

Juego y aprendo con mi material de preescolar

Tercer grado



Recomendaciones para el uso de
Juego y aprendo con mi material de preescolar.
Tercer 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. Tercer 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 responsables en el cuidado de sus recursos de aprendizaje.

Juego y aprendo con mi material de preescolar

Tercer grado



Esta edición aumentada, revisada y actualizada de *Juego y aprendizaje con mi material de preescolar. Tercer grado* fue elaborada por la Dirección General de Materiales Educativos en colaboración con la Dirección General de Desarrollo Curricular, a partir del *Material para actividades y juegos educativos* publicado en 1996 por la entonces Subsecretaría de Educación Básica y Normal, hoy Subsecretaría de Educación Básica, de la Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública

Alonso Lujambio Irazábal

Subsecretaría de Educación Básica

José Fernando González Sánchez

Dirección General de Materiales Educativos

María Edith Bernáldez Reyes

Dirección General de Desarrollo Curricular

Leopoldo Felipe Rodríguez Gutiérrez

Coordinación de contenidos

María Cristina Martínez Mercado

Ana Lilia Romero Vázquez

Elaboración de contenidos pedagógicos

Juana Gloria Martínez Jiménez

Claudia Angélica Soría Diosdado

Daniela Aseret Ortiz Martínez

Norma Angélica Espinosa Hernández

Marisol Suárez Hernández

Revisión técnico-pedagógica

Noemí García García

Gabriela Tamez Hidalgo

Eva Moreno Sánchez

Angélica Raquel Zúñiga Rodríguez

Ana Flores Montañez

Coordinación editorial

Alejandro Portilla de Buen

Zamná Heredia Delgado

Cuidado editorial

Carlos Javier Orozco Hurtado

Primera edición, 2008

Tercera edición, 2011 (ciclo escolar 2011-2012)

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2008

Argentina 28, Centro,

06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-469-652-3

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Secretaría de Educación Pública

Alonso Lujambio Irazábal

Subsecretaría de Educación Básica

José Fernando González Sánchez

Dirección General de Materiales Educativos

María Edith Bernáldez Reyes

Dirección General de Desarrollo Curricular

Leopoldo Felipe Rodríguez Gutiérrez

Servicios editoriales

CIDCLI, S.C.

Coordinación editorial

Patricia van Rhijn y Rocío Miranda

Ilustración

Fabían González: Titeres y El castillo del misterio

Sara Elena Palacios: Había una vez (historietas 1, 3 y 5)

Fabiola Graullera: Había una vez (historietas 2, 4 y 6)

Fabrizio Vanden Broeck: México

Ricardo Feldez: El camino más corto

Anabel Prado y Jorge Mendoza: Gira, gira y dime

Alma Rosa Pacheco: ¿Qué resultó?

Pedro García: La vida de los animales (pez audaz, mariposa monarca,

iguana, berrendo y sapo de madriguera)

Martha Flores: La vida de los animales (guacamaya)

Cecilia Vergara: ¿Cómo son?

Imelda Latapie: Tangram

Cecilia Reborra: ¿Cómo me cuido?

Laura González: Tarjetero

Gonzalo Gómez: Estructuras y esquemas de armado

Belén García: Pesca, pescador

Fotografía

Agustín Estrada: objetos para Lotería

Diseño gráfico

Rogelio Rangel

Edición 1996

Autoría del equipo técnico pedagógico de la SEBYN,

con la colaboración especial de:

Hugo Balbuena Corro, Aida Hernández Ruiz, Lilliana Morales Hernández,

María de los Angeles Oliviera Bustamante, Clara J. Zainos Cárdenas y

Angélica Raquel Zúñiga Rodríguez

Créditos iconográficos

Pinturas para "Mirando el arte"

Retrato de Laura, 1975, José Arellano Fischer (1911-1995), óleo sobre madera,

50 x 52 cm, colección de la señora Laura Arellano.

Dos mujeres, s/f, Romeo Villalba Tabuena (1921),acrílico sobre tela 100 x 80 cm.

Aguador, litografía, Claudio Linati, *Trajes civiles, militares y religiosos de*

México, México, Imprenta Universitaria, 1956, p. 7.

La gran Tenochtitlan vista desde el mercado de Tlatelolco, 1945, Diego Rivera

(1886-1957), fresco 492 x 972 cm, Palacio Nacional, fotografía Bob

Schalwijk.

El circo, 1939, María Izquierdo (1902-1955), *gouache* sobre papel 40 x 49 cm,

Colección Banco Nacional de México, cortesía de Fomento Cultural

Banamex, A.C., fotografía Rafael Doniz.

Créditos iconográficos de imágenes para "Adivina"

Fotografía: Marco Antonio Pacheco

Cabeza olmeca monumental, periodo preclásico. Museo de Antropología de

Xalapa, Conaculta-INAH-Mex*.

Dintel 47, periodo clásico tardío. Museo Nacional de Antropología, Conaculta-

INAH-Mex*.

Gran jaguar, periodo protoclásico 200 a.C.-200 d.C. Museo Nacional de

Antropología, Conaculta-INAH-Mex*.

Caballero águila, periodo posclásico. Museo del Templo Mayor, Conaculta-

INAH-Mex*.

Trono zoomorfo, periodo posclásico tardío 1200-1521 d.C. Museo Nacional de

Antropología, Conaculta-INAH-Mex*.

Pareja de niños. Museo de Antropología de Xalapa, Conaculta-INAH-Mex*.

Recipiente con contorsionista o acróbata, periodo preclásico medio. Museo

Nacional de Antropología, Conaculta-INAH-Mex*.

Atlantes del Templo de Tlahuizcalpantecuhtli. Zona Arqueológica de Tula,

Hidalgo, Conaculta-INAH-Mex*.

Olla zoomorfa, periodo posclásico. Museo Nacional de Antropología, Conaculta-

INAH-Mex*.

Silbato. Museo Nacional de Antropología, Conaculta-INAH-Mex*.

Fotografía: Salatiel Barragán

Olla antropomorfa, periodo clásico. Museo de la Cultura Huasteca, Tampico,

Tamaulipas, Conaculta-INAH-Mex*.

Archivo iconográfico DGMF-SEP

Pirámide del Sol. Zona Arqueológica de Teotihuacan, Estado de México,

Conaculta-INAH-Mex*.

Pectoral con forma de escudo o *chimalli* (oro y turquesa 7.7 x 8.3 cm), periodo

posclásico tardío. Museo Nacional de Antropología, Conaculta-INAH-Mex*.

*Reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia.

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 niños que cursan el tercer grado de este nivel educativo.

Este libro es producto de la revisión y adecuación de los contenidos del *Material para actividades y juegos educativos*, editado en 1996, y 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 sus casas, 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 niñas y niños los orienten 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 19 actividades adecuadas a la edad de los niños que cursan el tercer 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.

Con la *Guía para la familia*, que complementa esta edición, se busca que niños y adultos compartan experiencias que los hagan pensar, comunicarse, aprender y divertirse, así como despertar el interés de madres y padres de familia por el trabajo que realizan sus hijas e hijos en la escuela y fomentar la participación y la comunicación con la educadora. 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://basica.sep.gob.mx/seb2008/start.php?act=preescolar>, y su correo postal: Viaducto Río de la Piedad 507, cuarto piso, colonia Granjas México, delegación Iztacalco, C.P. 08400, México, Distrito Federal, para recibir sus opiniones y recomendaciones.

5	Títeres
11	Había una vez...
17	México
19	México
21	El camino más corto
22	
23	
24	Gira, gira y dime
25	¿Qué resultó?
27	La vida de los animales
31	
33	
35	¿Cómo son?
43	Mirando el arte
49	Tangram
51	¿Cómo me cuido?
55	Domino
57	Lotería
61	El castillo del misterio
67	Tarjetero
73	¡Adivinal!
75	El mundo de las letras
81	Estructuras
85	Pesca, pescador
87	Cuadernillo de instrucciones y sugerencias para utilizar el material



Independencia
Revolución
Ciudad
Rancho
Pueblo
Parque

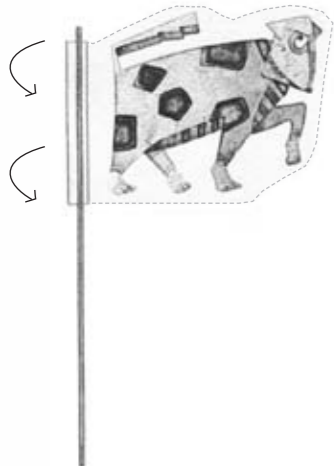
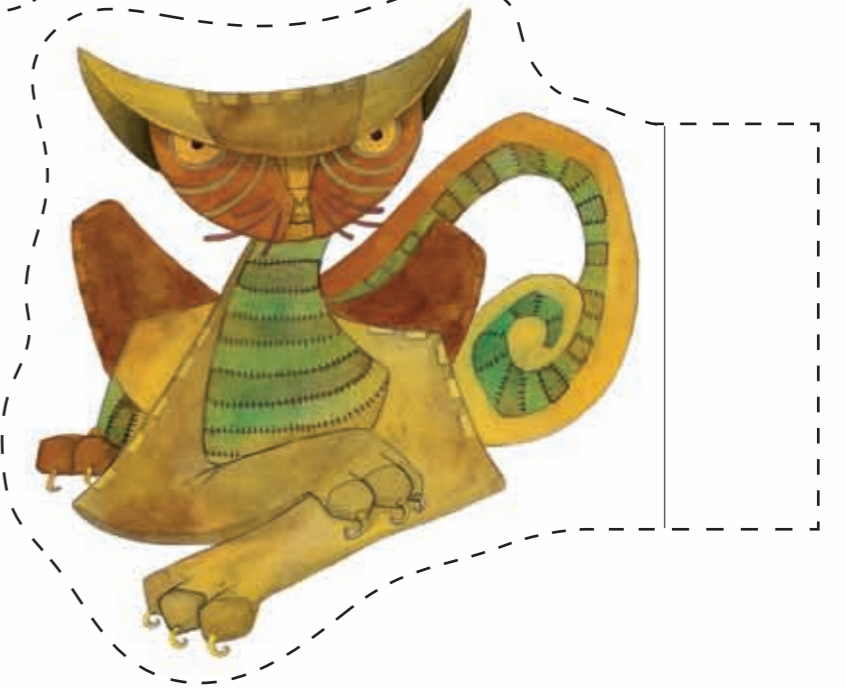
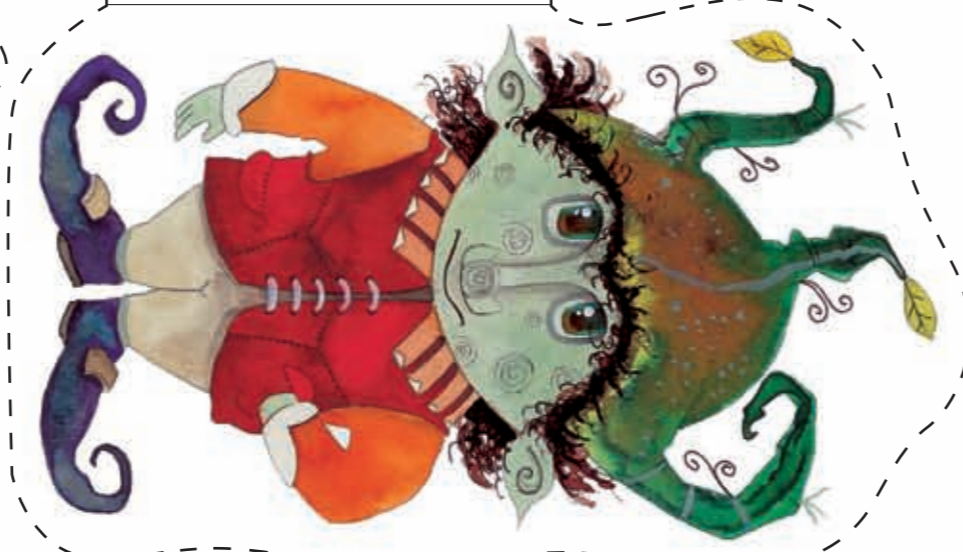


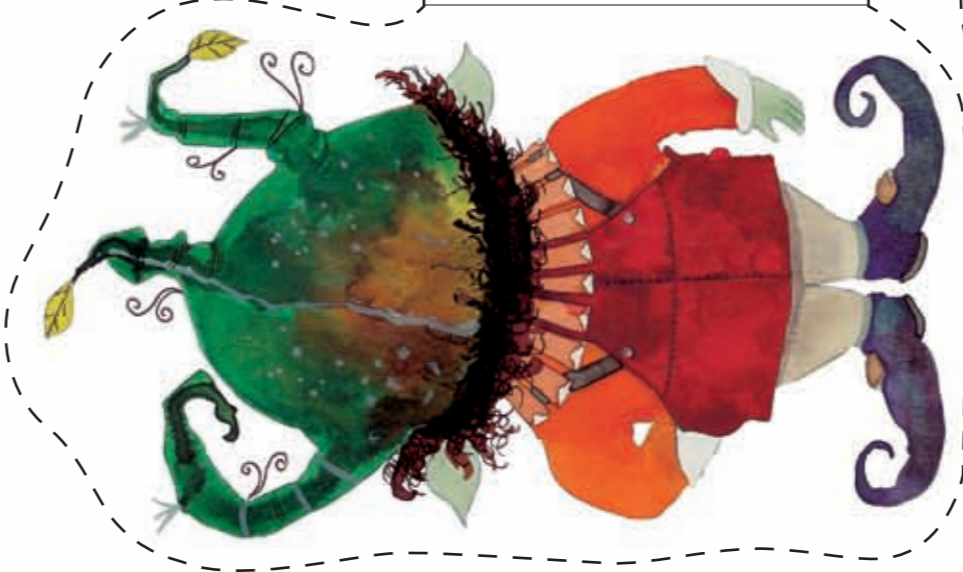
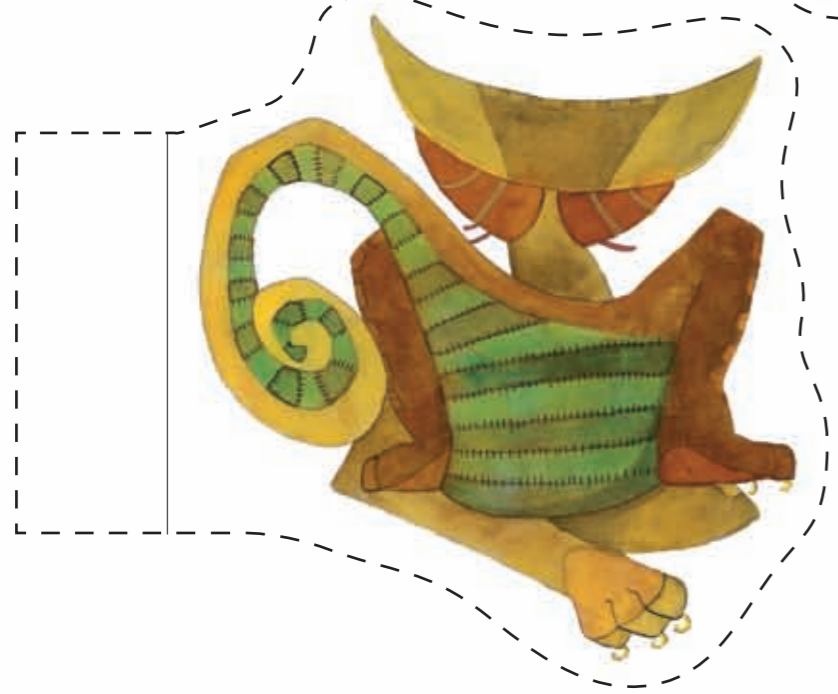
Pez audaz
Mariposa monarca
Iguana
Guacamaya
Berrendo
Sapo de madriguera

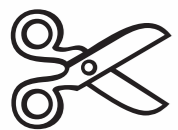
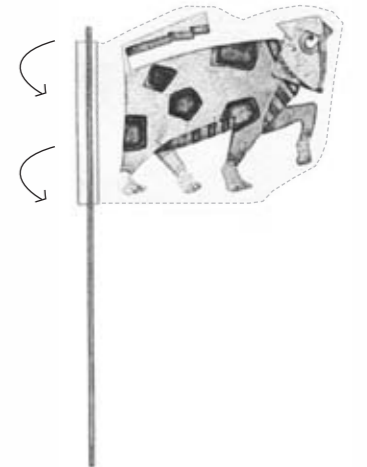
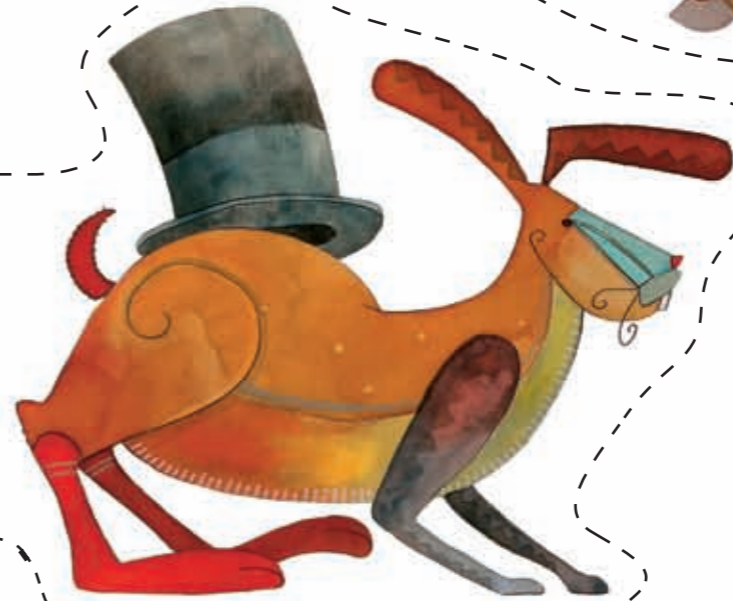
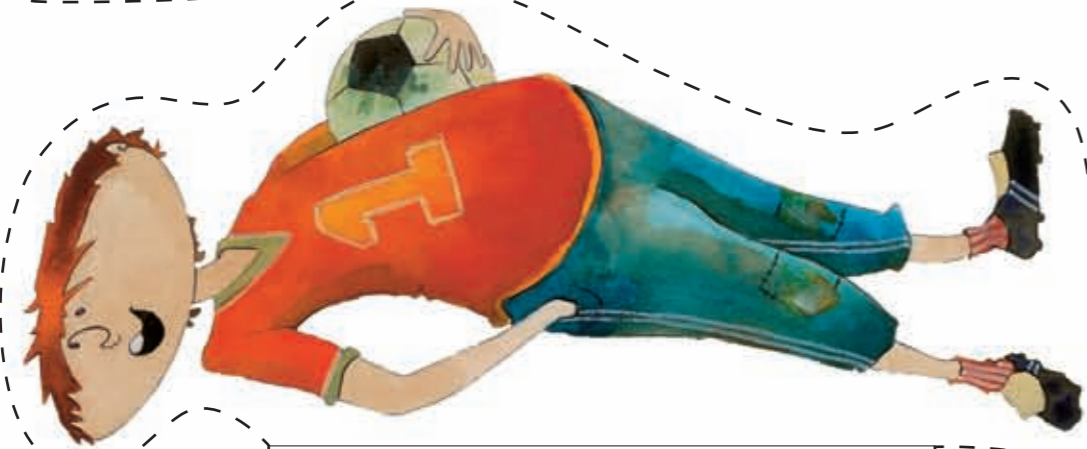
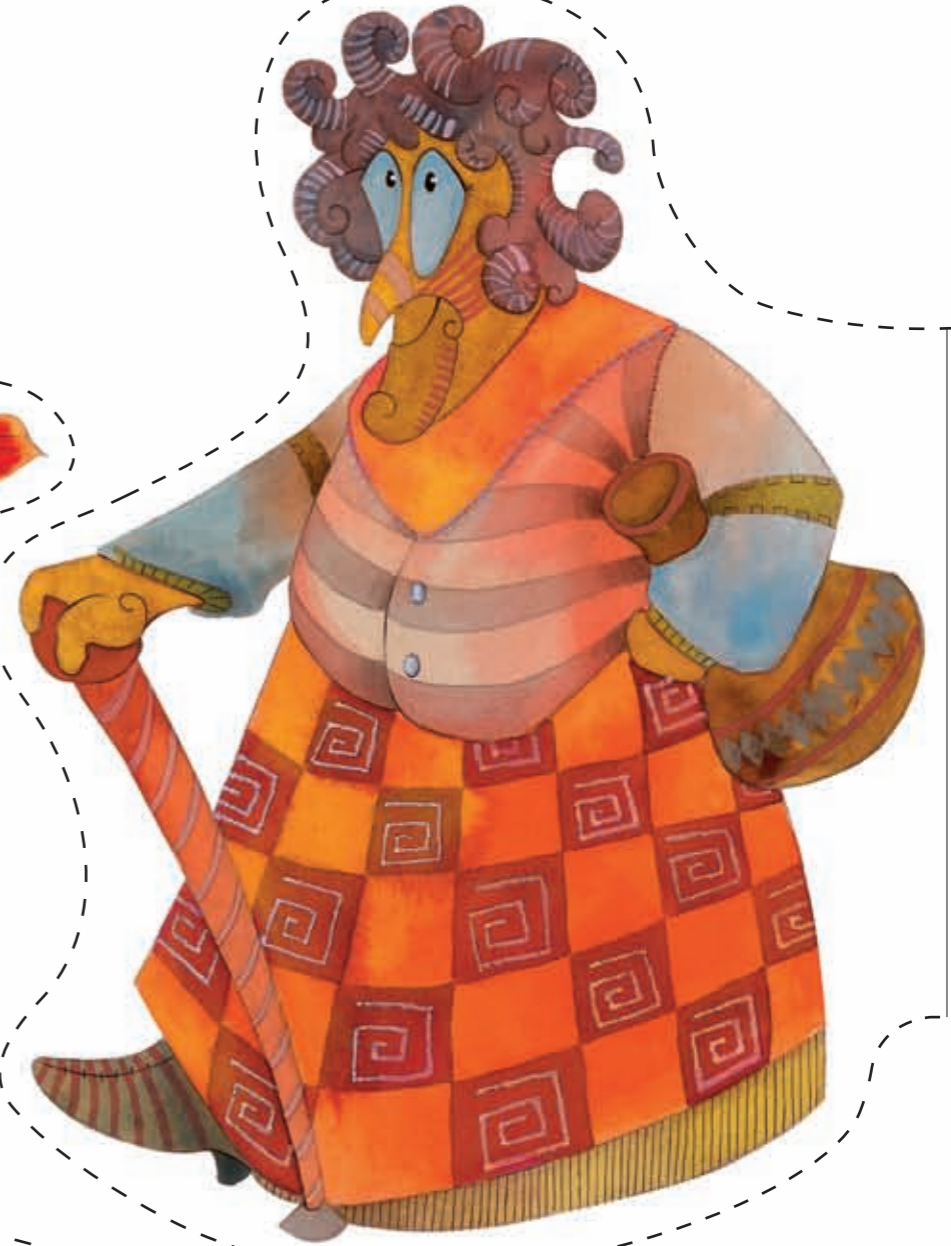


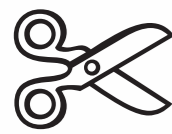
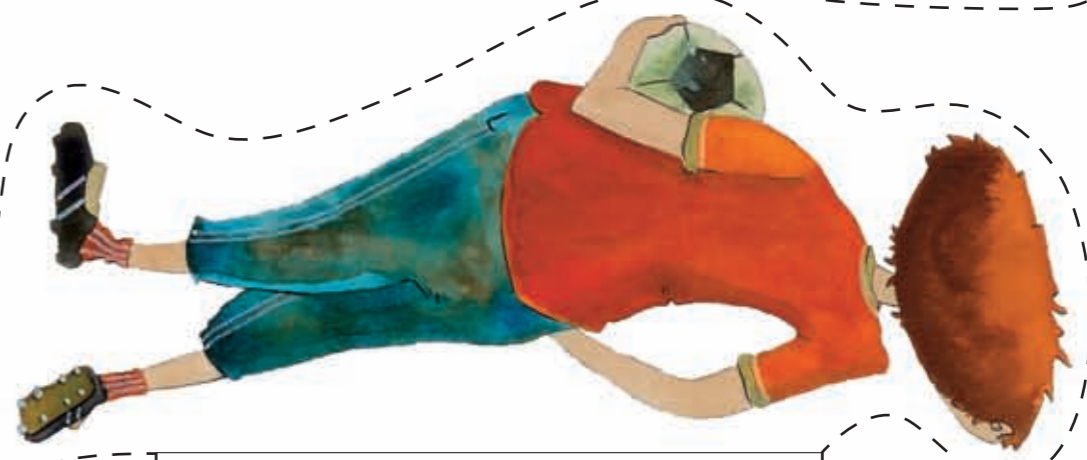
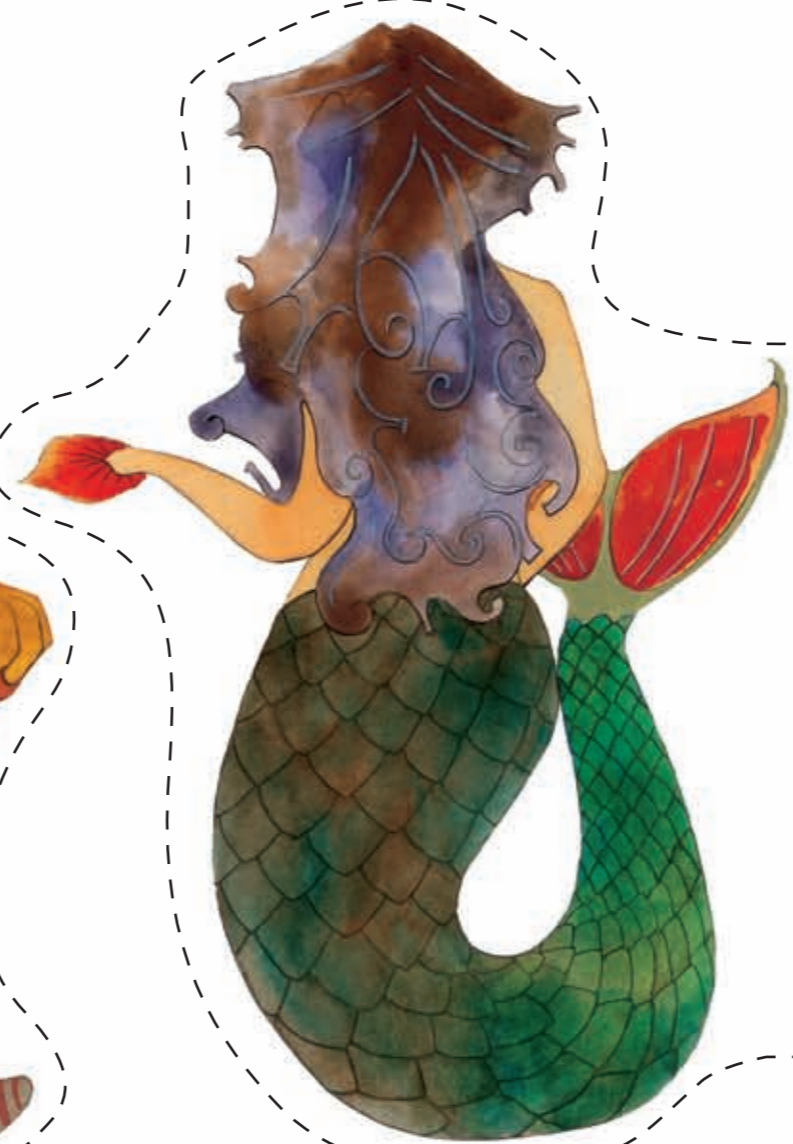
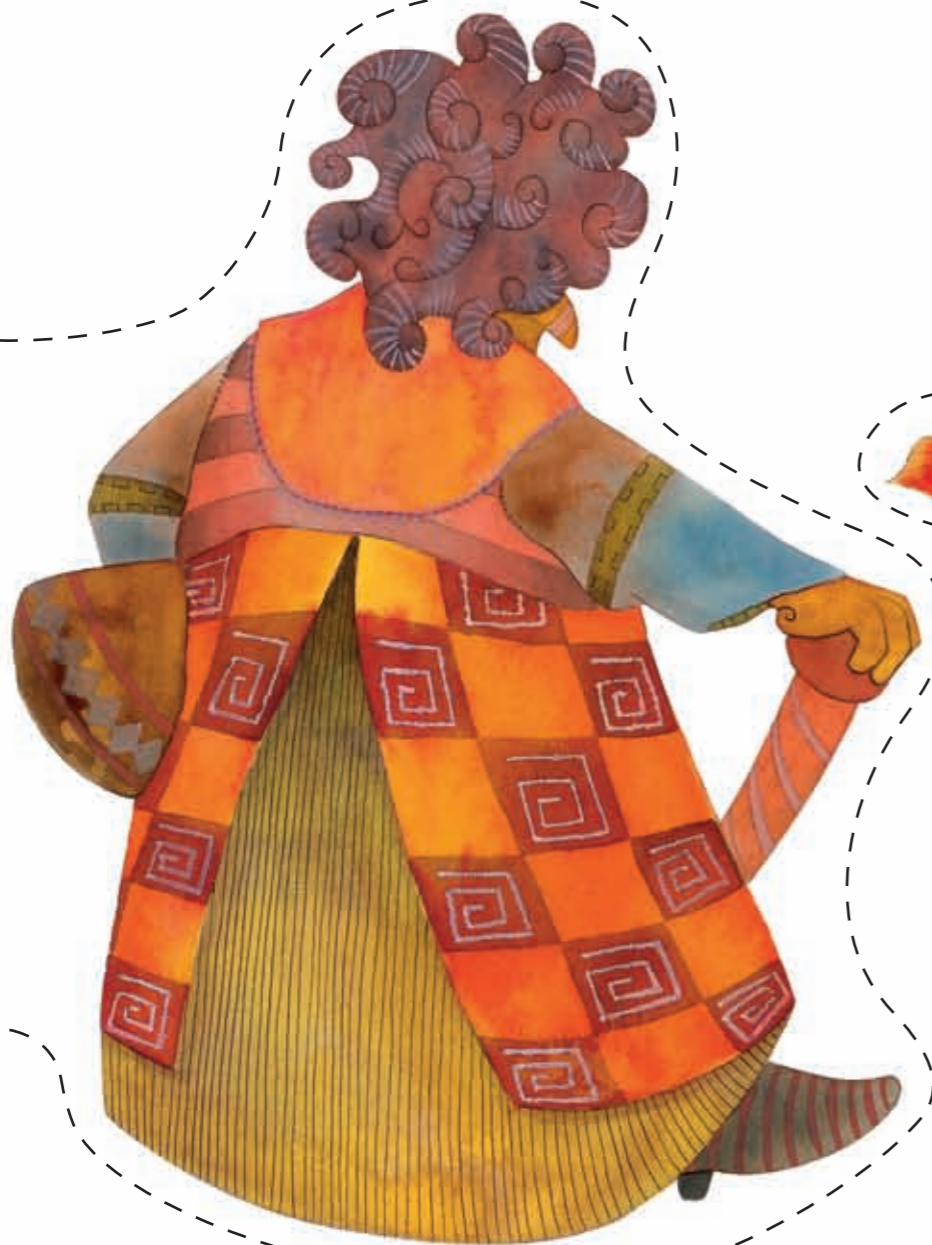
Esqueletos de dinosaurios

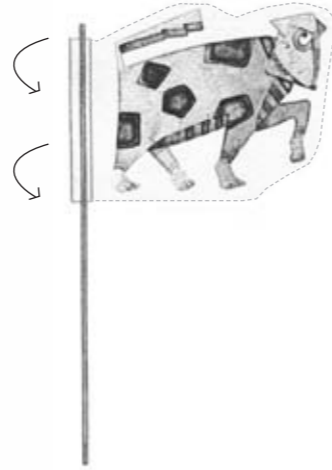


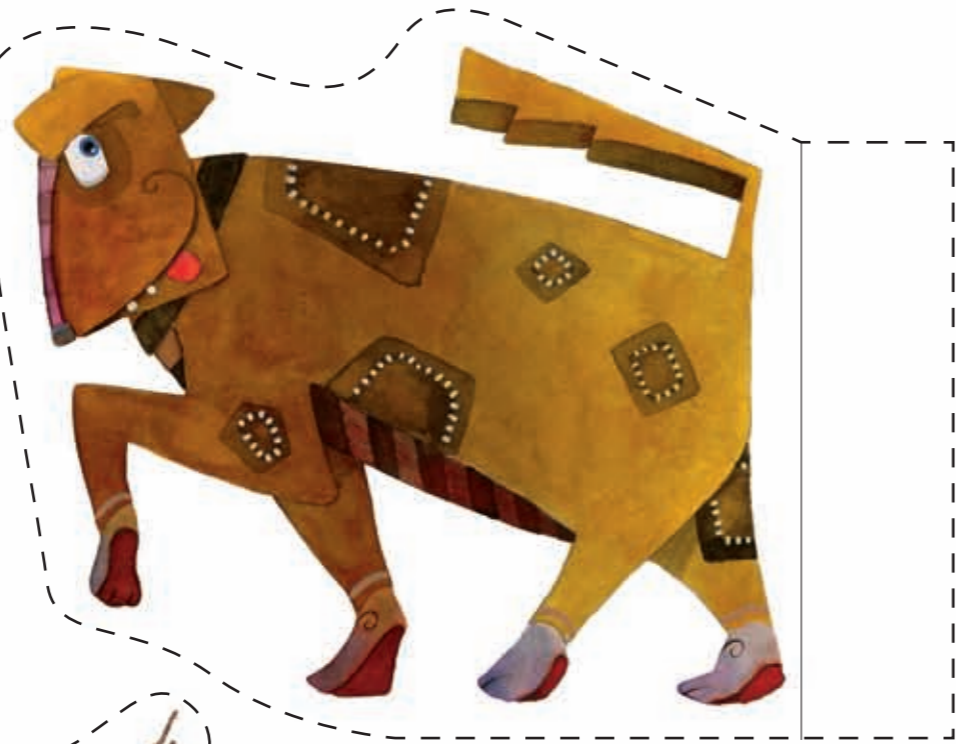
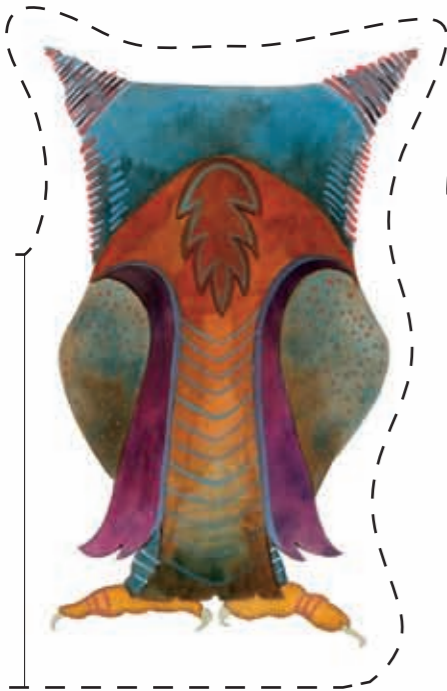


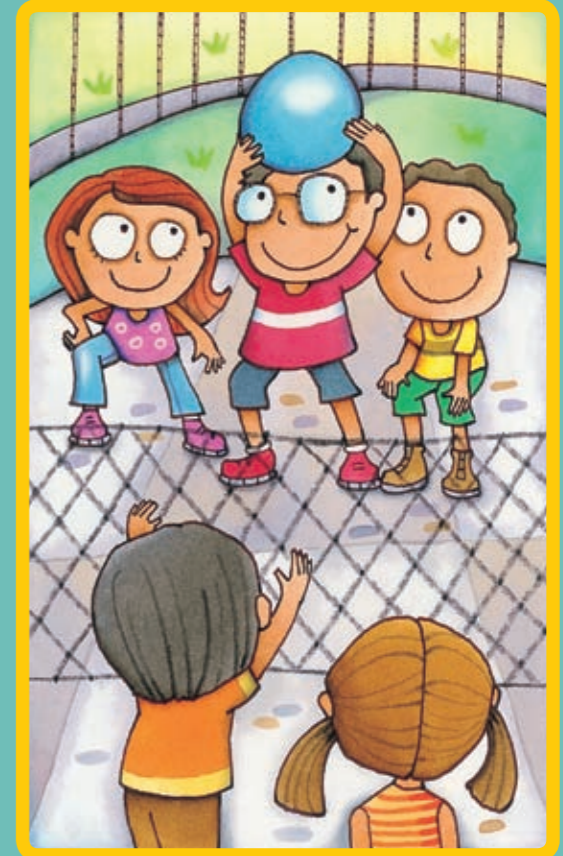
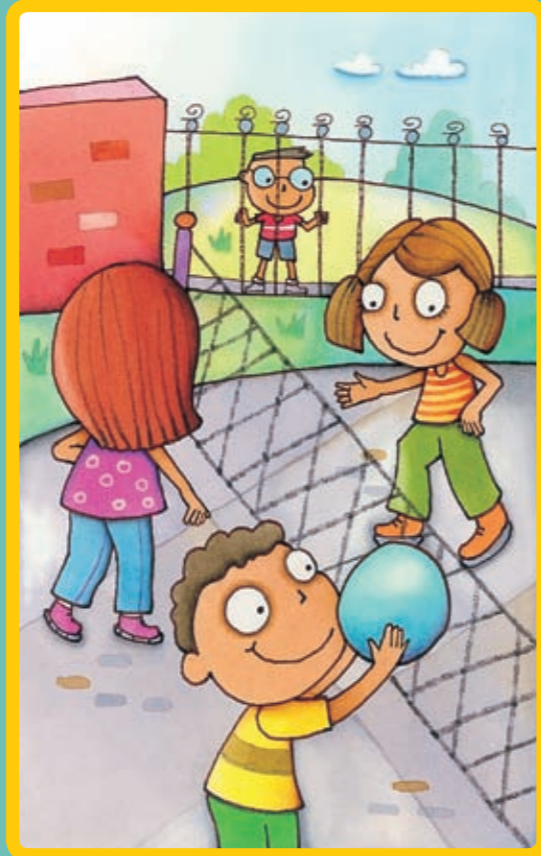
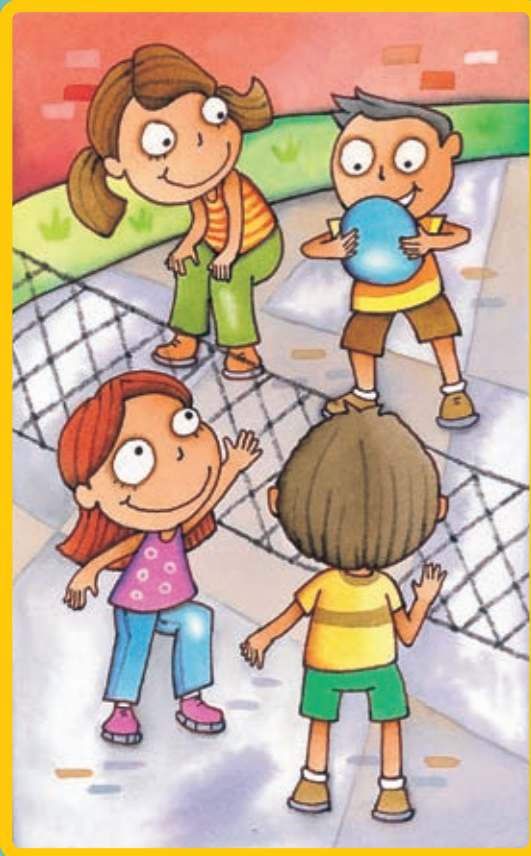
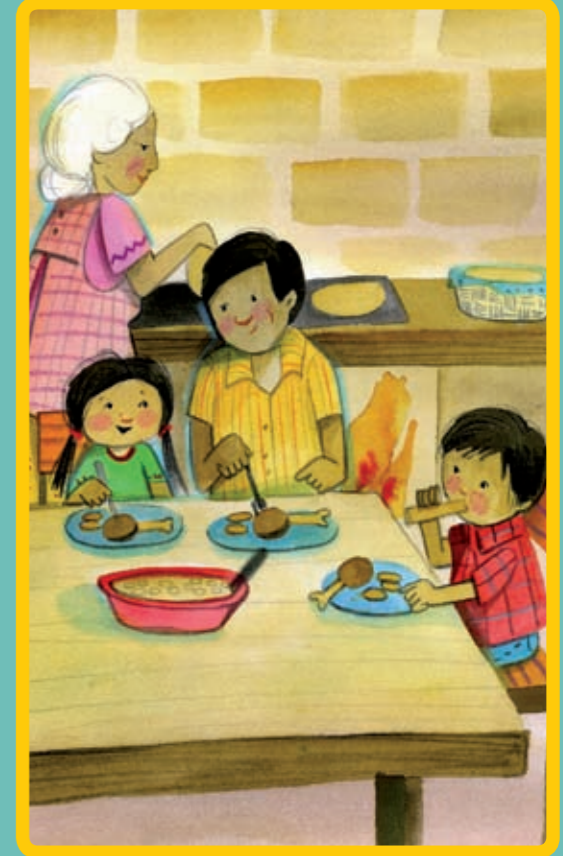


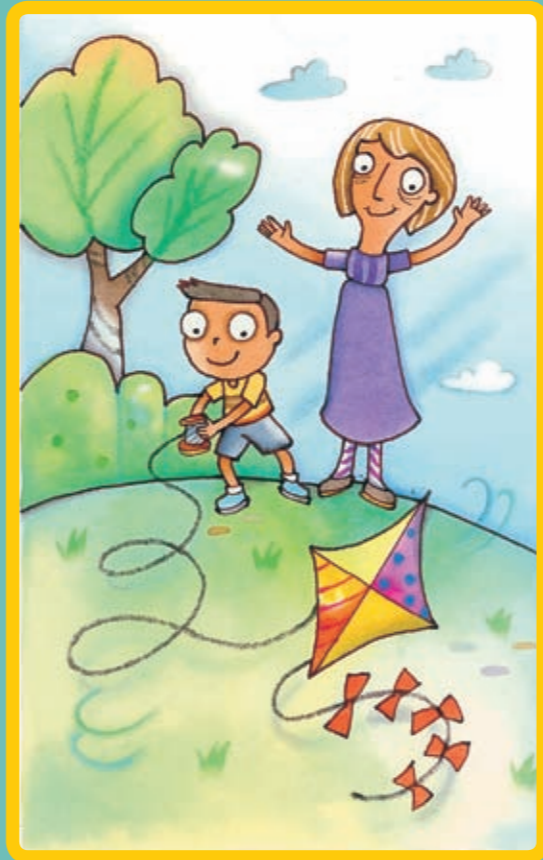


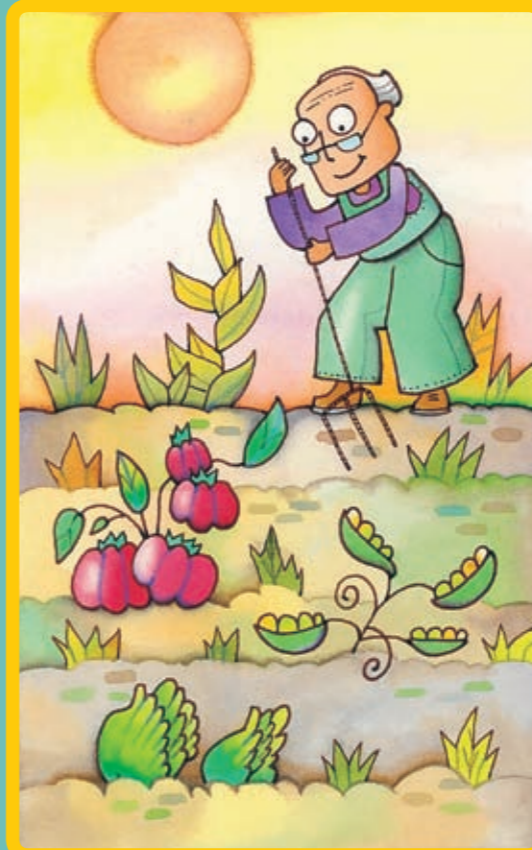
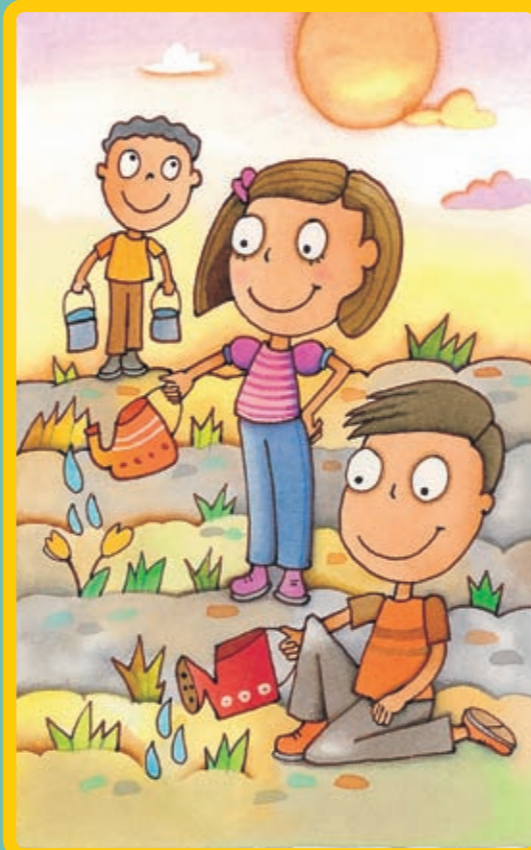
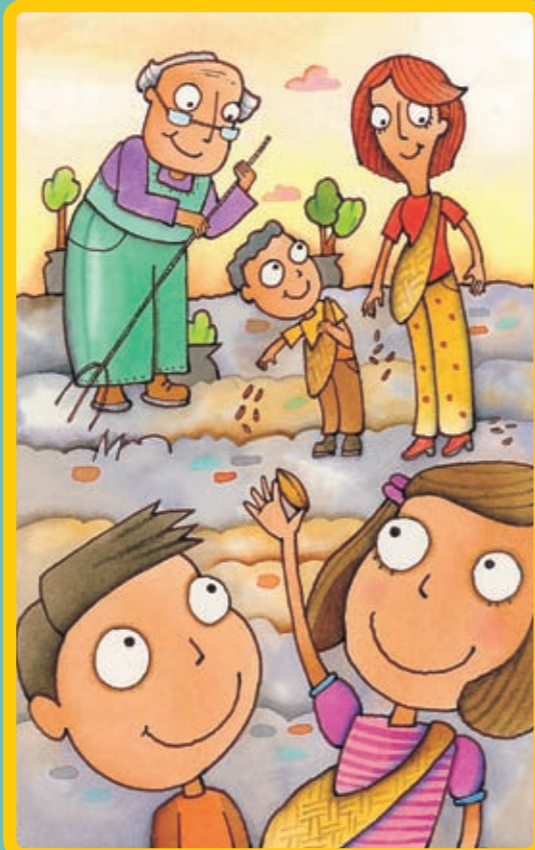














El dieciséis de septiembre
de mil ochocientos diez
nació nuestra Independencia,
¡glorioso ochocientos diez!

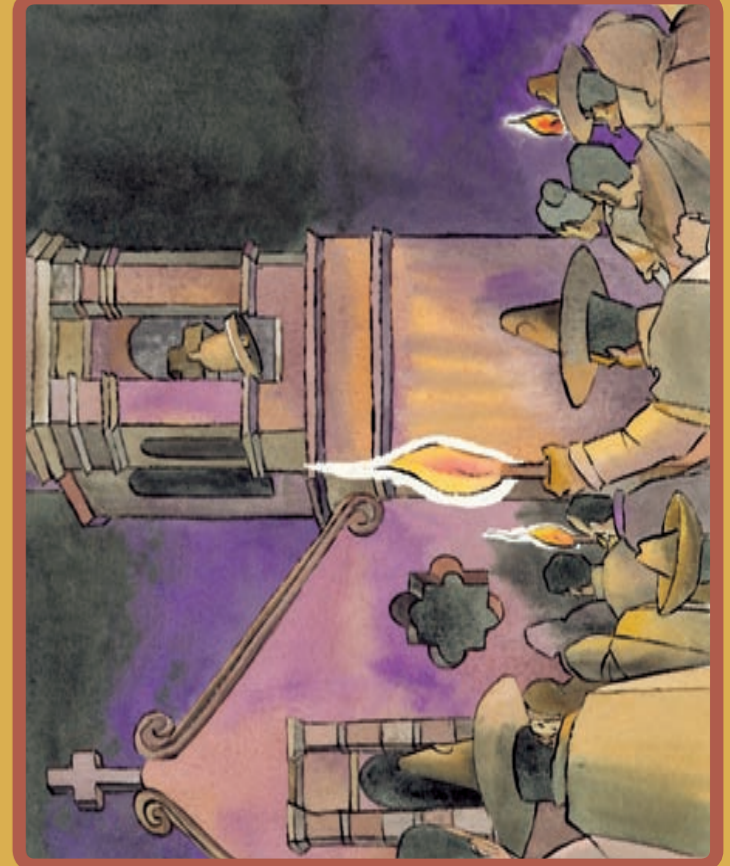
En el pueblo de Dolores
Hidalgo la proclamó,
y ayudado por el pueblo
Guerrero la consumó.

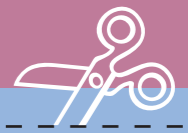
Al toque de la campana
acudió la multitud,
a luchar por nuestra patria
que vivía en la esclavitud.

Se dirigió aquella noche
con toda su altiva grey
al pueblo de Atotonilco
a combatir al virrey.

El abrazo de Acatempan
nuestro pueblo contempló:
hizo cesar la contienda
y la libertad nació.

Ya con ésta me despido
de la gente que me oyó
y aquí se acaba el corrido
que este gallo cantó.



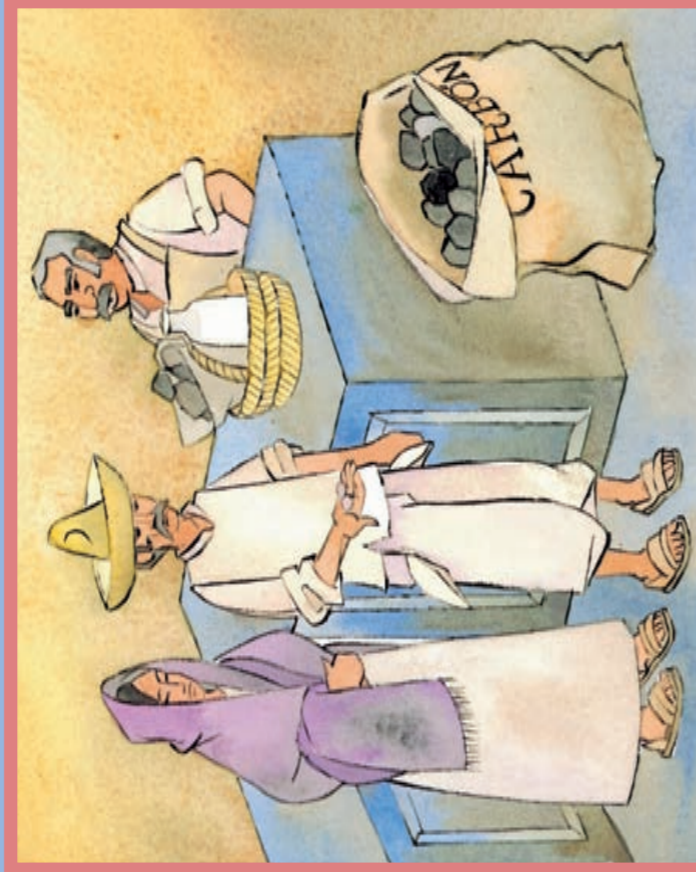


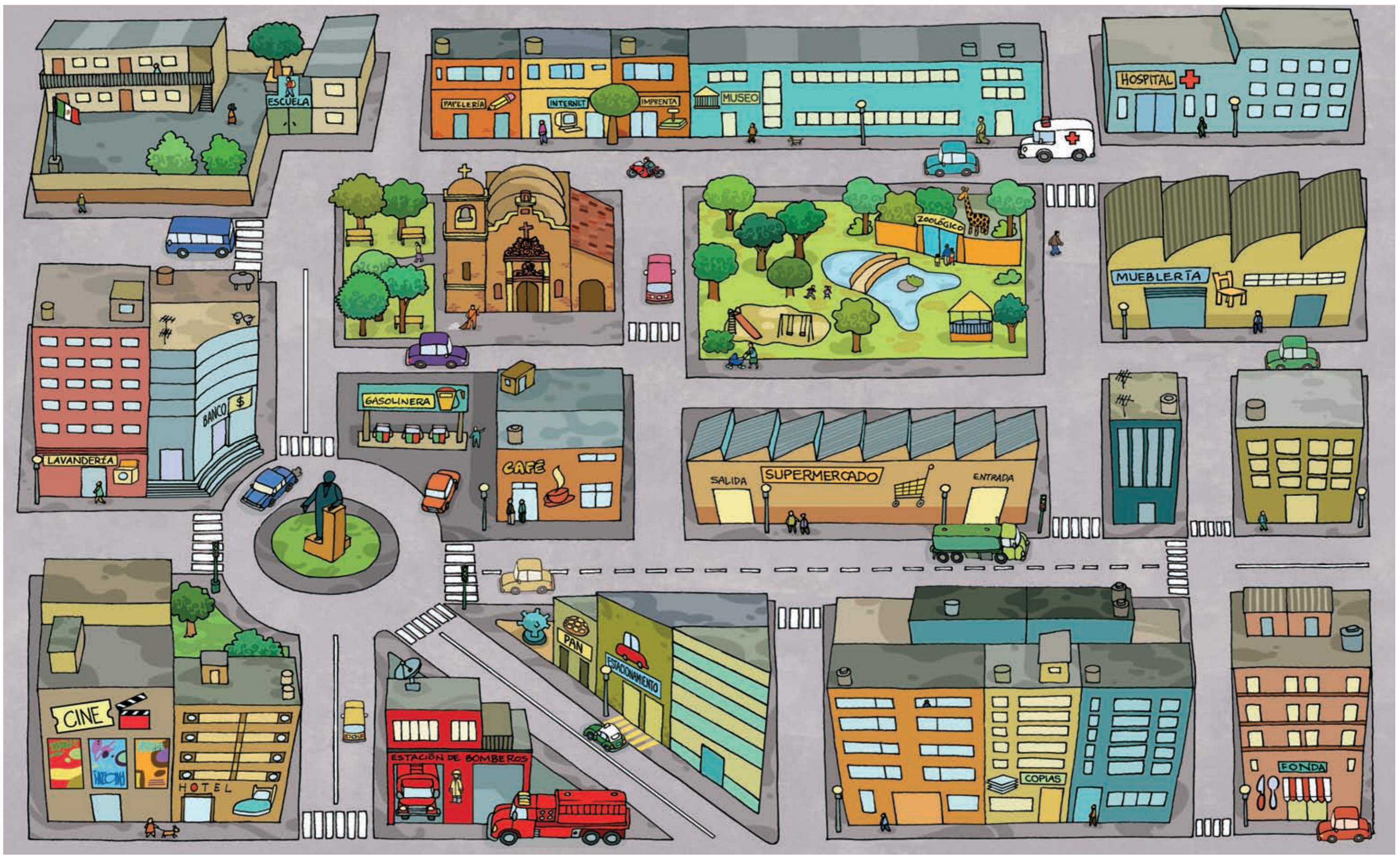
Podemos ver en los precios la suerte de la Revolución, venden la leche por onzas y por gramos el carbón.

Ya no comemos gallinas ni tampoco guajolotes, ya escondieron todo el maíz, nos dejaron los olotes.

También el pan y tortillas dan caro sin compasión siete tortillas por medio, diez galletas un tostón. Dan cinco chiles por medio, diez jitomates tostón.

Ya me voy, ya me lleva el destino, ya no quiero seguir siendo peón; voy siguiendo otro nuevo camino que va abriendo la Revolución; y si vuelvo, seré un campesino que no engorde más al patrón.

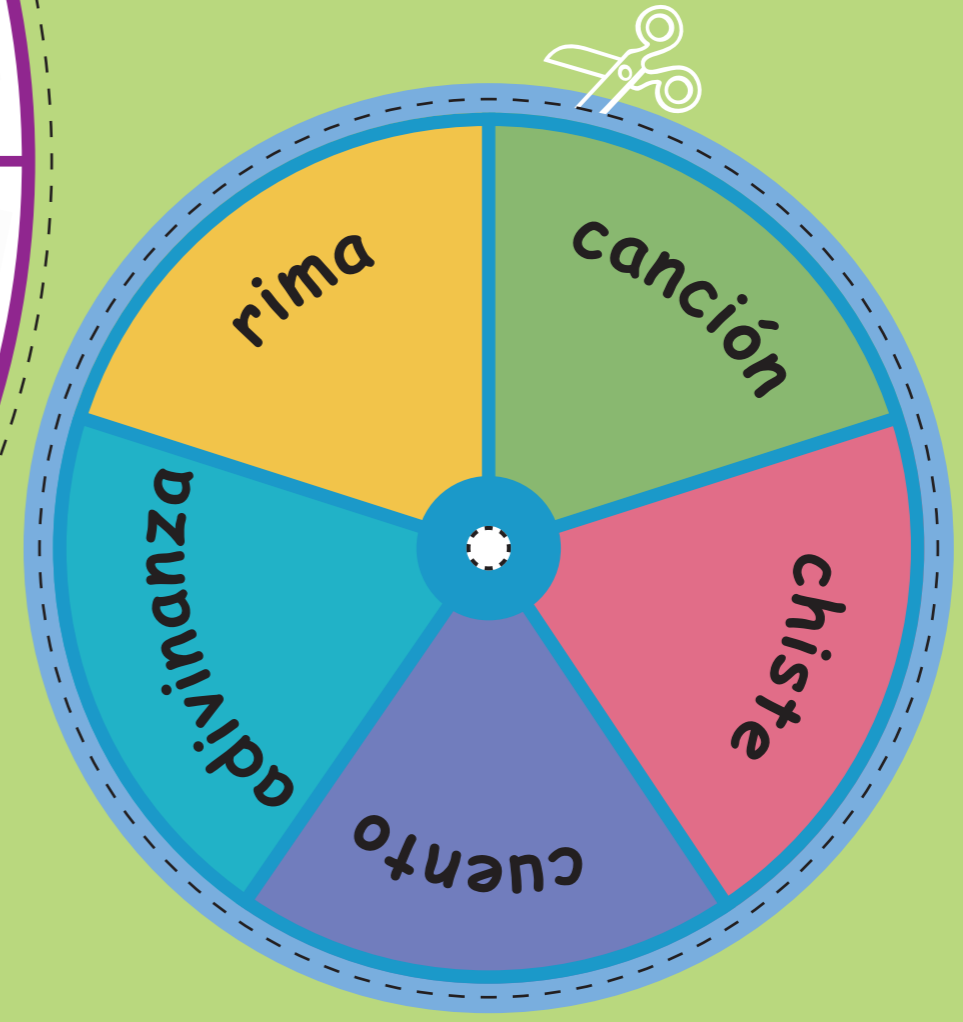
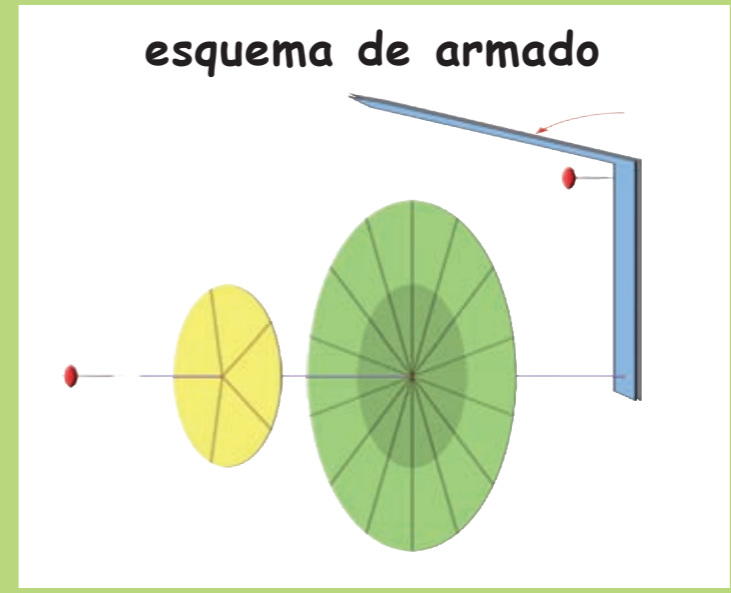






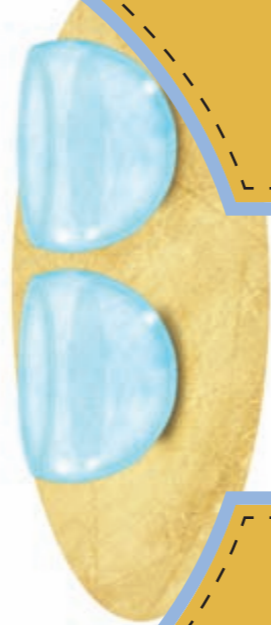






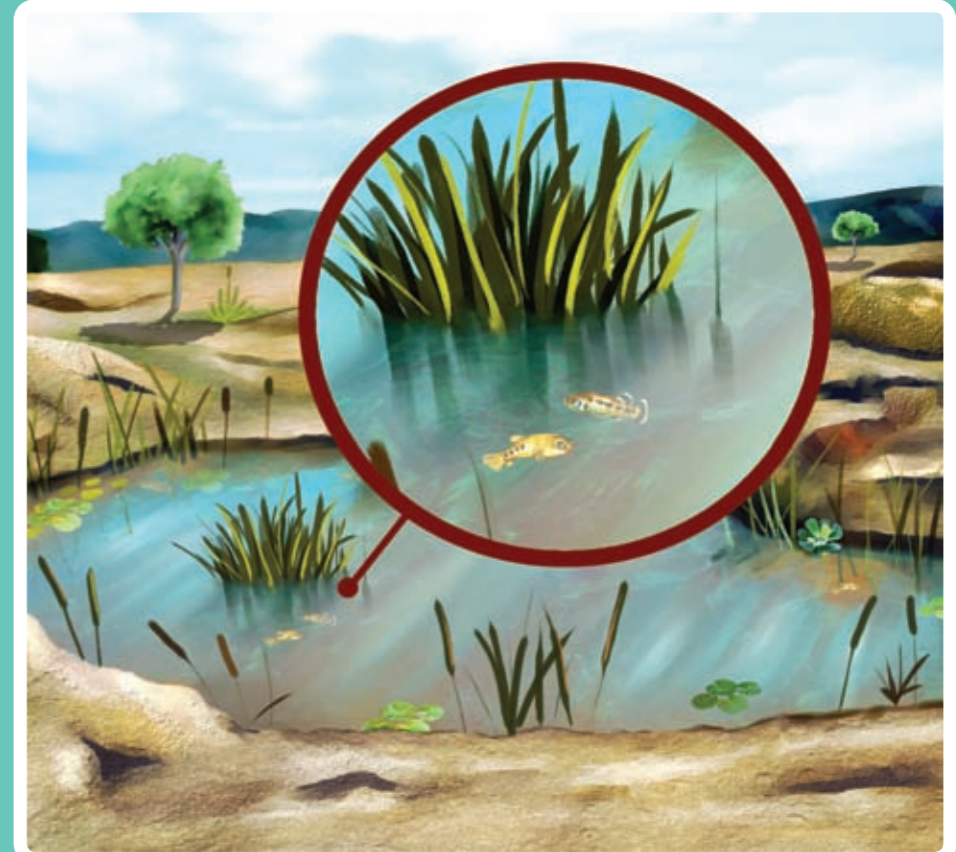
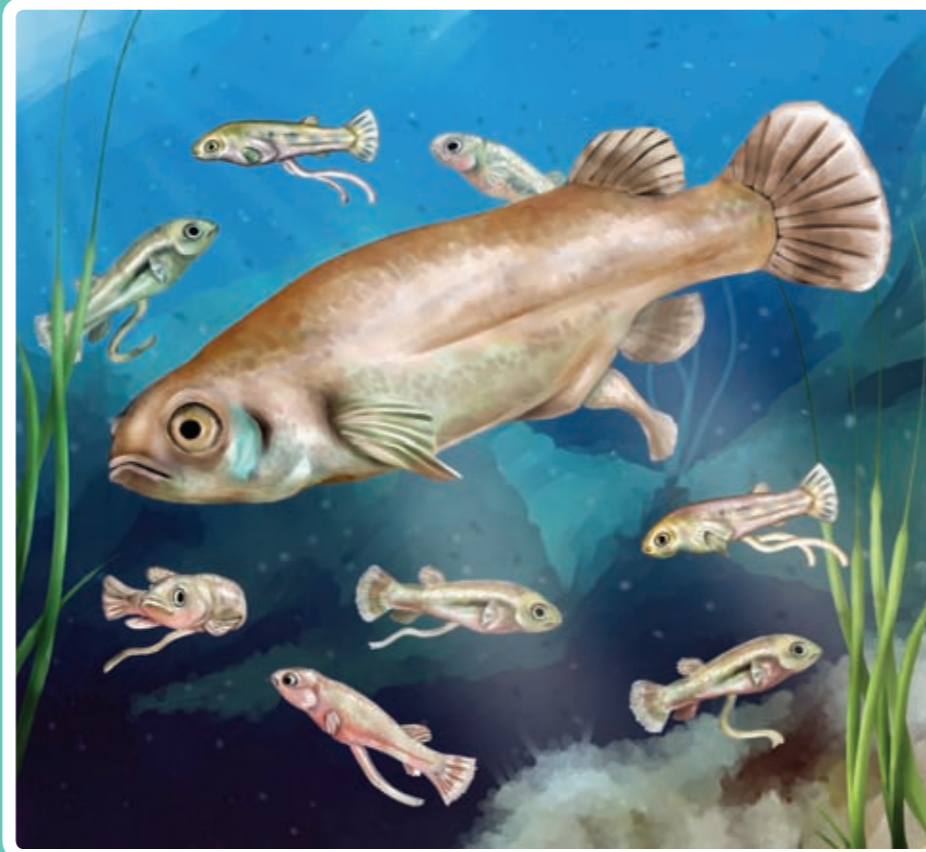








Pez audaz





Mariposa monarca





Iguana



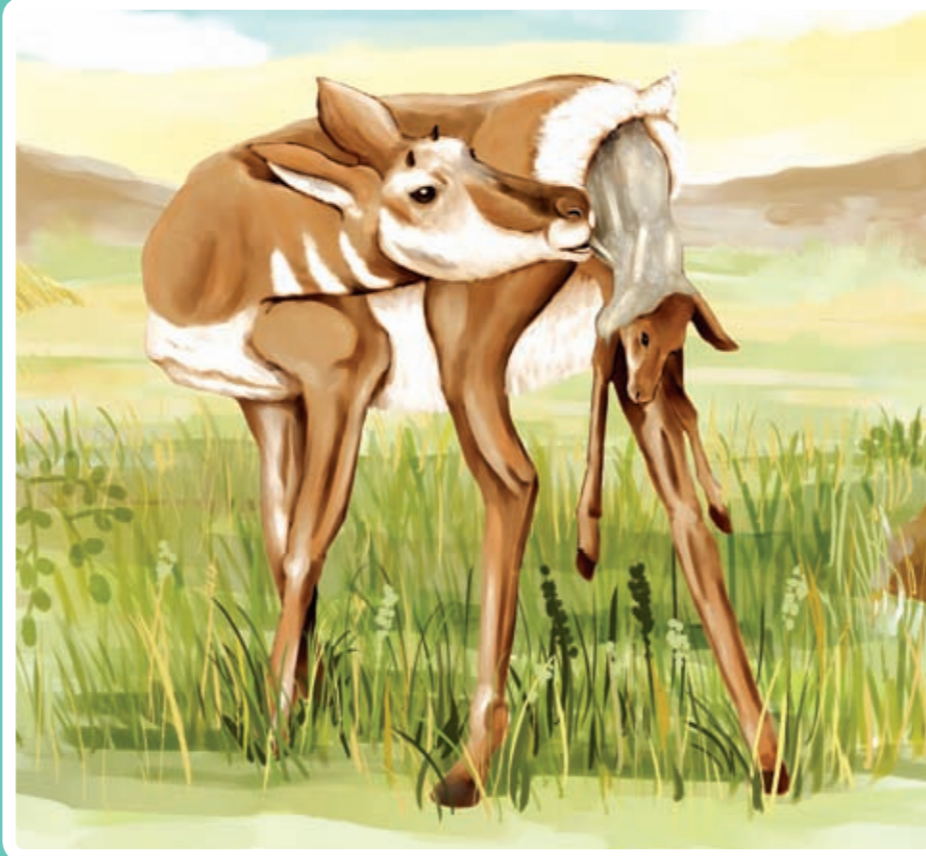


Guacamaya





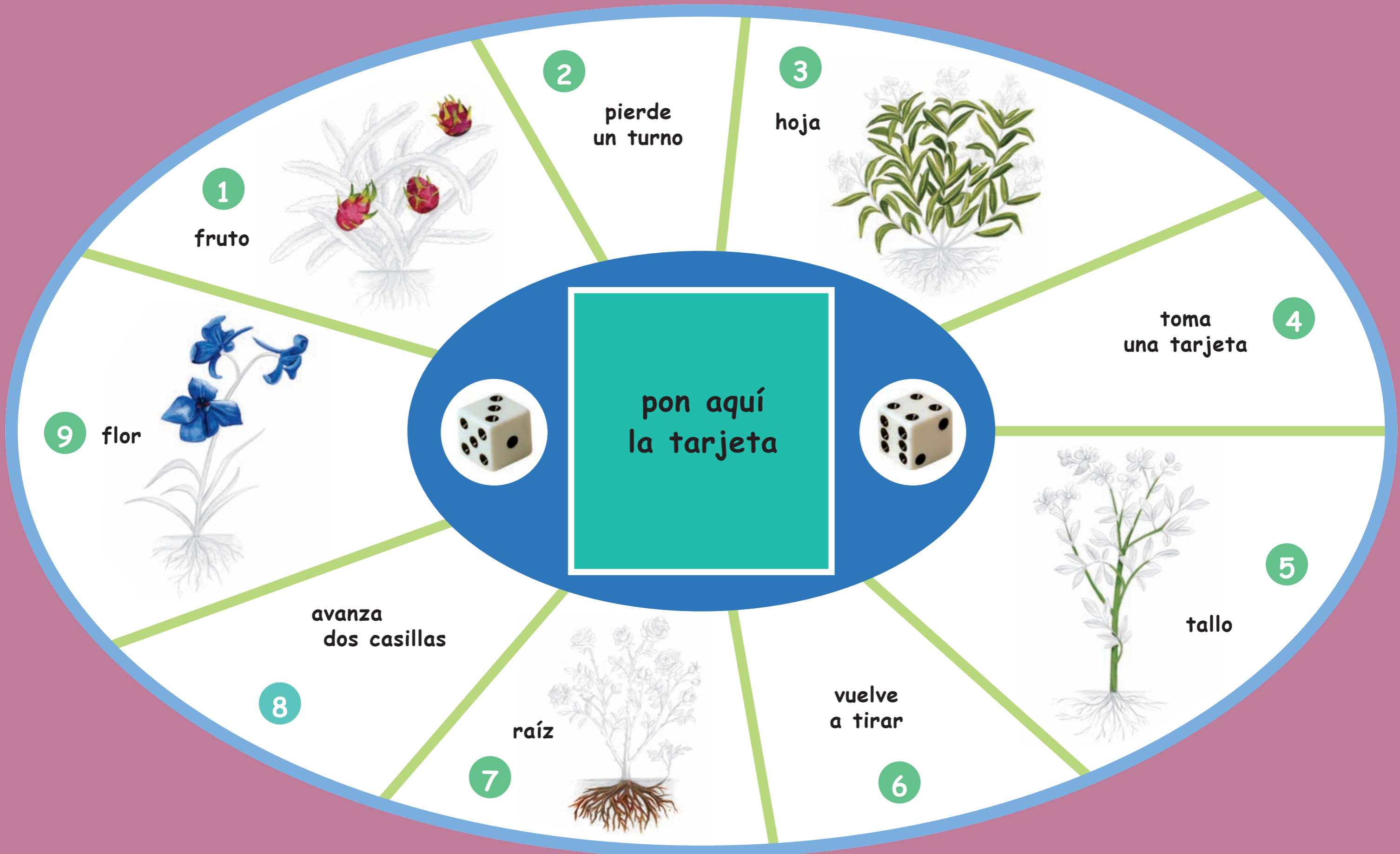
Berrendo

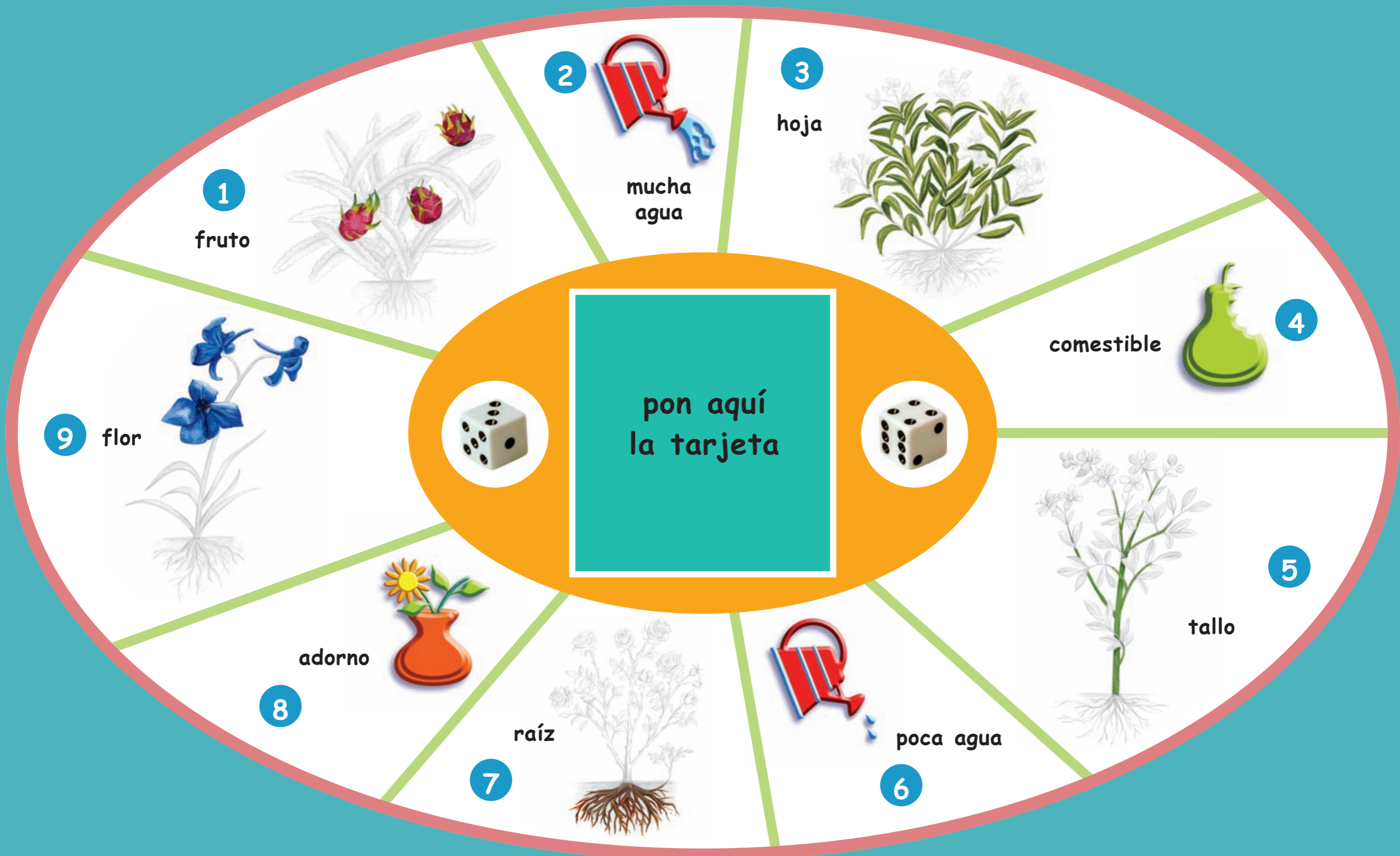




Sapo de madriguera







1

fruto

2

mucha
agua

3

hoja

4

comestible

9

flor



pon aquí
la tarjeta



5

tallo

8

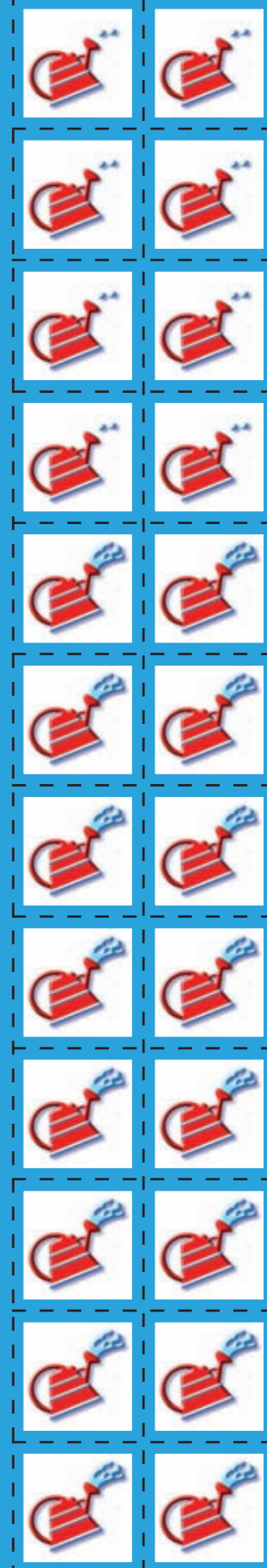
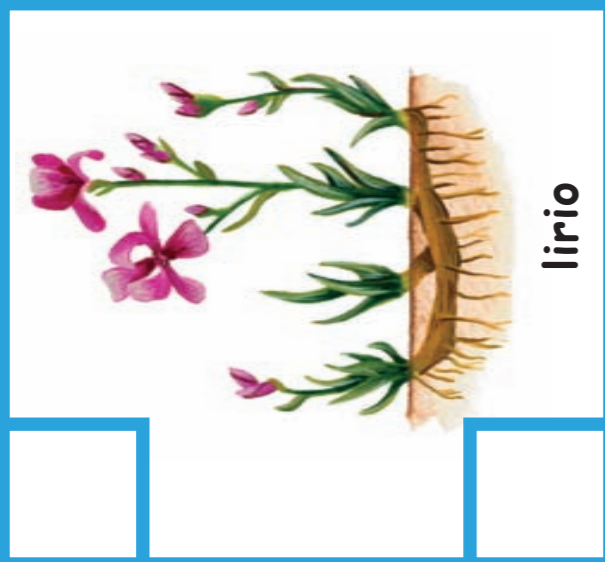
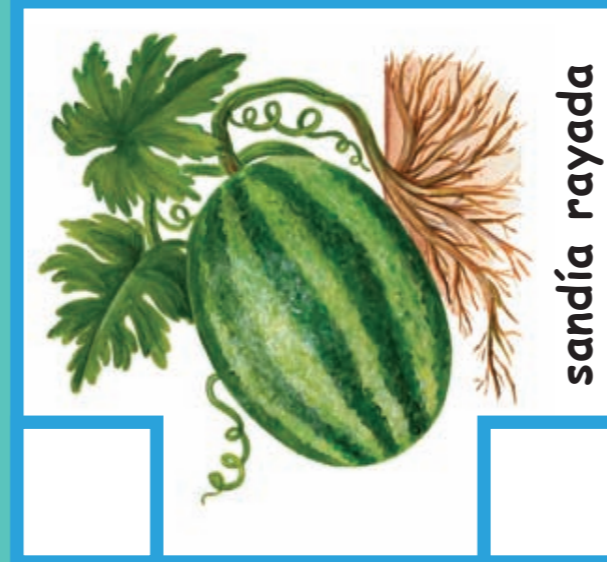
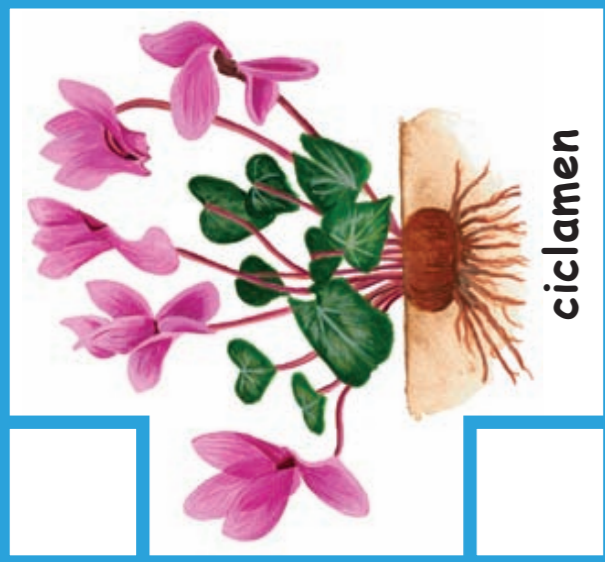
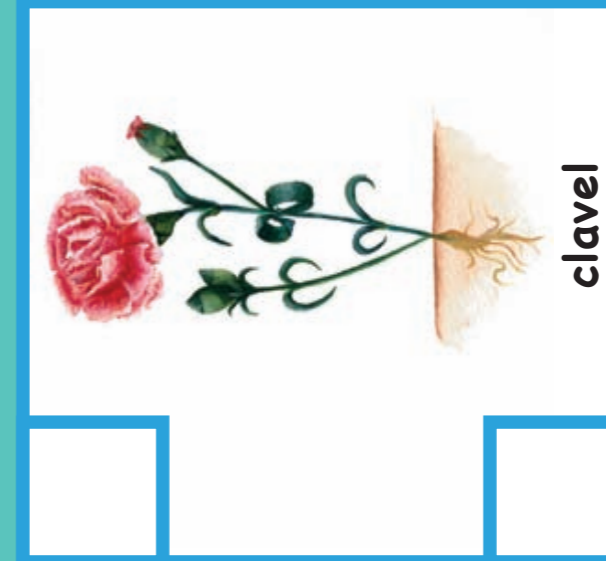
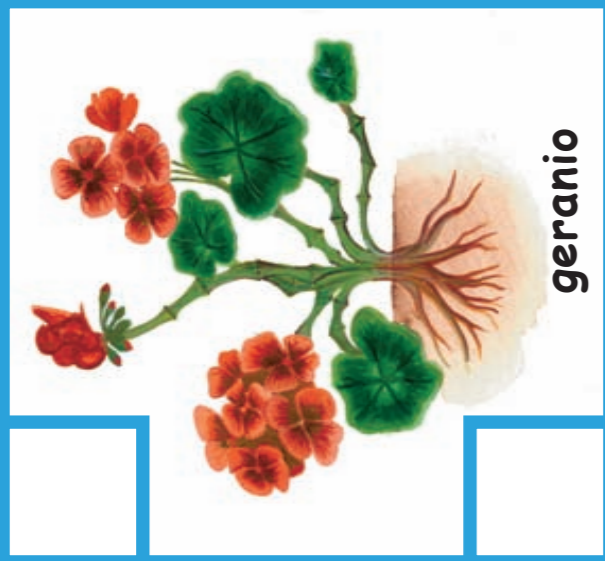
adorno


7

raíz

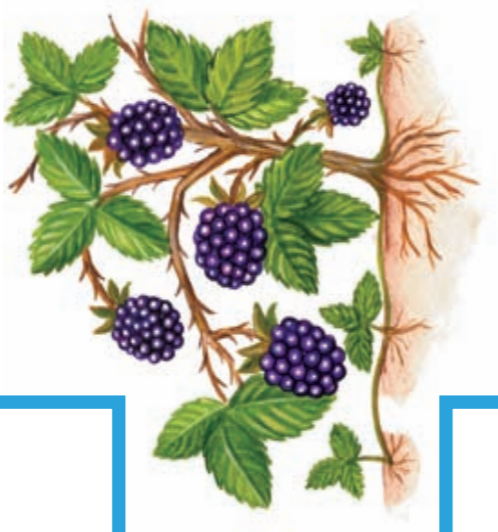
6

poca
agua







chayote



zarzamora



cola de borrego



uva



chícharo



huazontle



nochebuena




cempasúchitl



chile serrano


















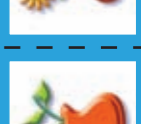










flor de calabaza

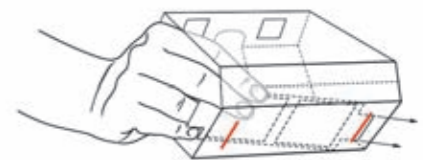
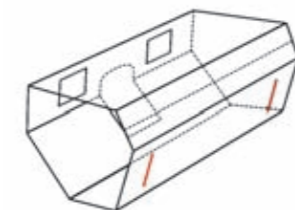
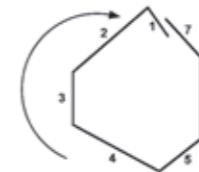
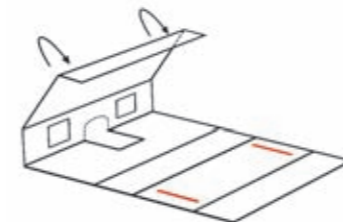
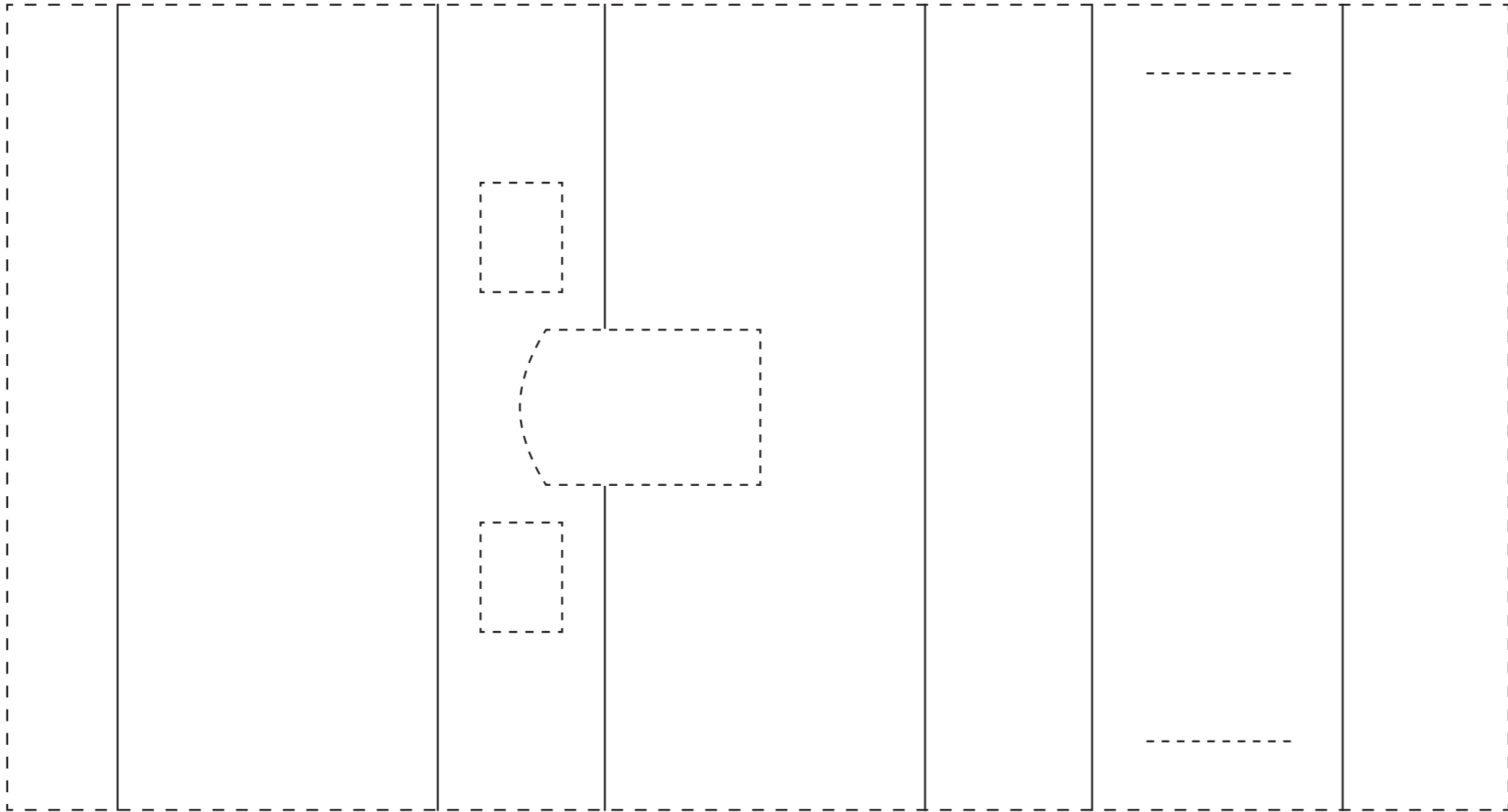


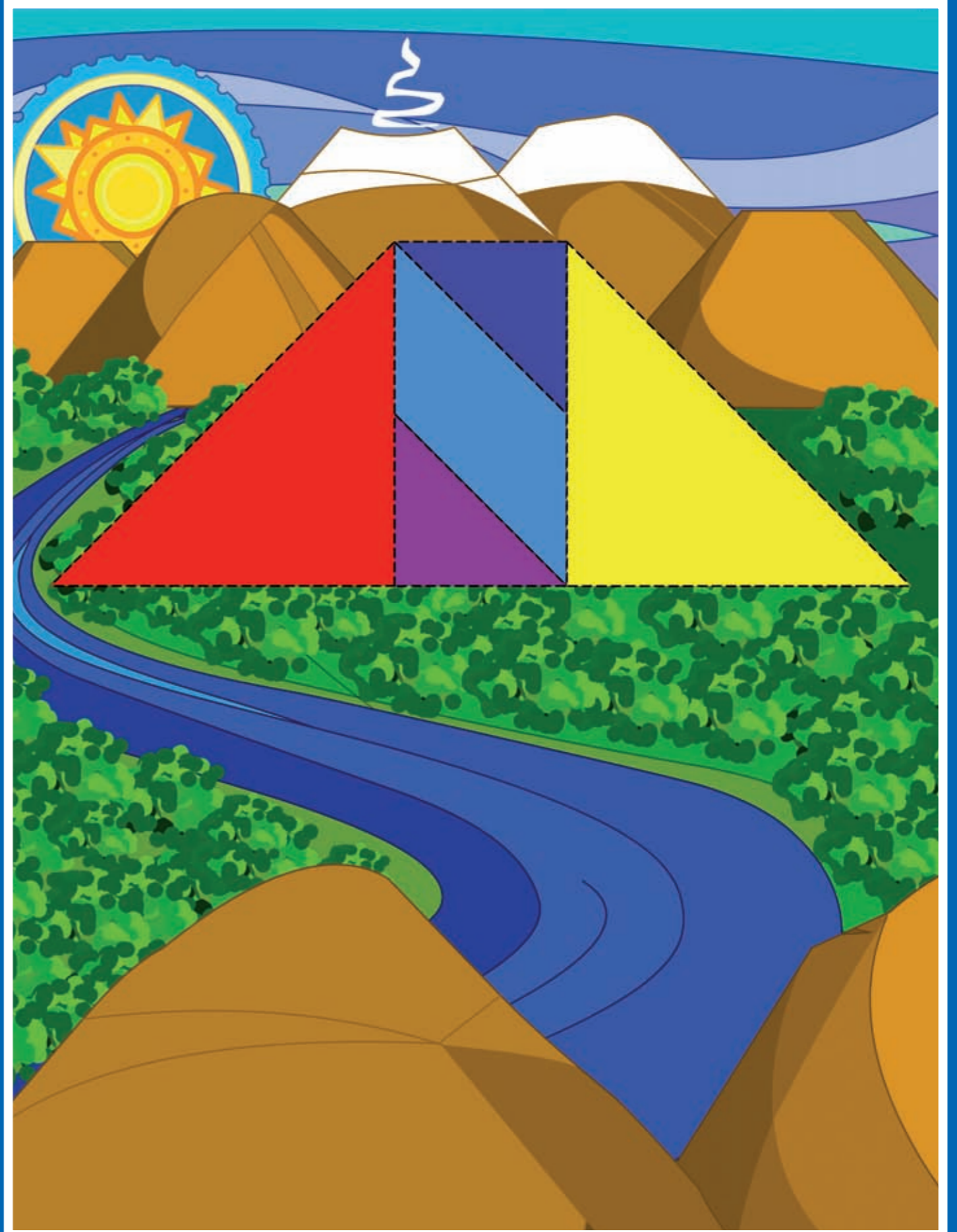
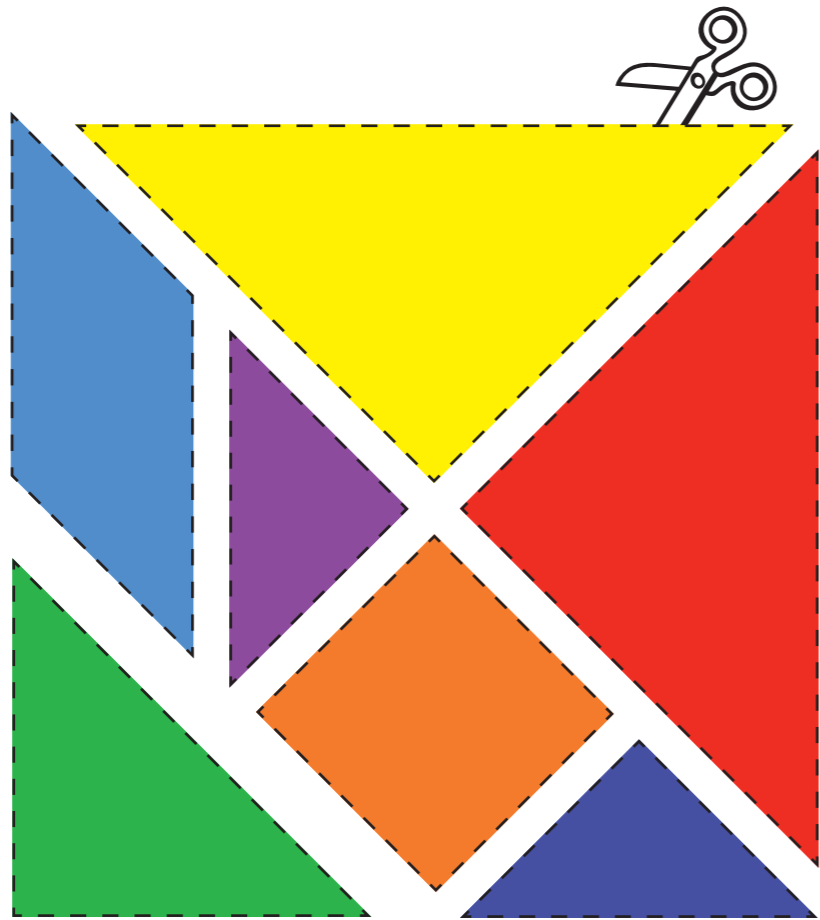
verdolaga

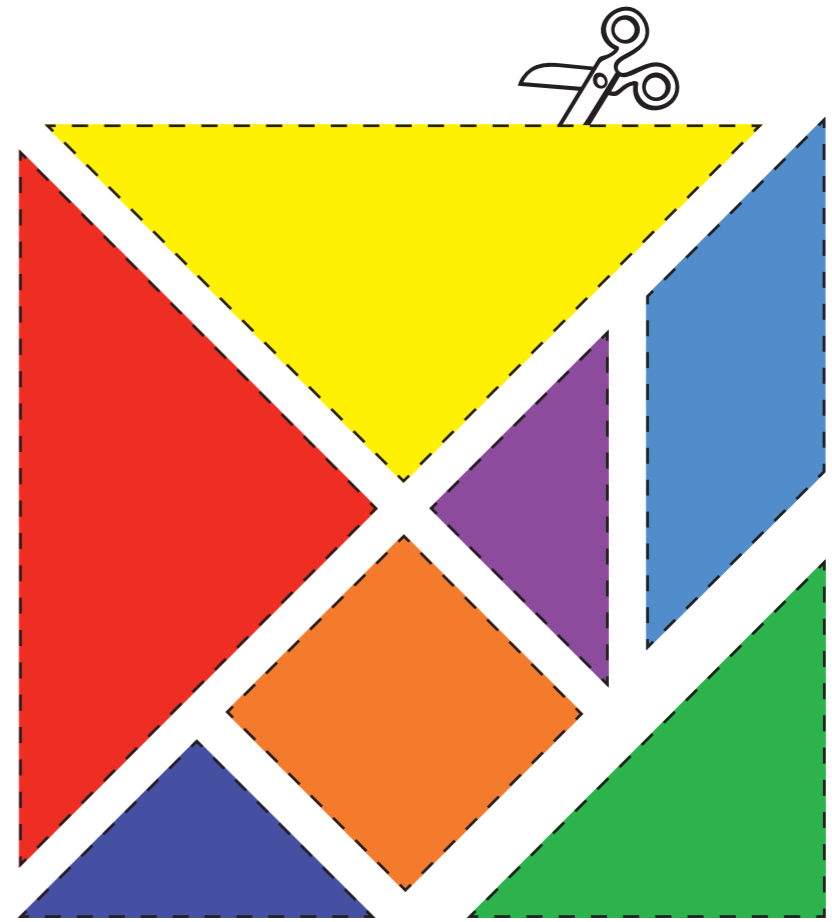


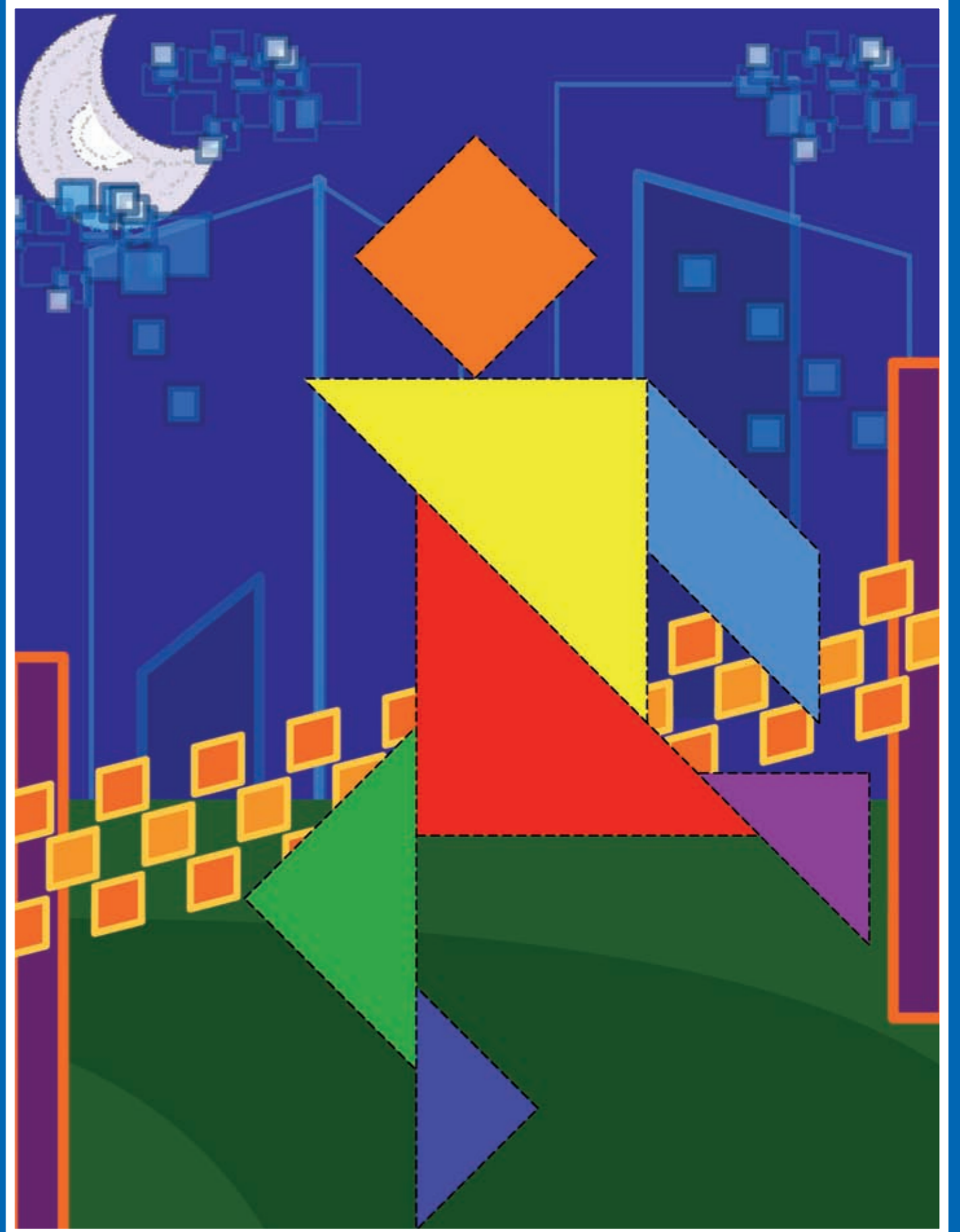
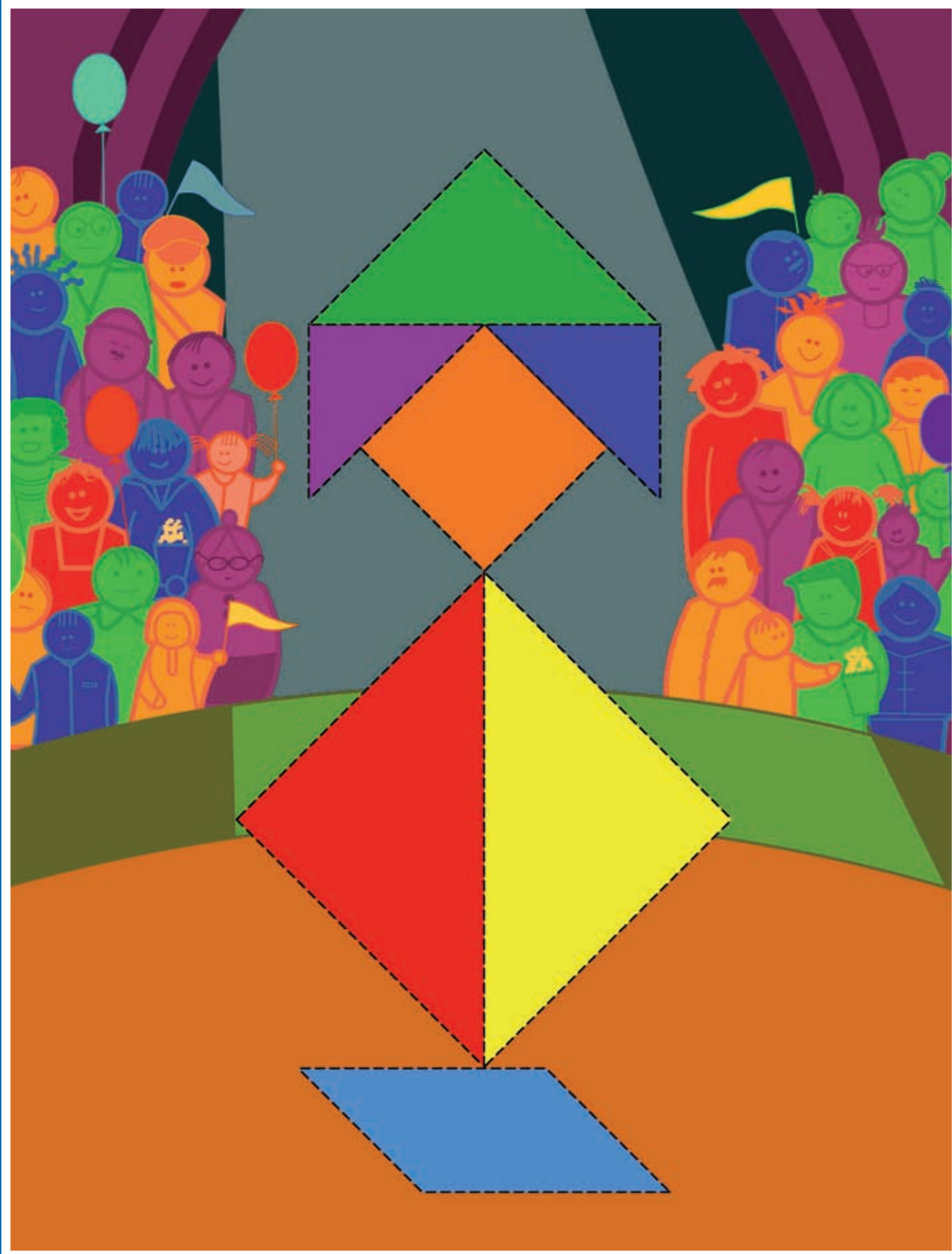
margarita

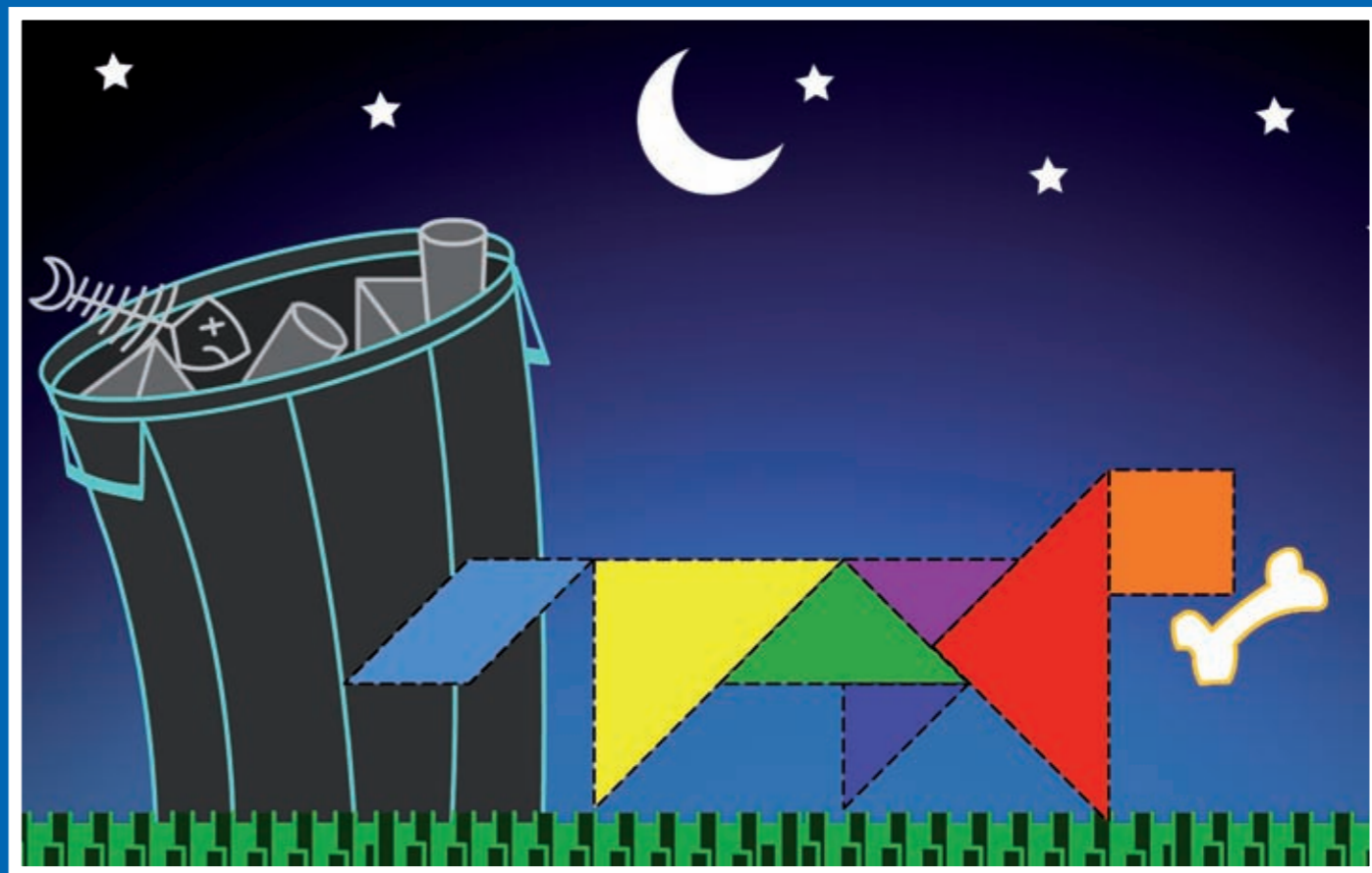
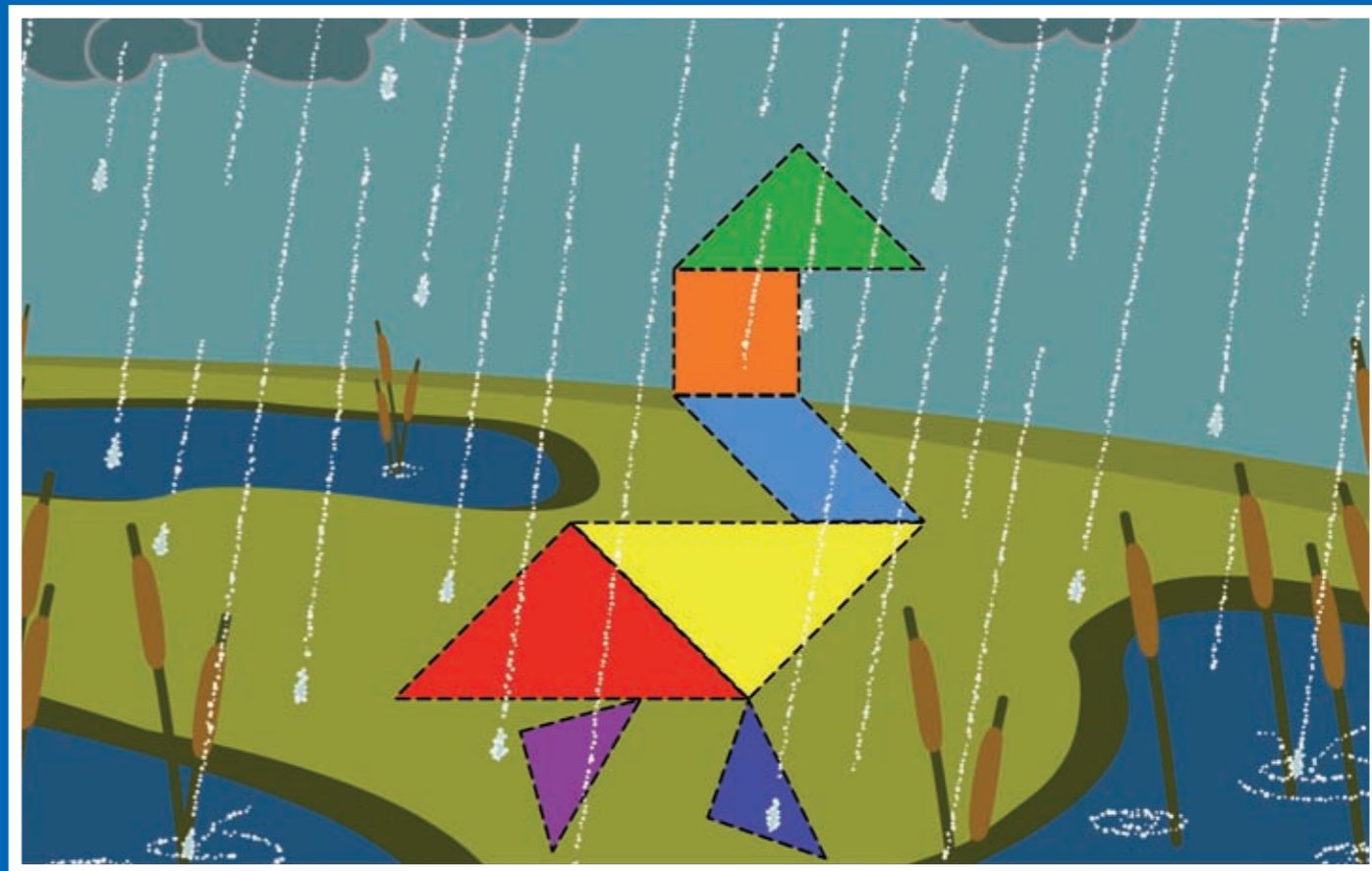
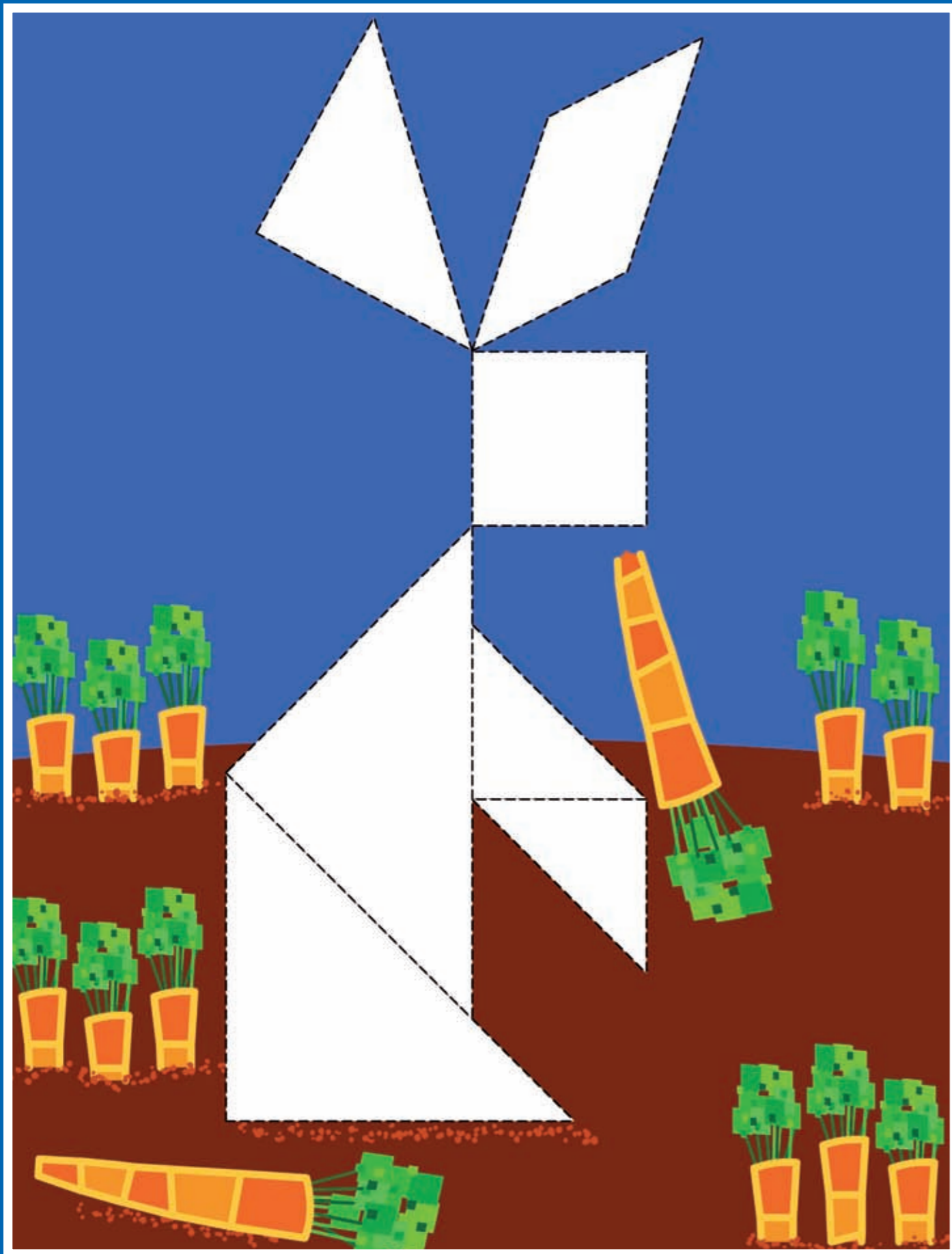
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	



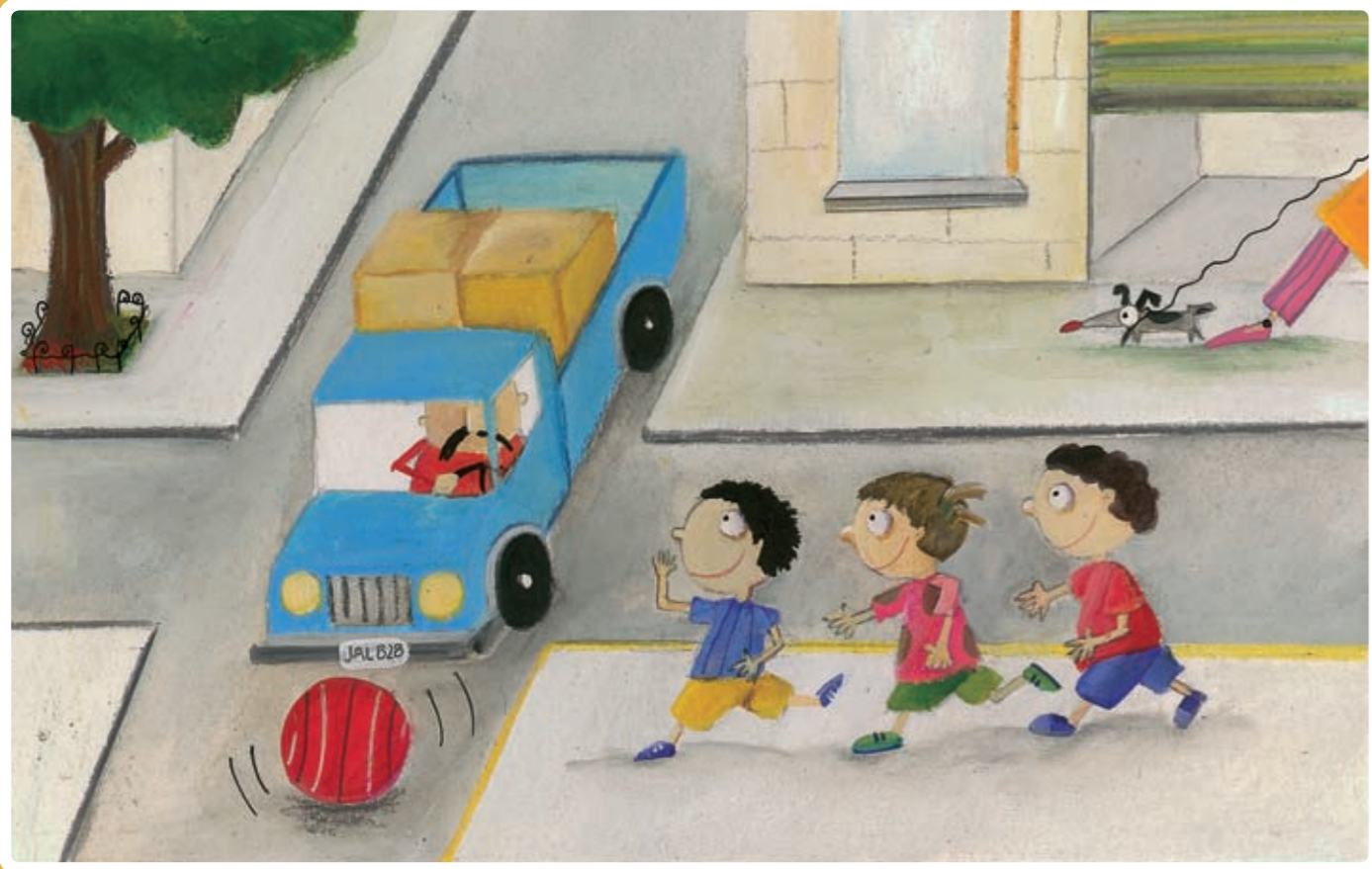


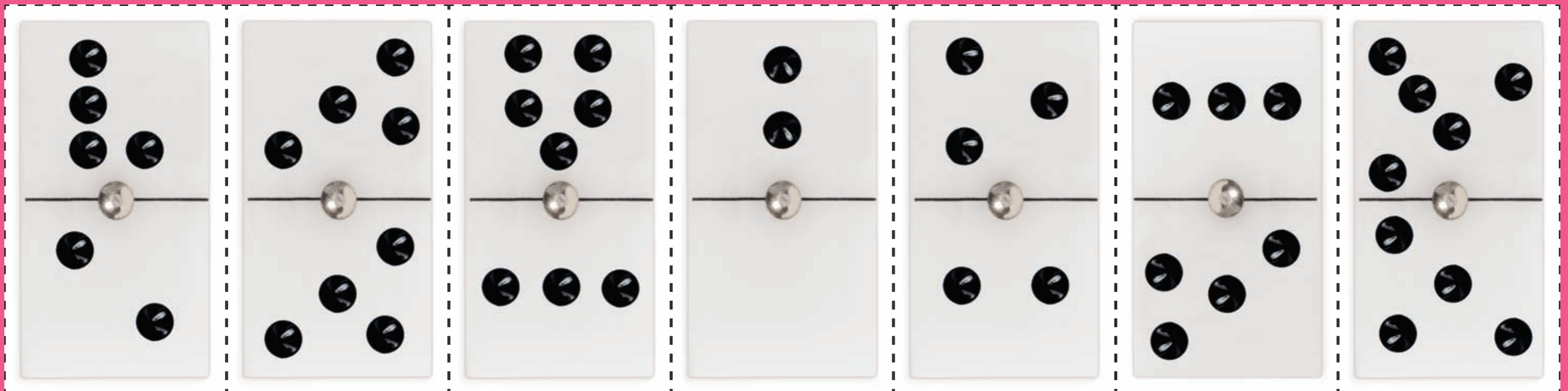
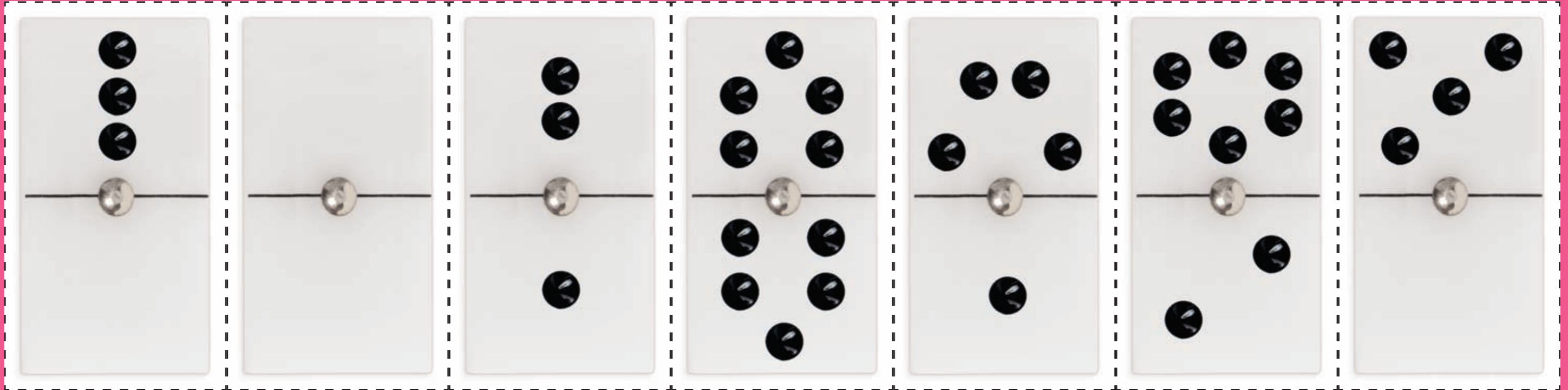


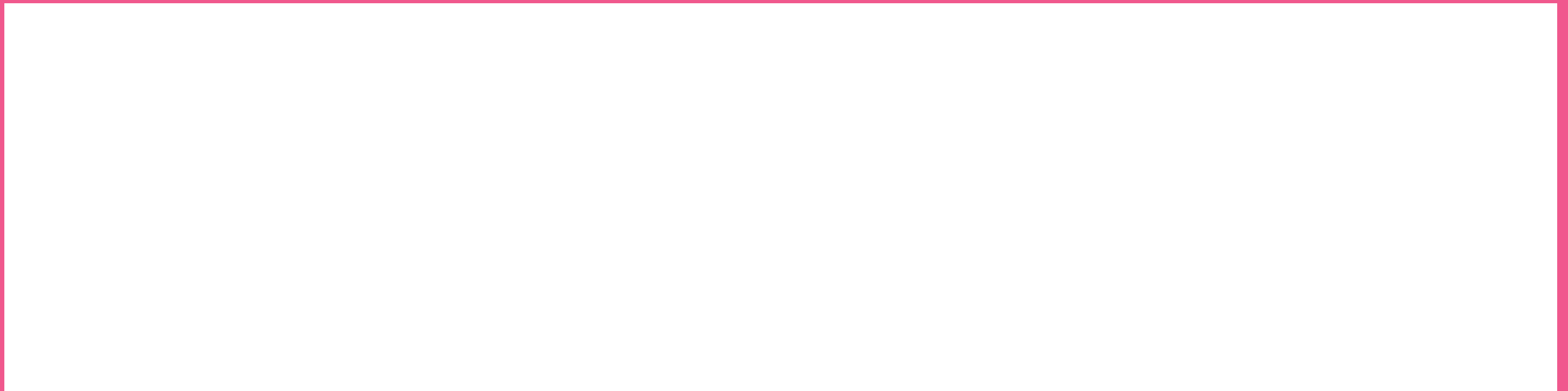


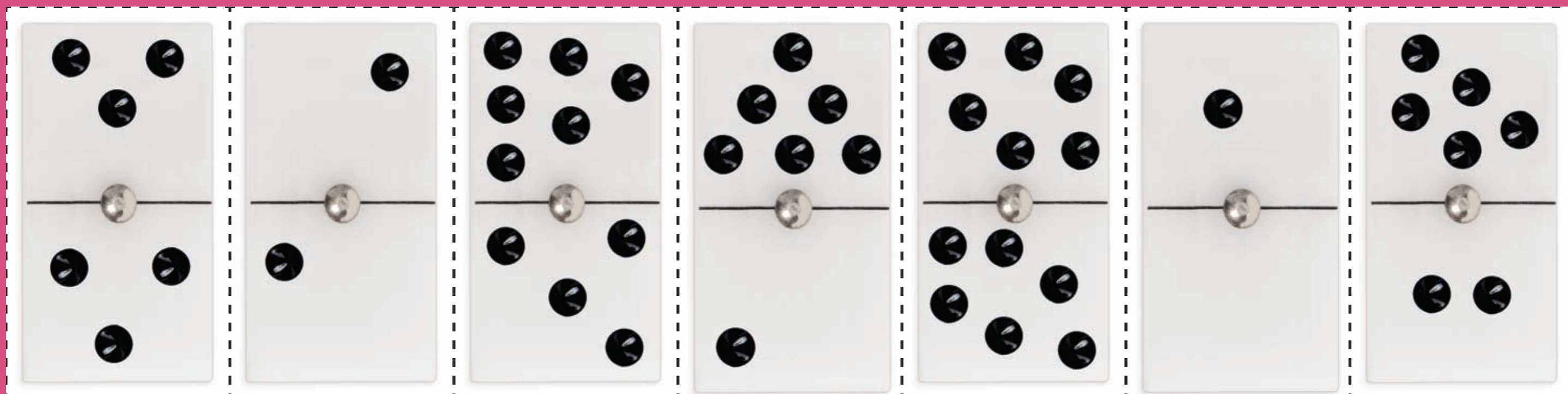
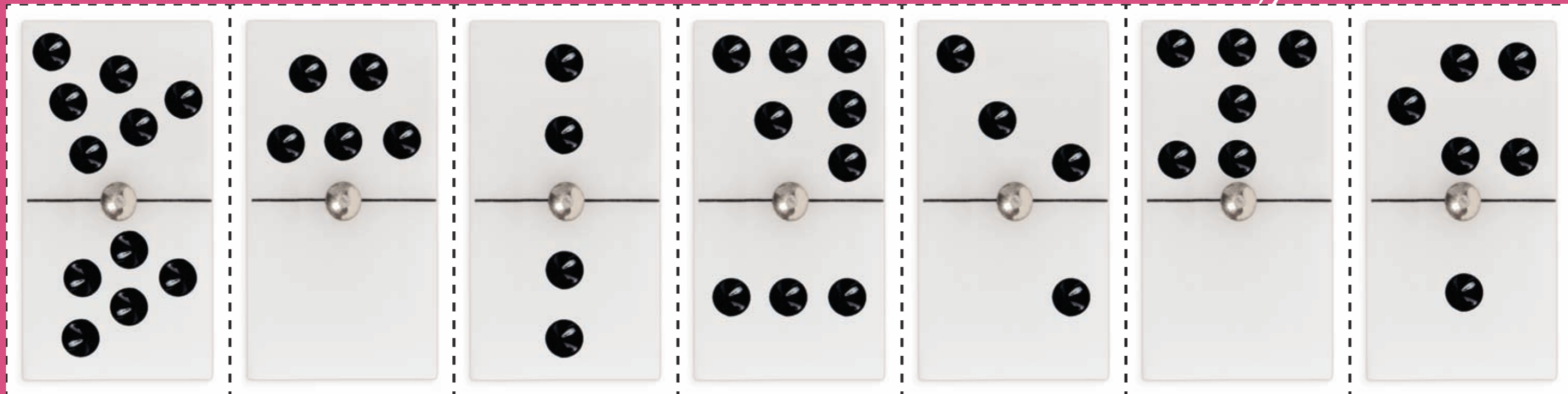


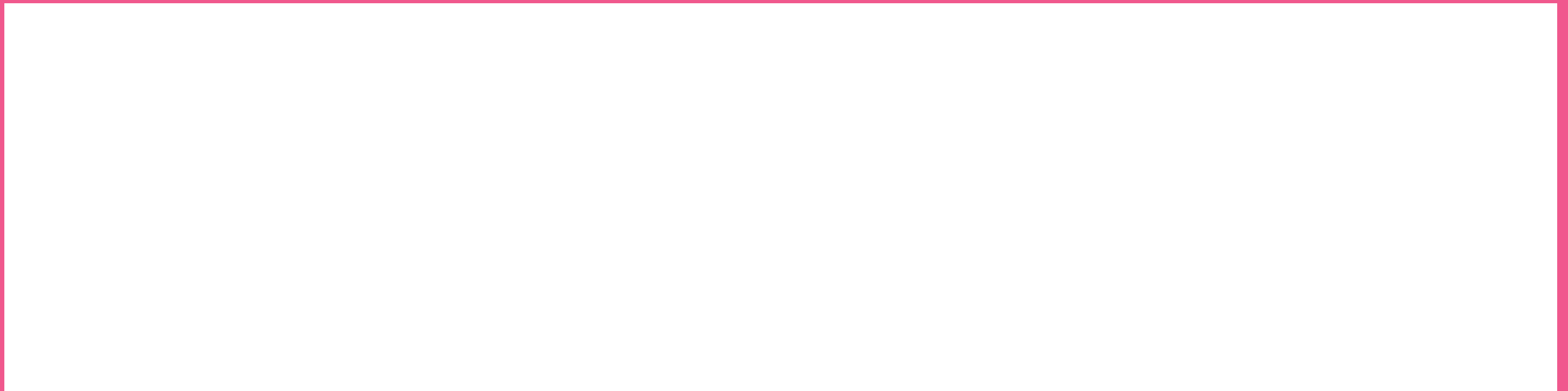














maracas

acordeón

armónica

pandero

guitarra

flauta

reloj

fonógrafo

plancha

quinqué

trompeta

bongós

balero

trompo

tetera

llave

teléfono

tintero

muñeca

camión

títere

lancha

avión

canicas





Lotería



Lotería





Lotería

balero	armónica	acordeón
llave	tetera	canicas
muñeca	maracas	lancha

Lotería

avión	guitarra	trompo
quinqué	trompeta	bongós
llave	teléfono	tintero



Lotería



Lotería





Lotería

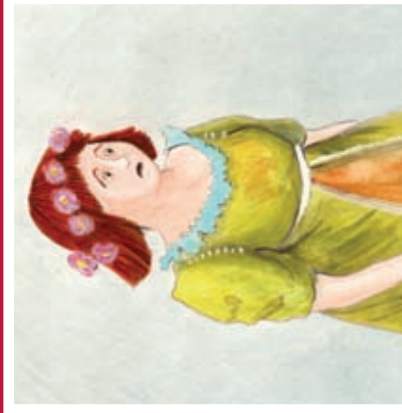
flauta	plancha	bongós
títere	canicas	quinqué
avión	pandero	lancha

Lotería

lancha	acordeón	maracas
fonógrafo	reloj	avión
camión	flauta	muñeca







doncella



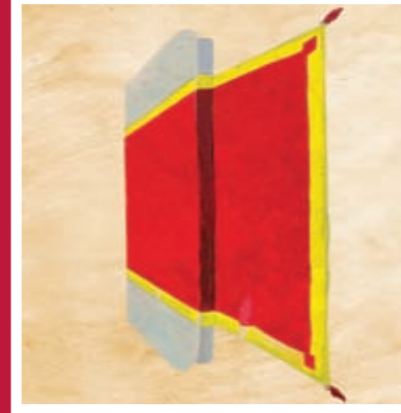
mayordomo



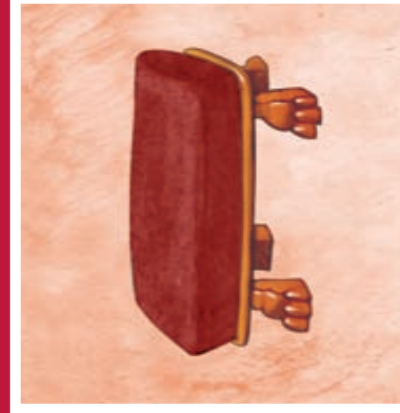
escudo



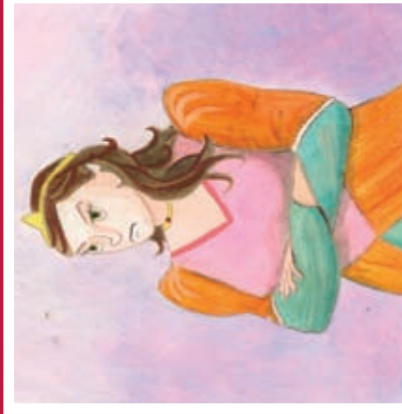
silla



alfombra



taburete



princesa



cocinera



cortinas



mesa



banca



trono



rey



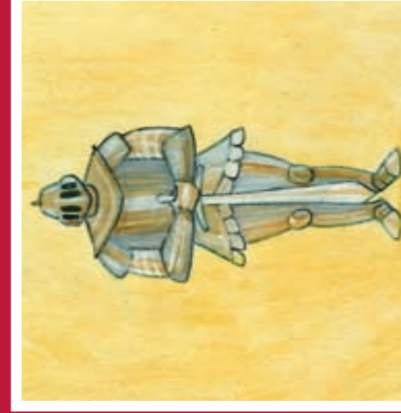
bufón



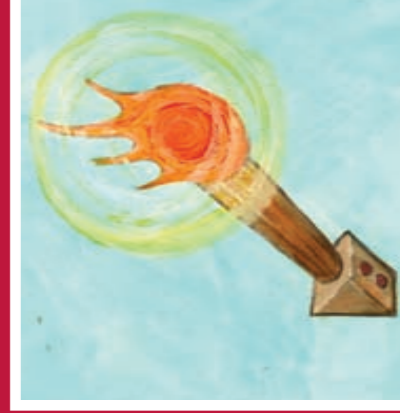
guardia



pilar



armadura



antorcha



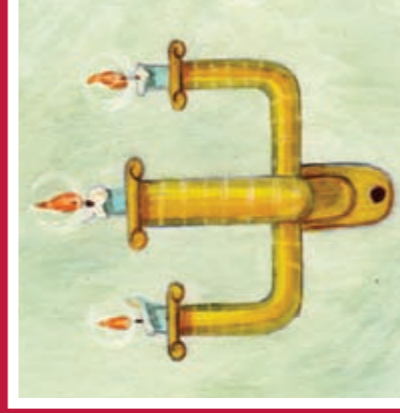
reina



paje



mago



candelabro



barril



espejo



exprimir



extender



tender



batir



pesar



levantar



sacar



bajar



limpiar



lavar



escuchar



cortar

cruzar



currar



caminar



pintar



jugar



beber



repartir



anotar



pelar



revolver



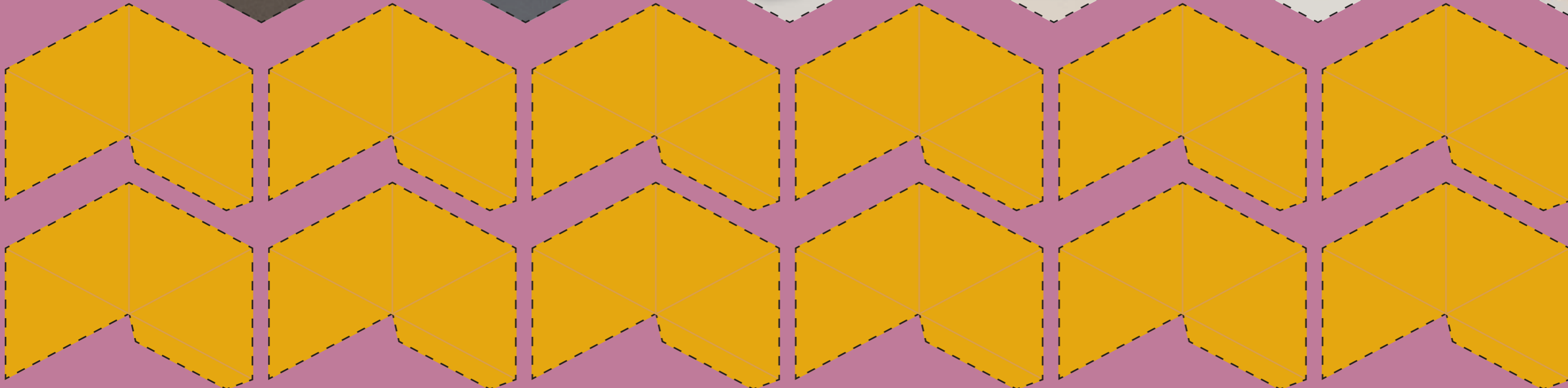
guardar



vaciar









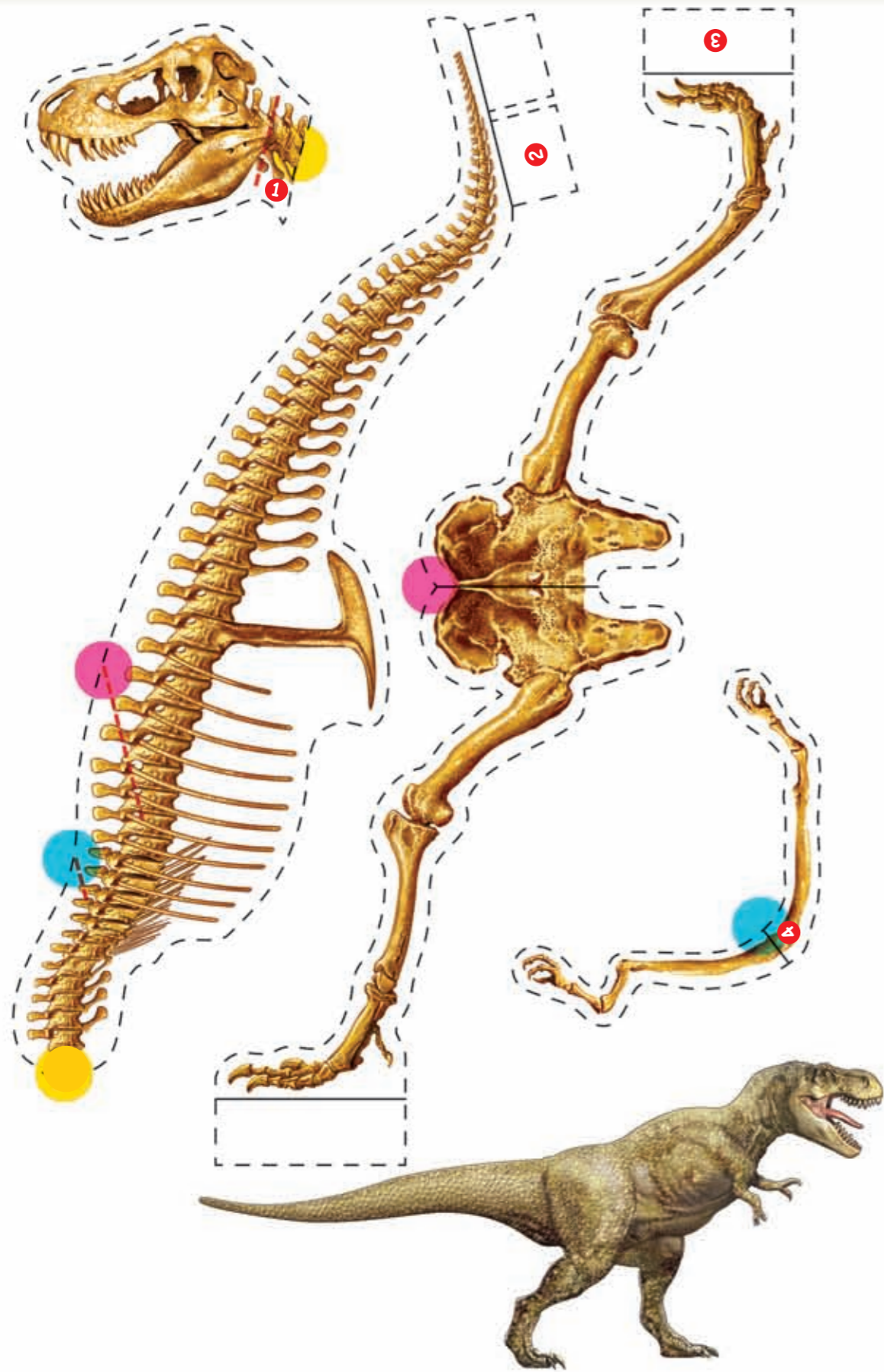
Número	Nombre de la pieza	Cultura	Lugar donde se encontró
1	Cabeza colosal	Olmeca	San Lorenzo, Veracruz
2	Pirámide del Sol	Teotihuacana	Teotihuacan, Estado de México
3	Estela calendárica	Maya	Yaxchilán, Chiapas
4	Jaguar	Zapoteca	Monte Albán, Oaxaca
5	Guerrero águila	Mexica	Malinalco, Estado de México
6	Olla	Huasteca	Las Flores, Tamaulipas
7	Coyote	Tarasca	Ihuatzio, Michoacán
8	Pareja de niños	Totonaca	Centro de Veracruz
9	Acróbata	Otomí	San Luis Tlatilco, Estado de México
10	Atlantes	Tolteca	Tula, Hidalgo
11	Vasija	Casas Grandes	Nuevo Casas Grandes, Chihuahua
12	Pectoral o <i>chimalli</i>	Mixteca	Yanhuitlán, Oaxaca



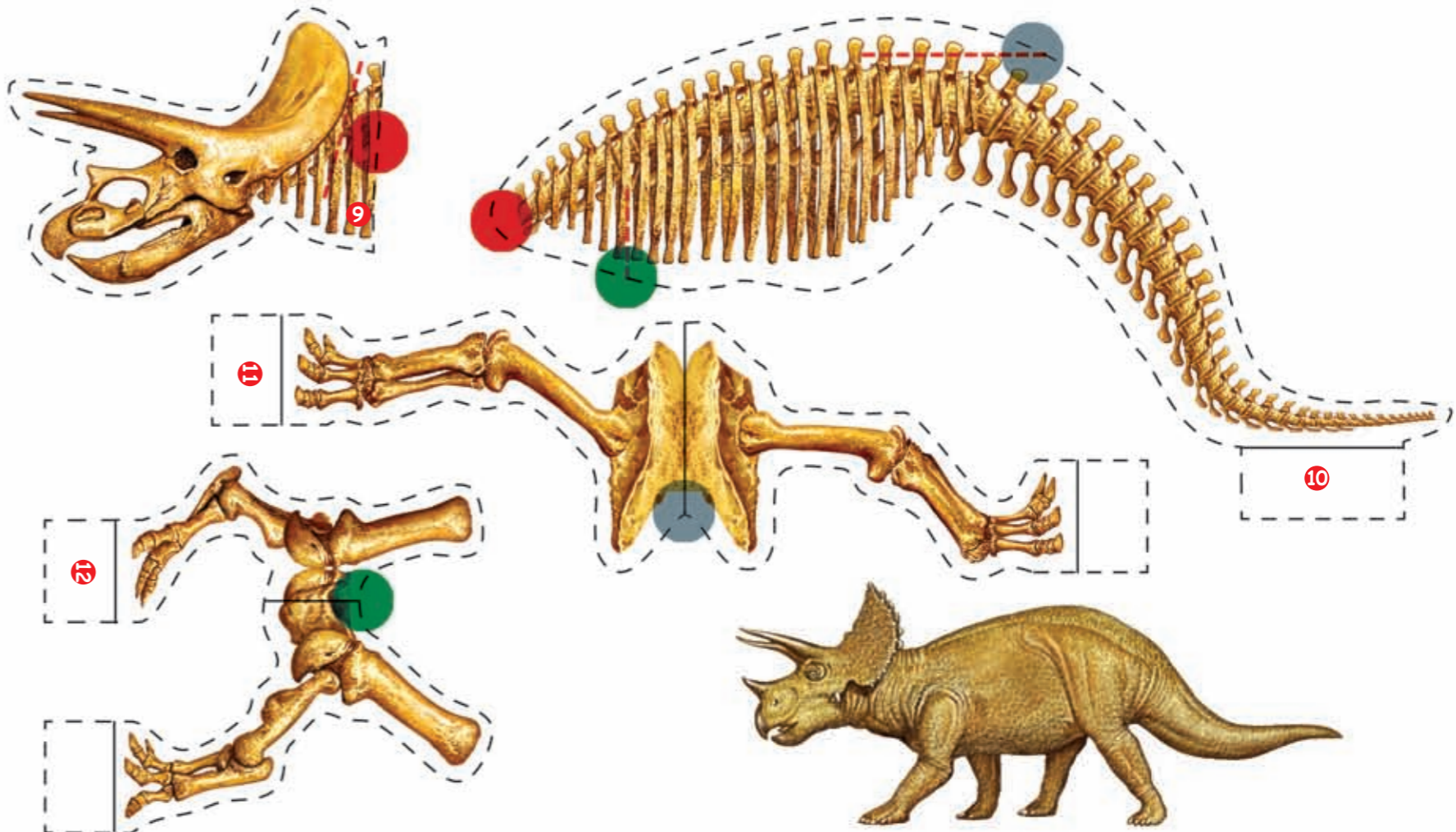
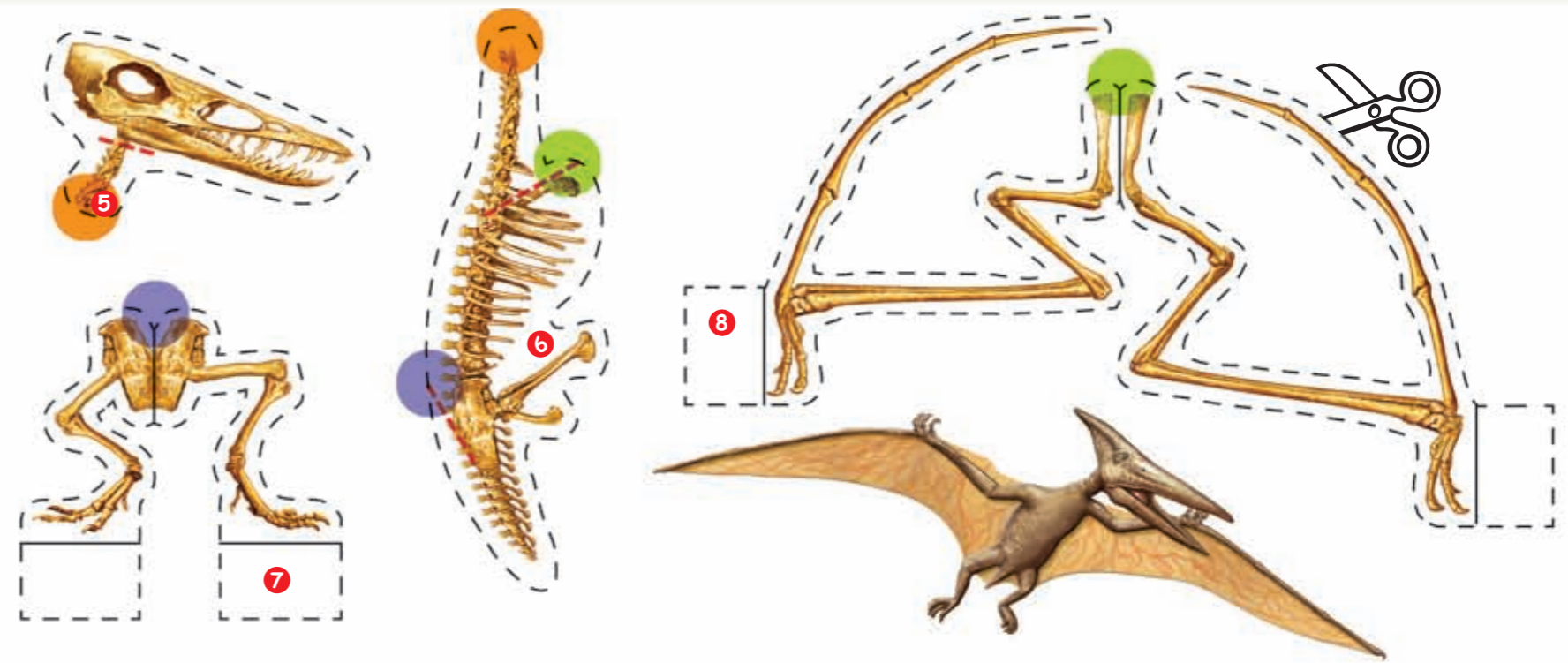
a	a	a	a	a	a	b	b	b	c	c	c
d	d	d	e	e	e	e	e	e	f	f	f
g	g	g	h	h	h	i	i	i	i	i	i
j	j	j	k	k	k	l	l	l	m	m	m
n	n	n	ñ	ñ	ñ	o	o	o	o	o	o
p	p	p	q	q	q	r	r	r	s	s	s
t	t	t	u	u	u	u	u	u	v	v	v
w	w	w	x	x	x	y	y	y	z	z	z



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

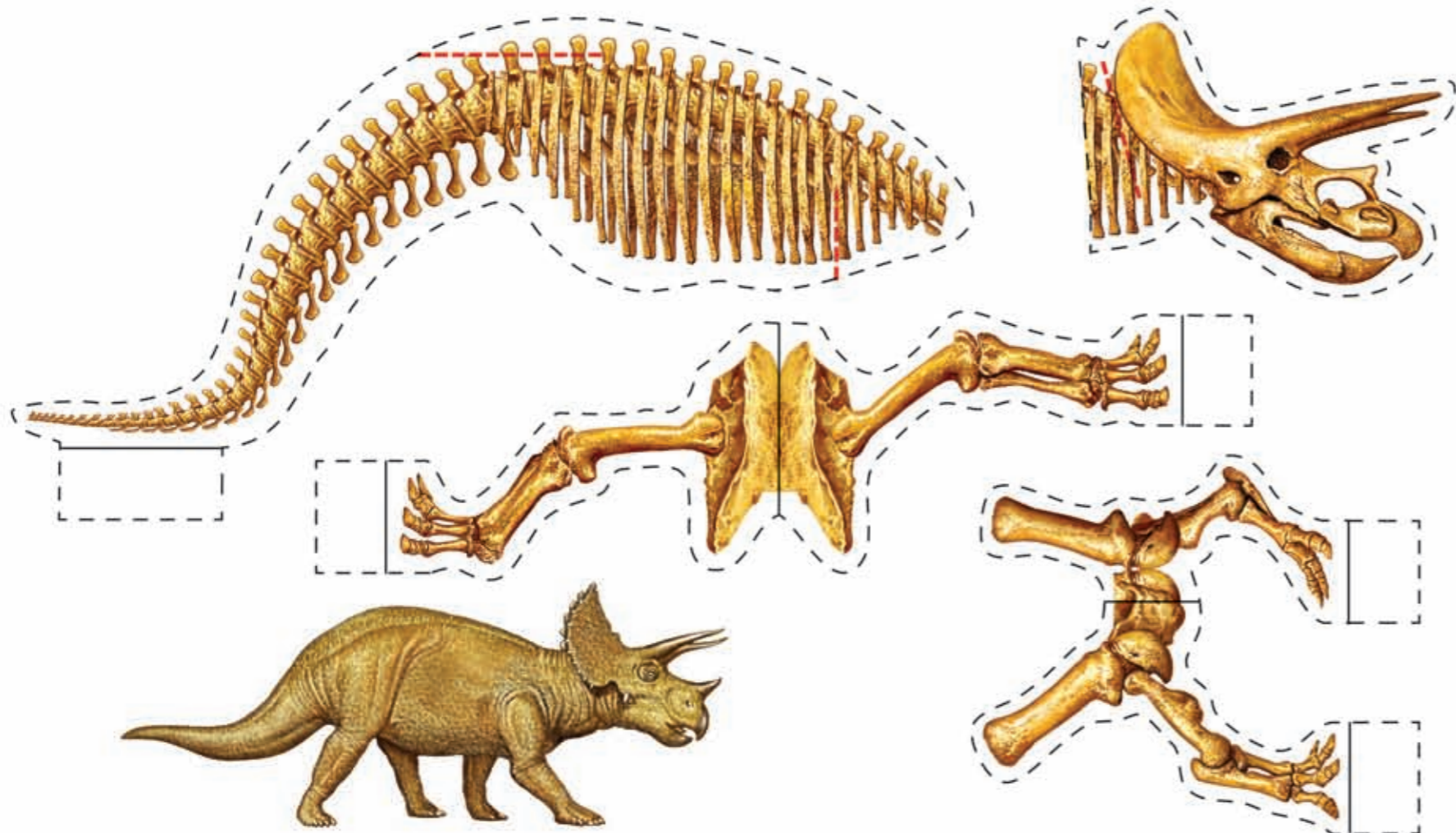
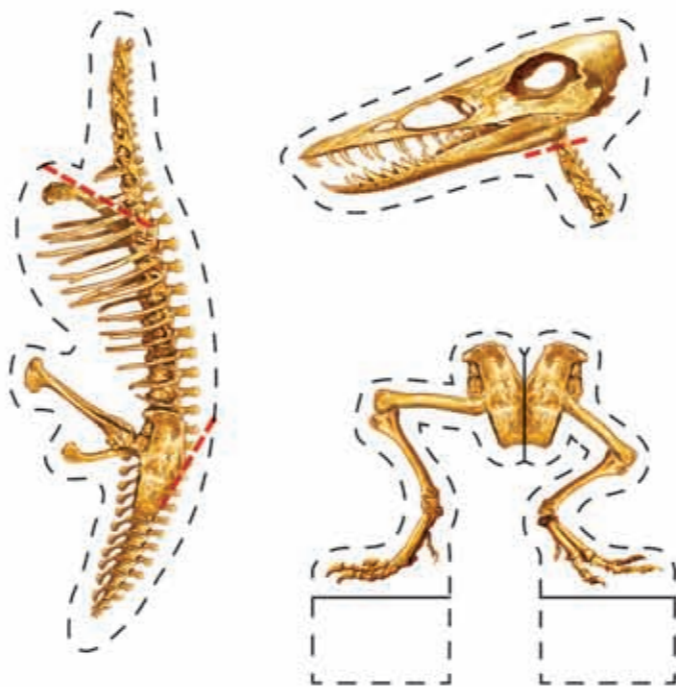
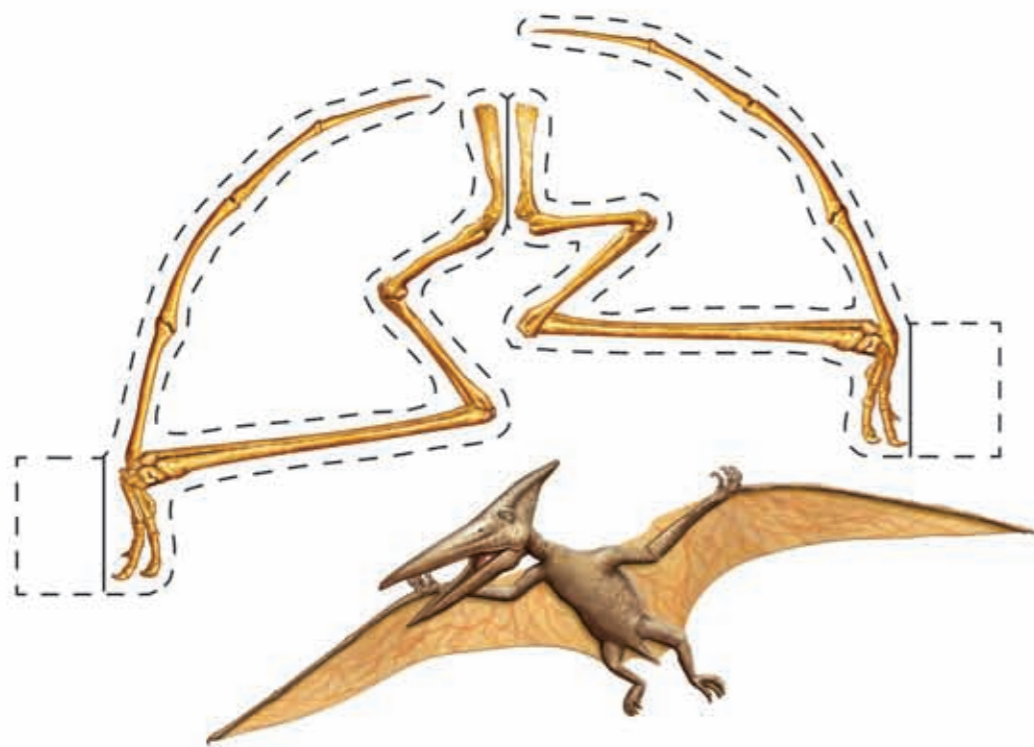


— línea de doblez



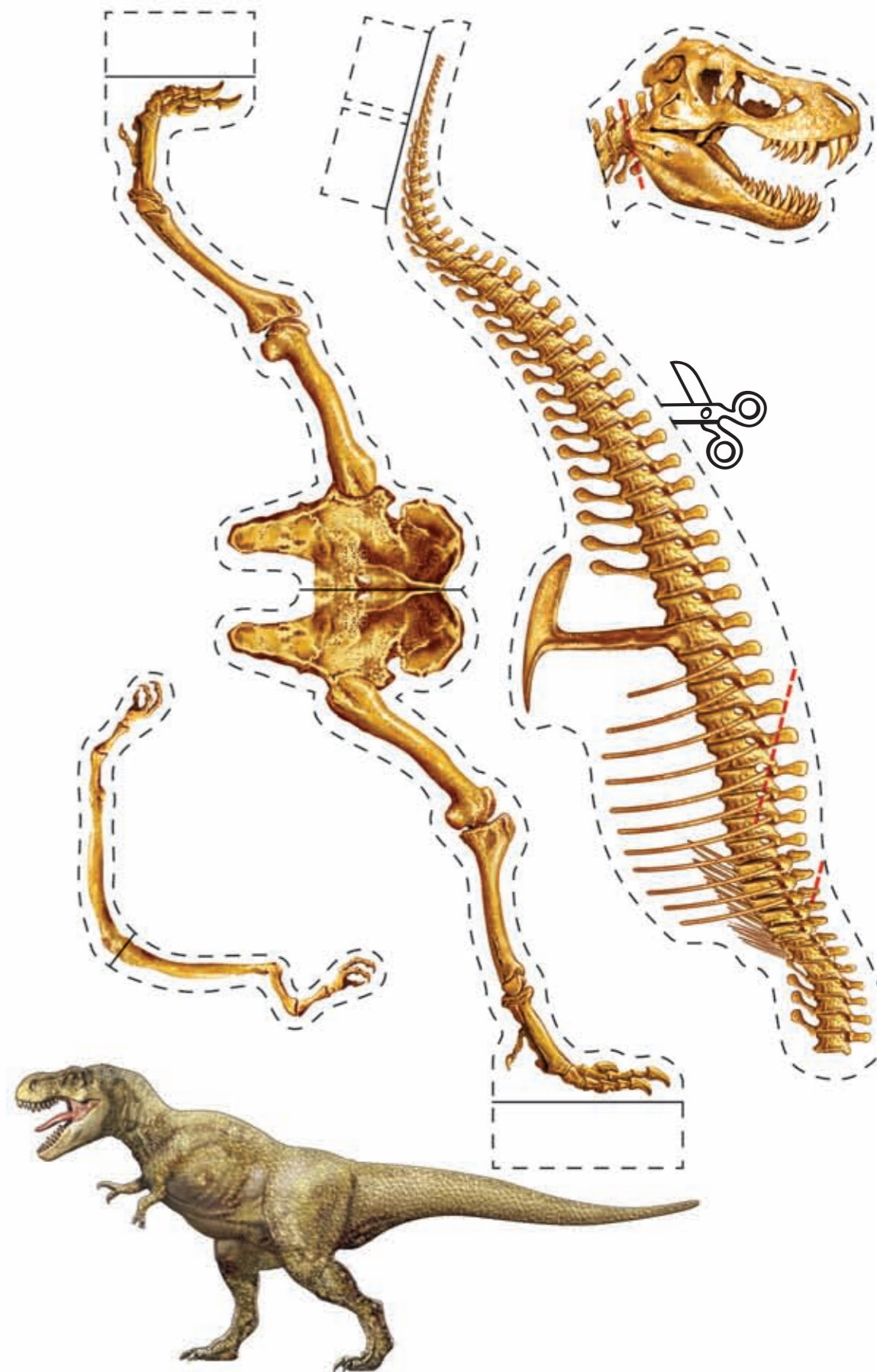
- - - contorno para recortar

- - - línea corte para insertar piezas



————— línea de doblez

- - - - - contorno para recortar



- - - - - línea corte para insertar piezas





5
cinco

4
cuatro

3
tres

2
dos

1
uno

5
cinco

4
cuatro

3
tres

2
dos

1
uno

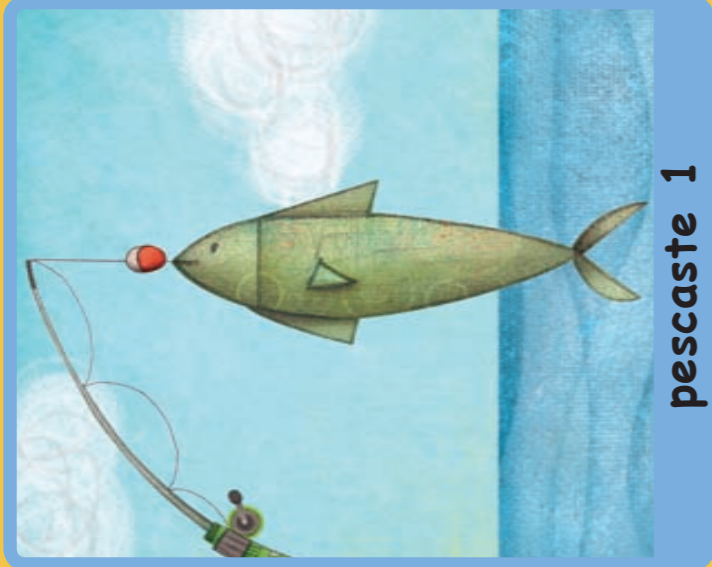
5
cinco

4
cuatro

3
tres

2
dos

1
uno



pescaste 1



pescaste 2



pescaste 4



pescaste 6



pescaste 7



pescaste 9



soltaste 2



soltaste 5



soltaste 8



soltaste 3



soltaste 6



soltaste 10



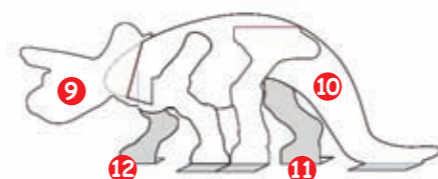
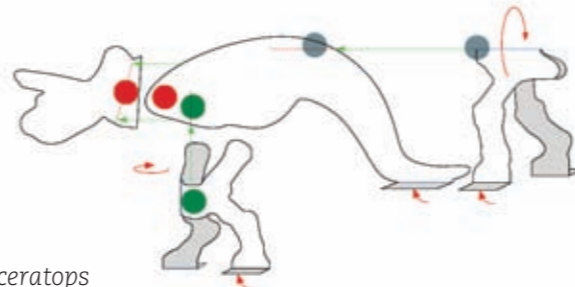
12



Pterodáctilo



Triceratops



Pesca, pescador

Propósito:

Obtener la mayor cantidad de peces.

Material:

- 15 tarjetas con peces.
- 12 tarjetas con consignas.
- Una tapa pintada de rojo en una cara y azul en la otra (no incluida en el material).

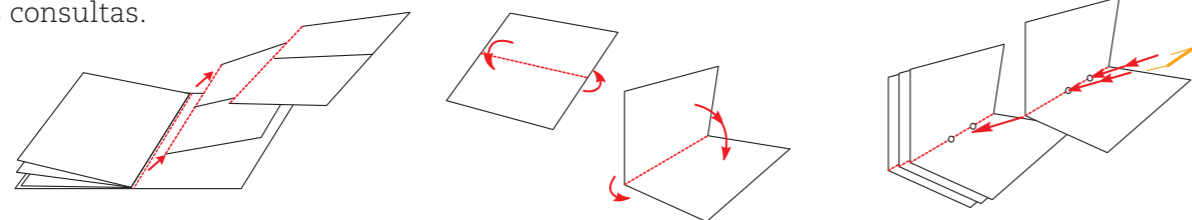
Instrucciones:

Se requieren máximo 3 jugadores.

1. Revolver las tarjetas de color verde y repartir un par a cada jugador. Las restantes se quedarán al centro de la mesa con la imagen de los peces hacia arriba.
2. Apilar hacia abajo las tarjetas rojas y azules en 2 montones de acuerdo con el color.
3. Por turnos, lanzar la tapa; según el color en el que caiga tomar una tarjeta y quedarse con ella.
4. Pescar o soltar la cantidad de peces que indique la tarjeta.
 - Podrán elegirse las tarjetas que sean necesarias para juntar la cantidad de peces que se indican.
 - En caso de no tener la cantidad de peces solicitada por la tarjeta, soltar las tarjetas que tienen y esperar su turno.
5. El juego termina cuando ya no haya tarjetas rojas o azules.
6. Gana el jugador que tenga la mayor cantidad de peces.

Cuadernillo de instrucciones

1. Desprenda 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

Juego y aprendo con mi material de preescolar Tercer grado

1

Títeres

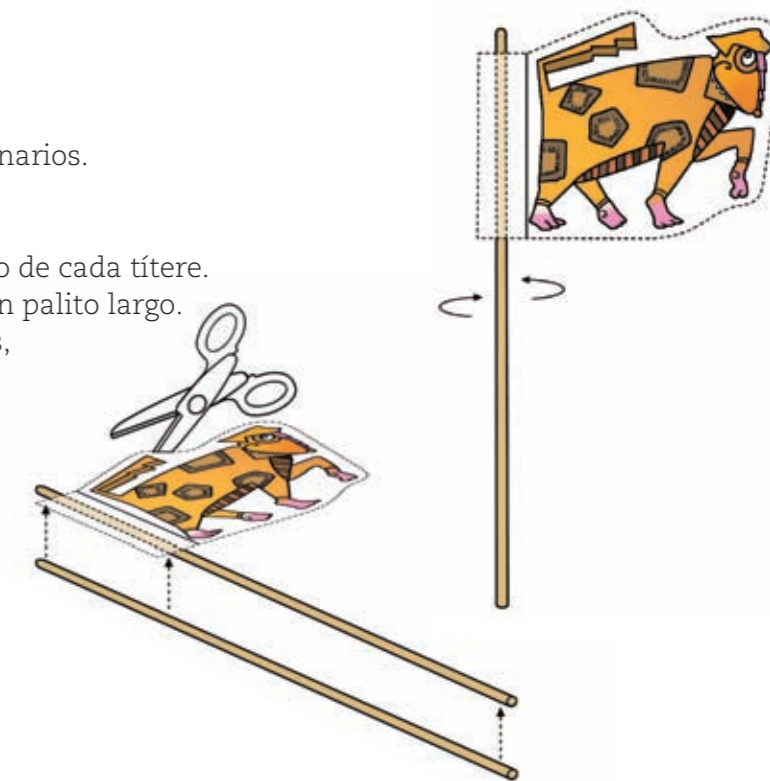
Propósito:

Narrar historias o elaborar diálogos imaginarios.

Instrucciones:

1. Recortar la línea punteada del contorno de cada títere.
2. Con la pestaña de cada uno envolver un palito largo.
3. Contar cuentos conocidos o inventados, o hacer un guión para una obra.

Nota: Se pueden realizar efectos de sonido y armar un escenario, o proyectar sombras.



Había una vez...

Propósito:

Narrar sucesos o historias a partir de imágenes.

Instrucciones:

1. Observar las tarjetas.
2. Ordenarlas según se desarrollan los acontecimientos.
3. Narrar una historia con ellas.

Nota: Las escenas pueden ordenarse de diferentes maneras.



México

Propósito:

Conocer algunos hechos históricos de México a través de ilustraciones.

Instrucciones:

Opción 1.

1. Observar y describir las imágenes.
2. Leer las coplas en conjunto. Comentar su contenido.
3. Relacionar la copla con las ilustraciones.

Opción 2.

1. Tomar las escenas separadas y platicar sobre los hechos históricos.
2. Pedirles a los niños que cuenten a qué se refieren las escenas, aleatoria o secuencialmente.



El camino más corto

Propósito:

Buscar el camino más corto, resolviendo problemas de medición con instrumentos no convencionales.

Instrucciones:

1. En pareja, elegir un paisaje.
2. Cada jugador señala un punto de partida y uno de llegada.
3. Ambos observan el paisaje, cada uno toma un camino y se lo dice a su compañero.
4. Buscar una estrategia para comparar las longitudes: con los dedos, rocas, fichas o un cordón.



El mundo de las letras

Propósito:

Formar palabras con las letras del abecedario.

Instrucciones:

Pueden participar dos o más jugadores.

1. Un participante selecciona una de las tarjetas de otros juegos, y la muestra.
2. Los demás forman la palabra con las letras de su abecedario.
3. El primero que lo logre dice un enunciado con la palabra formada.

Nota: pueden buscarse en revistas, periódicos o libros, algunas palabras que se inicien o terminen con la misma letra, o enunciados cortos para reproducirlos con su abecedario.

Estructuras

Material 2:

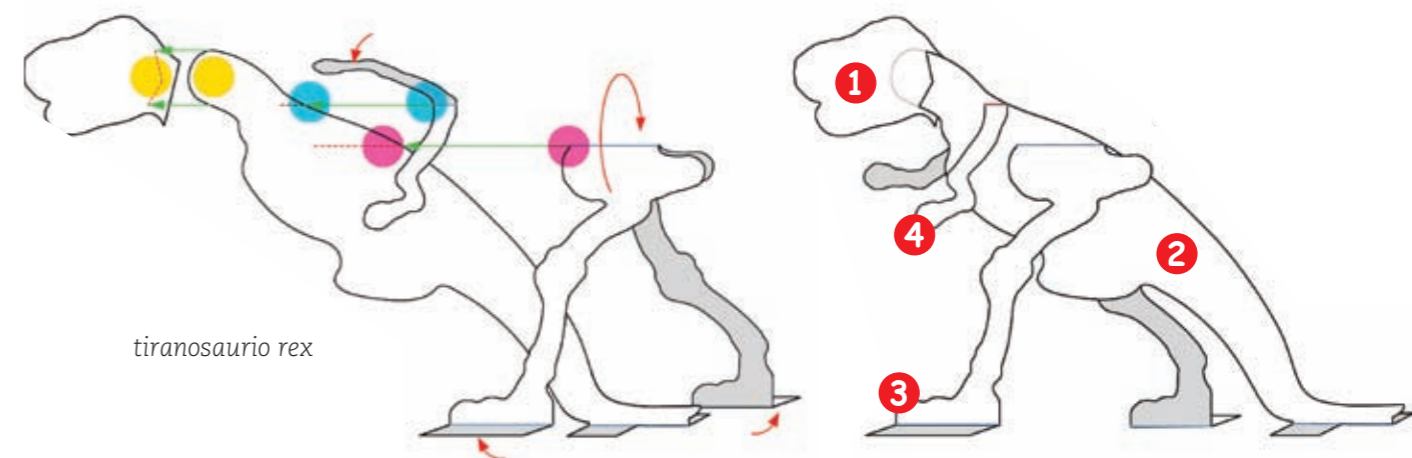
- Huesos recortables de dinosaurios (pp. 85-86 frente y vuelta).

Armado de Tiranosaurio Rex:

1. Recortar y doblar como se indica en el esquema, las piezas 1 a 4.
2. Las líneas rojas indican corte para insertar ahí la pieza que corresponda. Las piezas 1, 3 y 4 se insertan en la 2 en el lugar señalado por el color de los círculos: rosa con rosa, azul con azul, etcétera.
3. Se doblan las pestañas para que quede de pie.

Armado del Triceratops (piezas 5 a 8) y del pterodáctilo (piezas 9 a 12).

1. De la misma manera que el tiranosaurio, las piezas de las cabezas y extremidades se insertan en las piezas del cuerpo, como se indica en los esquemas.





10

Tarjetero

Propósito:

Elaborar explicaciones y descripciones con un vocabulario cada vez más preciso.

Instrucciones:

El juego se realiza en parejas.

1. Cada jugador selecciona la cantidad de tarjetas que ambos acuerden.
2. Cada participante escoge una tarjeta y representa la acción con mímica.
3. El otro compañero intentará adivinar de qué acción se trata:
 - La persona que adivine tendrá una oportunidad de cerciorarse de la acción que pensó, al decir tres letras del verbo representado. Después mencionará la acción que considera que es.
 - La persona que represente la acción sólo dirá sí o no.
4. Si quien está adivinando lo logra, se queda con la tarjeta.
5. Quien tenga la mayor cantidad de tarjetas gana.

Nota: Pueden seleccionar tarjetas y elaborar oraciones.



¡Adivina!

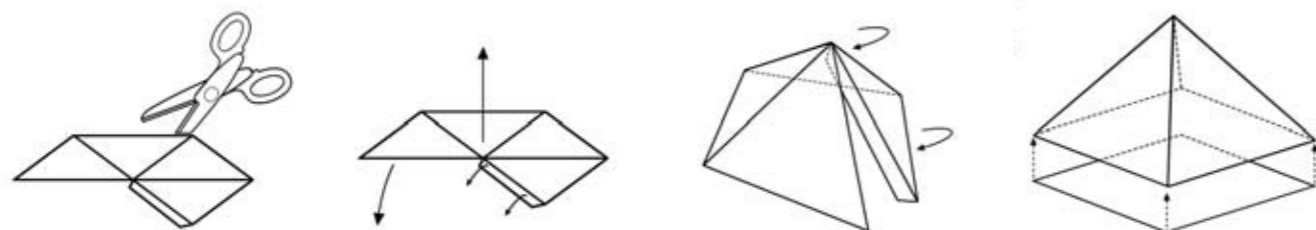
Propósito:

Reconocer aspectos de algunas culturas prehispánicas mexicanas.

Instrucciones:

El juego se realiza en parejas.

1. Se arman las pirámides.
2. Se recortan los rectángulos de las flautas.
3. Se utiliza sólo un tablero, un juego de cartas y dos cuadros informativos.
4. El tablero se coloca con las tarjetas (éstas con las imágenes boca abajo y revueltas).
5. Un participante menciona un número del 1 al 12 y coloca sobre él una flauta para indicar que ya se ha jugado con ése.
6. El otro participante busca en el cuadro el número que le indicó su compañero, observa la información escrita en las tres columnas y busca entre las tarjetas la que tenga la misma información.
7. Luego voltea la tarjeta y busca en el tablero una imagen igual a la de la tarjeta.
8. Si la coloca sobre el hexágono correspondiente, toma una pirámide.
9. Si el niño no identifica la tarjeta del número correspondiente o no coloca la tarjeta en su lugar, no toma pirámide y quita la flauta del número.
10. El participante que tenga la mayor cantidad de pirámides ganará.



Gira, gira y dime

Propósito:

Inventar cuentos, canciones, rimas, adivinanzas y chistes.

Material:

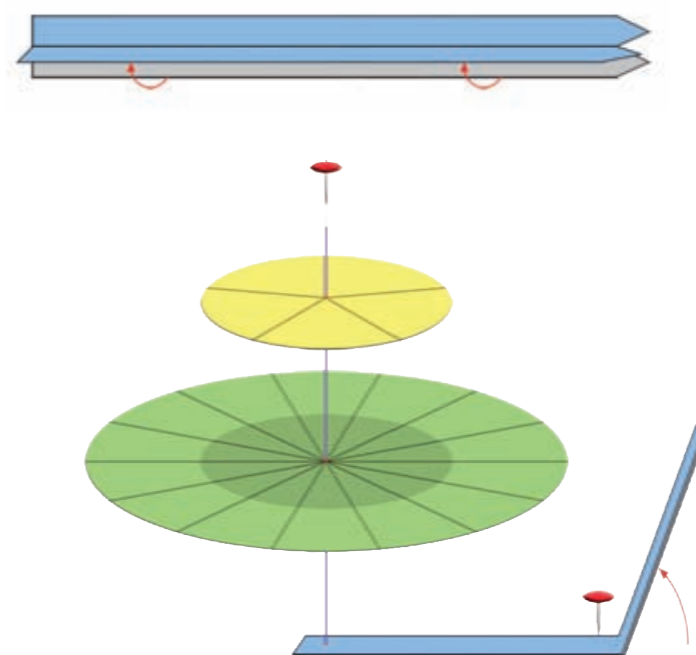
- Una ruleta recortable y armable (p. 25).
- Una tachuela, clavo o tornillo y un pedazo de goma o plastilina (no incluidos en el material).

Instrucciones:

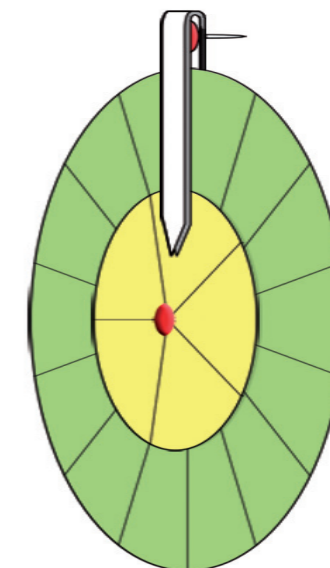
Pueden participar de dos a cuatro personas.

1. Se arma la ruleta de la siguiente manera:
 - Las flechas se doblan para que sea una sola. Se dobla la punta donde se indica.
 - Se unen los círculos y la flecha, de manera que roten con facilidad con una tachuela, clavo o tornillo. Se cubre la punta con goma o plastilina para que los niños no se lastimen.
 - Si es posible, se fija a la pared con otra tachuela.
2. Por turnos, los jugadores:
 - Giran el círculo grande para conocer el tema.
 - Giran el círculo pequeño para seleccionar la forma de expresión.
3. Expresan a sus compañeros el cuento, adivinanza, rima, canción o chiste que inventen.

Nota: En el caso de las emociones se puede, por ejemplo, narrar un cuento de manera triste o contar un cuento triste.



3



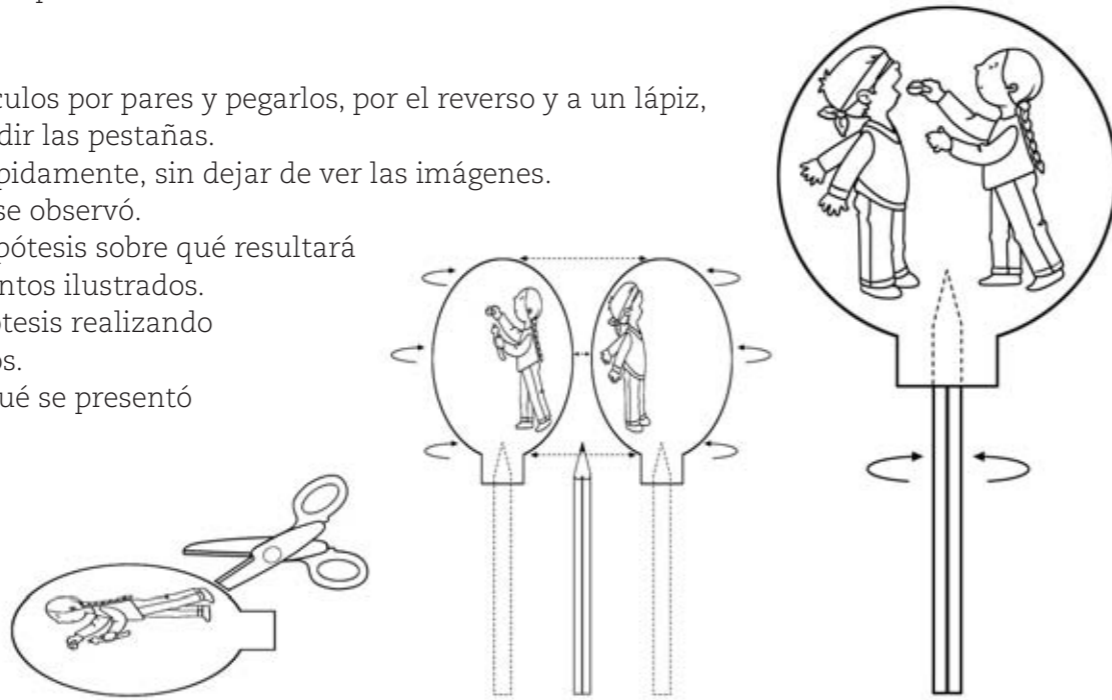
¿Qué resultó?

Propósito:

Poner en práctica la observación, la formulación de explicaciones y la verificación de hipótesis.

Instrucciones:

1. Recortar los círculos por pares y pegarlos, por el reverso y a un lápiz, haciendo coincidir las pestañas.
2. Girar el lápiz rápidamente, sin dejar de ver las imágenes.
3. Explicar lo que se observó.
4. Elaborar una hipótesis sobre qué resultará de los experimentos ilustrados.
5. Verificar la hipótesis realizando los experimentos.
6. Investigar por qué se presentó ese resultado.



La vida de los animales

Propósito:

Observar, clasificar y ordenar información sobre los animales y sus características.

Instrucciones:

Participen dos o más personas.

1. Revolver las tarjetas y repartir seis a cada jugador.
2. Colocar las demás en una pila boca abajo.
3. Cada jugador toma una tarjeta de la pila:
 - Si le sirve para juntar las seis de un mismo animal, se queda con ella; si no, la regresa al final de la pila.
 - Gana quien junte primero las seis tarjetas de cada animal.

Nota: Puede jugarse a juntar todas las tarjetas con el nombre del animal o las que muestren cómo se alimentan, por ejemplo.



El castillo del misterio

Propósito:

Adivinar en qué objeto del castillo fue escondida la corona, o qué personaje la escondió.

Material:

- Dos tableros y 24 tarjetas recortables (pp. 67, 69 y 71).
- Fichas o semillas (no incluidas en el material).

Instrucciones:

Opción 1. Se juega en parejas.

1. Cada jugador toma una lámina del castillo.
2. Los dos jugadores:
 - Seleccionan cinco tarjetas de objetos, las observan y colocan boca abajo.
 - Las revuelven y cada uno toma dos tarjetas de objetos.
 - La tarjeta sobrante se coloca boca abajo sobre la casilla de la corona.
3. Por turnos, cada participante elige uno de sus objetos y dice una de sus características, por ejemplo: "...es de madera".
4. El otro jugador colocará fichas o semillas sobre los objetos del tablero que poseen esa característica para descartarlos, porque no corresponden con el objeto de la tarjeta colocada en la casilla de la corona.
5. Después de decir tres características, cada quien tratará de deducir qué objeto está en la casilla de la corona.
6. Gana quien adivine.

Nota: Si ninguno de los participantes deduce qué tarjeta está en la casilla de la corona, ambos voltean sus tarjetas y tratan de deducir cuál falta.

Opción 2.

Se puede jugar de igual forma, pero esta vez con los personajes.

En este caso se trata de deducir quién escondió la corona.

Opción 3.

Conforme se domine la actividad, se puede jugar con más de cinco objetos o personajes. O bien, con los objetos y los personajes al mismo tiempo. También se puede jugar en equipos.





8

¿Cómo me cuido?

Propósito:

Comentar situaciones en las que puede haber riesgo de un accidente, y acerca de medidas de prevención.

Instrucciones:

1. Comentar en parejas o ternas.
2. Identificar el detalle que puede ser el riesgo en cada situación.
3. Conversar sobre:
 - Qué se observa en cada imagen.
 - Qué está a punto de ocurrir.
 - Qué puede hacerse para evitarlo.

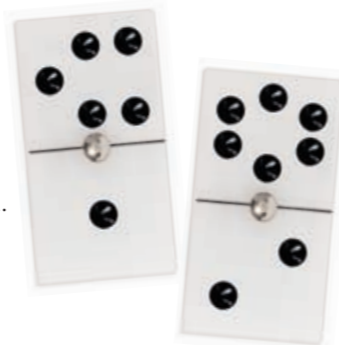


Dominó

Propósito:

Identificar la cantidad de puntos que hacen corresponder una ficha con otra.

Nota: Aunque las fichas lucen diferentes, se juega como el dominó tradicional.



Lotería

Propósito:

Nombrar objetos e identificar tanto las imágenes como algunos de sus rasgos.

Material:

- Fichas u otros objetos que sirvan para marcar las figuras en la planilla.

Instrucciones:

Se requieren dos o más jugadores.

1. Se puede jugar de distintas maneras:
 - Con las planillas y tarjetas por el frente.
 - Con las planillas y tarjetas por el reverso.
 - O con las tarjetas por el lado de la ilustración y la planilla de las palabras, o al revés.
2. Revolver las tarjetas y colocarlas en una pila con la cara hacia abajo.
3. Sacar las cartas como en la lotería tradicional.



5

¿Cómo son?

Propósito:

Observar e identificar las características de las plantas.

Material:

- Dos tableros (pp. 43-44, frente y vuelta) y 24 tarjetas recortables (pp. 45-47).
- Fichas y un dado (no incluidos en este material).

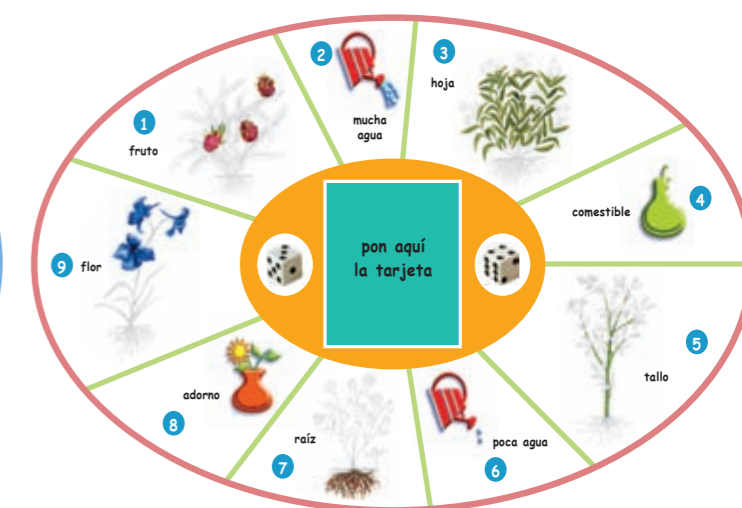
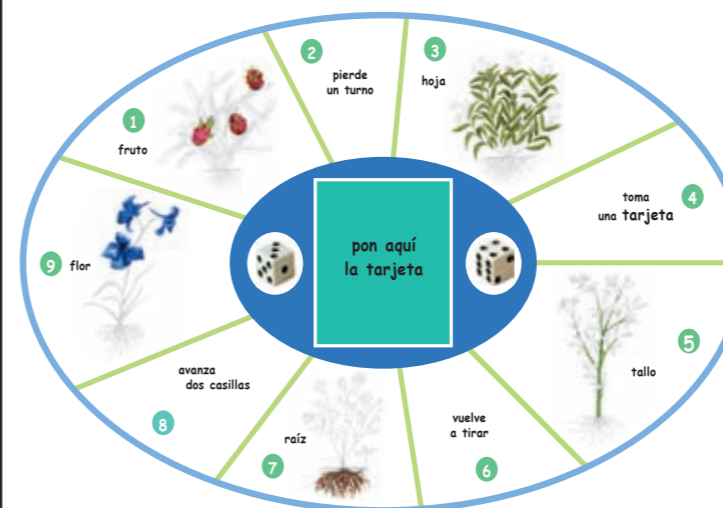


Instrucciones:

Se juega en parejas.

1. Se revuelven las 24 tarjetas.
2. Cada participante toma ocho tarjetas. Las sobrantes se colocan boca abajo cerca del tablero.
3. Se selecciona la casilla donde se iniciará el juego.
4. Por turnos, cada participante:
 - Tira el dado y avanza con su ficha el número de casillas que el dado indique.
 - Selecciona y coloca en el centro del tablero la tarjeta cuya imagen corresponda con la característica indicada en la casilla: flor, fruto, etcétera. O bien, realiza la instrucción señalada: pierde un turno, vuelve a tirar, etcétera.
 - En el caso de no tener entre sus tarjetas una planta con la característica solicitada, el participante tendrá que tomar una de las tarjetas sobrantes.
 - Si la planta representada en la nueva tarjeta posee la característica, la coloca en el centro del tablero; si no, el jugador se queda con ella.
5. Gana el juego quien se quede primero sin tarjetas o con menos cantidad.

Nota: Para incrementar el grado de dificultad, se recortan los iconos correspondientes al tipo de plantas (de adorno o comestibles) y a la cantidad de agua que éstas requieren (mucho o poca agua), y se pegan en los recuadros blancos ubicados en la parte superior e inferior de las tarjetas. Una vez pegados los iconos, se emplea el tablero del nivel 2.



Planta	Iconos del extremo superior izquierdo	Iconos del extremo inferior izquierdo
1. Lirio	mucha agua	adorno
2. Ciclamen	mucha agua	adorno
3. Geranio	mucha agua	adorno
4. Dalia	poca agua	adorno
5. Fresa	mucha agua	comestible
6. Berenjena	poca agua	comestible
7. Tomate verde	mucha agua	comestible
8. Sandía	mucha agua	comestible
9. Malvarrosa	mucha agua	adorno
10. Cilantro	mucha agua	comestible
11. Narciso	poca agua	adorno
12. Clavel	mucha agua	adorno
13. Chile serrano	mucha agua	comestible
14. Chicharo	mucha agua	comestible
15. Chayote	mucha agua	comestible
16. Flor de calabaza	mucha agua	comestible
17. Huauzontle	poca agua	comestible
18. Zorzamora	poca agua	comestible
19. Verdolaga	mucha agua	comestible
20. Nochebuena	mucha agua	adorno
21. Cola de borrego	poca agua	adorno
22. Margarita	mucha agua	adorno
23. Cempasúchitl	mucha agua	adorno
24. Uva	poca agua	comestible



mucha agua



poca agua



adorno



comestible

Mirando el arte

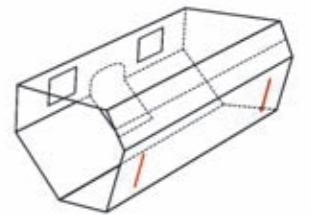
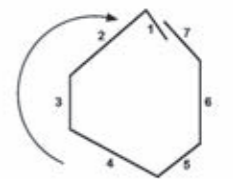
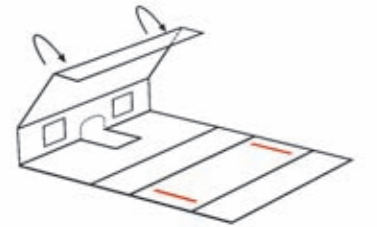
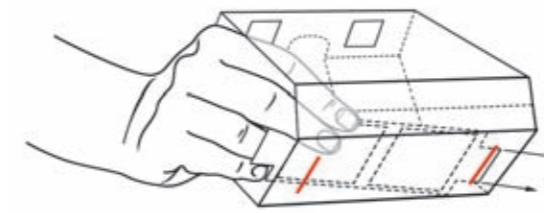
Propósito:

Observar obras pictóricas, describirlas y expresar las opiniones y sensaciones que provocan.

Instrucciones:

- Armar el visor:
 - Se hacen los cortes indicados.
 - Se dobla por las líneas rojas y se unen las pestañas.
 - Por las ranuras se meten los rectángulos con las obras de arte.
- Elegir una obra pictórica, observarla y describirla.
- Expresar sensaciones y opiniones que la obra despierta.

Nota: Se puede reproducir la obra elegida o elaborar una propia.



Tangram

Propósito:

Construir diversas figuras con las piezas del tangram.

Instrucciones:

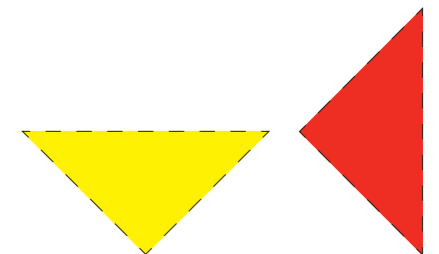
Opción 1.

- Armar libremente las piezas que se deseen.
- Reproducir los modelos incluidos en el material.

Opción 2.

- La actividad se realiza en parejas.
- Uno de los integrantes elabora un modelo y lo oculta de su compañero.
- Le da instrucciones al otro compañero para indicar qué figura colocar y dónde hacerlo para reproducir el modelo.

Nota: Las piezas del tangram no deben pegarse en hojas o en el cuaderno.



Juego y aprendo con mi material de preescolar. Tercer 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 2009.
El tiraje fue de xxx ejemplares.

