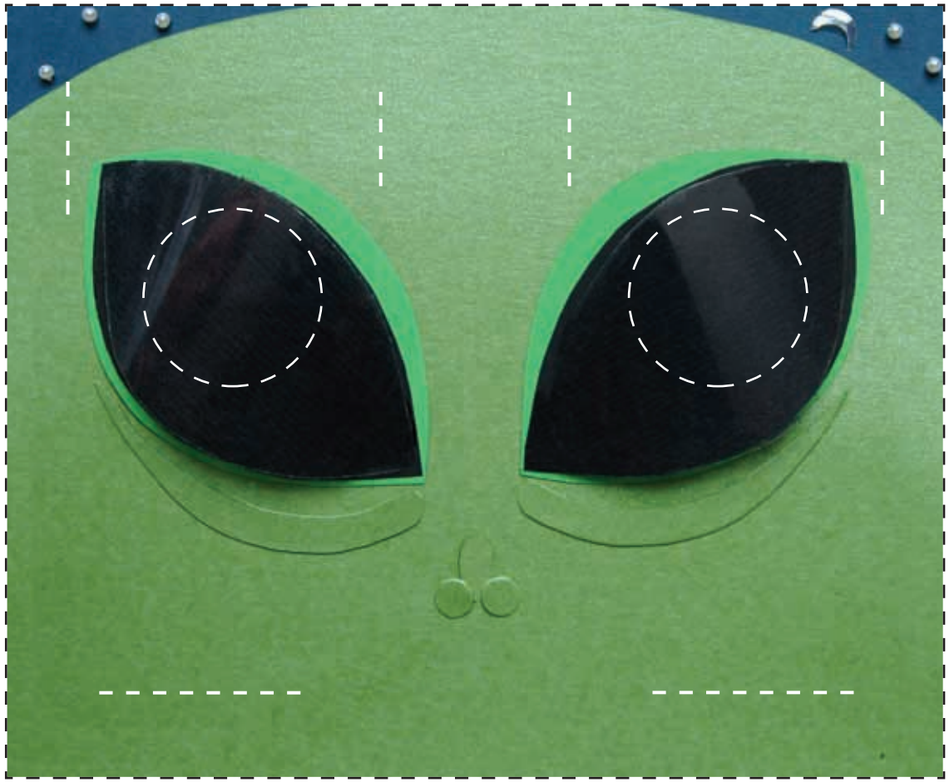


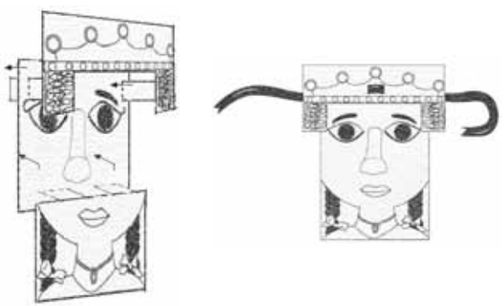
En busca del tesoro

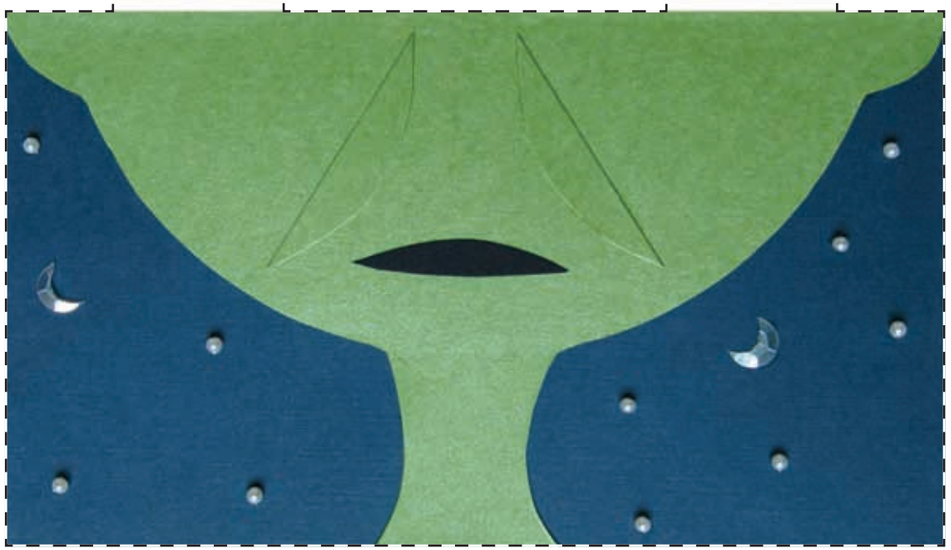


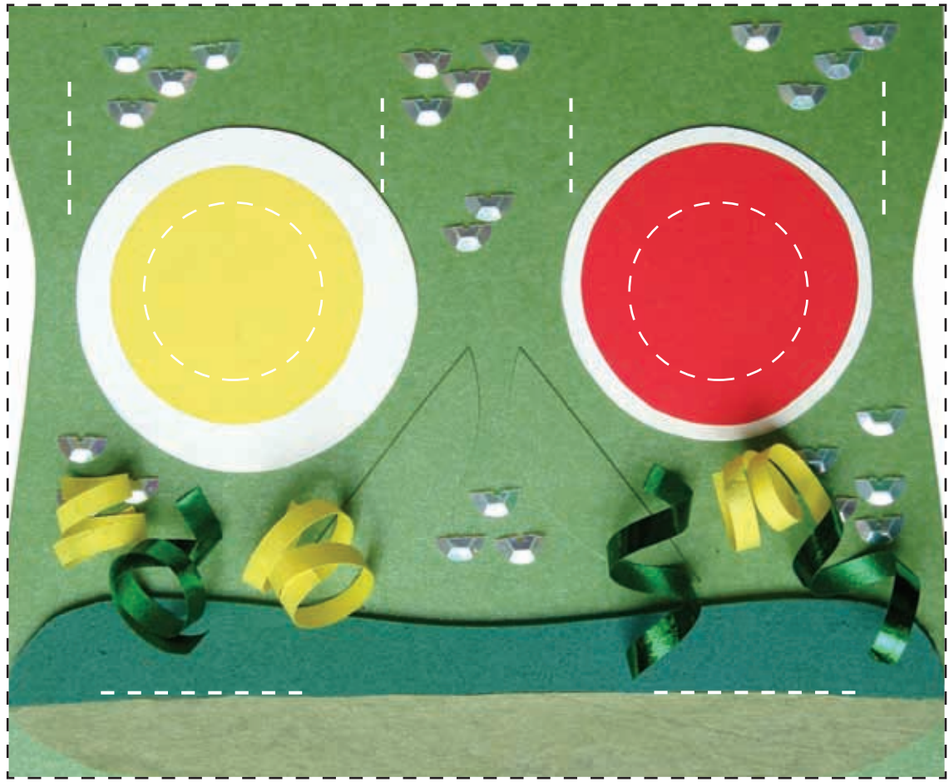
Ahora soy...

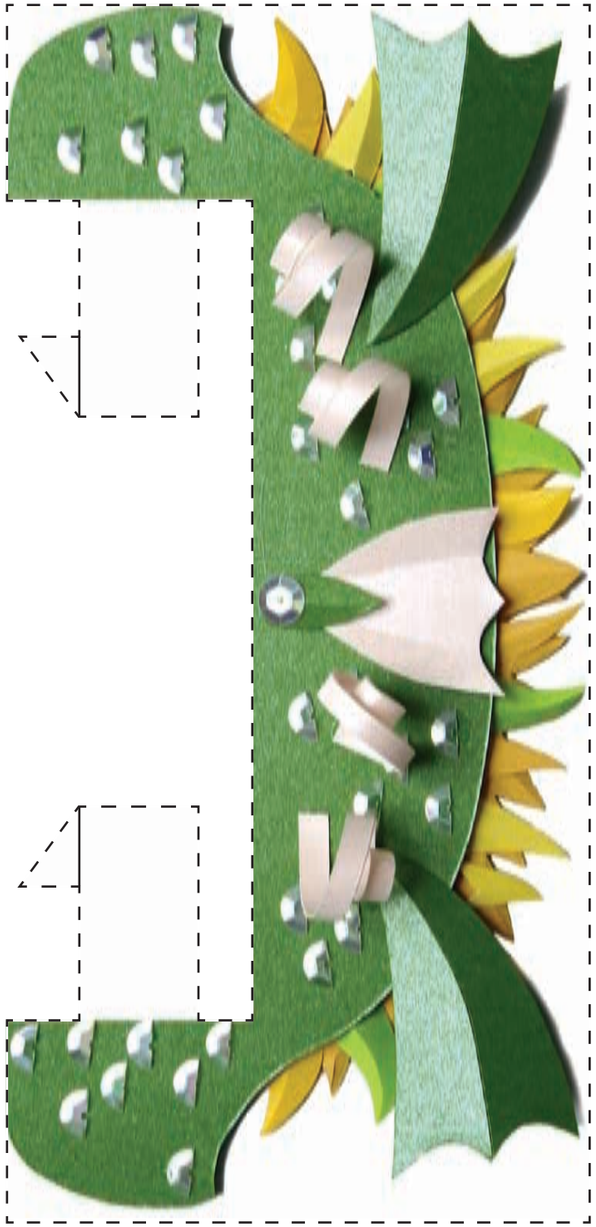


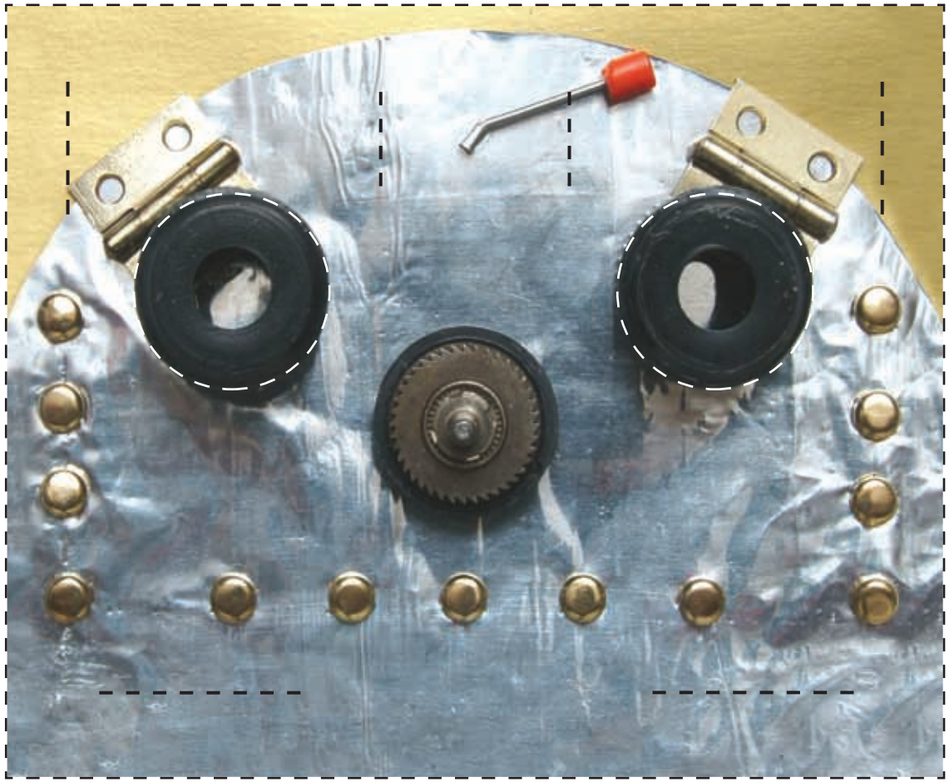




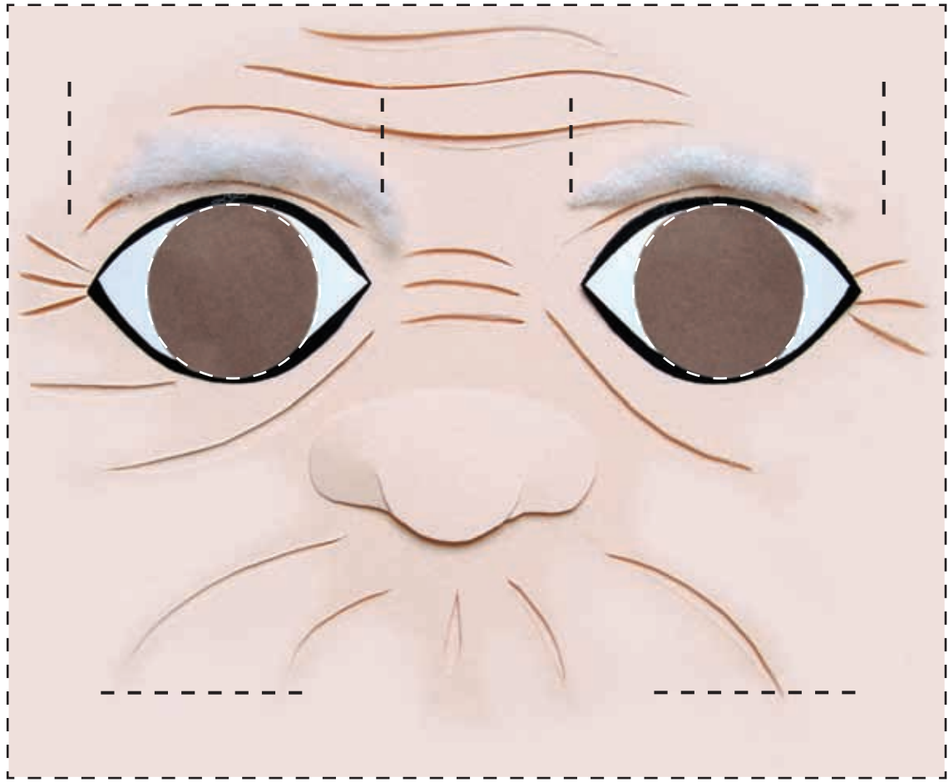


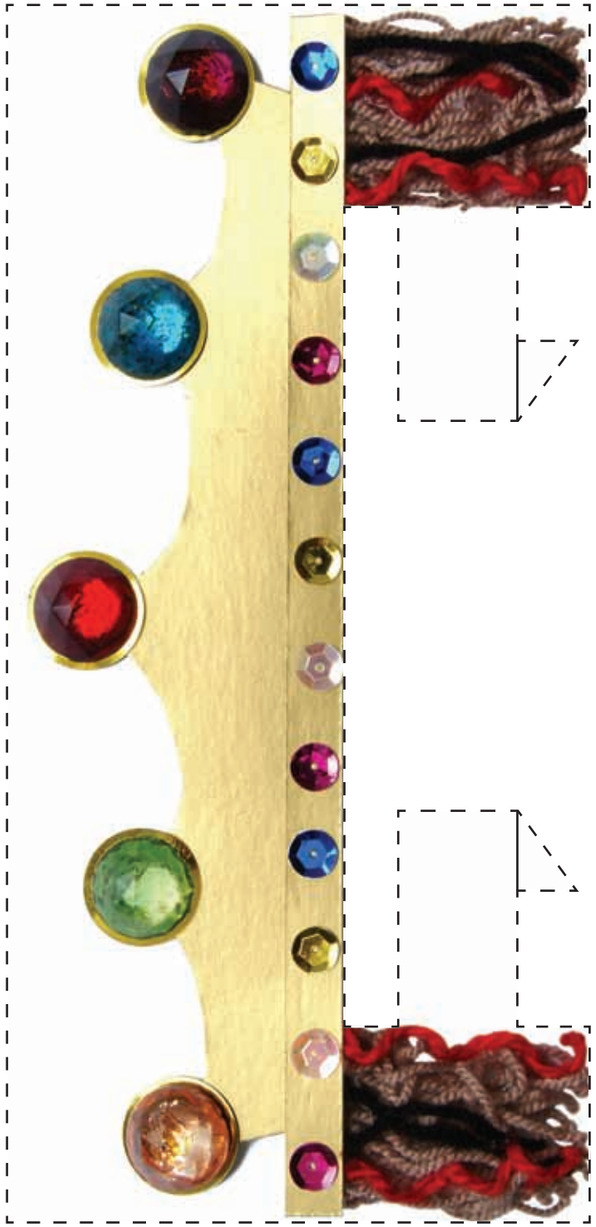


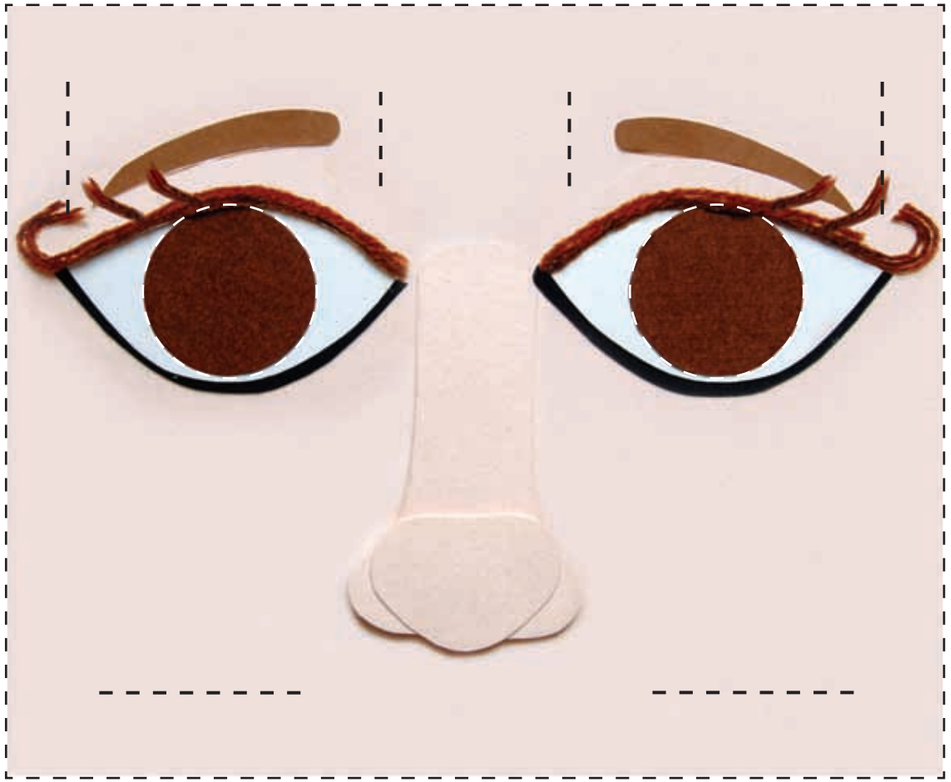




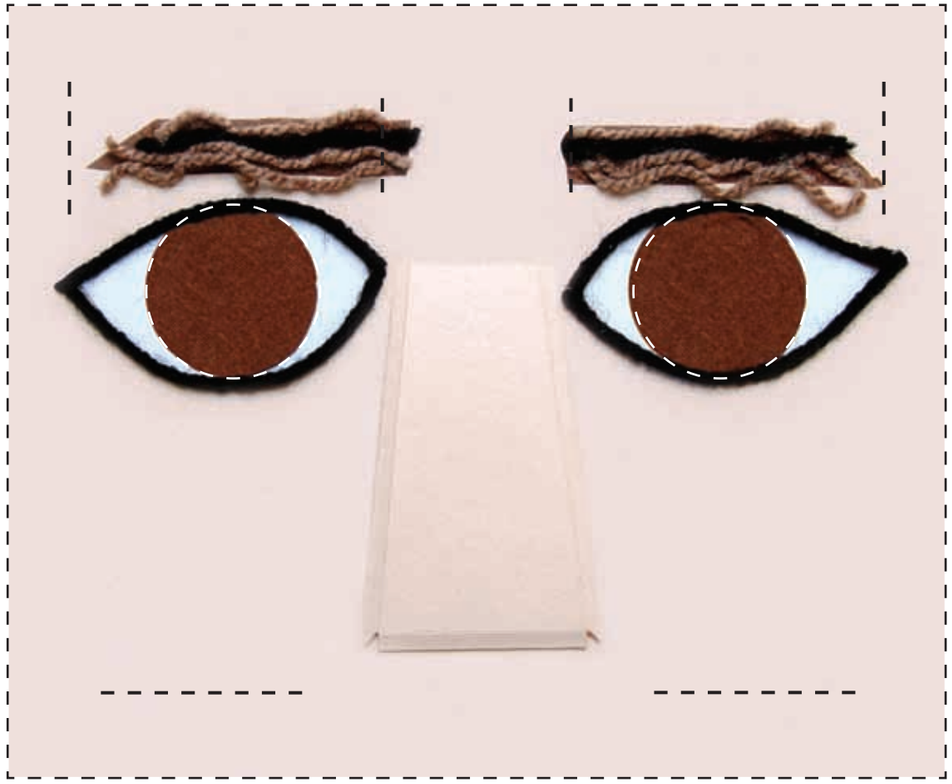
Ahora soy...

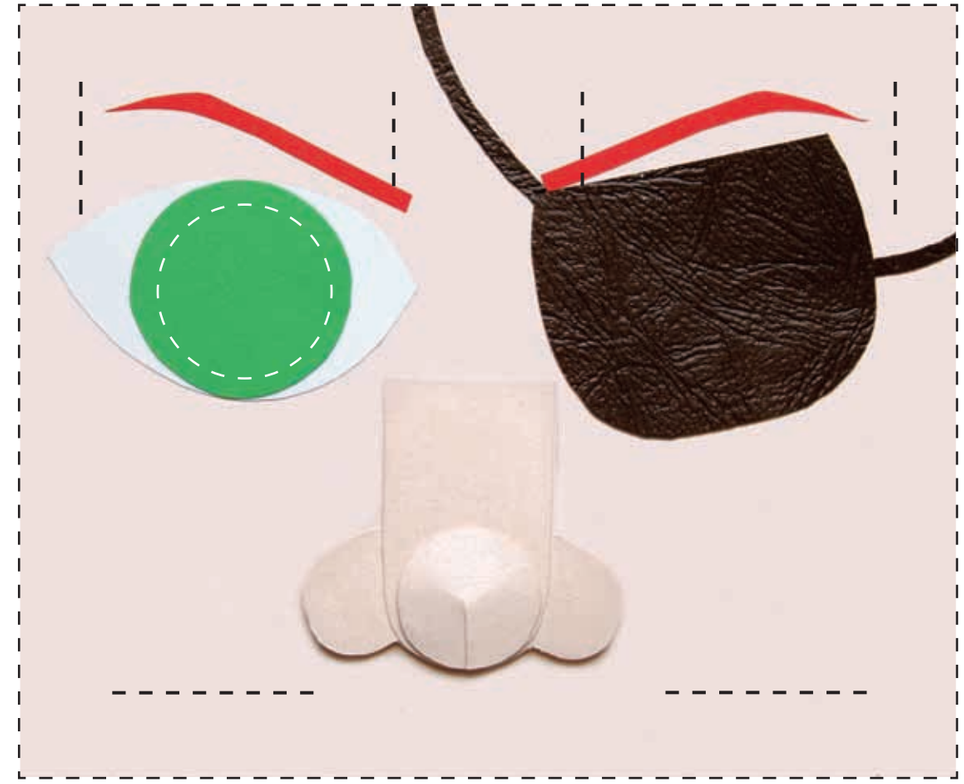






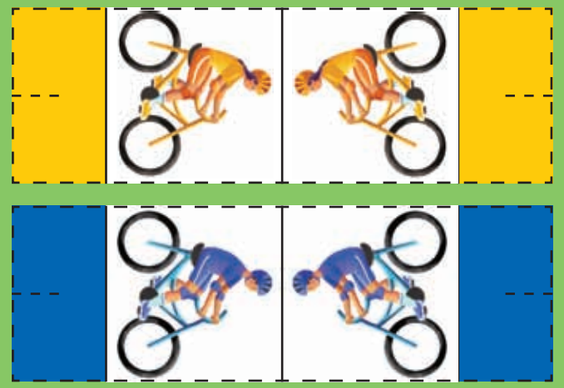
Ahora soy...

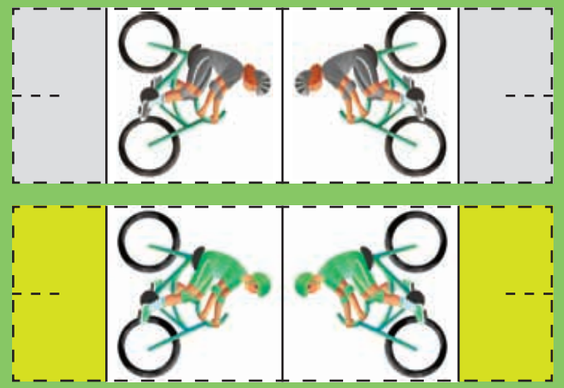


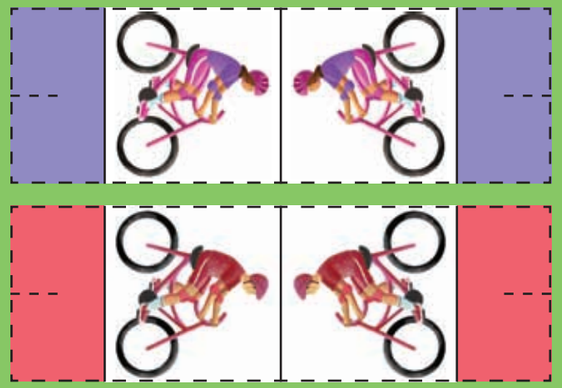


La gran carrera

La gran carrera







avanza 6 casillas	regresa 6 casillas
avanza 5 casillas	regresa 5 casillas
avanza 4 casillas	regresa 4 casillas
avanza 3 casillas	regresa 3 casillas
avanza 2 casillas	regresa 2 casillas
avanza 1 casilla	regresa 1 casilla

línea de doblez

insectos

línea de doblez

línea de doblez

línea de doblez

animales marinos

línea de doblez

pulpo

cangrejo

hipocampo

medusa

almeja

línea de doblez

línea de doblez

reptiles

camaleón

tortuga

lagartija

serpiente

dinosaurio

línea de doblez

línea de doblez

línea de doblez

animales mexicanos en riesgo de extinción

línea de doblez

venado cola blanca

quetzal

vaquita marina

colibrí canela

tucán

línea de doblez

línea de doblez

línea de doblez

árboles y plantas

línea de doblez

pino

cactus

palma

maguey

ahuehuete

línea de doblez

línea de doblez

línea de doblez

leguminosas

línea de doblez

frijoles

lentejas

habas

garbanzos

chícharos

línea de doblez

Cadena de acciones

al final

después

antes

ayer | hoy | mañana

Memoria

microscopio

computadora

telescopio

celular

cámara

radio

televisión

calculadora

martillo

taladro

desarmador

tijeras

pinzas

serrucho

hacha

cuchara

basura

salida

primeros auxilios

alto voltaje

tóxico

no pasar

agua no potable

prohibido prender fuego

Memoria

microscopio

computadora

telescopio

celular

cámara

radio

televisión

calculadora

martillo

taladro

desarmador

tijeras

pinzas

serrucho

hacha

cuchara

basura

salida

primeros auxilios

alto voltaje

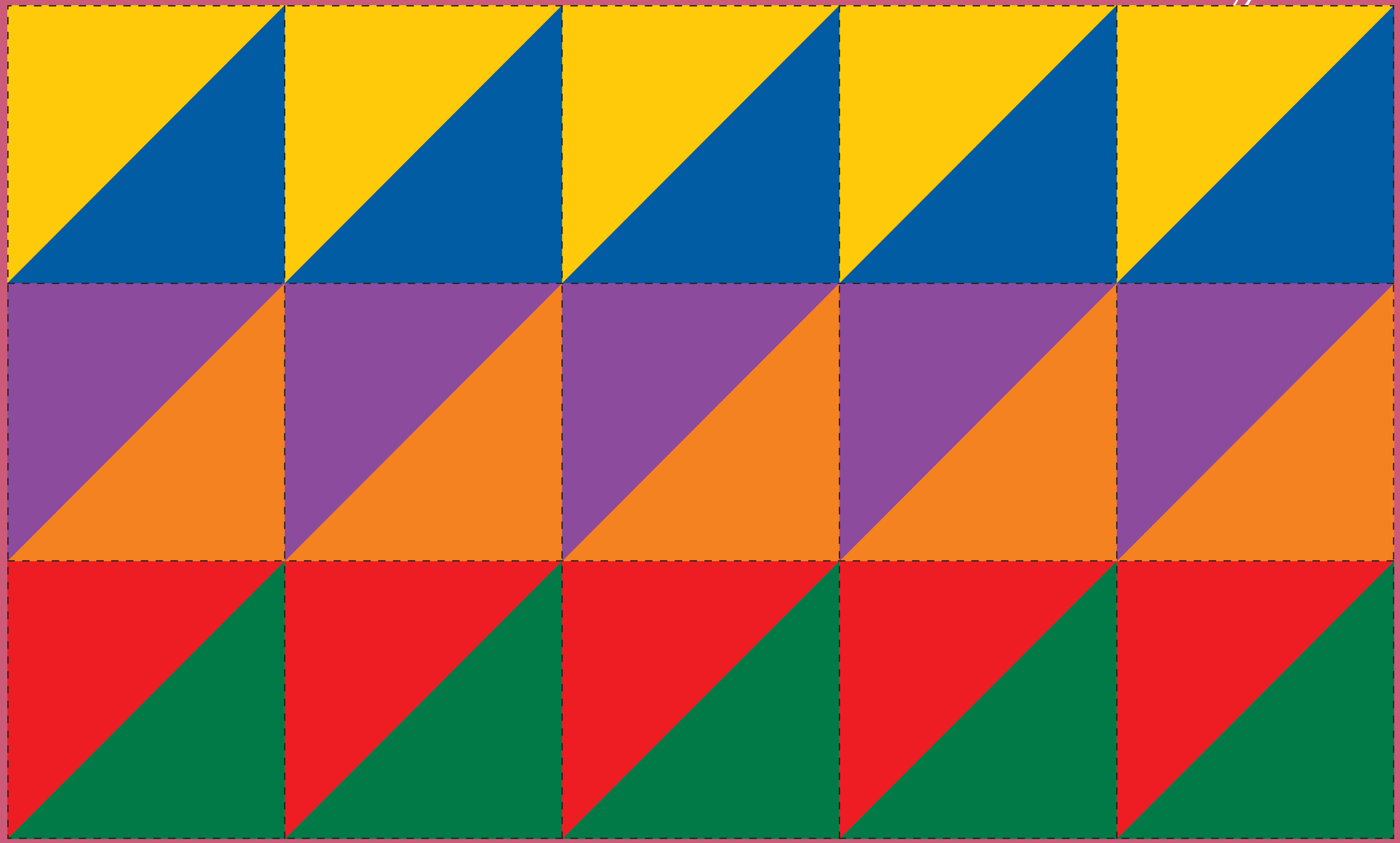
tóxico

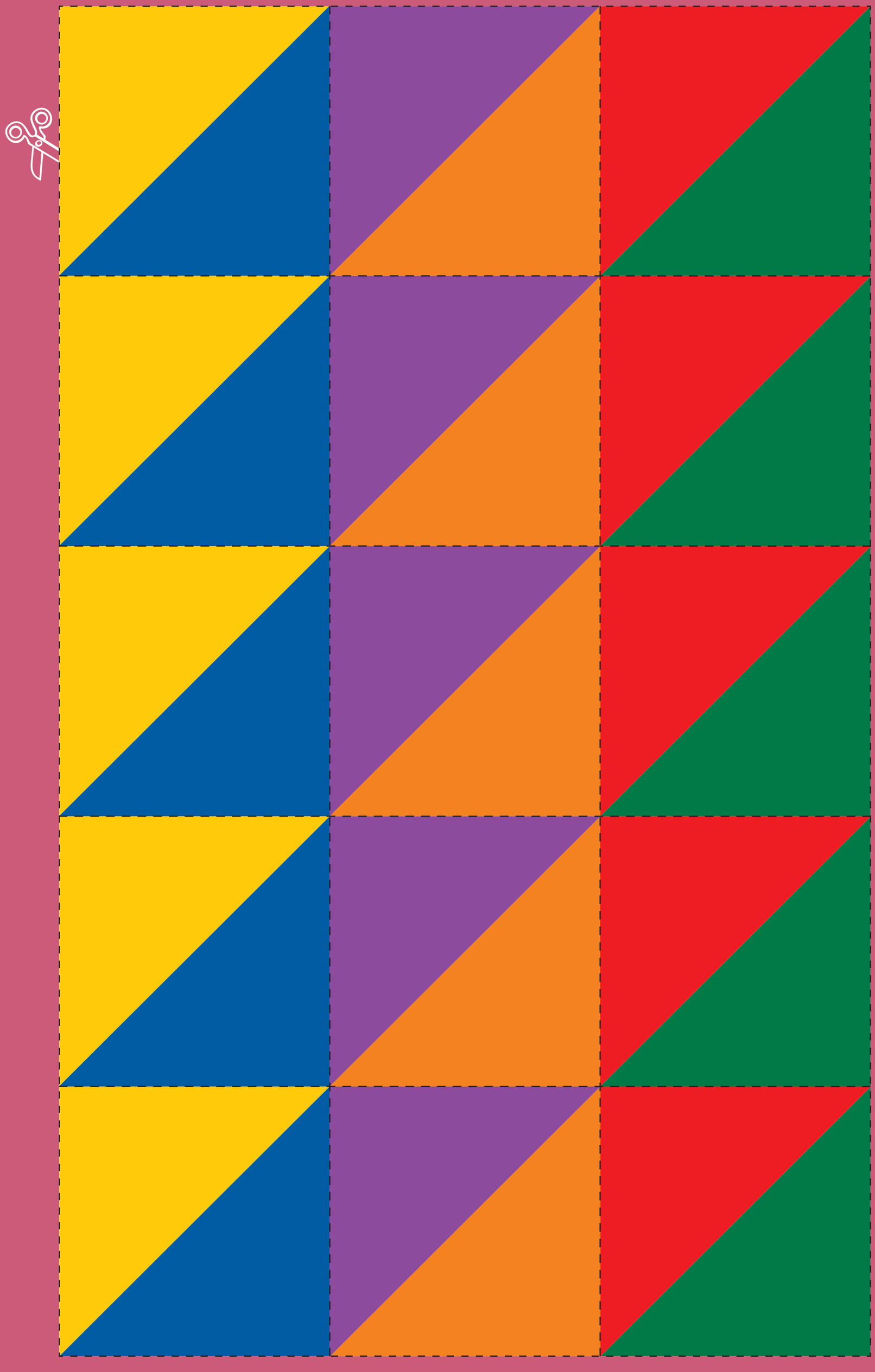
no pasar

agua no potable

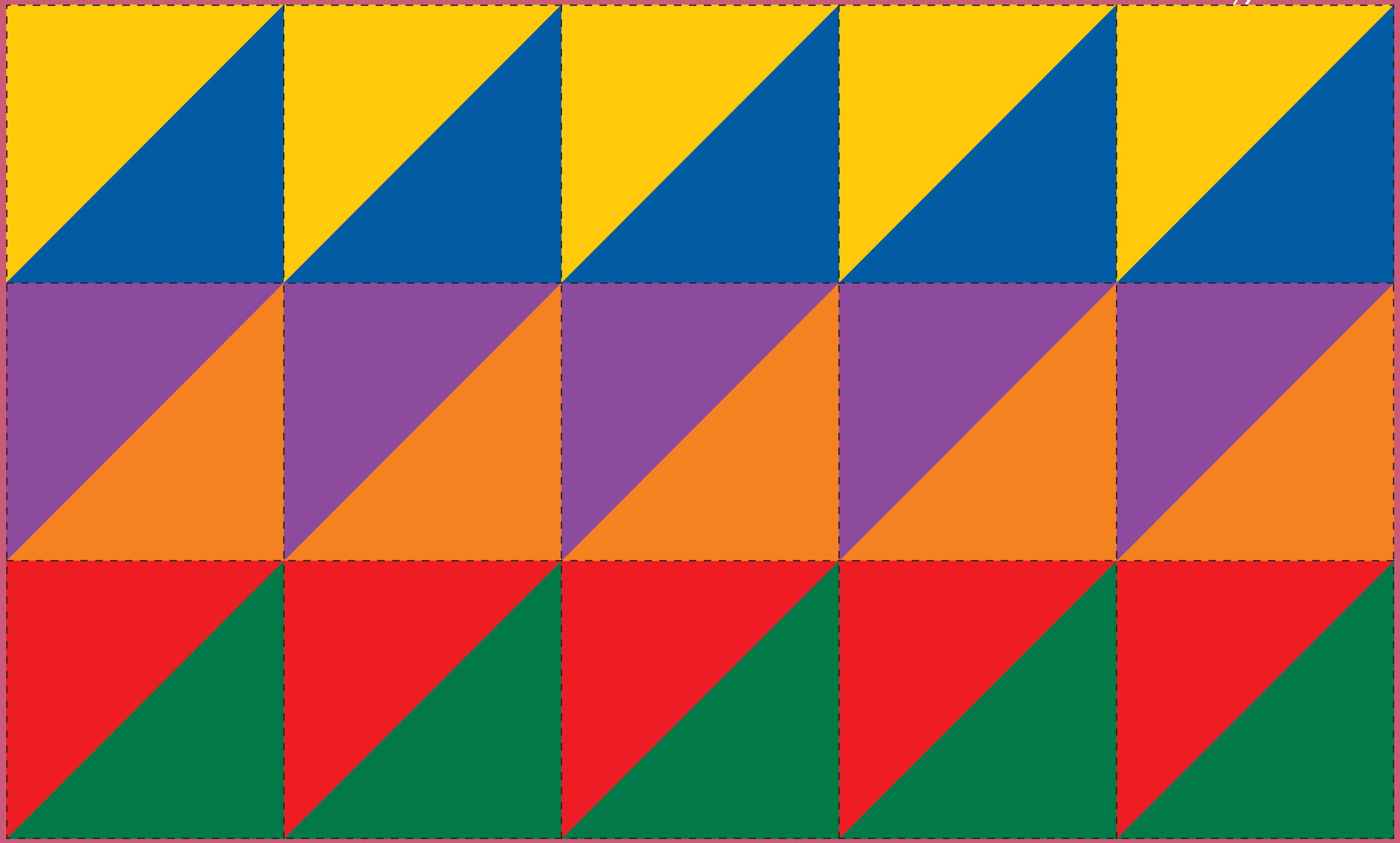
prohibido prender fuego

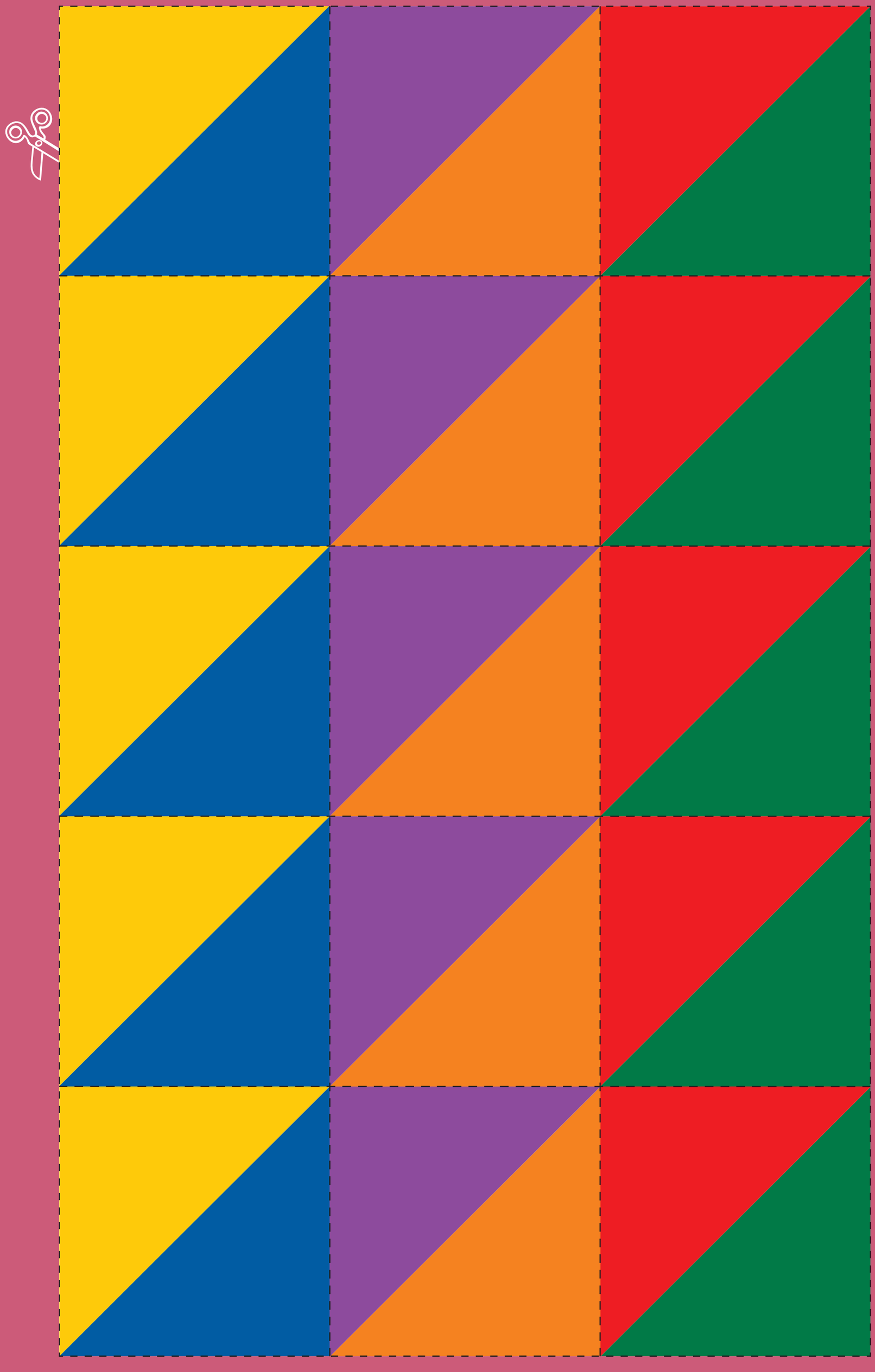
Vitrales de colores



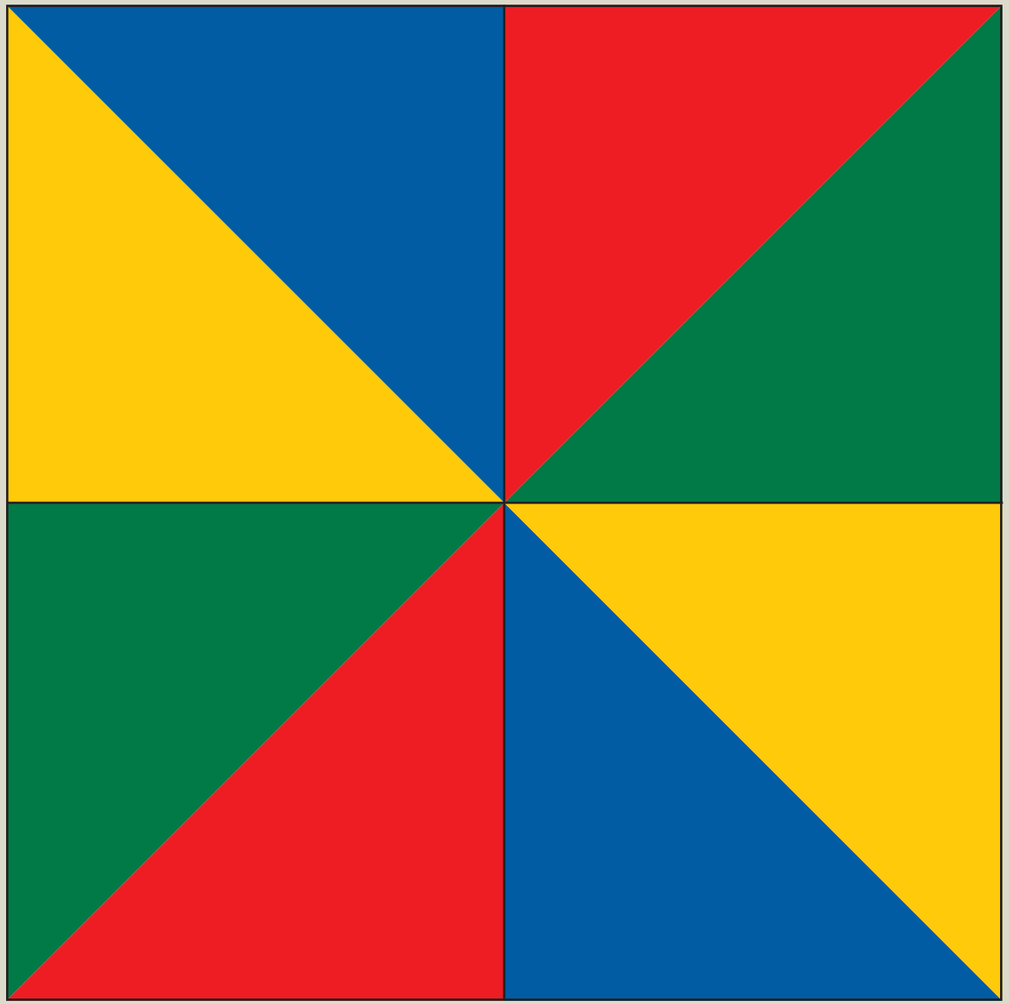


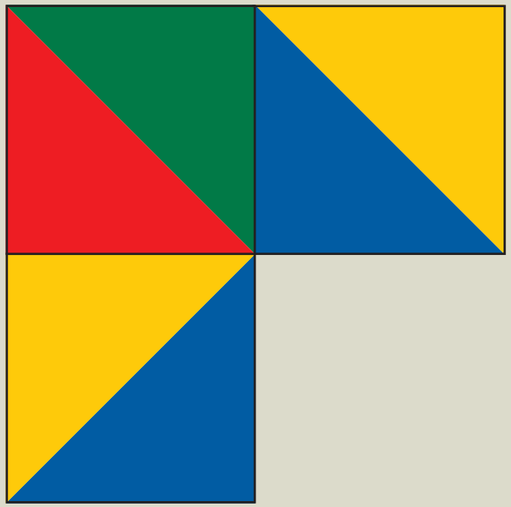
Vitrales de colores

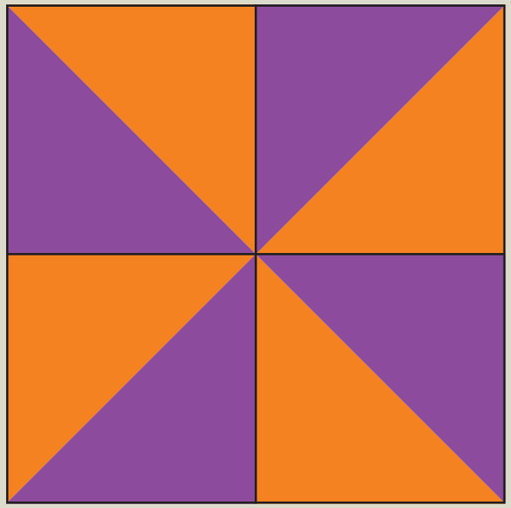


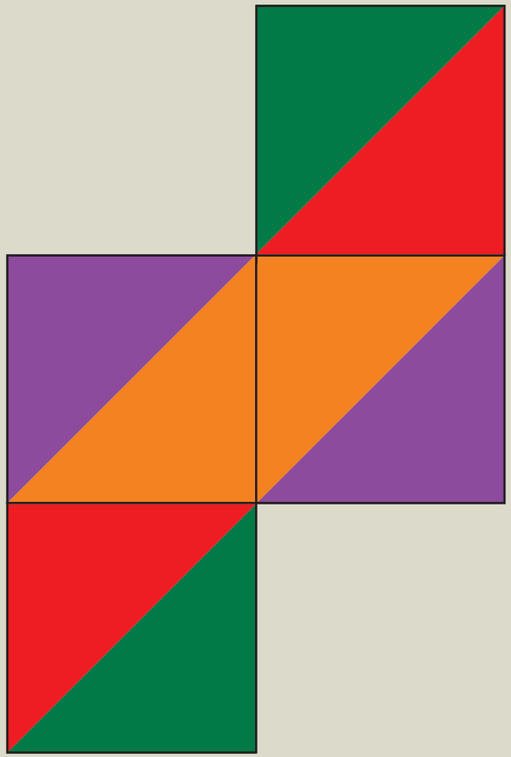


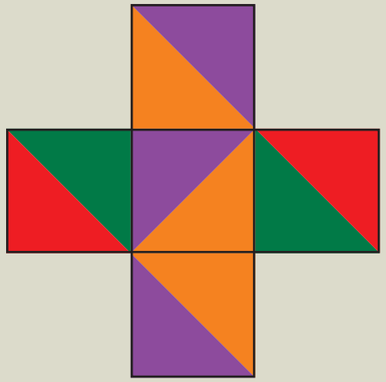
Vitrales de colores

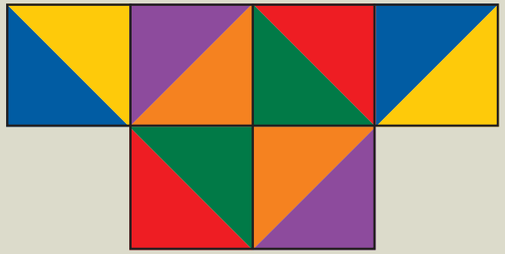


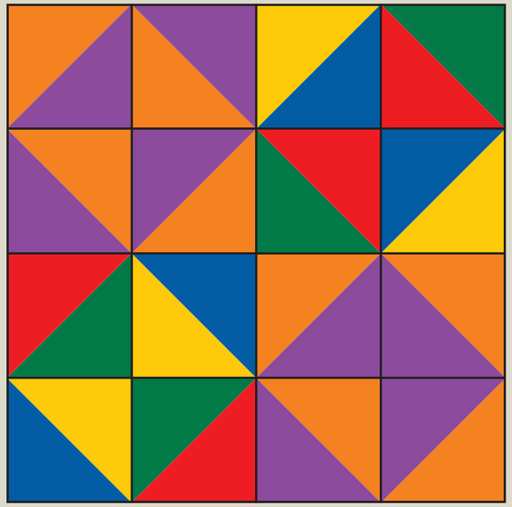


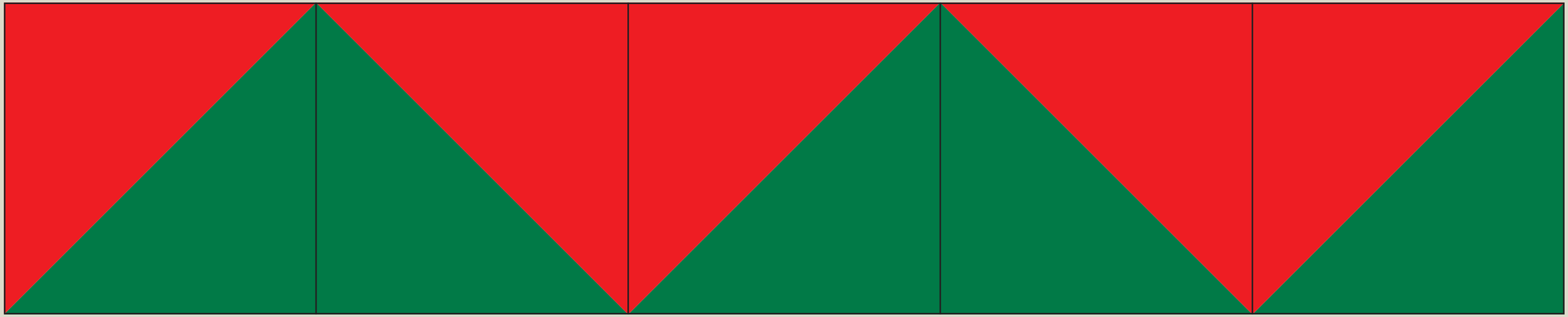


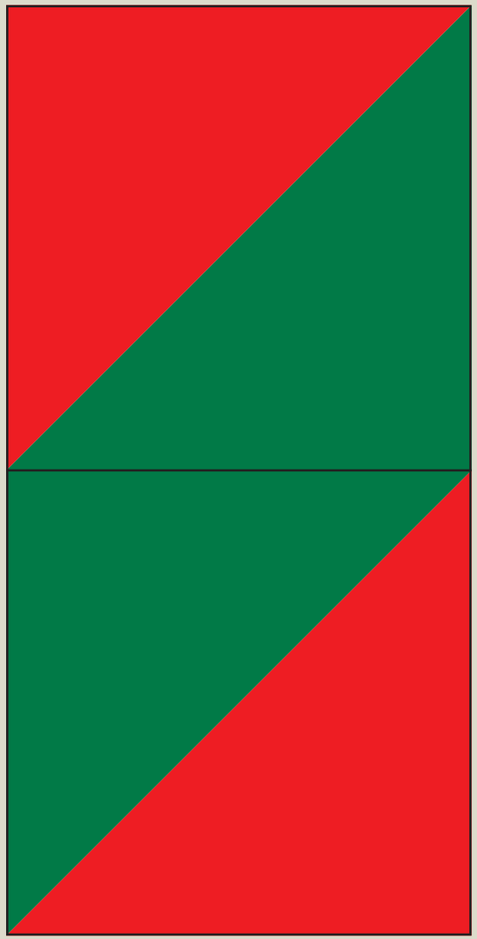


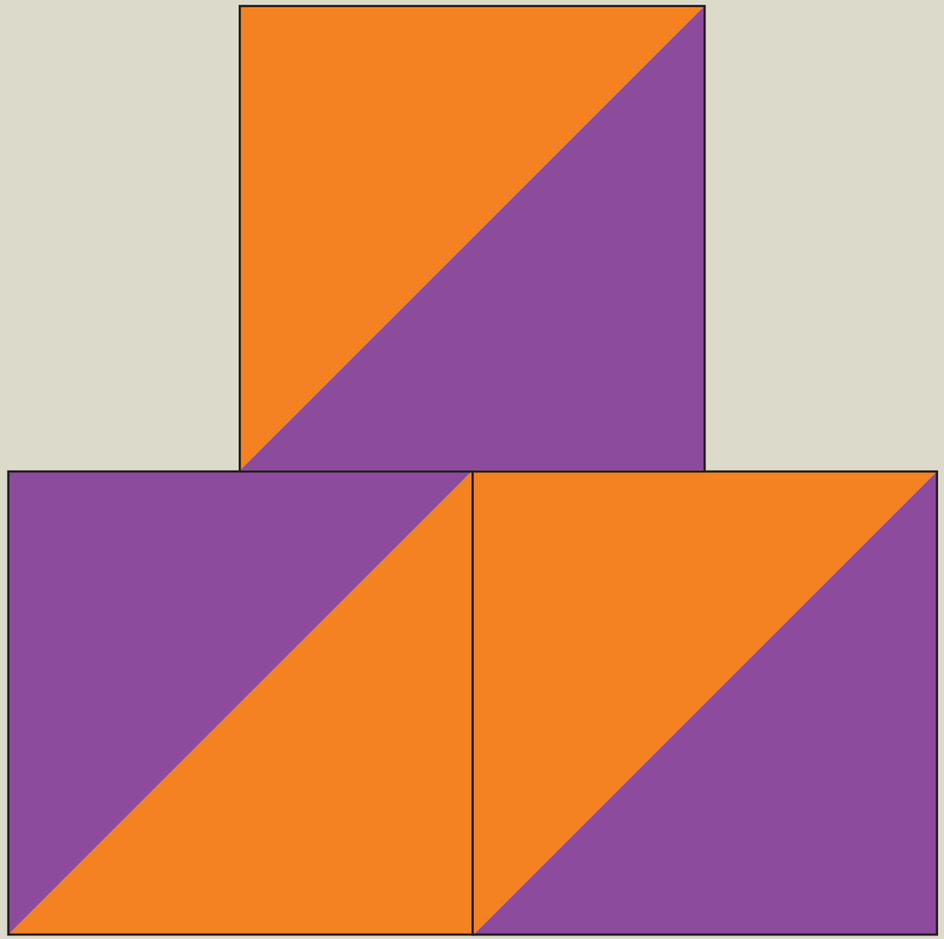


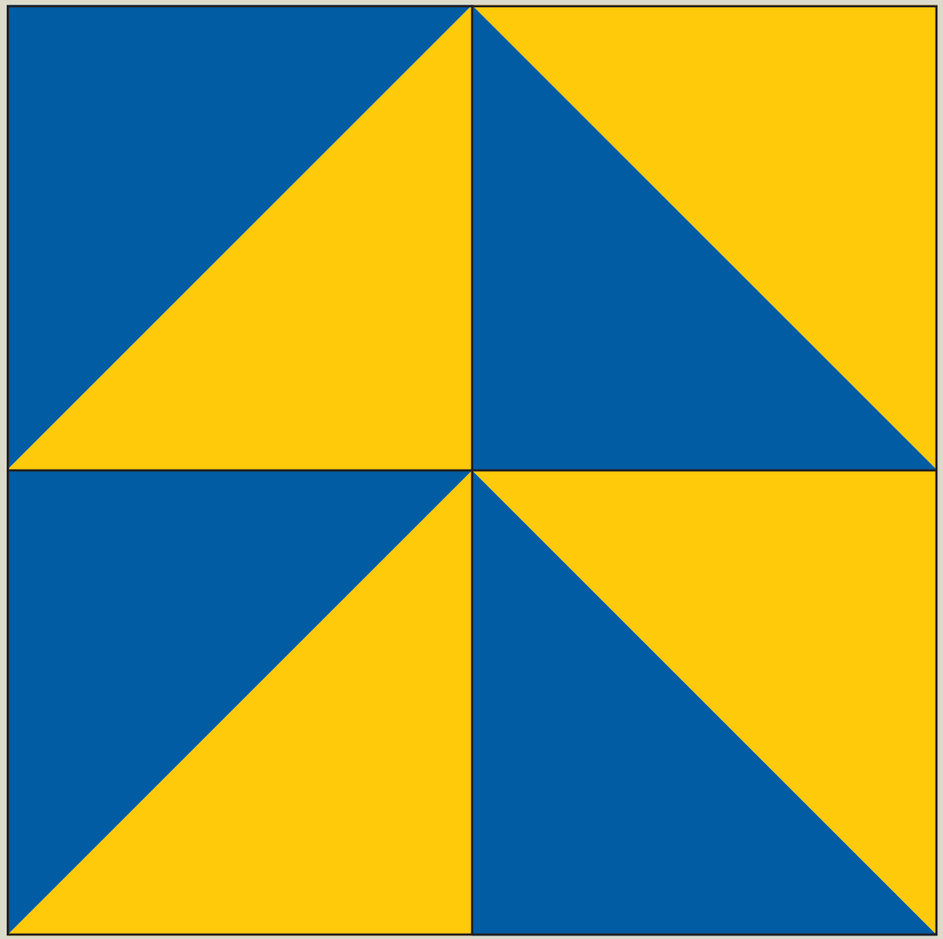












Toma con cuidado un insecto que camine
Coloca una gota de pintura vegetal en un papel
Deposita con cuidado al insecto sobre la pintura
Déjalo caminar
Libéralo
Recorta una caja
Amárrale un cordón en la parte de arriba
Coloca dentro alimento para pájaros
Cuélgala en la rama de un árbol
Espera y observa lo que sucede

Observa y diviértete

Busca y recolecta diferentes hojas de árboles

Acomoda las hojas entre páginas de periódico

Coloca el periódico con las hojas entre dos cartones y sujétalos

Deja secar las hojas varios días

Clasifica las hojas y arma tu colección

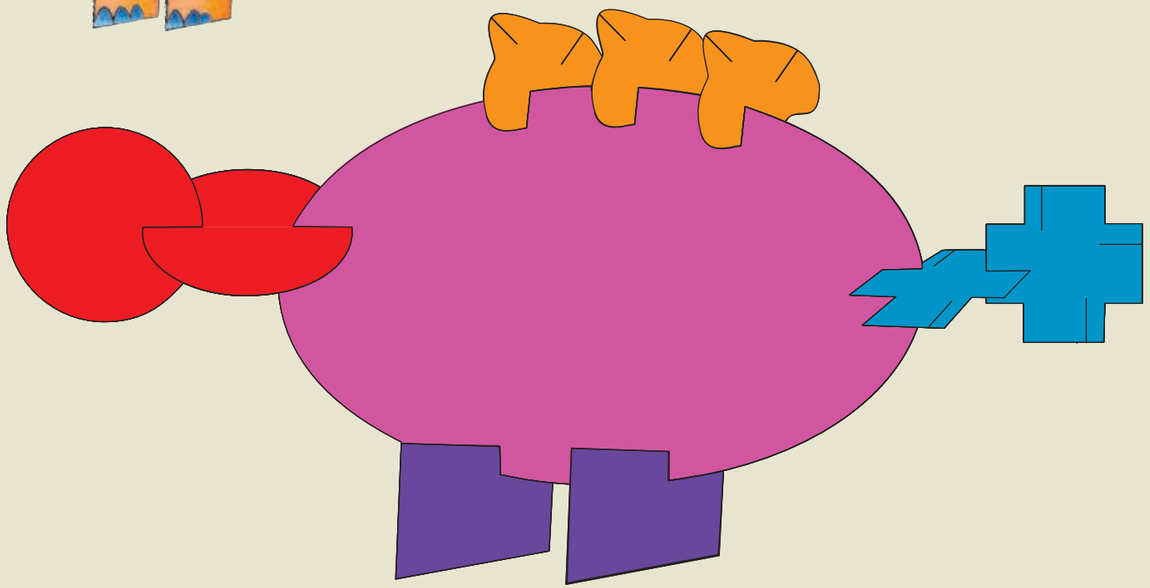
Hazle agujeros a la tapa del envase

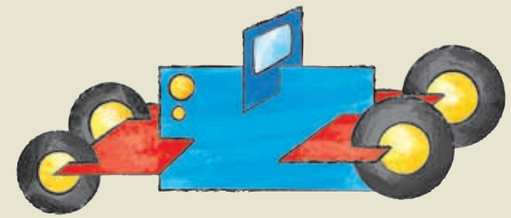
Coloca alimento para el insecto

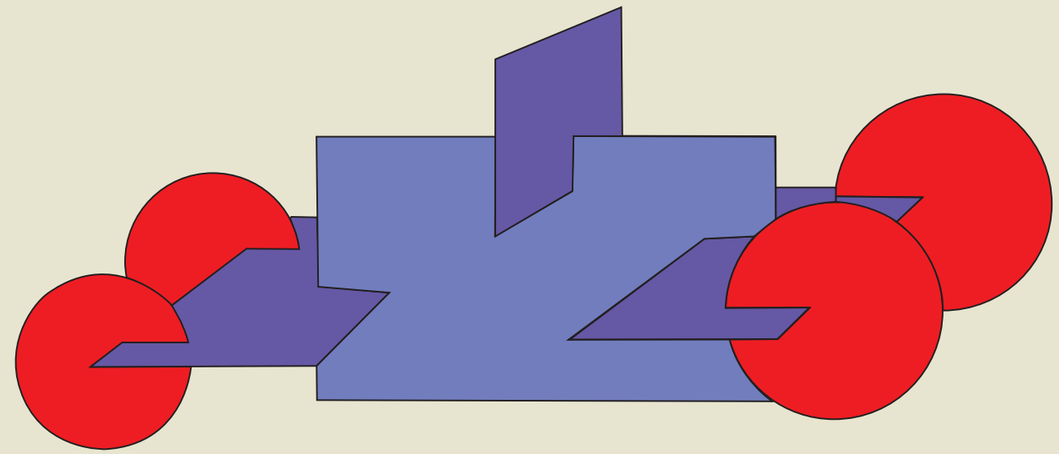
Atrapa al insecto con el envase

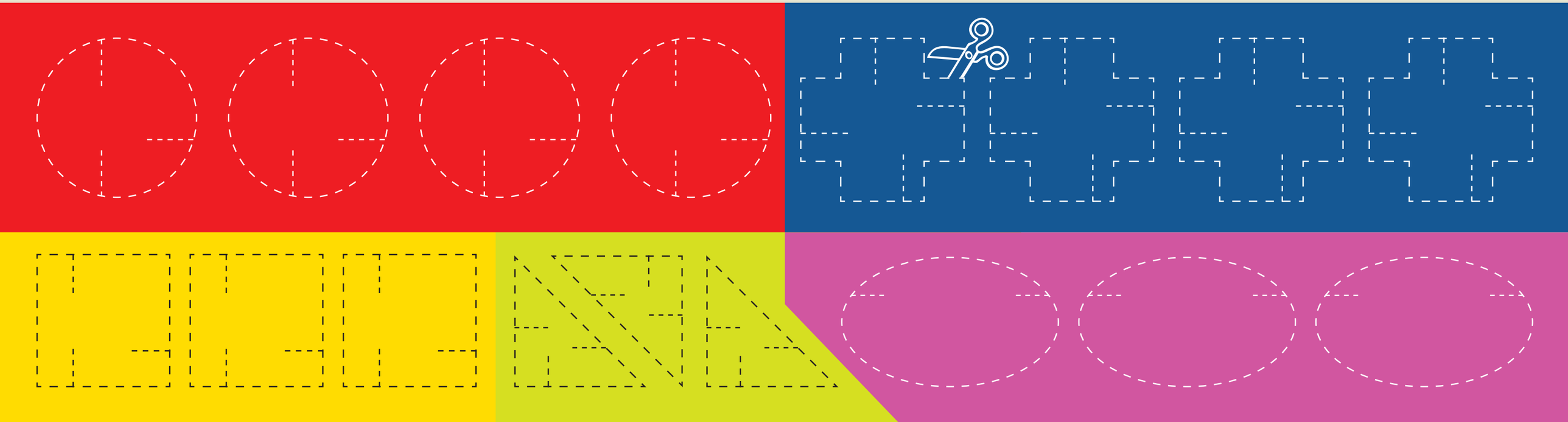
Observa al insecto

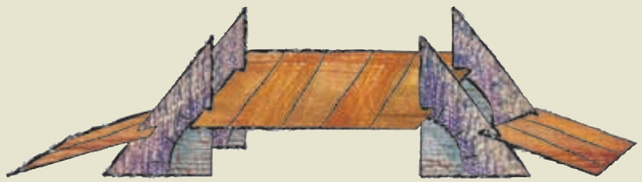
Libera al insecto

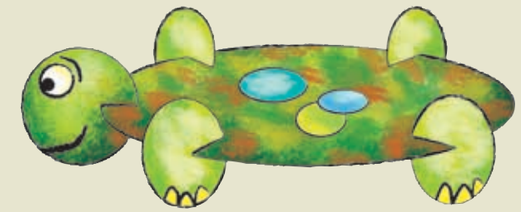


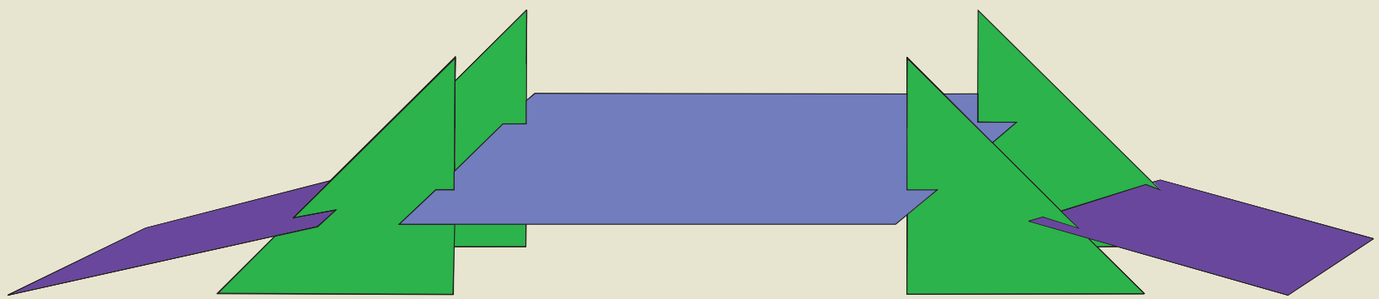


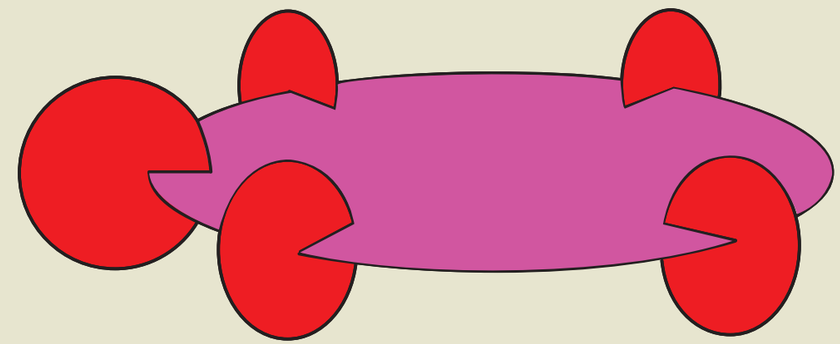


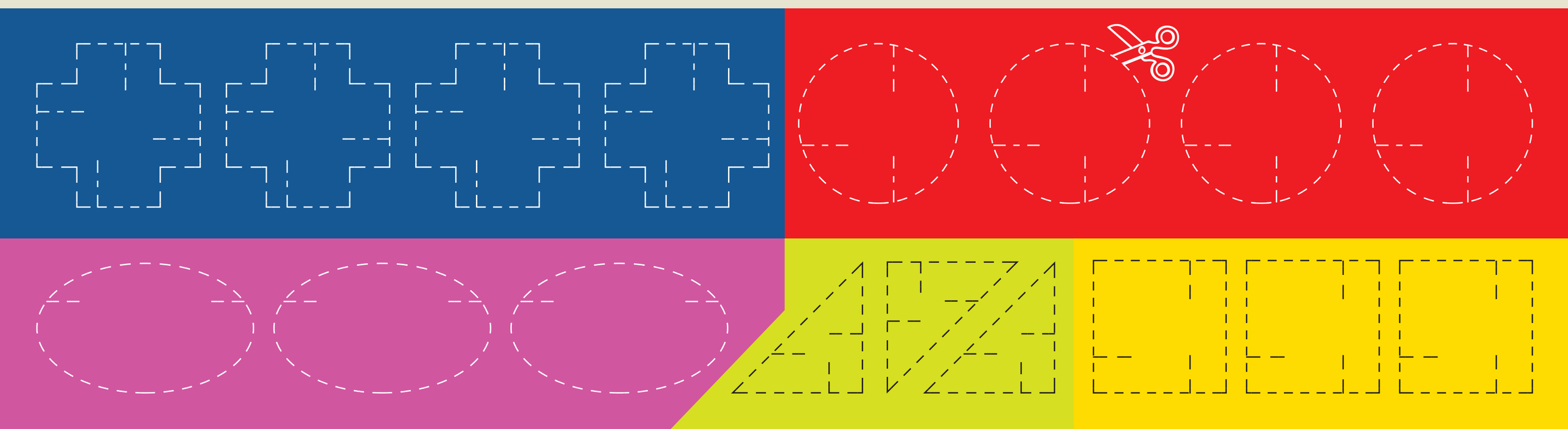




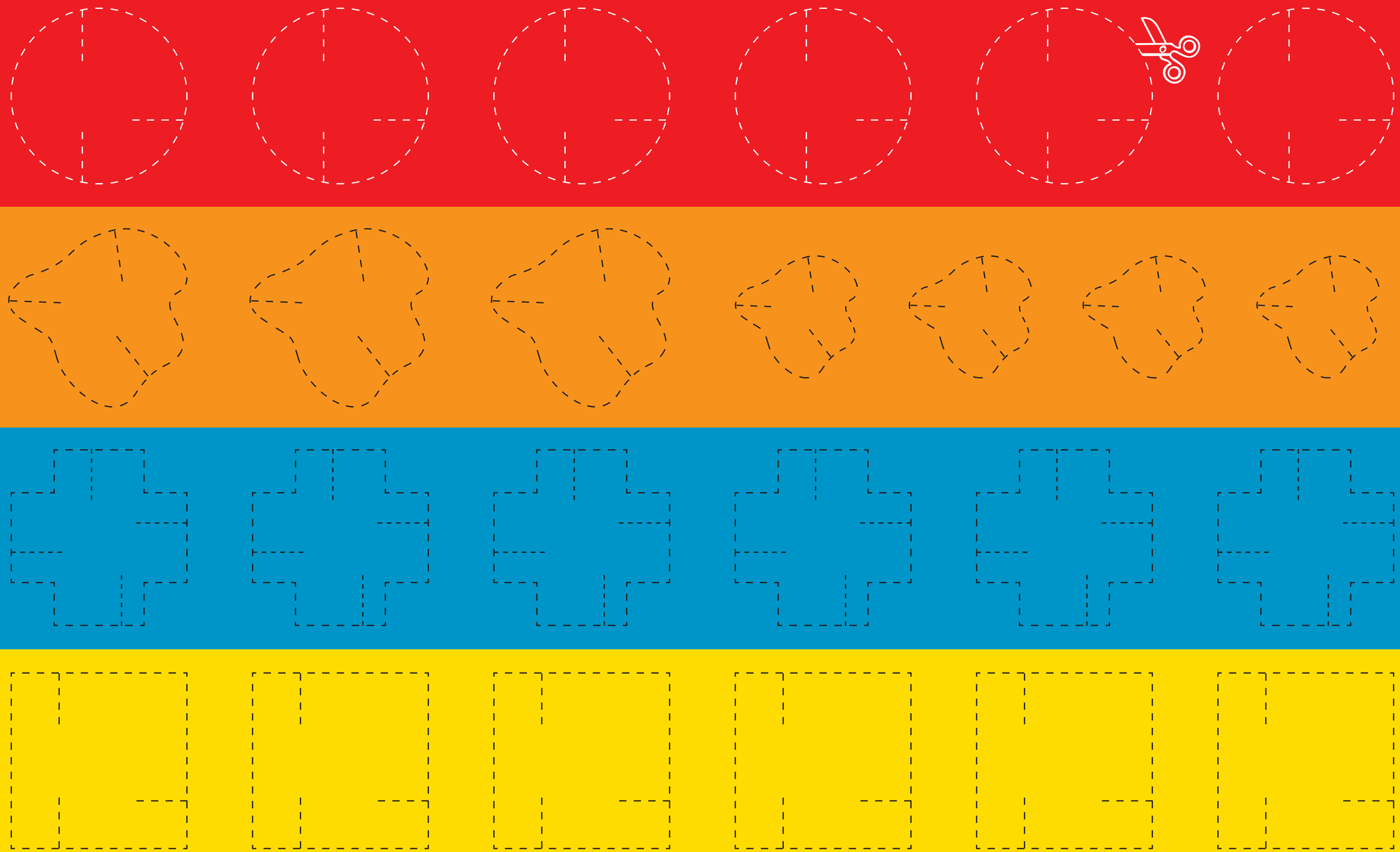


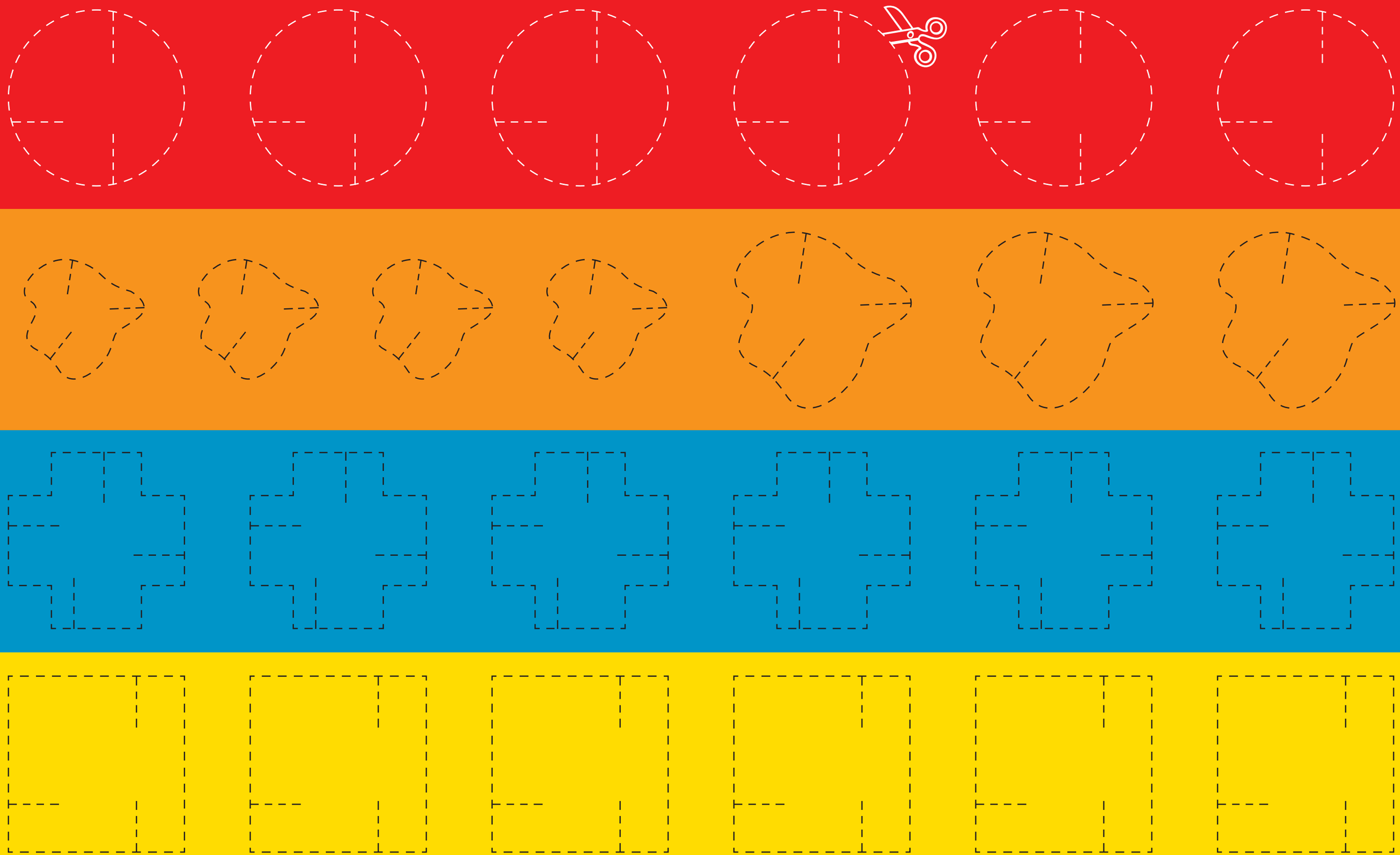


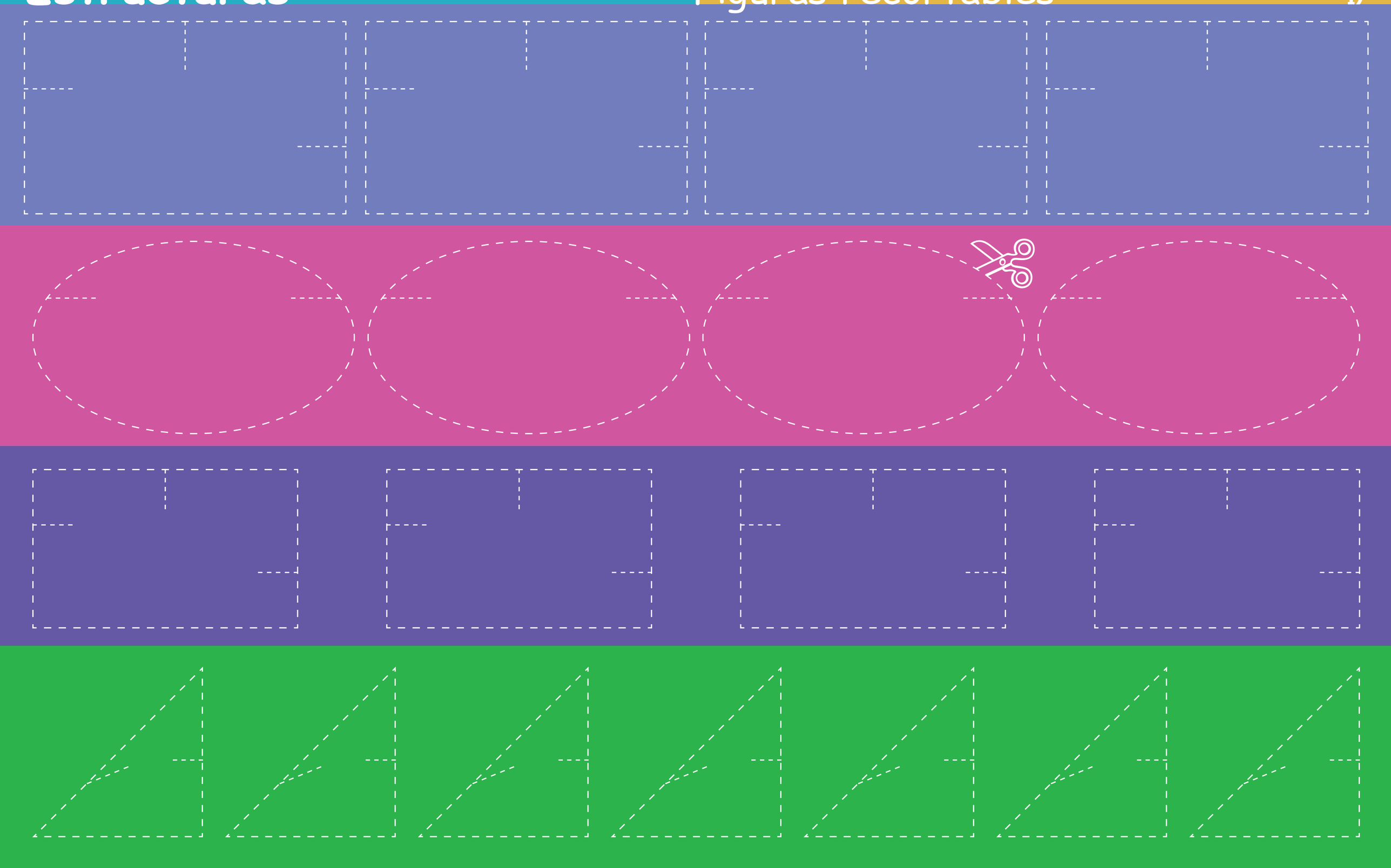


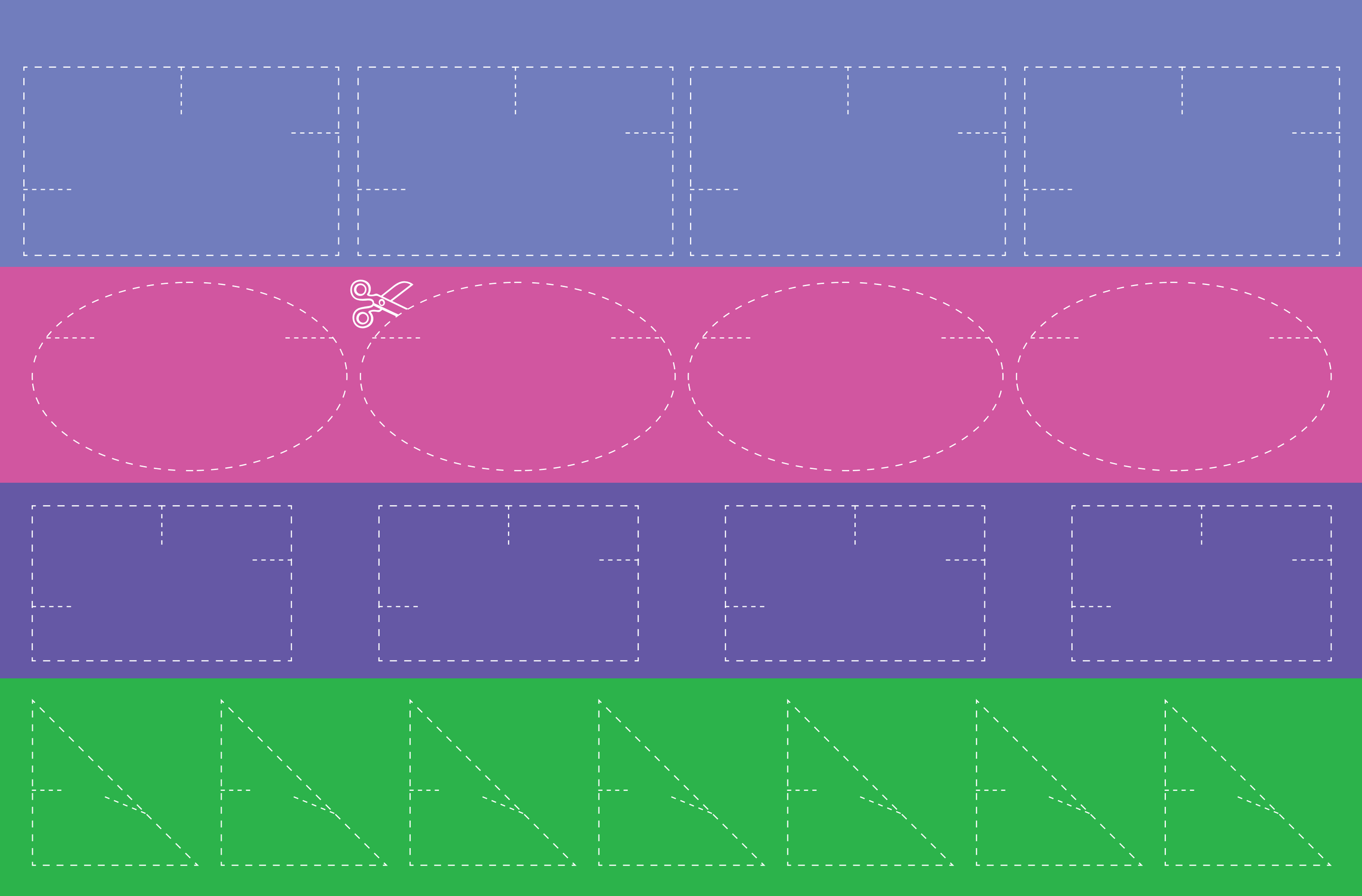


Figuras recortables









¿Dónde va?

cucharón

cacerola

colador

tabla

cuchara

cubeta

caballo

coche

yoyo

caja

cofre

contenedor

¿Dónde va?

color

pluma

lapicero

banca

banco

silla

mesa

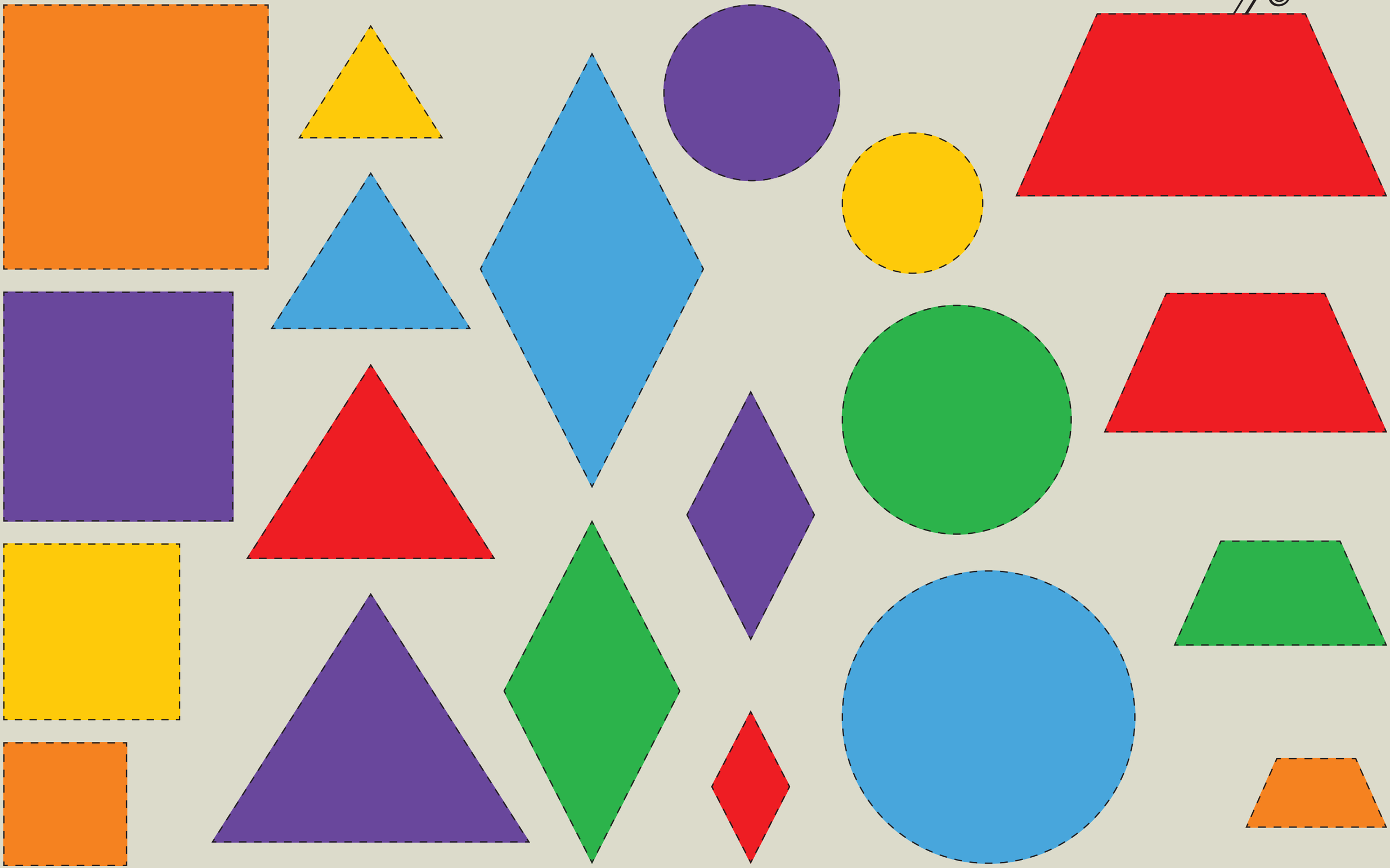
regla

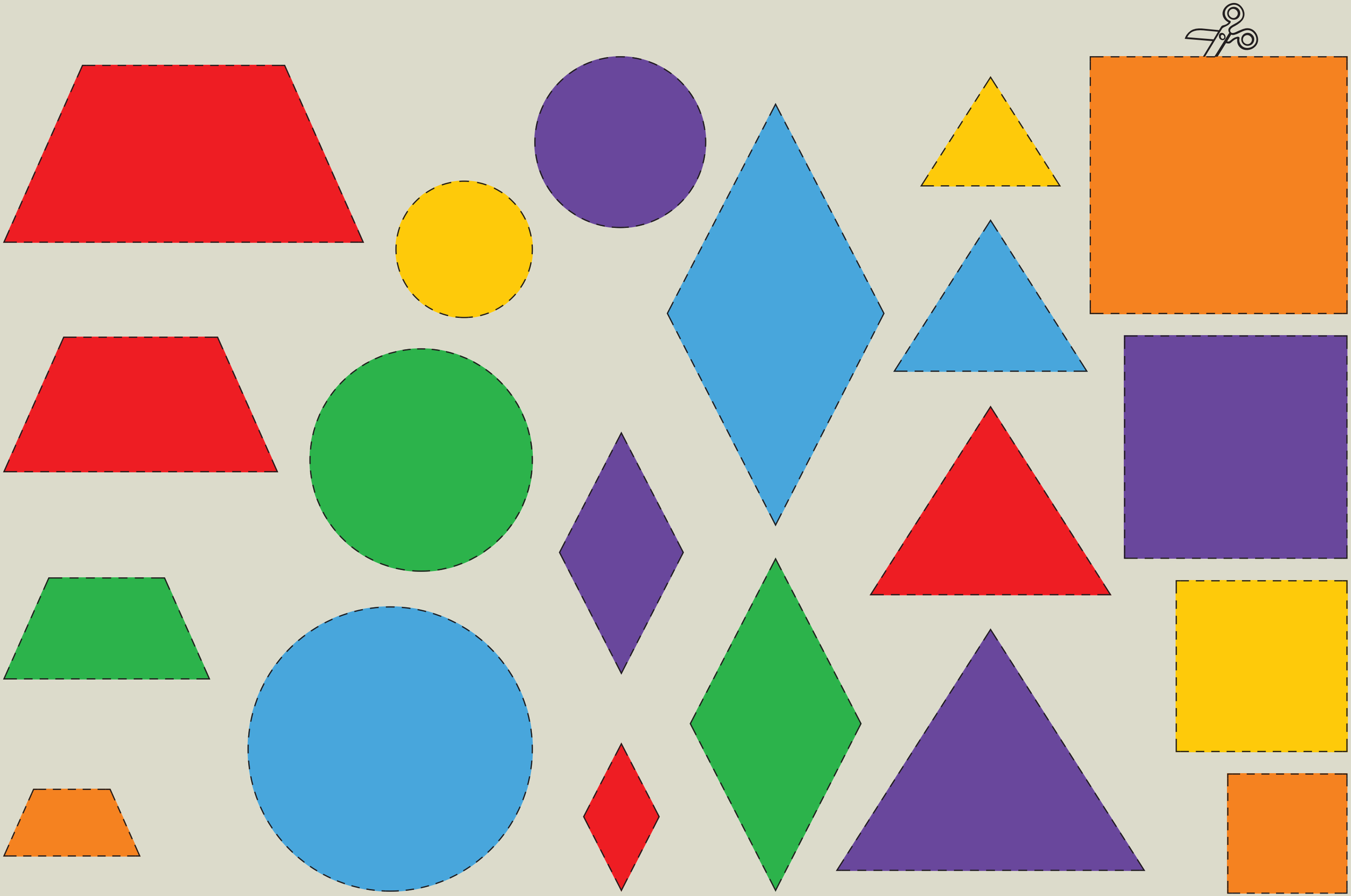
sacapuntas

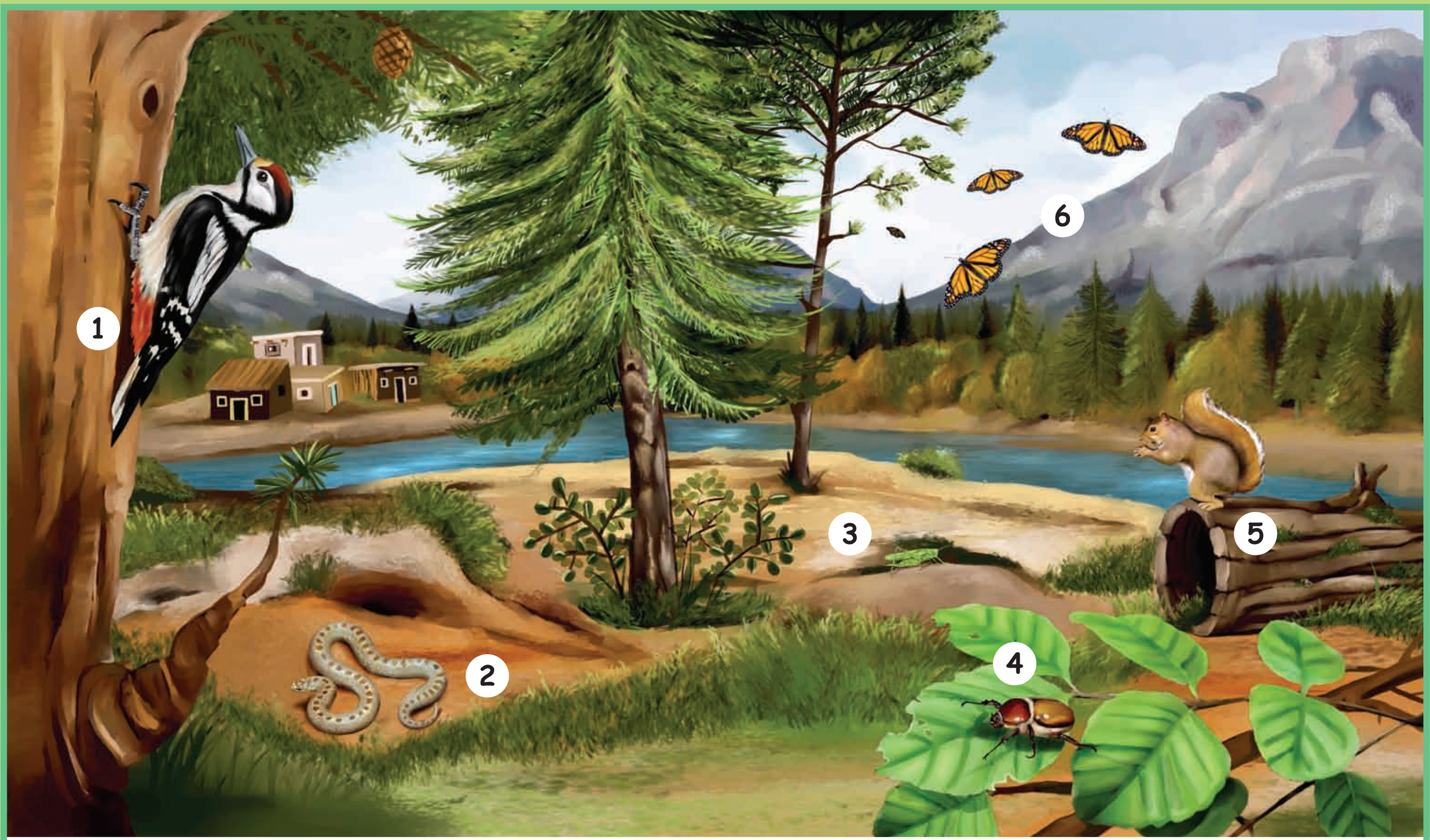
ensaladera

charola

plato

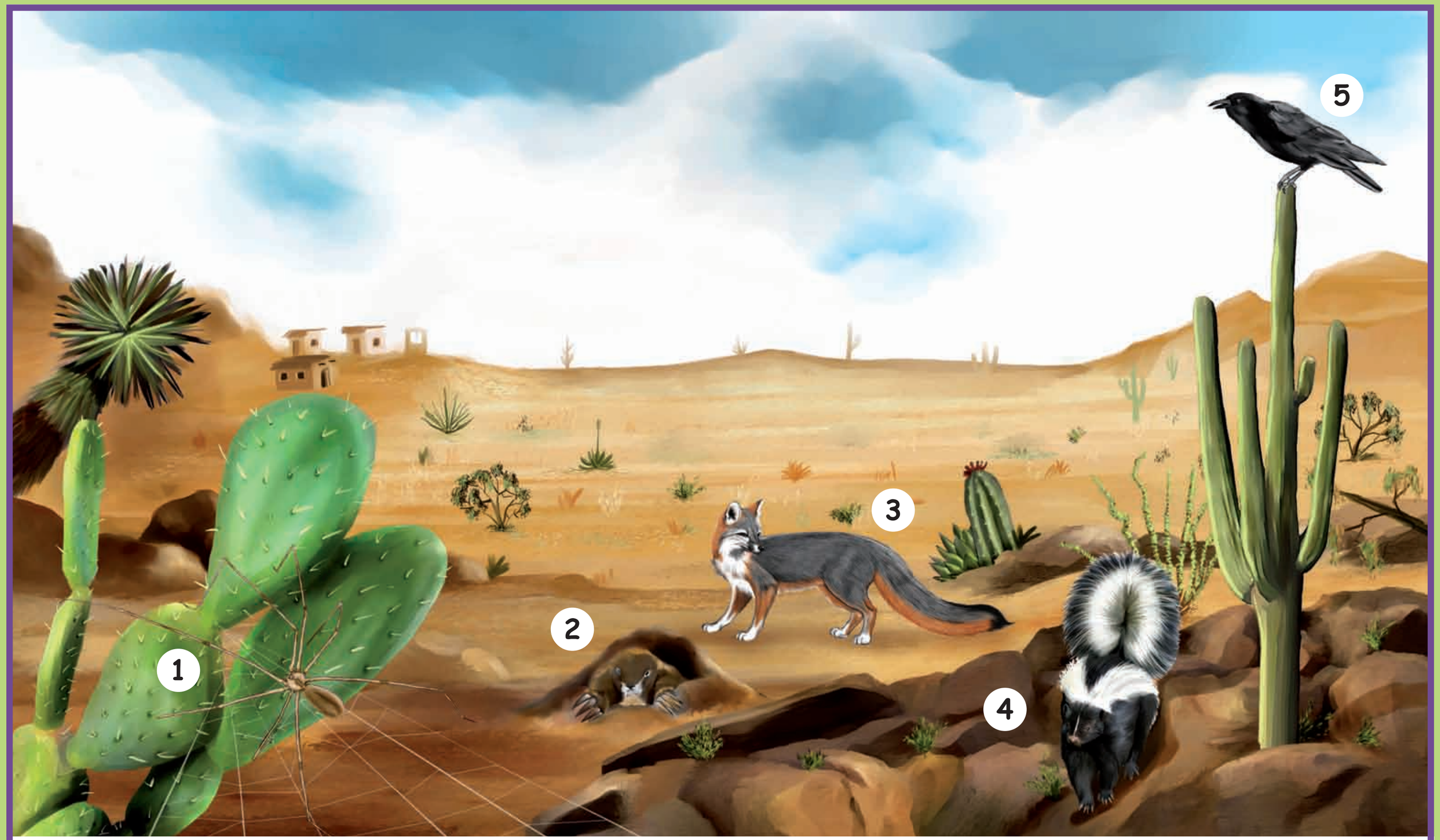






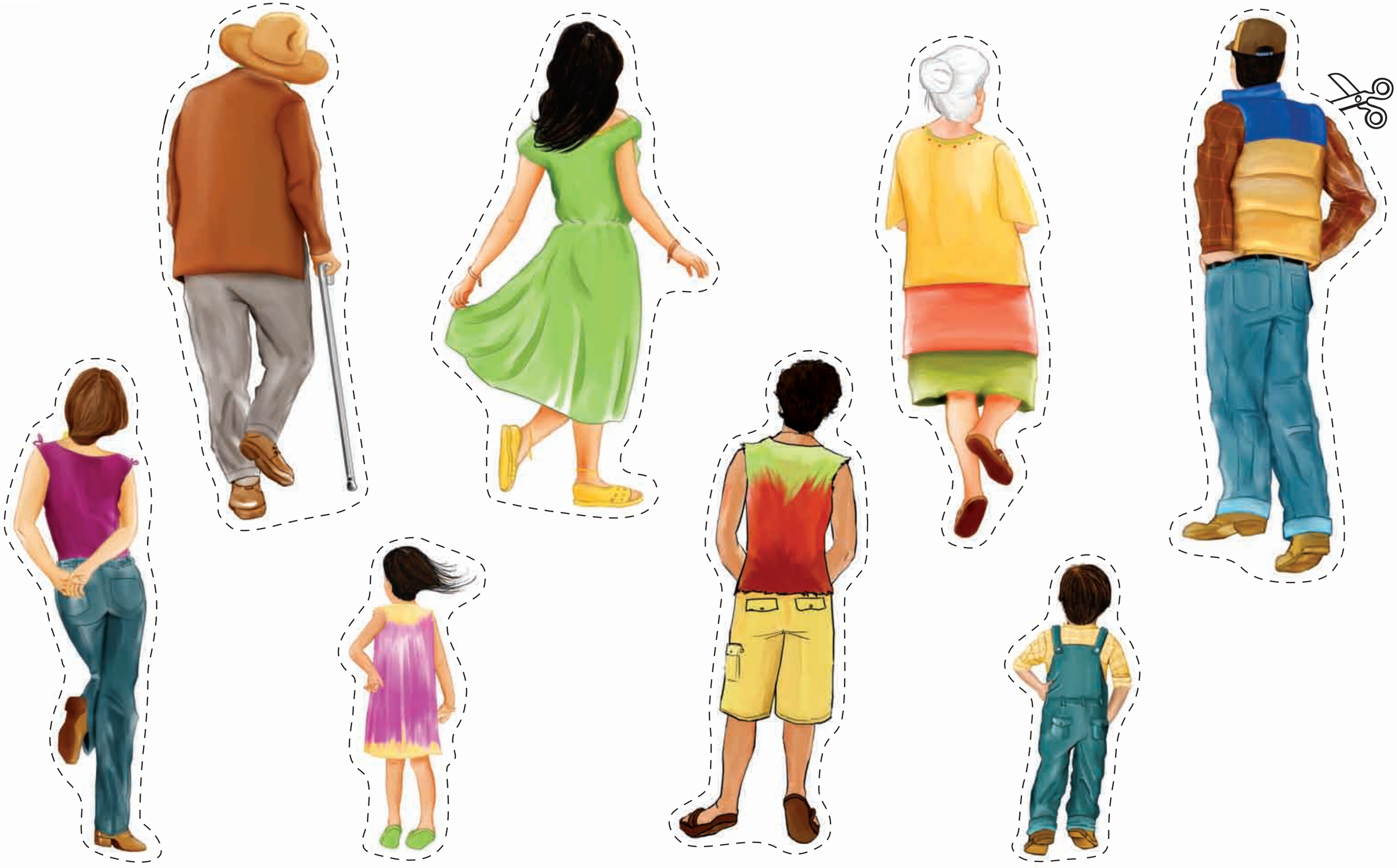
1 pájaro carpintero 2 culebra 3 chapulín 4 escarabajo 5 ardilla 6 mariposas

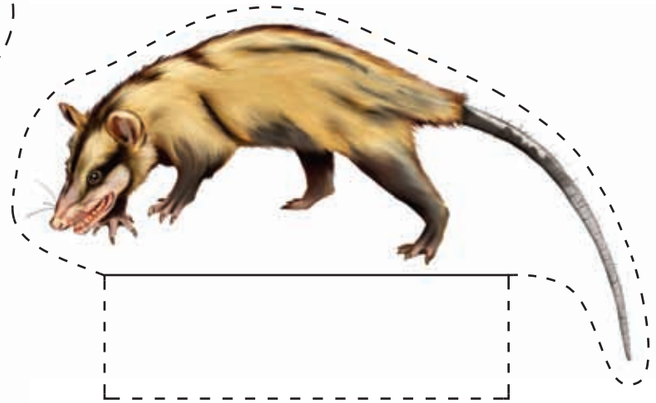
1 caracol 2 cangrejo 3 estrella de mar 4 coral

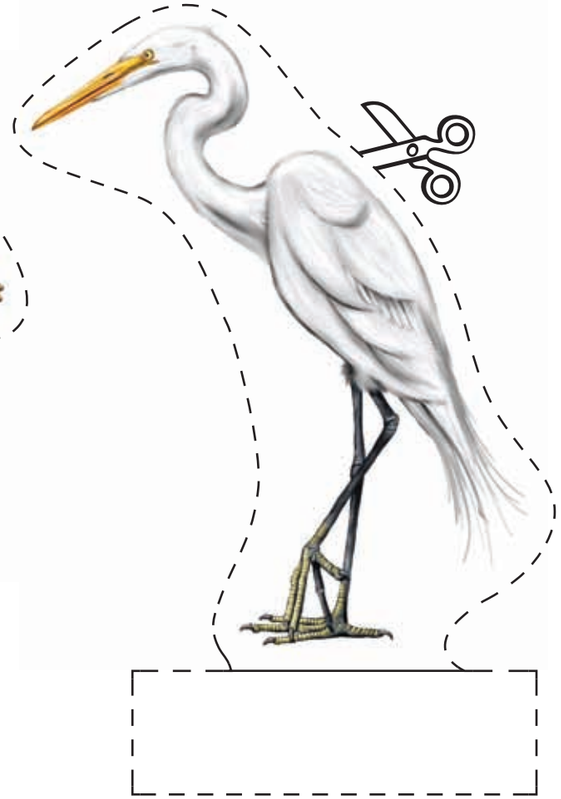


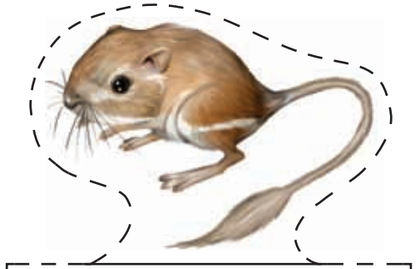
1 araña patona 2 topo 3 zorra 4 zorrillo 5 cuervo

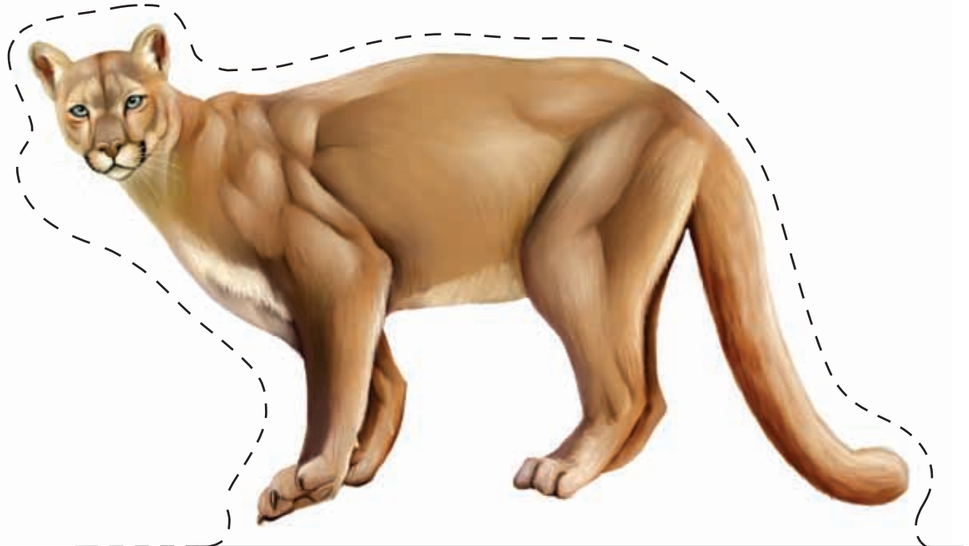
1 avispa 2 tuza 3 codorniz 4 perico cabeza amarilla



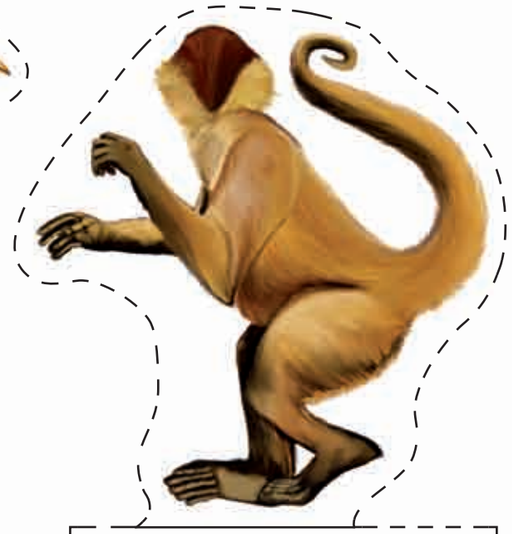




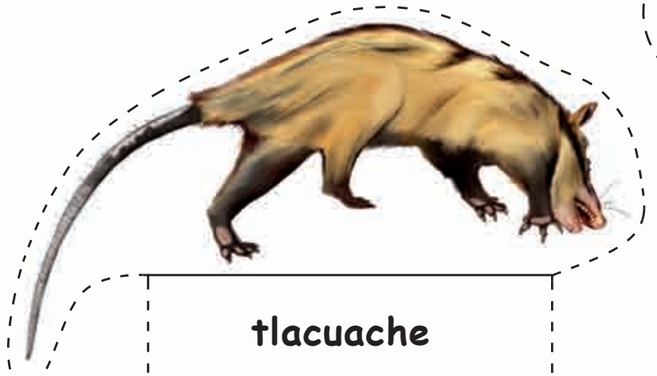




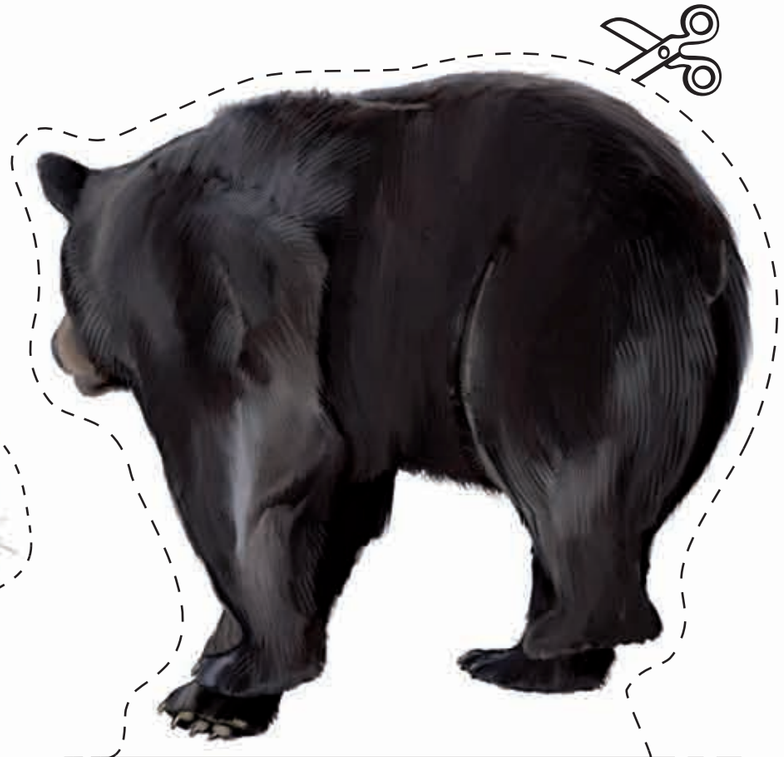
garza



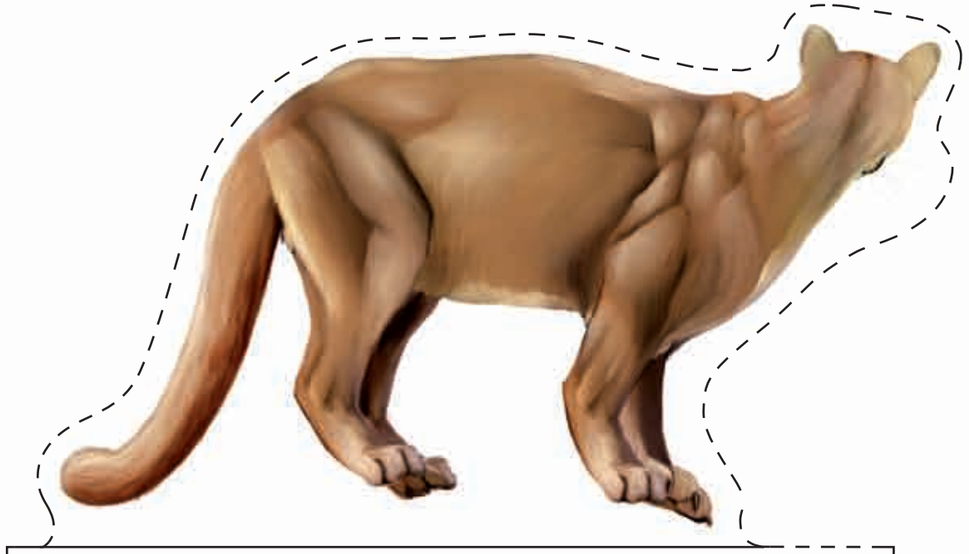
mono araña



tlacuache

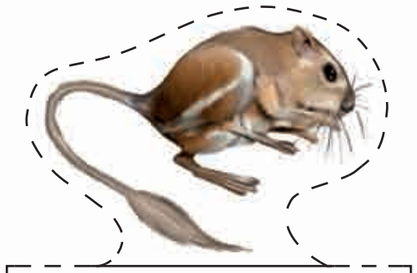


oso negro



puma

pelícano



rata canguro

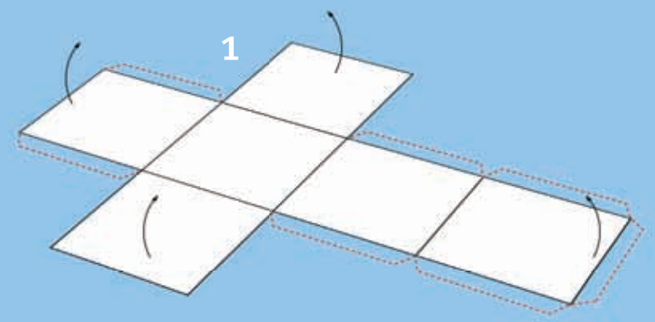
lechuza

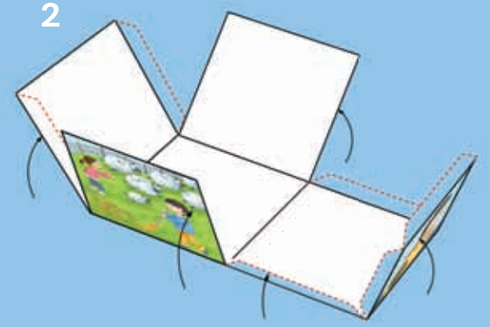
La lechera, Johannes Vermeer

Ensayo de un ballet (...), Edgar Degas

Vendedora de buñuelos, Manuel Serrano

Bañistas en Asnieres, Georges Seurat


1

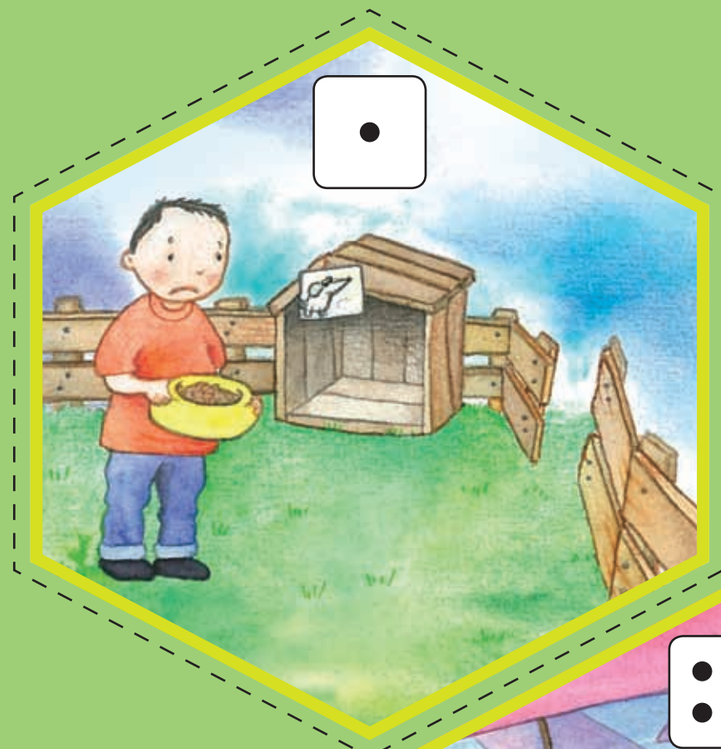

2

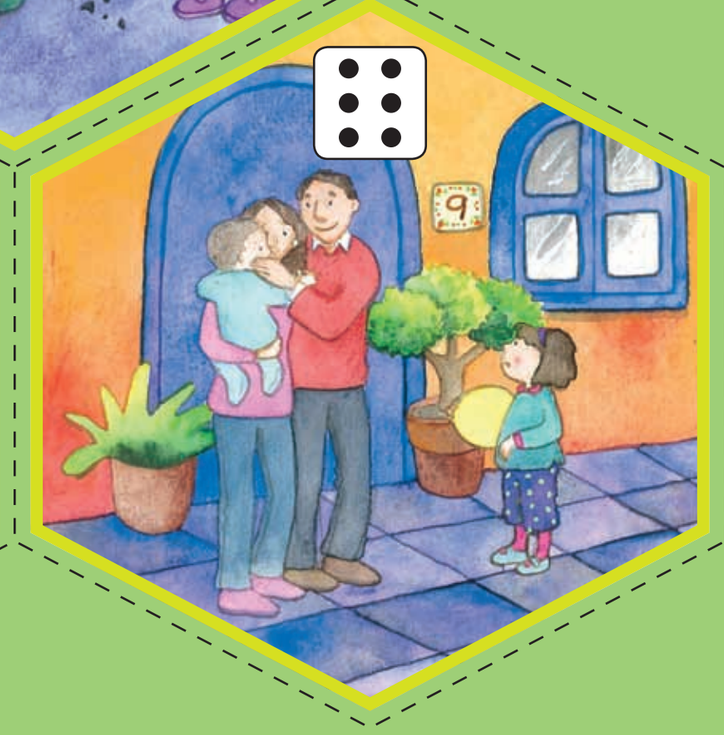
orgánico
inorgánico

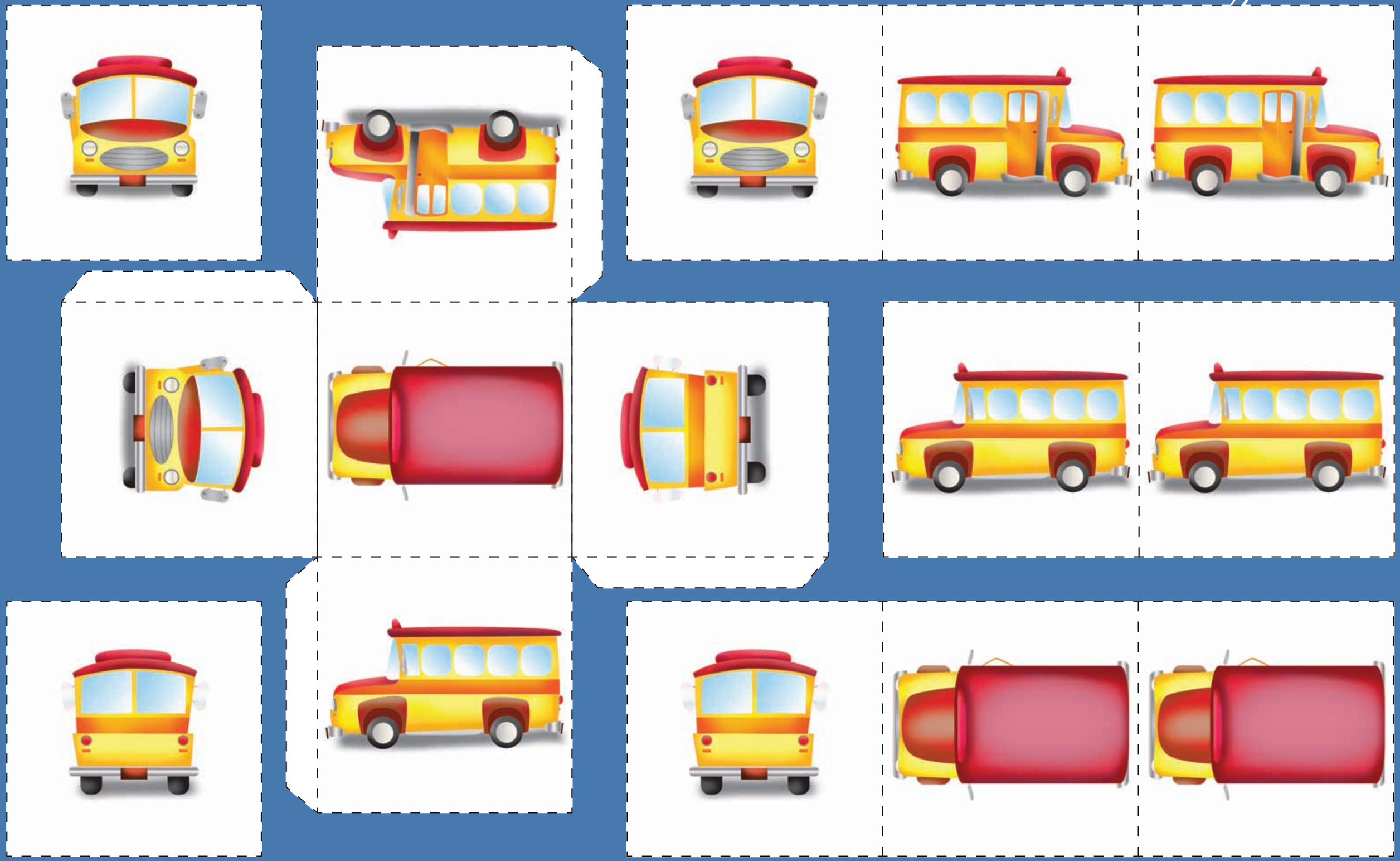
3

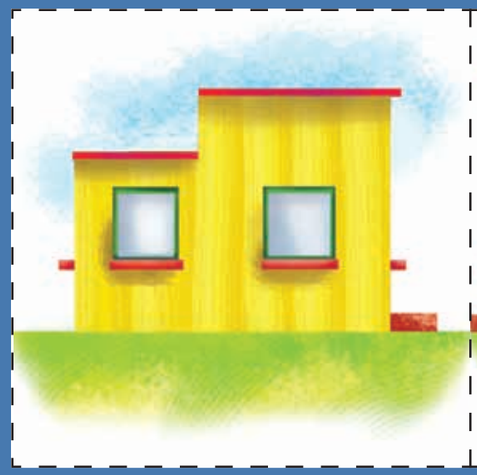
Lo que yo puedo hacer

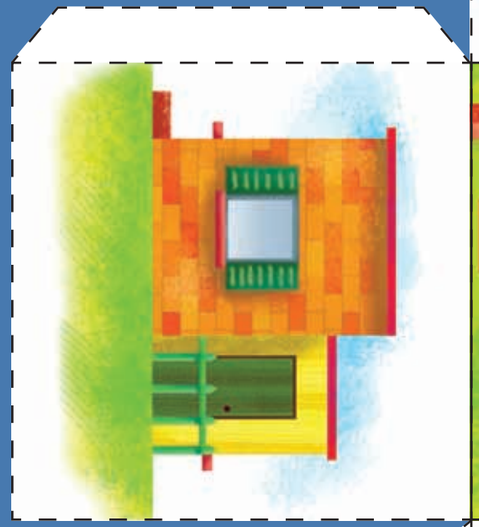
¿Qué harías si...?

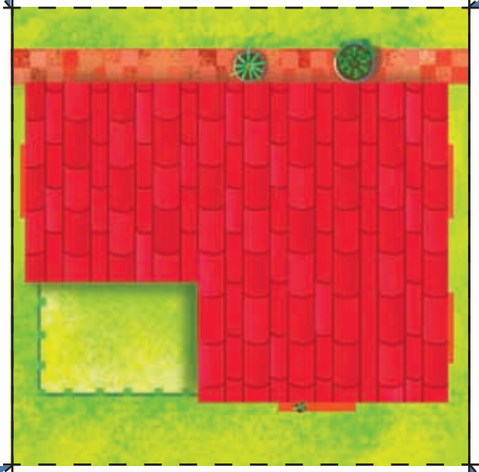


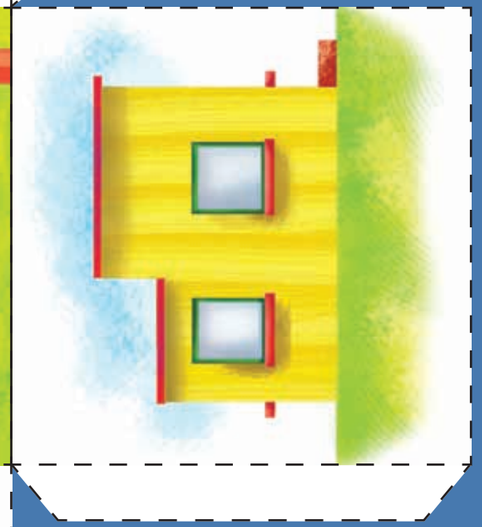


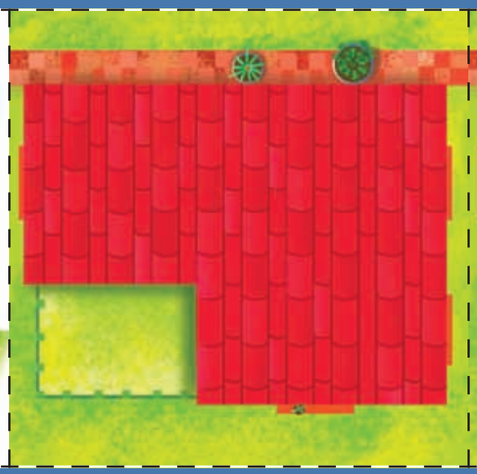


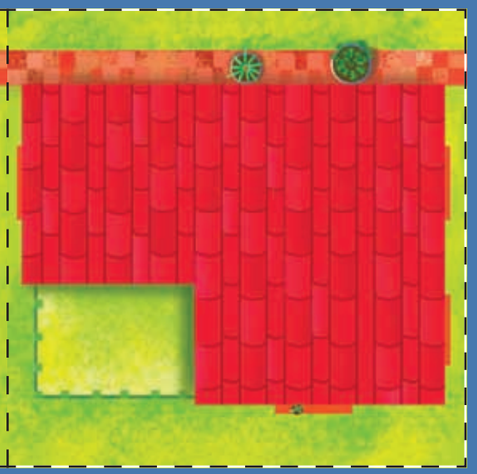












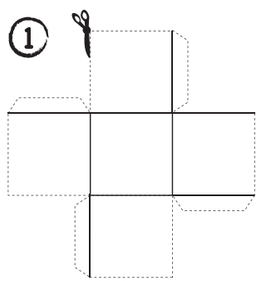
12

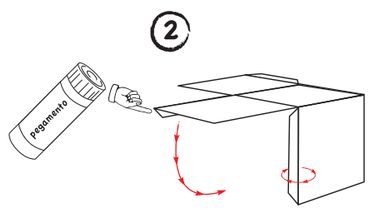
Desde aquí...

Propósito:
Obtener la mayor cantidad de tarjetas de un objeto visto desde diferentes puntos espaciales.

Material:
- 2 modelos volumétricos de objetos.
- 20 tarjetas de perspectivas de los objetos.

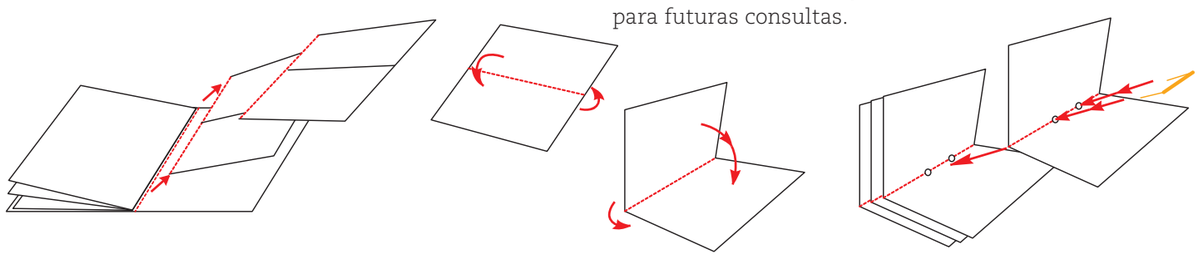
Instrucciones:
1. Se requieren 4 jugadores.
2. Recortar y doblar los modelos volumétricos de cada objeto y colocarlos en el centro de la mesa. Sólo se usará un objeto a la vez.
3. Revolver las tarjetas de perspectivas y colocarlas con la imagen hacia abajo.
4. Cada jugador estará sentado en un lado de la mesa y deberá tomar una de las tarjetas, si ésta coincide con la cara del objeto que tiene frente a él, se quedará con la tarjeta.
5. Entre todos verificar que las respuestas de los participantes sean correctas.
   - Si alguna no es acertada, deberán devolver la tarjeta.
6. Girar el objeto central para que cada participante tenga una nueva vista del objeto.
   - Cada niño tendrá que tomar otra tarjeta y verificar si es la que corresponde a la vista que tienen del objeto.
   - En caso de que alguno de los jugadores saque la tarjeta de los objetos vistos desde arriba, se quedará con ella.
7. El juego termina cuando se ha girado el objeto cuatro veces.
8. Gana el jugador que consiga obtener más tarjetas de perspectivas de los objetos.





Cuadernillo de instrucciones

1. Desprenda y recorte las dos últimas hojas del material recortable del alumno.
2. Dóblelas por la mitad.
3. Colóquelas en el orden correcto y engrápelas, o haga perforaciones y únalas con un broche o un listón.
4. Consulte el cuadernillo antes de realizar las actividades y consérvelo para futuras consultas.



INSTRUCCIONES BÁSICAS PARA TRABAJAR CON

1

Juego y aprendo con mi material de preescolar

Segundo grado

En busca del tesoro

Propósito:
Encontrar el cofre del tesoro escondido dentro del tablero de la isla.

Material:
- Dos tableros y doce cofres recortables (pp. 5 y 7).
- Semillas o fichas (no incluidas en este material).

Instrucciones:
Se juega en parejas. Cada participante tendrá un tablero para jugar.
1. Cada jugador colocará en su tablero un cofre del tesoro sobre el objeto que elija, o cerca de éste, cuidando que su compañero no lo vea.
2. Por turnos, cada uno dará una referencia para ubicar el tesoro que escondió el otro; por ejemplo: “arriba a la derecha”.
   - El jugador que adivine recibirá el cofre de su compañero.
   - El jugador que no adivine, marcará el lugar que indicó con una ficha, o una semilla, para no volver a mencionar esa ubicación y continuará el juego.
3. El participante que reúna el mayor número de cofres será el ganador.

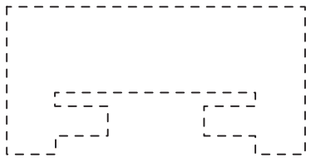
Nota: Conforme se domine la actividad, se pueden utilizar los objetos del tablero como puntos de referencia. Por ejemplo: “a la derecha de la piedra”.

Ahora soy

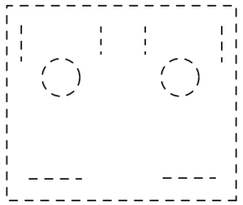
Propósito:
Utilizar las máscaras para crear personajes y representar historias.

Material:
- 20 piezas recortables (pp. 9-15 frente y vuelta).
- Listones (no incluidos en este material).

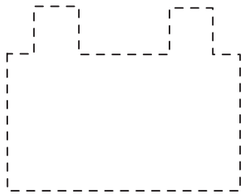
Instrucciones:
1. Armar las máscaras:
   - Recortar las piezas por la línea del contorno.
   - Recortar los orificios para lo ojos de la pieza 2.



pieza 1



pieza 2

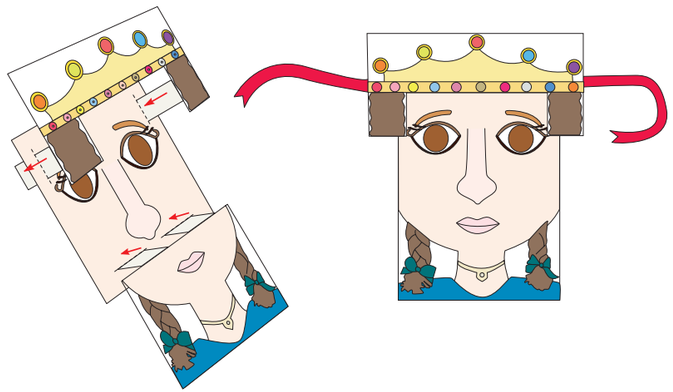


pieza 3

- Con una navaja se abren las ranuras indicadas con líneas punteadas en la pieza 2. Hay que tener cuidado de no hacer las ranuras mayores al tamaño indicado.
- Doblar las pestañas de las piezas 1 y 3.
- Insertar las pestañas de las piezas 1 y 3 en las ranuras de la pieza 2.
- Insertar un listón en las ranuras centrales de la pieza 2.
- Sujetar las máscaras amarrando el listón detrás de la cabeza.

2. Crear personajes nuevos y realizar combinaciones con las máscaras.
3. Inventar diálogos para una obra de teatro.
4. Representar cuentos, algunos pueden realizarse con mímica.

Nota: Pueden emplear algunos recursos disponibles para ambientar el escenario.



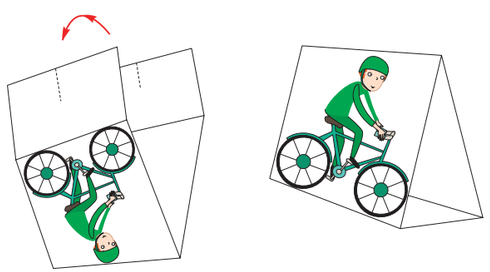
La gran carrera

Propósito:
Avanzar sobre el tablero de acuerdo con la cantidad que aparezca en el dado.

Material:
- Un tablero (p. 17).
- Fichas y tarjetas recortables (p. 19).
- Un dado (no incluido).

Instrucciones:
1. Armar las bicicletas:
   - Recortar cada pieza por la línea punteada del contorno.
   - Doblar cada pieza a la mitad.
   - Doblar las pestañas de lo extremos y hacer el corte indicado en la línea punteada.
   - Insertar una pestaña en la otra, por sus ranuras.

2. Pueden participar dos o más jugadores.
3. Cada jugador elige una bicicleta y la coloca en la casilla de salida.
4. Por turnos, cada jugador lanza el dado y avanza el número de casillas que indique el dado.
5. En caso de caer en alguna de las siguientes casillas, se toma una tarjeta y se realiza la acción ahí anotada.
6. Quien llega primero a la meta, gana el juego.



Rampa = avanza

Zona pedregosa = regresa

Gallinas = pierde un turno

¿Qué harías si...?

Propósito:
Encontrar alternativas de solución a situaciones cotidianas.

Material:
- Tablero
- Fichas
- Dado (no incluido en el material)

Instrucciones:
Se juega en tríos
- Cada participante toma un juego de fichas.
- Por turnos, lanzar el dado.
- Buscar en el tablero el número que sea igual al que cayó en el dado.
- Identificar la situación problemática.
- Cada jugador realiza un dibujo de lo que haría en la situación.
- El primero que termina dice: "Yo haría..." para que los otros dejen de dibujar y explica su dibujo.
- Tomar una de sus fichas y colocarla sobre el número de la situación.
- Se continua el juego de la misma manera.
- Gana quien coloque más fichas en el tablero.

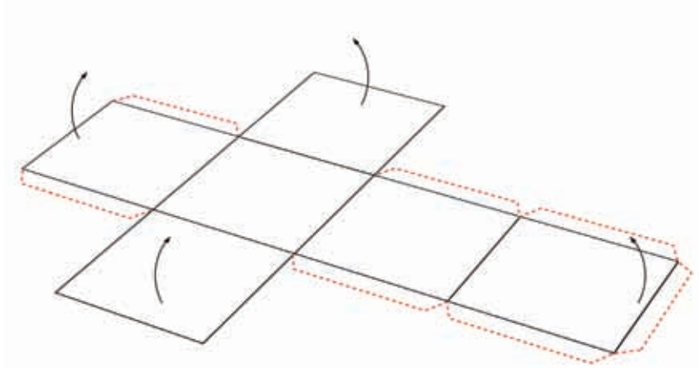
10 Lo que yo puedo hacer

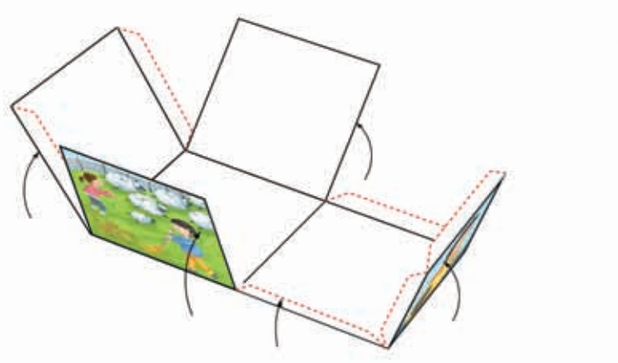
Propósito:
Identificar acciones para el cuidado del ambiente.

Material:
- Un dado (p. 73) y tablero con acciones de cuidado (p. 75).
- Fichas de diferente color (no incluidas en el material).

Instrucciones:
Opción 1
Esta actividad se realiza en parejas.
1. Seguir las indicaciones para armar el dado.
2. Por turnos, lanzar el dado.
3. Identificar la acción de la imagen que quedó en la cara de arriba y cómo ayuda a cuidar el ambiente.
4. Describir las situaciones en las que puedes aplicar esa acción.
   - Su compañero los puede ayudar a describirla.

Opción 2
El juego se realiza en parejas
1. Por turnos, lanzar el dado.
2. Identificar en la cara de arriba del dado la acción que ayuda a cuidar el ambiente.
3. Buscar en el tablero otra acción para el cuidado del mismo elemento del ambiente y poner una ficha.
4. Respetando su turno buscar la segunda acción. Para ello lanzar el dado cuantas veces sea necesario hasta que caiga la misma cara.
5. De acuerdo con la cara que quede arriba, el jugador buscará en el tablero otra acción que ayude a cuidar el ambiente de esa manera y colocará una ficha sobre la casilla.
6. El juego termina cuando todas las parejas fueron encontradas.
7. Gana quien coloque más fichas en el tablero.





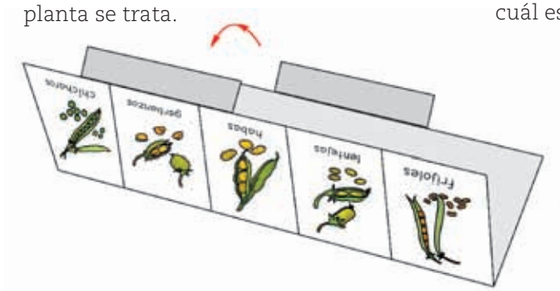
3 ¿Qué veo?

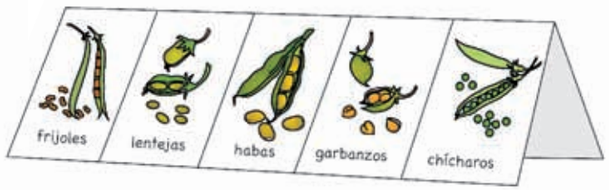
Propósito:
Observar, distinguir y describir las características de plantas y animales.

Material:
- Tres regletas recortables (pp. 21-26, frente y vuelta).

Instrucciones:
Pueden participar de dos a cuatro jugadores. Todos usan la misma regleta.
1. Un jugador elije una imagen de la regleta, sus compañeros no deben saber cuál es, ellos plantearán, al jugador que seleccionó la imagen, dos preguntas por turno para identificar de qué animal o planta se trata.
2. El jugador que eligió la imagen sólo puede contestar "sí" o "no".
3. Después de escuchar las respuestas, quien tiene el turno de preguntar puede decir el nombre del animal o planta que considera su compañero eligió.
4. Quien identifique el animal, planta o leguminosa gana un punto y elige la siguiente imagen para continuar el juego.

Nota: Hay otras opciones para jugar, por ejemplo, que un jugador diga una o dos características del animal o planta, para que el otro identifique cuál es.





Cadena de acciones

Propósito:
Ordenar y explicar las acciones representadas en las tarjetas.

Material:
- Dos tableros y 18 tarjetas recortables (p. 27, frente y vuelta).

Instrucciones:
La actividad se realiza en parejas.
1. Cada participante:
   - Coloca las tarjetas sobre una superficie plana.
   - Las observa y selecciona tres.
   - Coloca las tarjetas sobre el tablero según considere que pueden ordenarse las acciones: *antes*, *después* y *al final*; o *ayer*, *hoy* y *mañana*.
2. Por turnos, los participantes explican las acciones o narran una historia con las imágenes que seleccionaron.

Memoria

Propósito:
Encontrar lo pares de imágenes iguales.

Material:
- 48 tarjetas recortables (pp. 29-31).

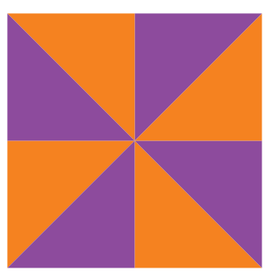
Instrucciones:
Pueden participar dos o más personas.
1. Recortar cada tarjeta por la línea punteada.
2. Acomodar las tarjetas sobre una superficie plana, con las imágenes hacia abajo.
3. Por turnos, cada jugador levanta dos tarjetas, las observa y las muestra a los demás; si forma un par con la misma imagen se queda con ellas y tiene otro turno para levantar otro par; si no son iguales, las vuelve a colocar en donde estaban.
4. Gana quien reúna el mayor número de pares de tarjetas.

Vitrales de colores

Propósito:
Reproducir y crear series, mosaicos y figuras a partir de modelos.

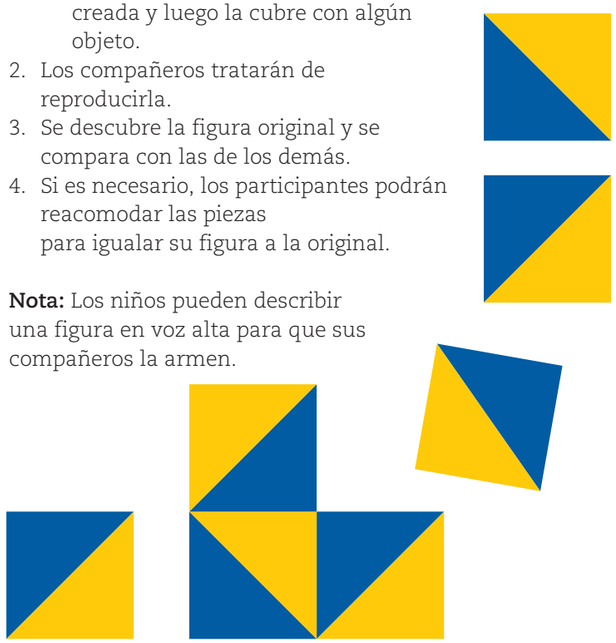
Material:
- Cuadrados recortables, divididos en triángulos de colores (pp. 33-35, frente y vuelta).

Instrucciones:
Opción 1. Actividad individual.
1. Se observa el modelo.
2. Se seleccionan las piezas y se colocan sobre el modelo. O bien, las piezas seleccionadas se colocan a un lado del modelo.
3. El modelo se repite varias veces para formar una serie o un mosaico.



Opción 2. Para realizarse por parejas o en equipo.
1. Uno de los participantes:
   - Inventa una figura con las piezas.
   - Muestra a los compañeros la figura creada y luego la cubre con algún objeto.
2. Los compañeros tratarán de reproducirla.
3. Se descubre la figura original y se compara con las de los demás.
4. Si es necesario, los participantes podrán reacomodar las piezas para igualar su figura a la original.

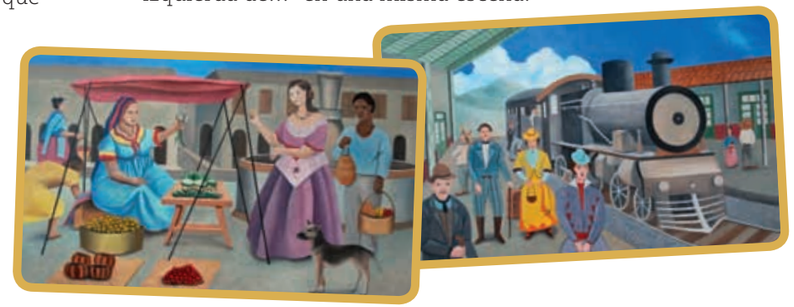
Nota: Los niños pueden describir una figura en voz alta para que sus compañeros la armen.



México

Material:
- Dos series, de cuatro imágenes cada una, que ilustran escenas de la Independencia de México y de la Revolución Mexicana (pp. 67 y 69).

Sugerencias:
- Observar y describir los acontecimientos que se ilustran.
- Escuchar la narración de un adulto que cuente, brevemente, cómo ocurrieron los acontecimientos históricos ilustrados en el material.
- Comentar la relación que existe entre las escenas de las imágenes y su vida cotidiana.
- Elaborar un álbum de imágenes relacionadas con el acontecimiento histórico.
- Por parejas, jugar a adivinar objetos que se encuentran "arriba, abajo, derecha o izquierda de…" en una misma escena.



El arte a mi alrededor

Material:
- Cuatro reproducciones de obras de arte (pp. 71-74).

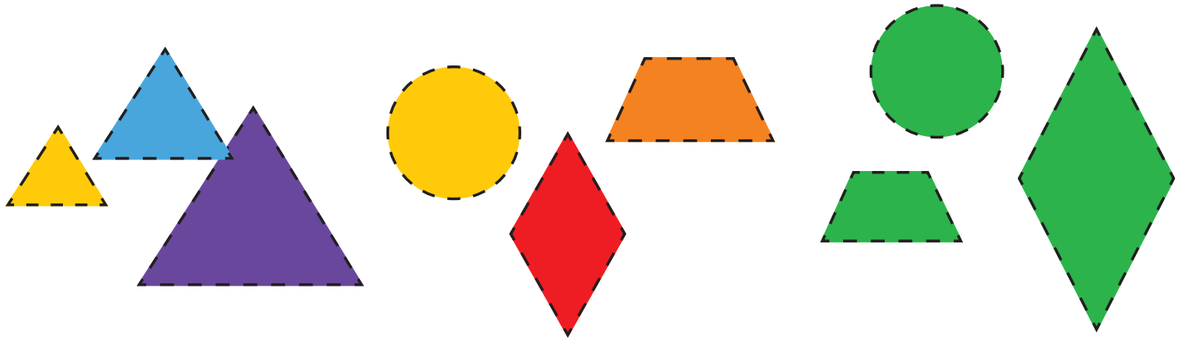
Sugerencias:
- Describir lo que observa: personajes, objetos, colores, tamaños, formas y ubicación.
- Mencionar qué sentimientos e ideas experimenta al observar cada una de las obras pictóricas.
- Narrar historias a partir de las obras y de los sentimientos que le sugieren.

8

El mundo de las figuras

Material:
- Figuras geométricas recortables (pp. 55 y 56, frente y vuelta).

Sugerencias:
- Clasificar las figuras por su forma, tamaño o color.
- Elaborar series y patrones con las figuras.
- Hacer adivinanzas con las características de las figuras.



Paisajes sorprendentes

Material:
- Cuatro láminas de paisajes (pp. 59-62, frente y vuelta).
- Figuras recortables de personas y animales (pp. 63-65 frente y vuelta).

Sugerencias:
- Ubicar animales y personas en los paisajes con base en las condiciones que necesitan para vivir o de acuerdo con la vestimenta de las personas.
- Investigar acerca de los seres vivos que habitan en los diferentes paisajes.
- Inventar historias a partir de los seres vivos y paisajes que elijan.
- Comparar los diferentes paisajes con el lugar donde habitan.

5

Observa y diviértete

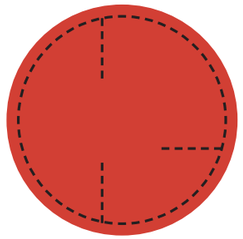
Material:
- Cuatro rompecabezas (pp. 39-41).

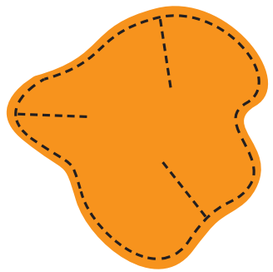
Sugerencias:
- Armar rompecabezas.
- Realizar los procedimientos para colectar y observar seres vivos.
- Conversar acerca de las características y la forma de vida de algunos seres vivos que habitan en el entorno de los niños.

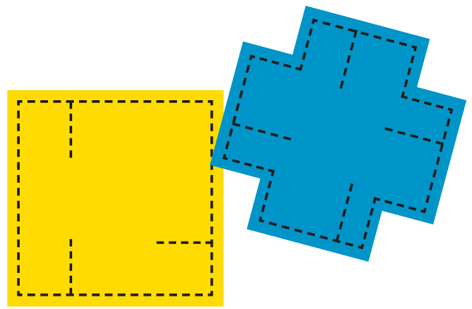
Estructuras

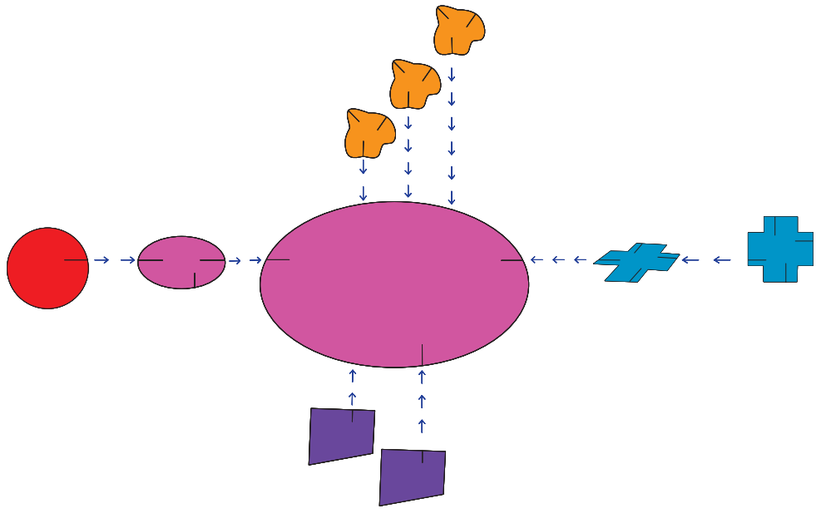
Material 1:
- Figuras recortables (pp. 43-47, frente y vuelta) de diferentes formas, tamaños y colores.

Sugerencias:
- Armar figuras originales o reproducirlas a partir de modelos (pp. 43-45).
- Dar instrucciones para que un compañero u otra persona arme una estructura.
- Conversar acerca de sus obras artísticas.
- Clasificar figuras por forma o tamaño.
- Medir y estimar distancias en juegos en los que se lanzan las figuras; por ejemplo, rayuela.

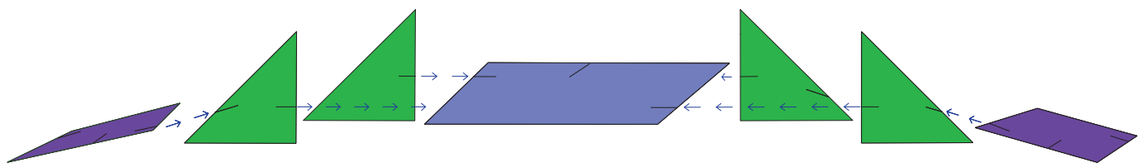




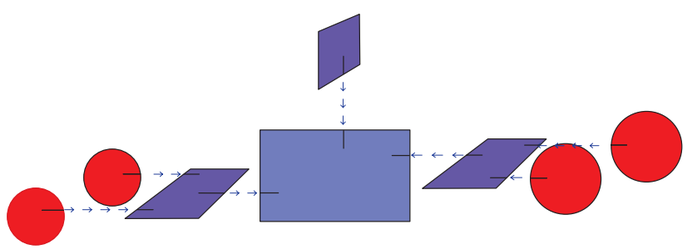




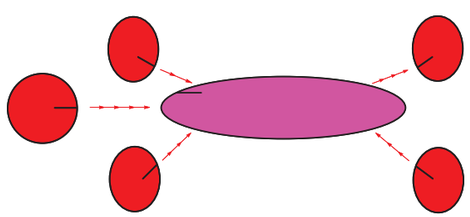
dinosaurio



puente



coche



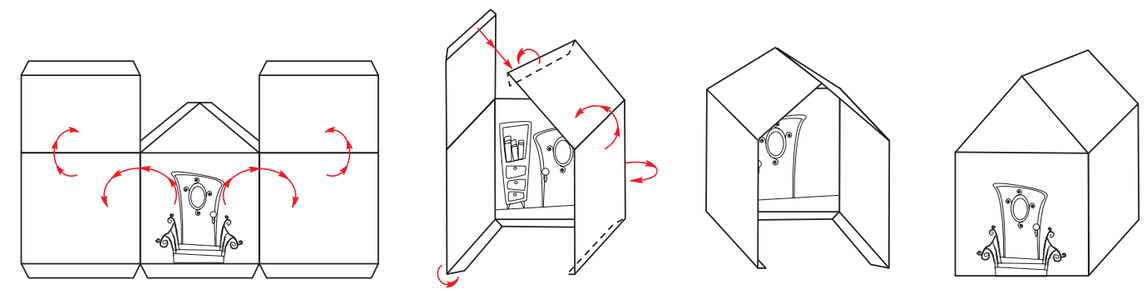
tortuga

Material 3:

- Casa recortable y armable (pp. 49-50, frente y vuelta).

Armado de la casa.

1. Recortar la pieza y doblar las pestañas hacia adentro.
2. Doblar las dos caras laterales hacia atrás.
3. Pegar las pestañas de los techos al centro.



casa final

¿Dónde va?

Material:

- 24 tarjetas recortables (pp. 51-54) con imágenes de objetos para clasificar.

Sugerencias:

- Revolver las tarjetas y clasificar los objetos en diferentes categorías: por el material con que estén elaborados (madera, metal o plástico), su utilidad, la letra con que inicia o termina el nombre y la cantidad de letras que lo forman, por ejemplo, “regla”: cinco letras.
- Seleccionar una tarjeta, observar el objeto y describirlo.
- Copiar los nombres de las imágenes que aparecen en cada tarjeta para utilizarlos en otra actividad.
- Utilizar las imágenes para explicar en qué situaciones han utilizado esos objetos.

Juego y aprendo con mi material de preescolar. Segundo 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.