

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.

Dirección General de Materiales Educativos
María Edith Bernáldez Reyes

Dirección General de Desarrollo Curricular
Leopoldo Felipe Rodríguez Gutiérrez

Secretaría de Educación Pública
Alonso Lujambio Irazábal

Subsecretaría de Educación Básica
José Fernando González Sánchez

Coordinación de contenidos y editorial

María Cristina Martínez Mercado
Elena Ortiz Hernán Pupareli
Alejandro Portilla de Buen
Ana Lilia Romero Vázquez
Zamná Heredia Delgado

Elaboración de contenidos pedagógicos

Juana Gloria Martínez Jiménez
Claudia Angélica Soria Diosdado
Daniela Aseret Ortiz Martínez

Revisión técnico-pedagógica

Noemí García García
Ana Flores Montañez
Eva Moreno Sánchez
Angélica Raquel Zúñiga Rodríguez

Primera edición, 2009

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2009

Argentina 28, Centro,
06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-469-121-4

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

Cecilia Vergara: ¿Cómo son?

Sara Elena Palacios: Cadena de acciones

Anabel Prado y Jorge Mendoza: Gira, gira y dime

Fabián González: El castillo del misterio

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 V: Estructuras (modelos: coche, dinosaurio, puente y tortuga)

Gonzalo Gómez: Estructuras (esqueletos de dinosaurios)

Patricia Márquez: Estructuras (casa para armar)

Pedro García: Paisajes sorprendentes

Diseño gráfico

Rogelio Rangel

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 10 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 educadora* proporciona orientaciones y sugerencias para aprovechar de manera eficaz las propuestas de la presente edición.

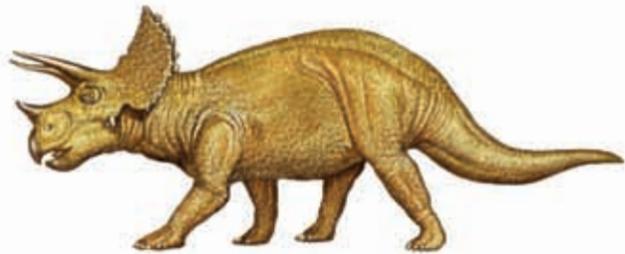
La Secretaría de Educación Pública, consciente de la necesidad de renovar y evaluar permanentemente los materiales educativos, pone a su disposición la página electrónica de la Dirección General de Materiales Educativos: <http://www.dgme.sep.gob.mx> y su correo postal: avenida Cuauhtémoc 1230, tercer piso, colonia Santa Cruz Atoyac, delegación Benito Juárez, C.P. 03310, México, Distrito Federal, para recibir sus opiniones y recomendaciones.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

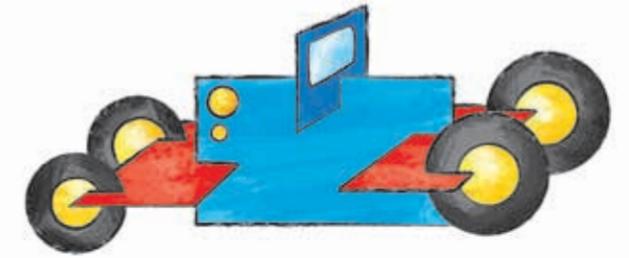


En busca del tesoro **5**
¿Cómo son? **7**
Cadena de acciones **13**
Gira, gira y dime **15**
Vitrales de colores **17**
El castillo del misterio **23**
Observa y diviértete **29**
Estructuras **33**

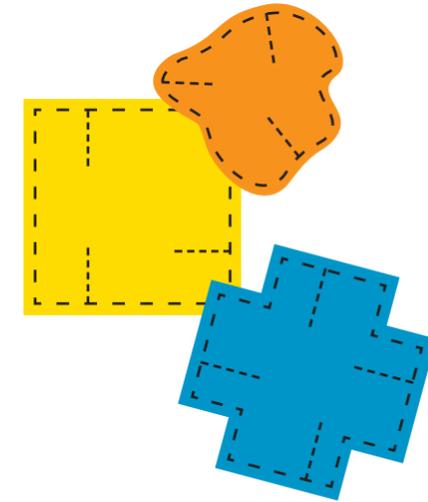
El mundo de las figuras **43**
Paisajes sorprendentes **45**



Cuadernillo de instrucciones
y sugerencias para utilizar el material **53**



Figuras y modelos **35**
Figuras recortables **39**
Esqueletos de dinosaurios **41**
Casa para armar **43**



Bosque **46**
Costa **47**
Desierto **48**
Selva **49**
Animales **51**
Personas **51**





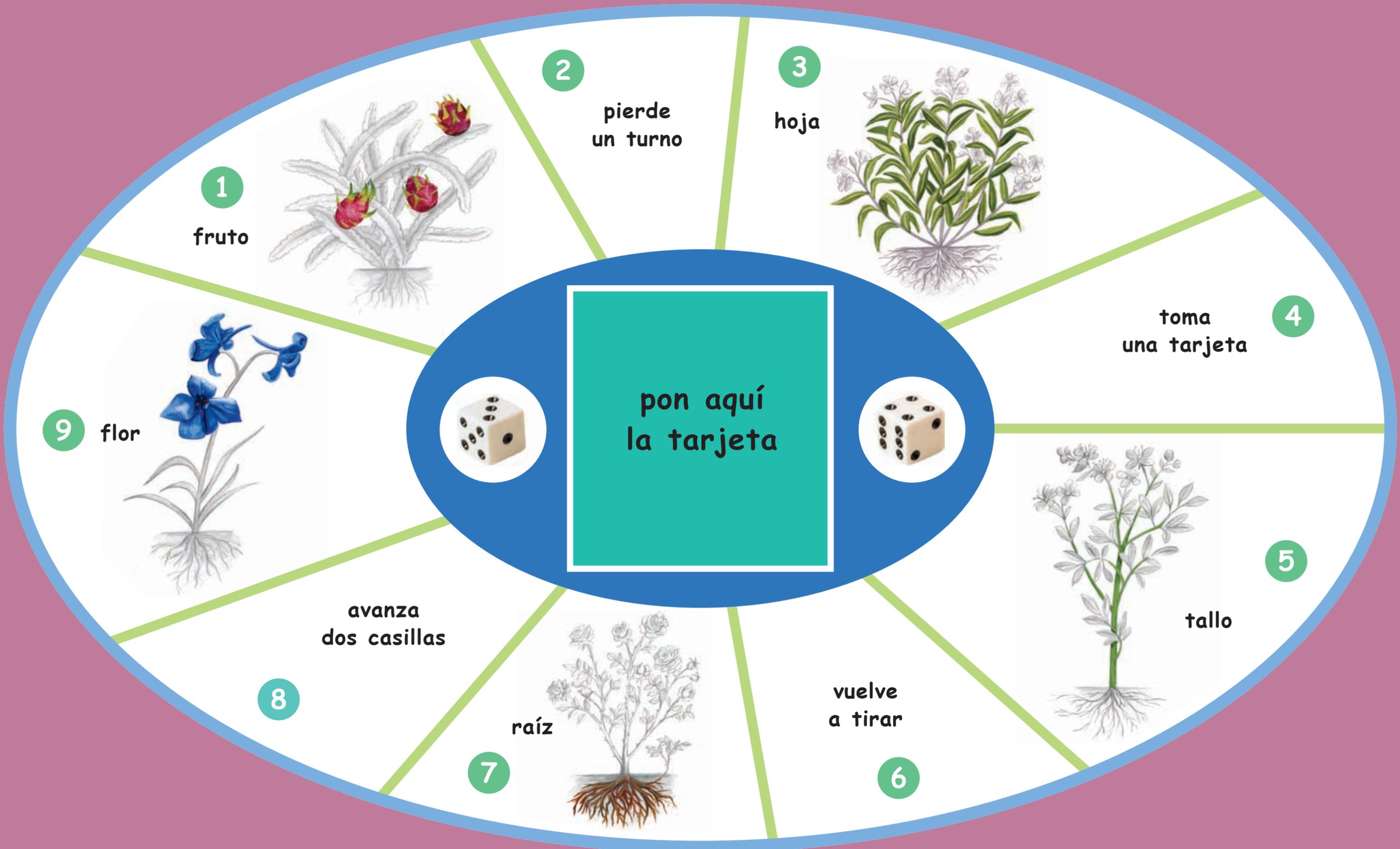
arriba

centro

derecha

izquierda

abajo



pon aquí
la tarjeta

1
fruto



2



mucha
agua

3

hoja



comestible



4

5

tallo



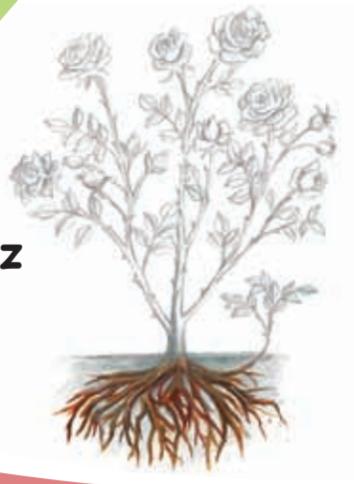
6

poca
agua



raíz

7



adorno

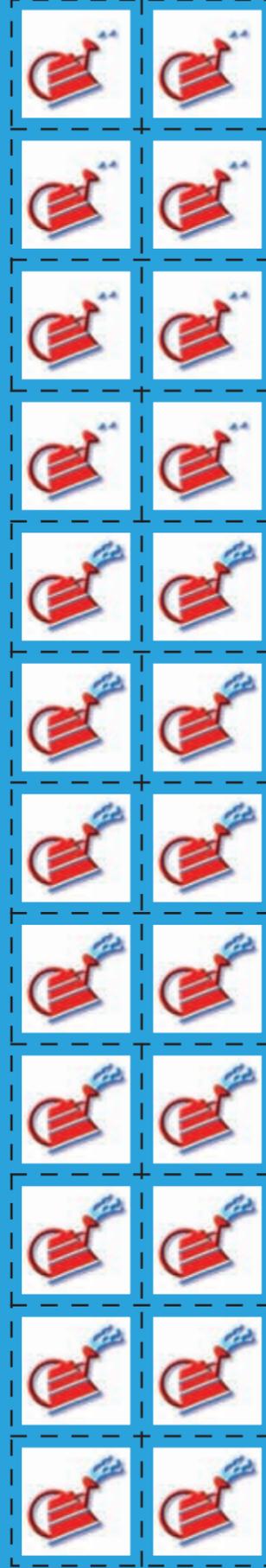
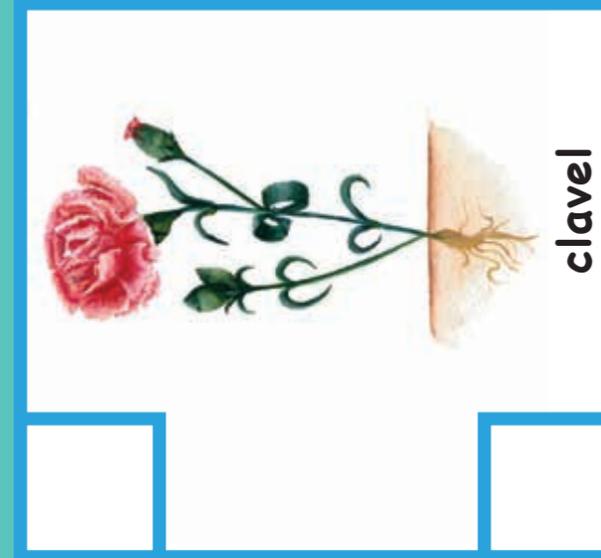
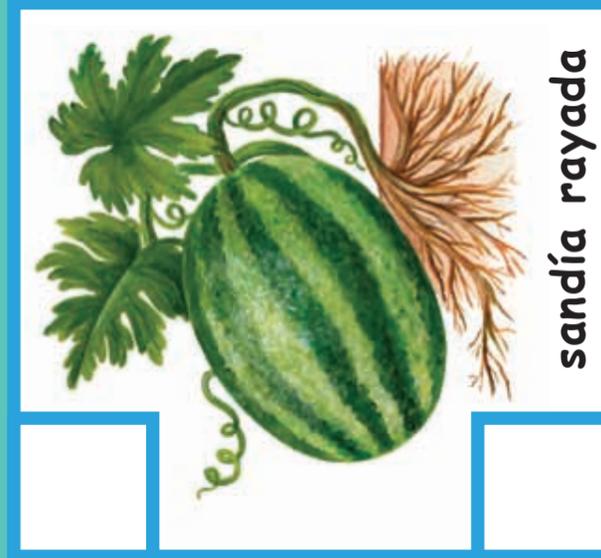
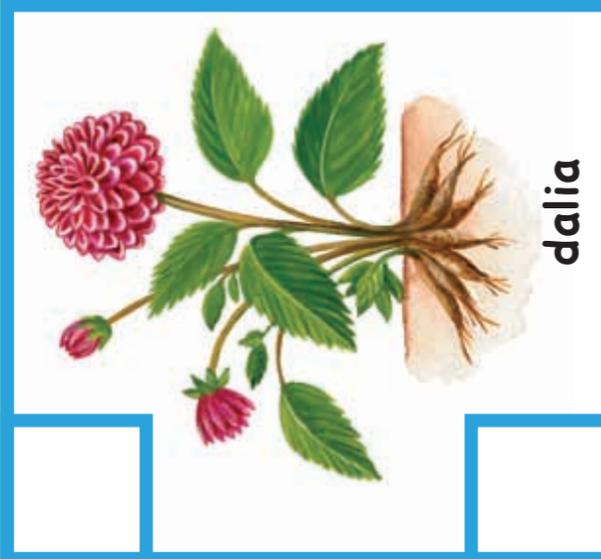
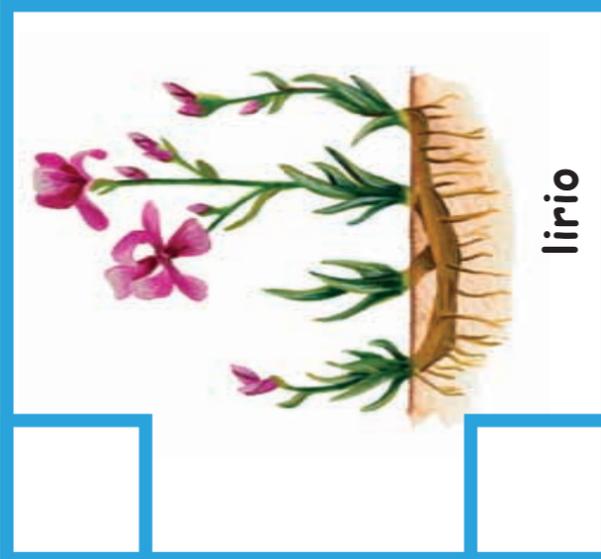
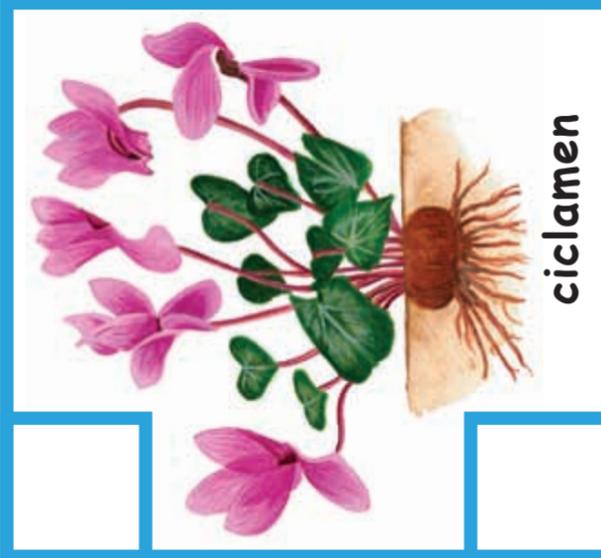
8

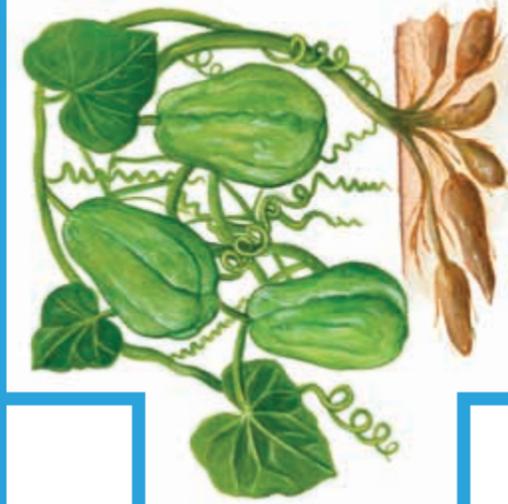


9

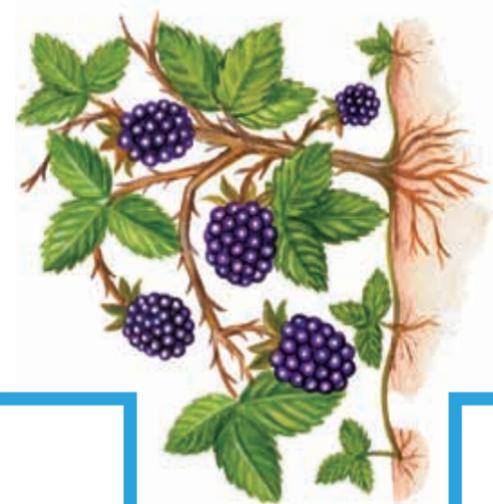
flor







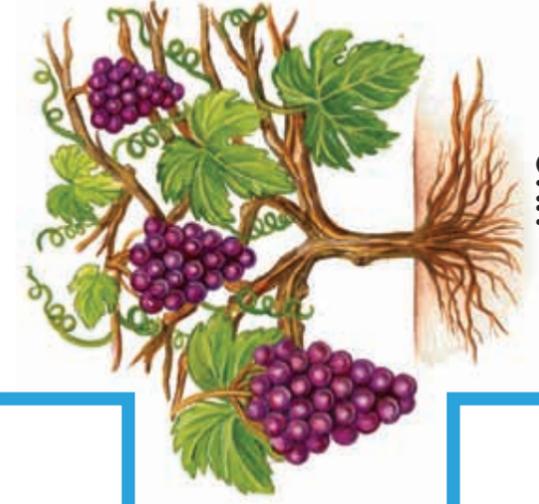
chayote



zarzamora



cola de borrego



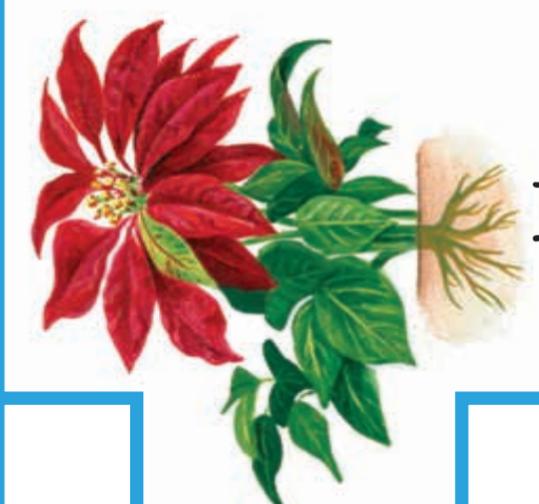
uva



chícharo



huauzontle



nochebuena



cempasúchitl



chile serrano



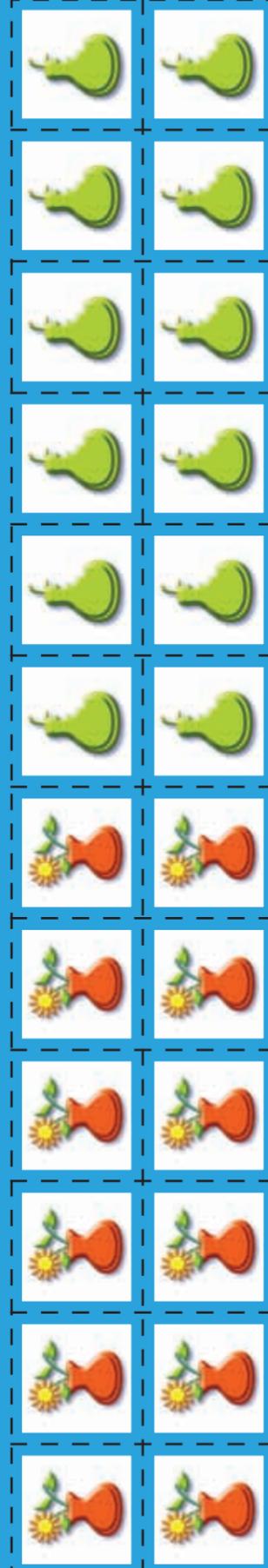
flor de calabaza

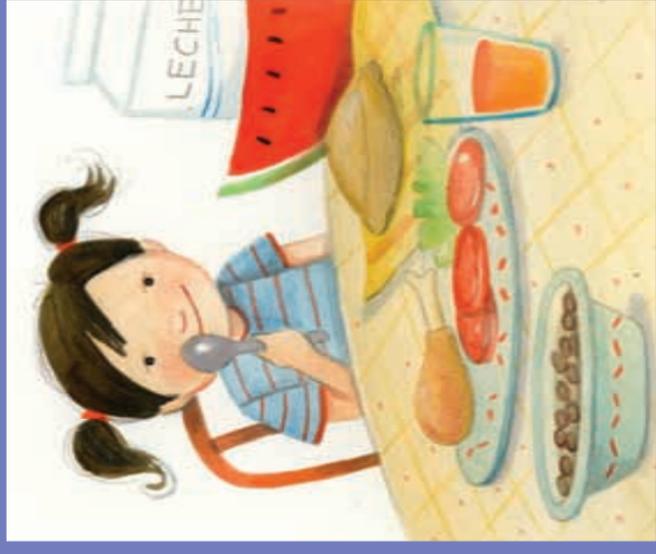


verdolaga



margarita





al final

después

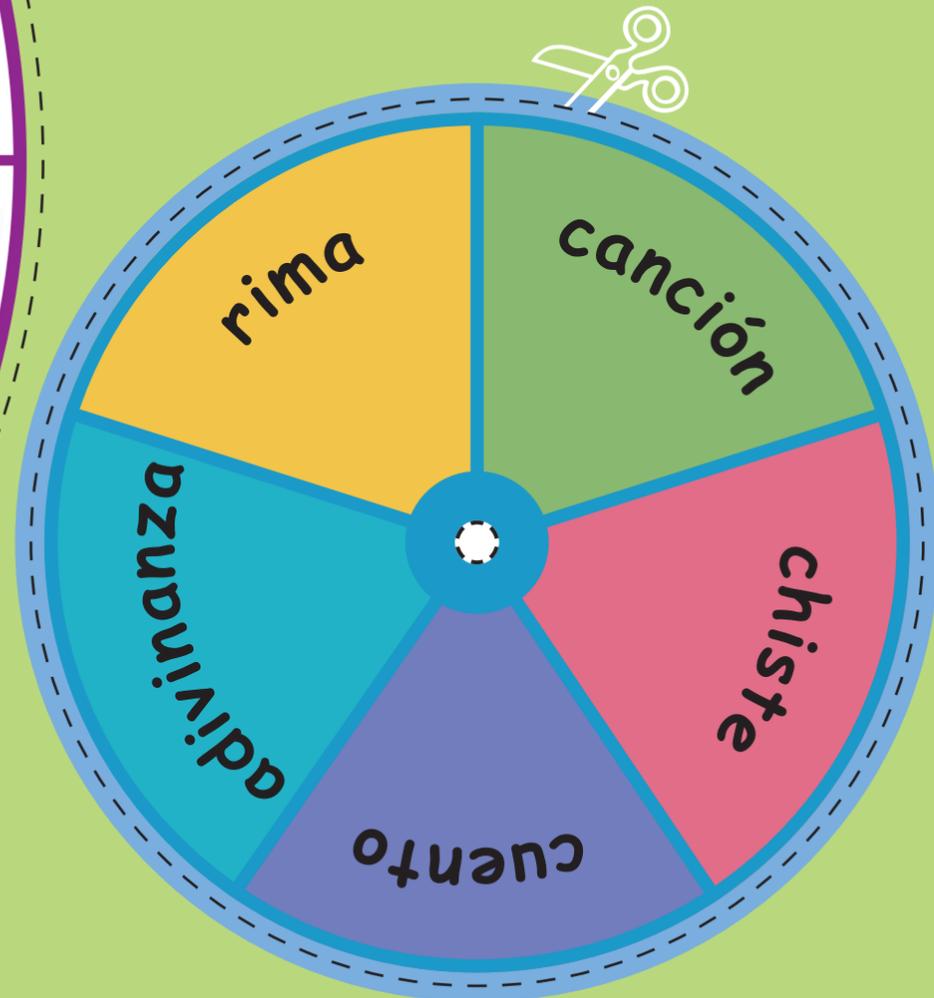
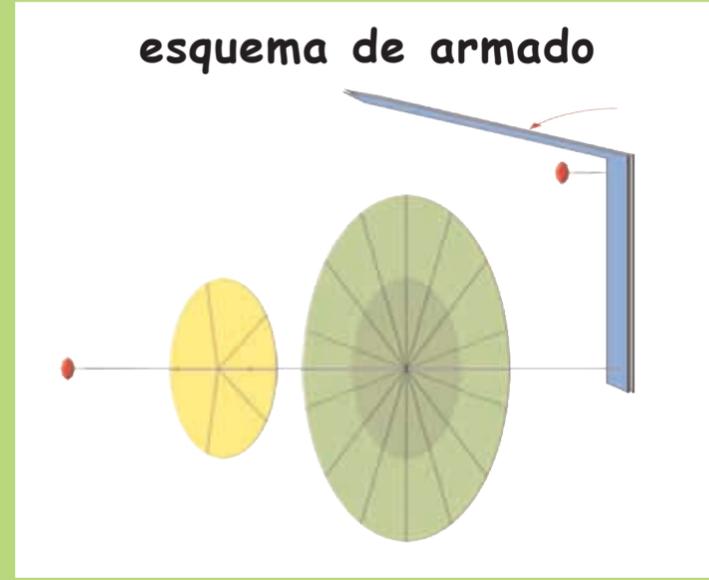
antes



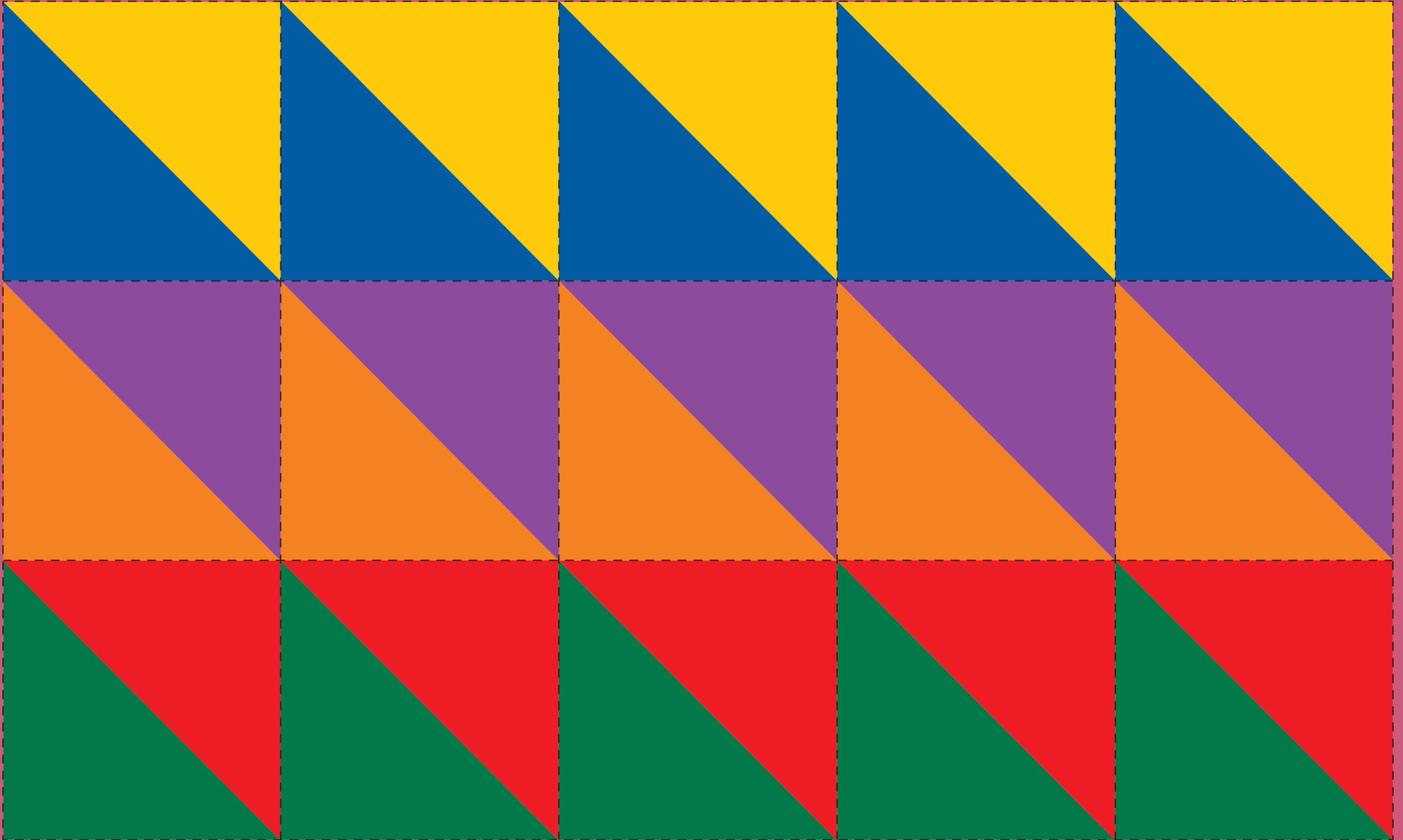
ayer

hoy

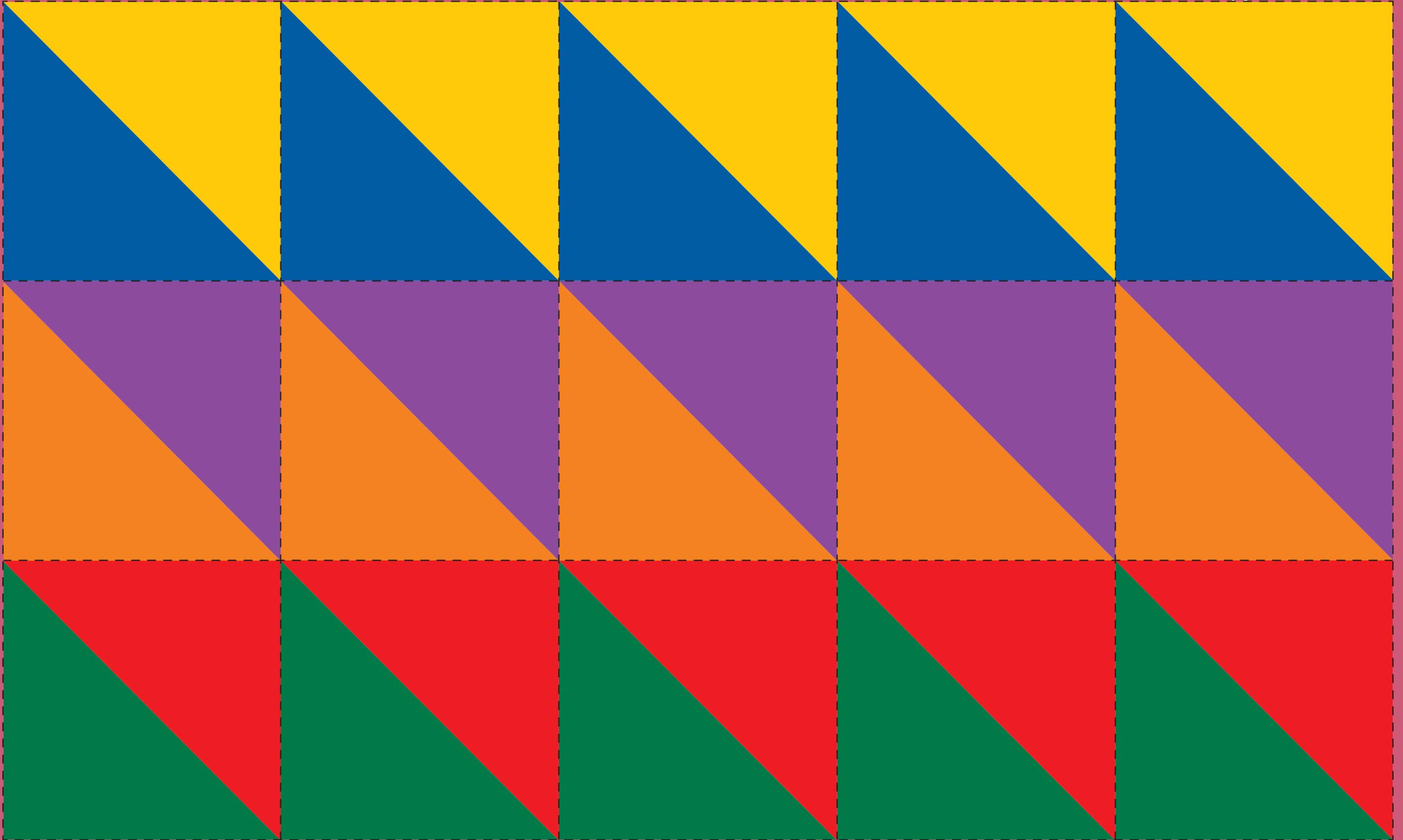
mañana

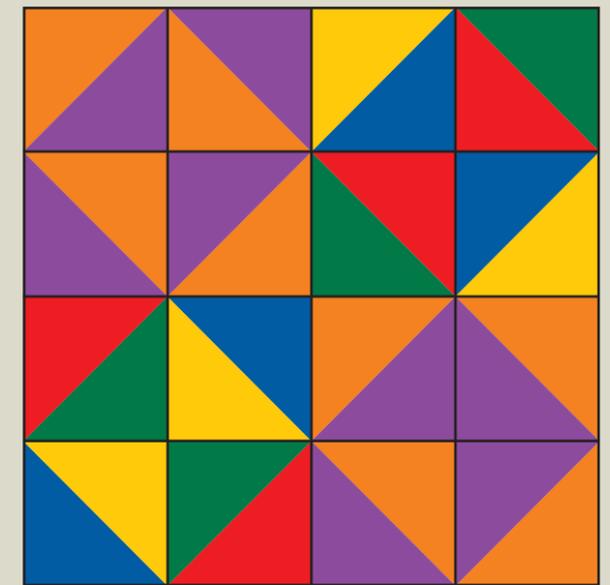
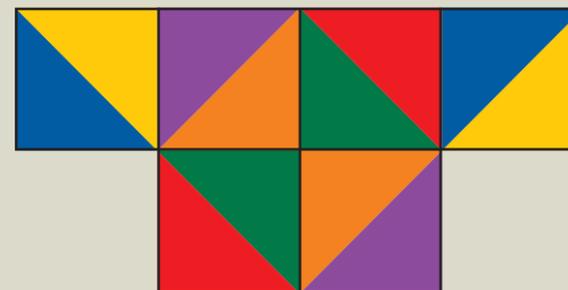
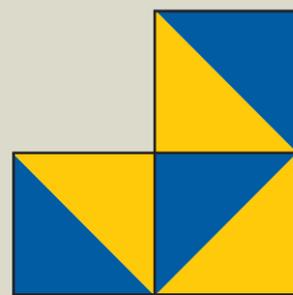
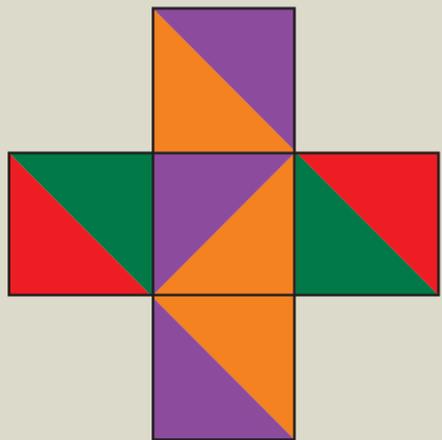
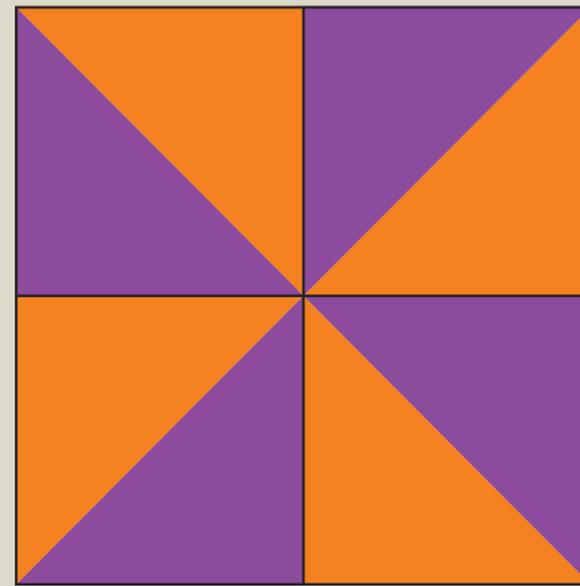
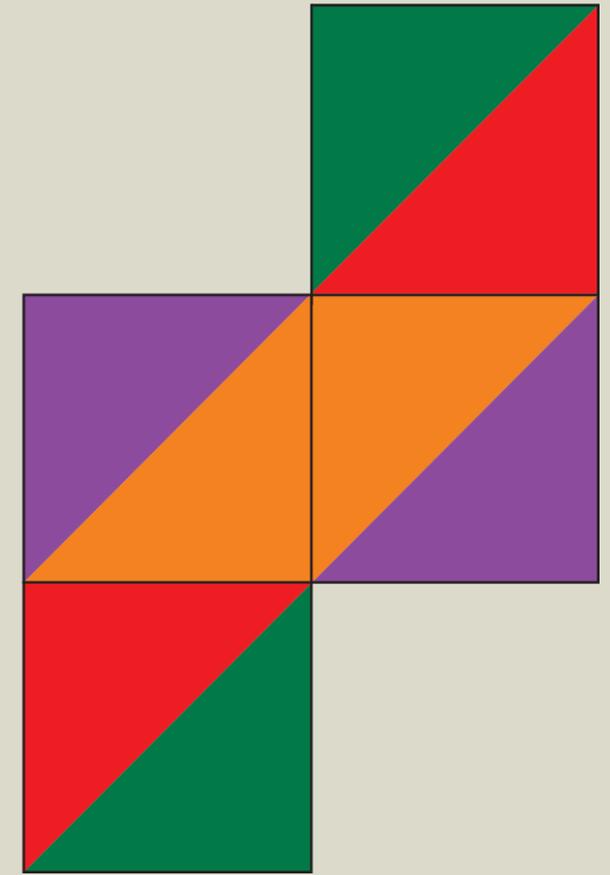
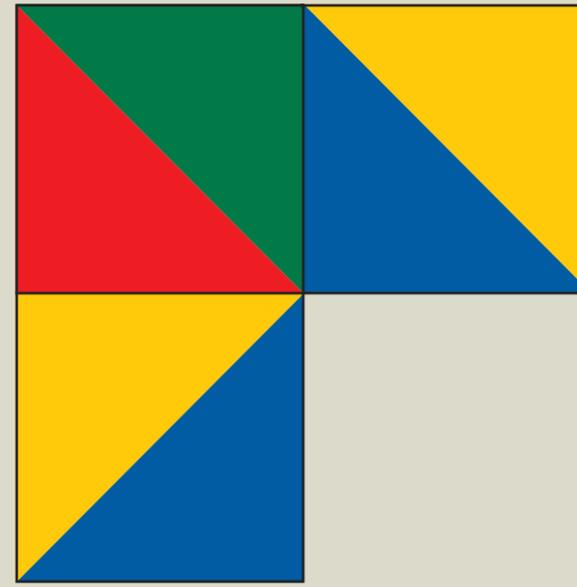
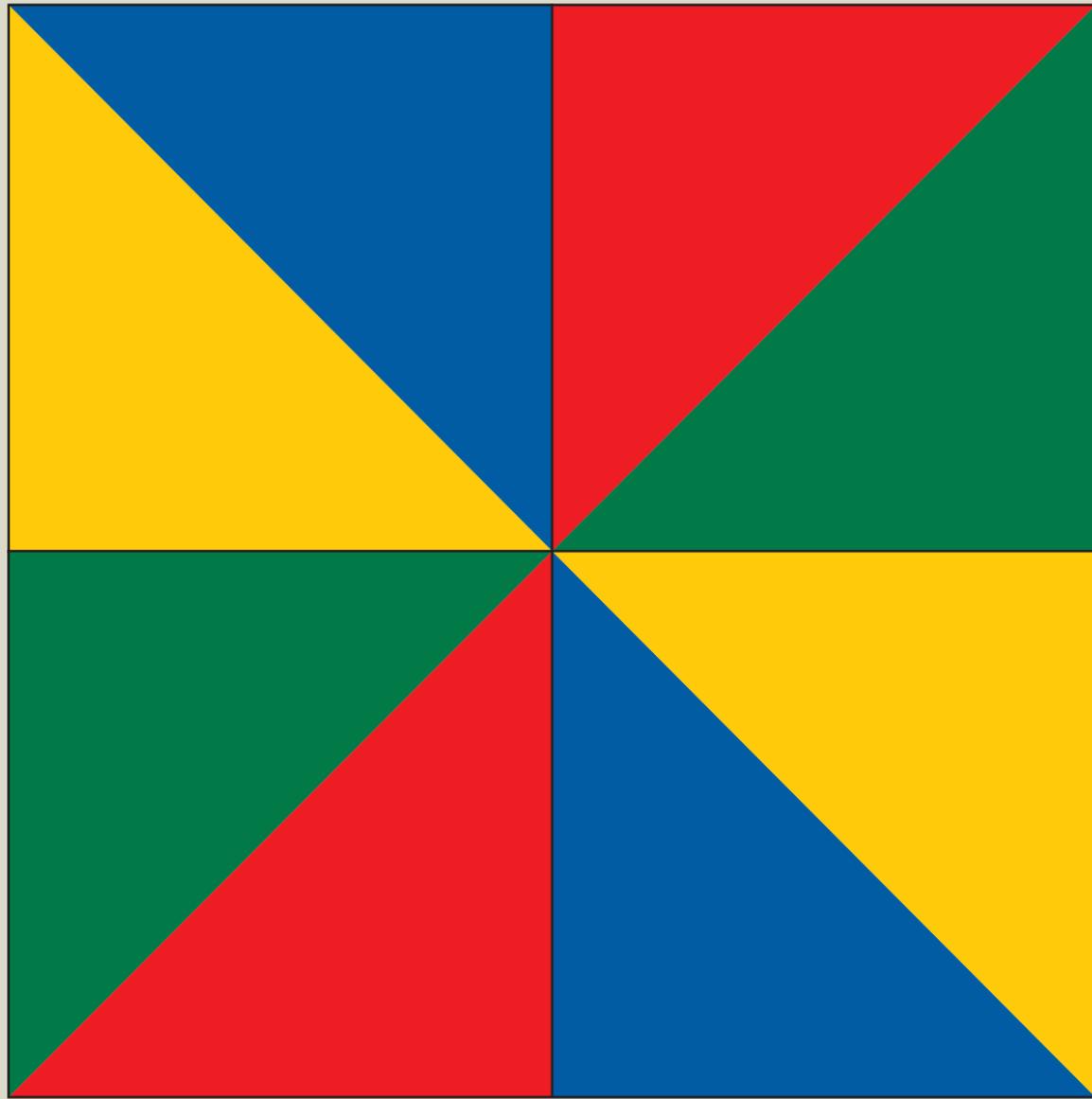


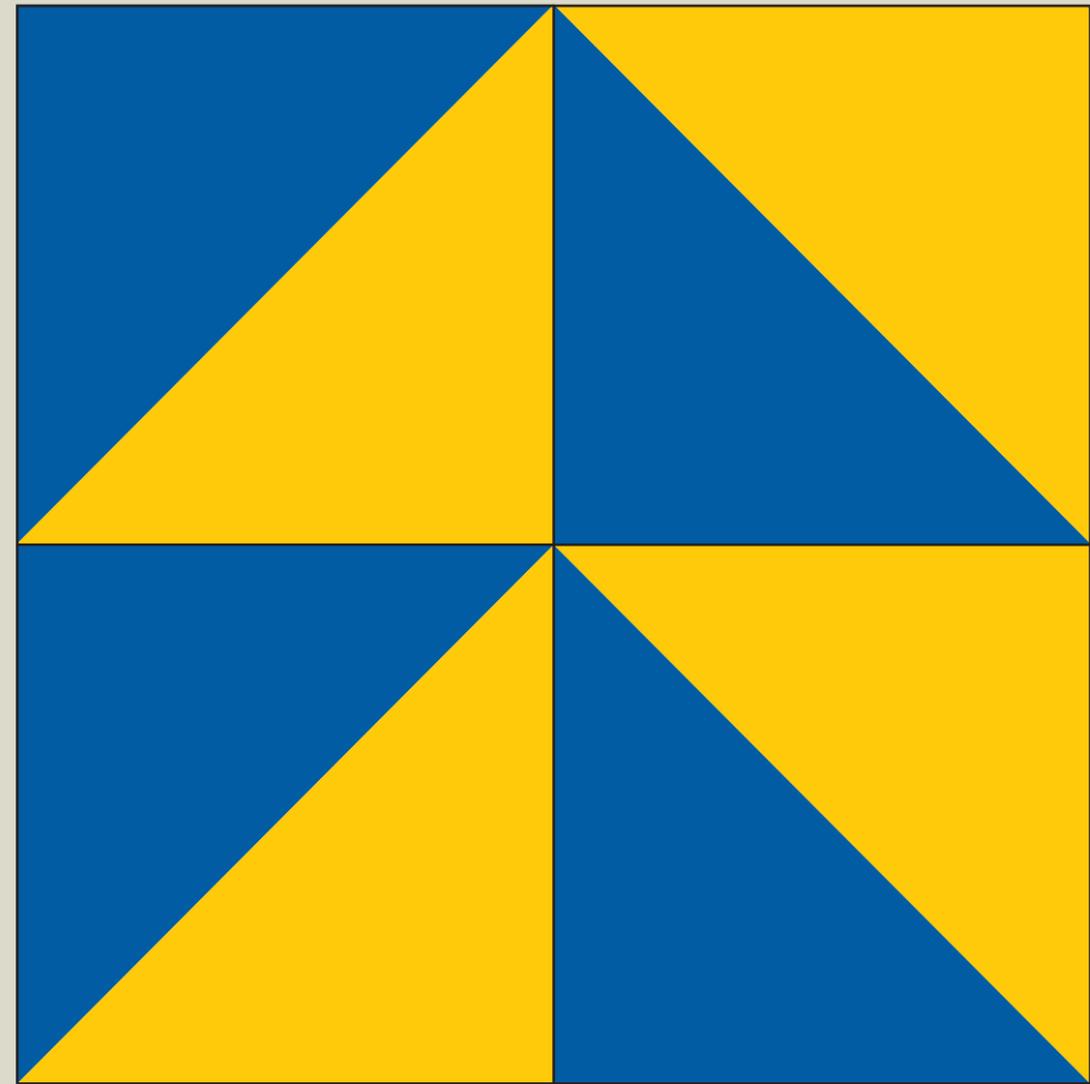
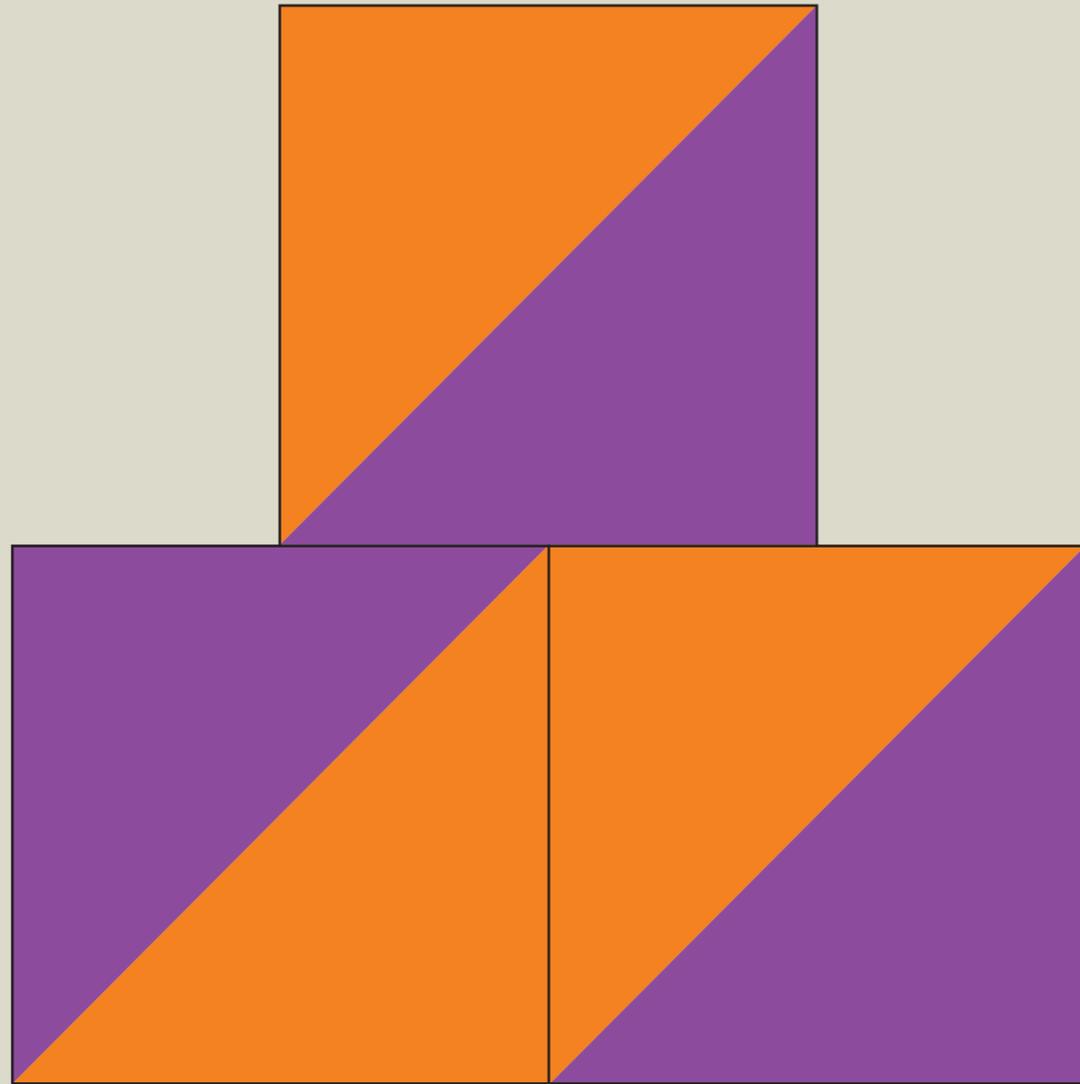
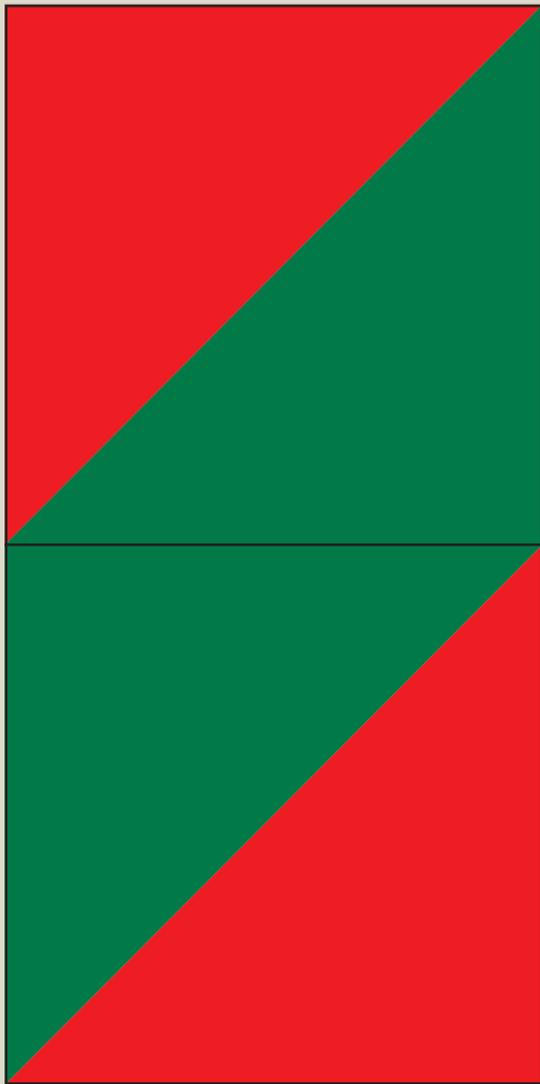
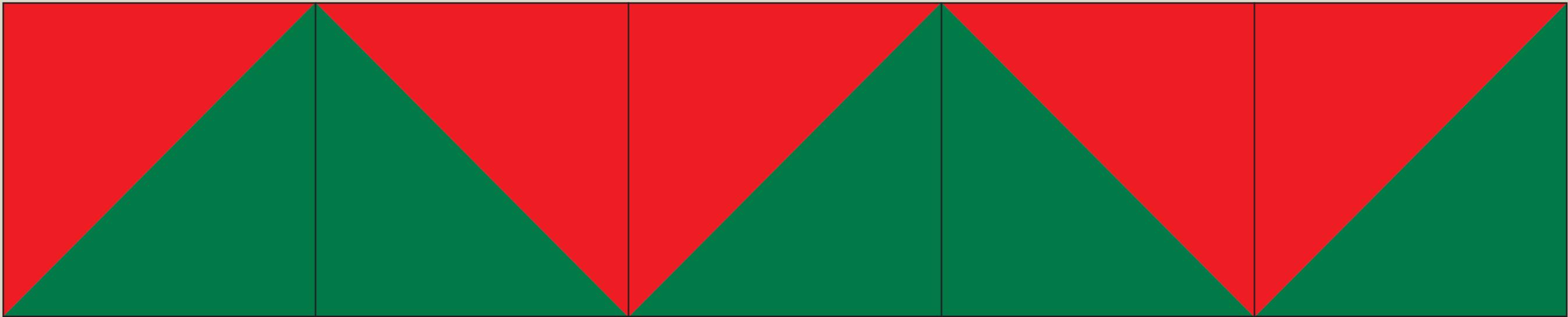














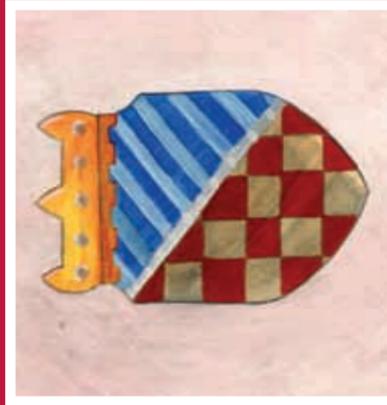




doncella



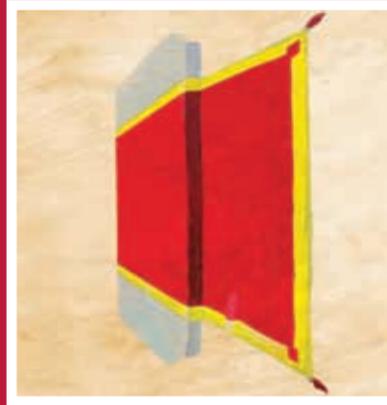
mayordomo



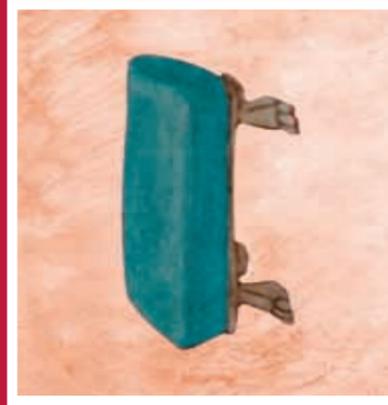
escudo



silla



alfombra



taburete



princesa



cocinera



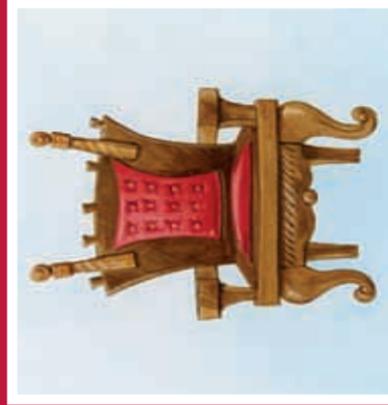
cortinas



mesa



banca



trono



rey



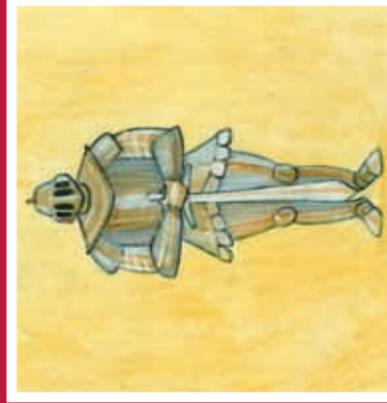
bufón



guardia



pilar



armadura



antorcha



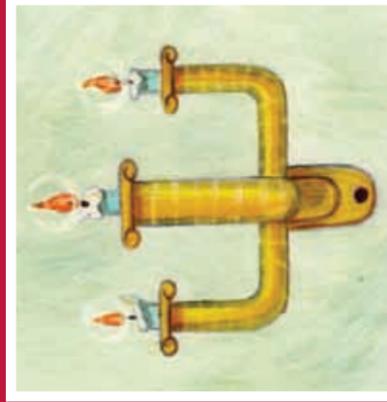
reina



paje



mago



candelabro



barril



espejo



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



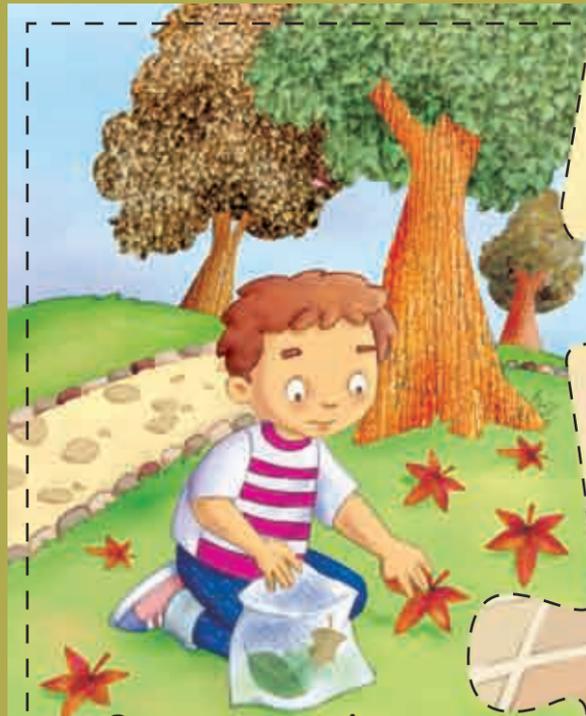
Recorta una caja

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



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



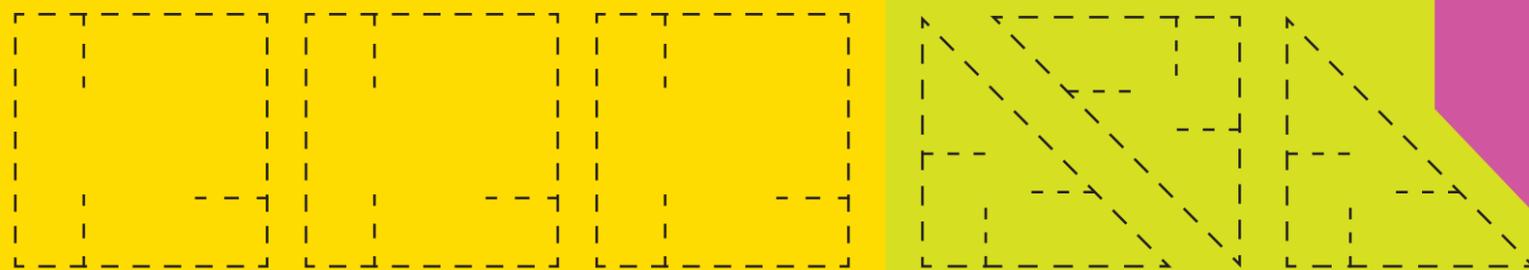
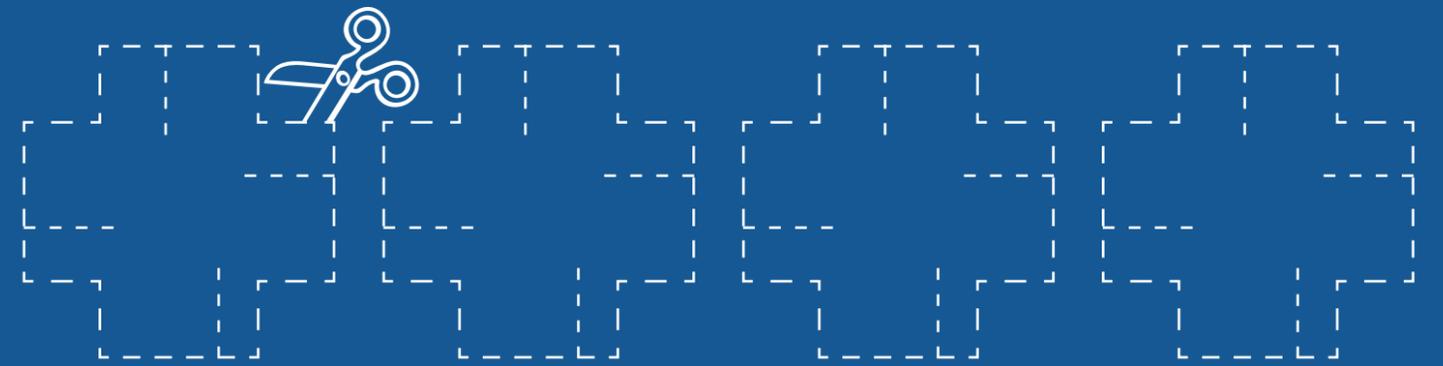
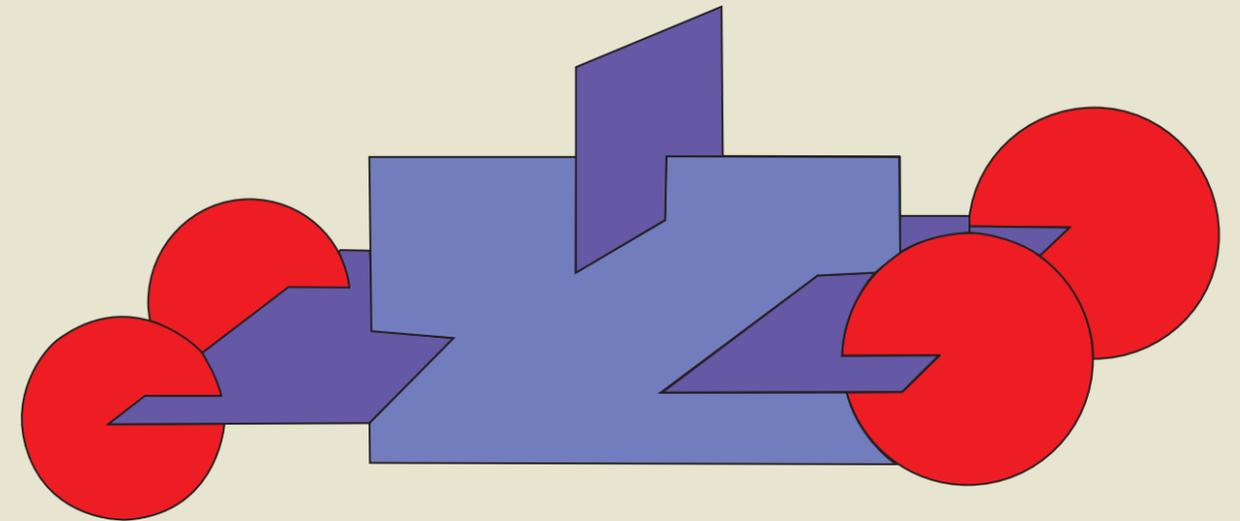
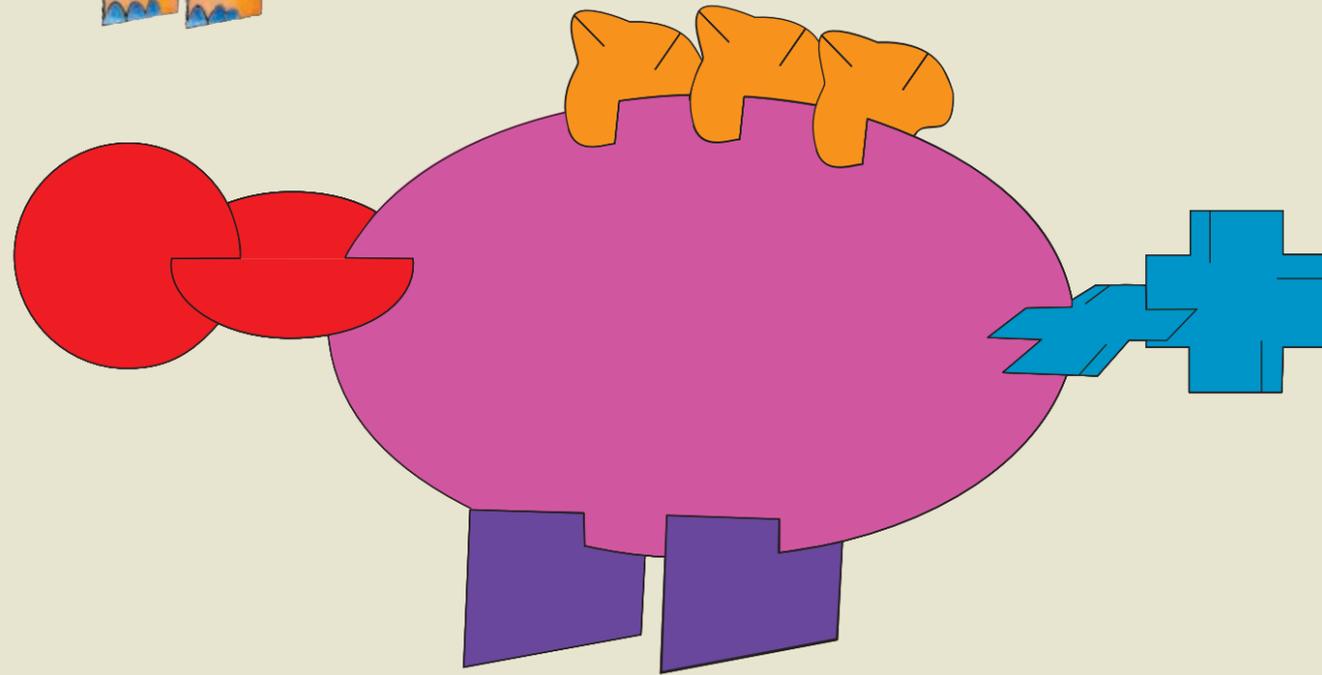
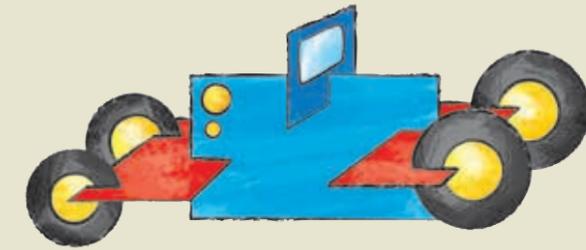
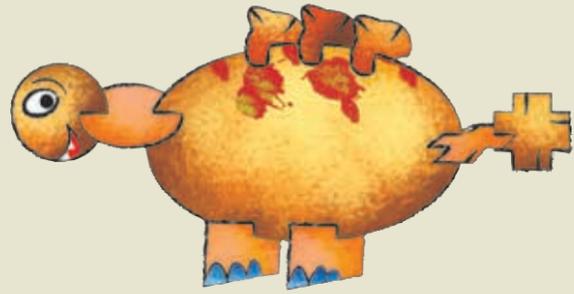
Atrapa al insecto con el envase

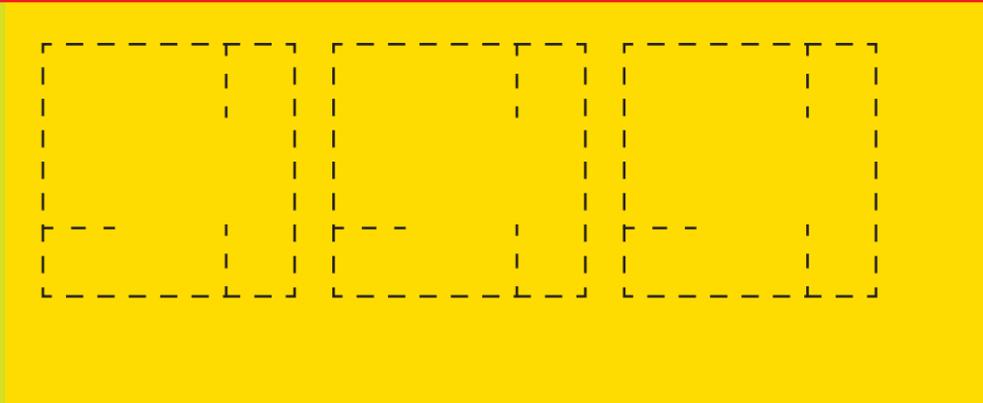
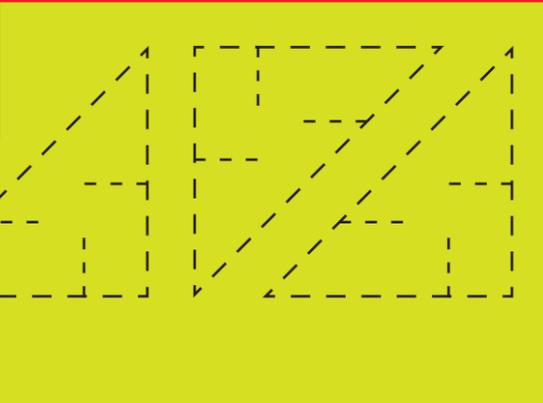
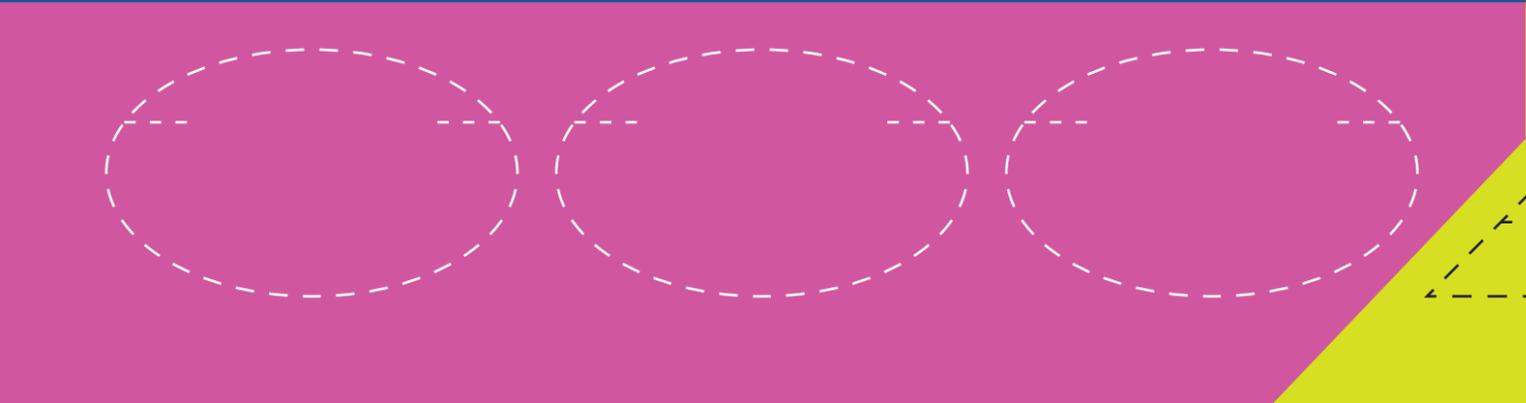
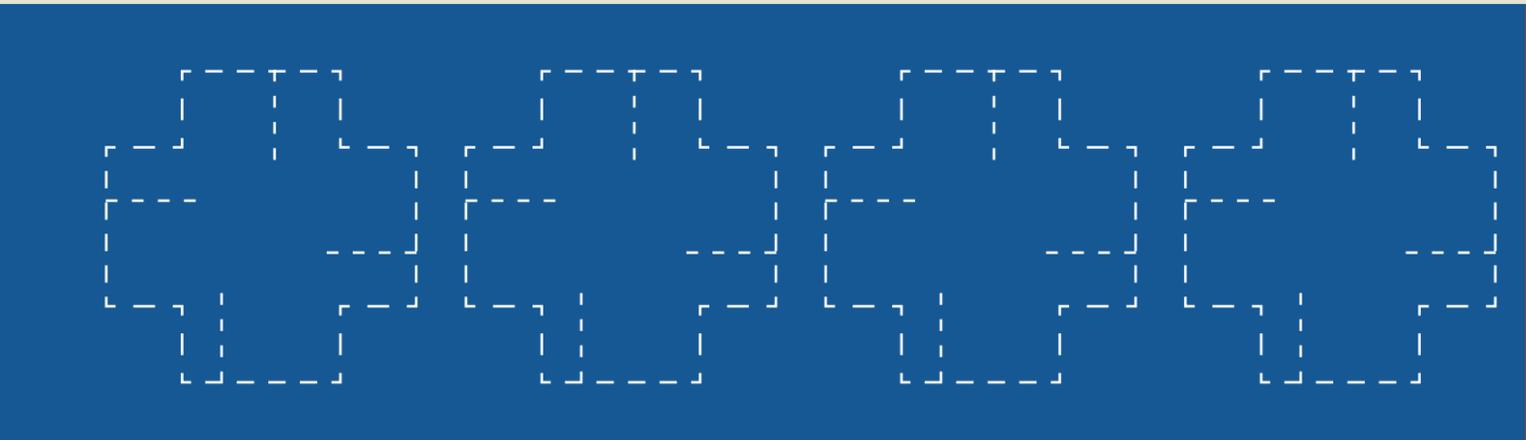
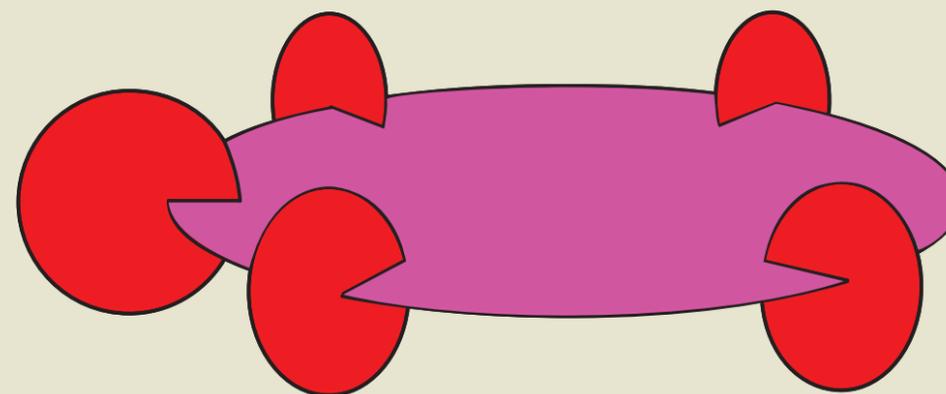
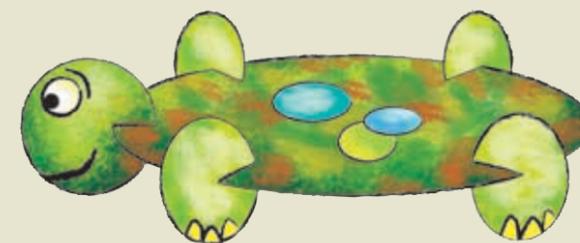
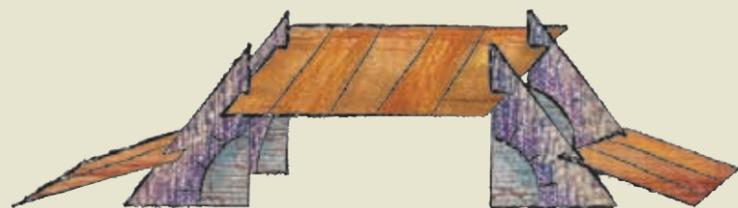


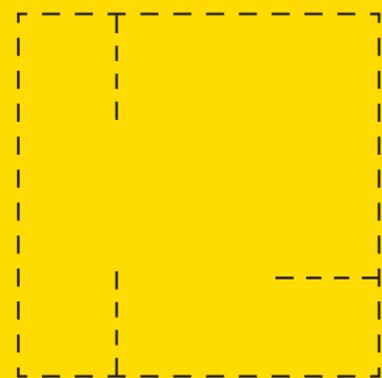
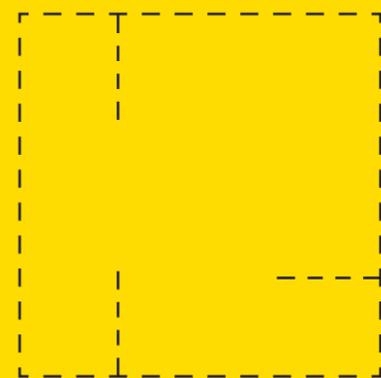
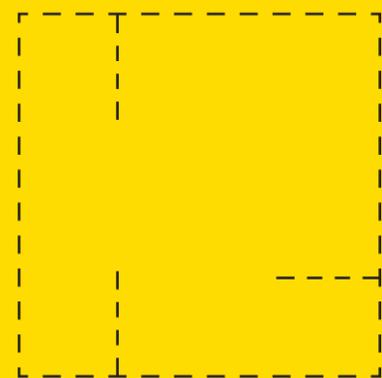
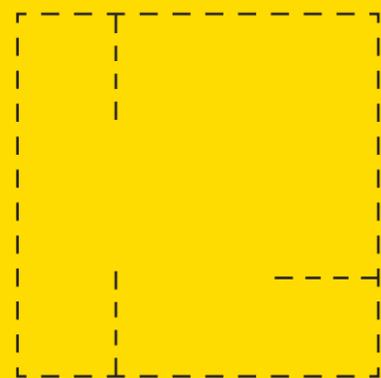
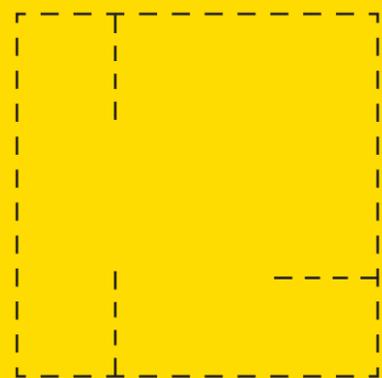
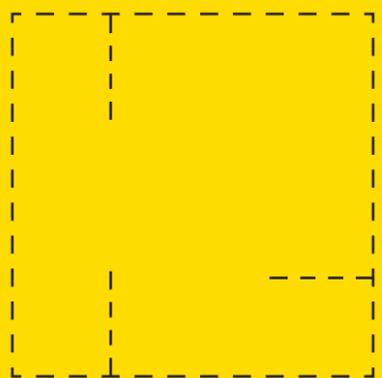
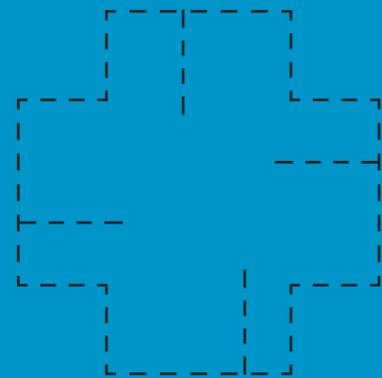
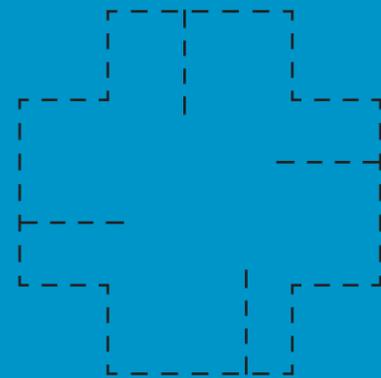
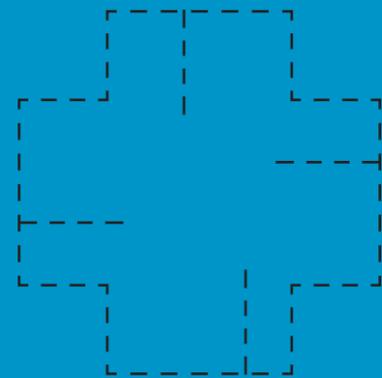
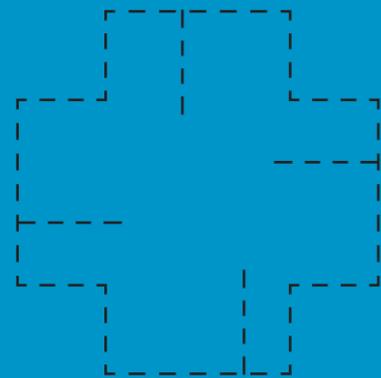
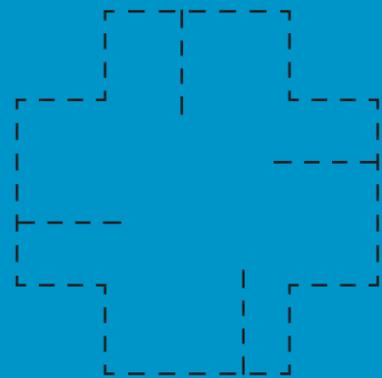
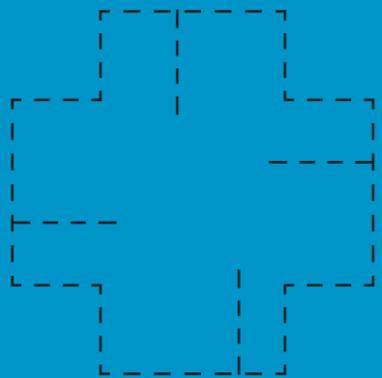
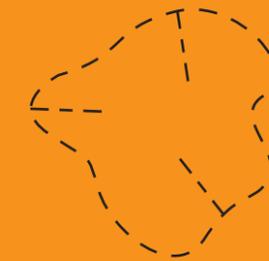
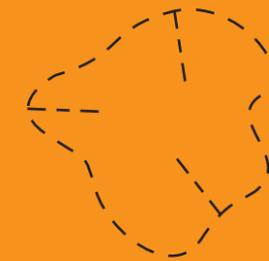
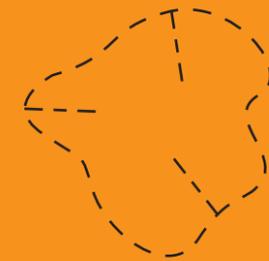
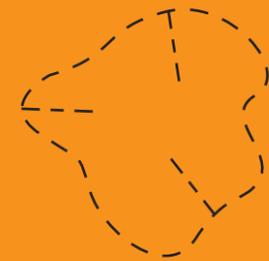
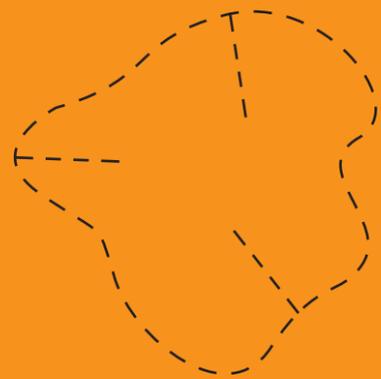
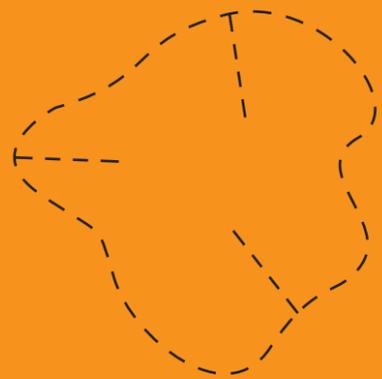
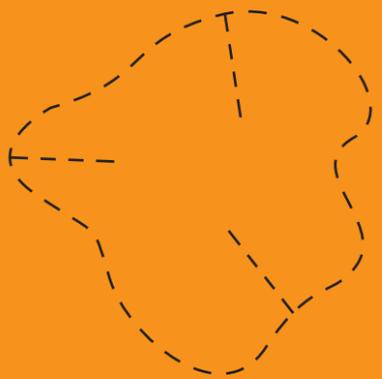
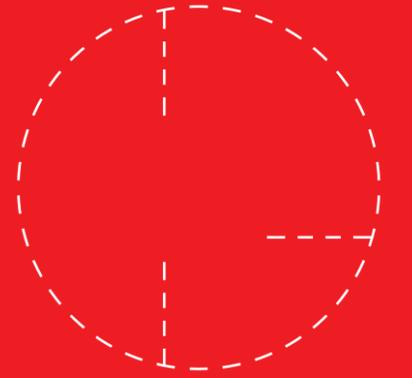
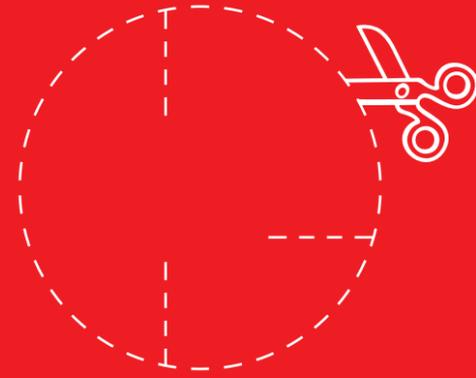
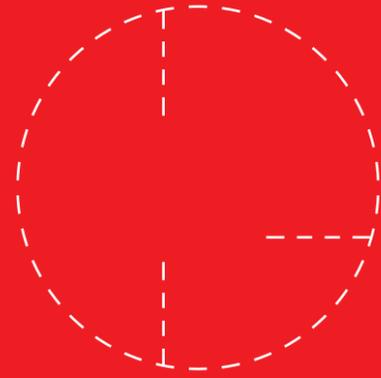
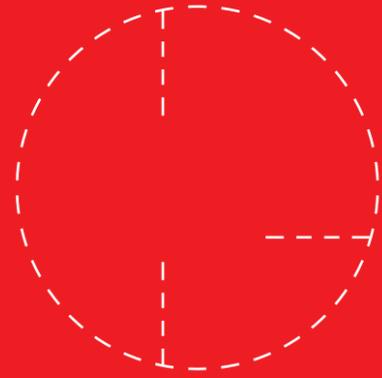
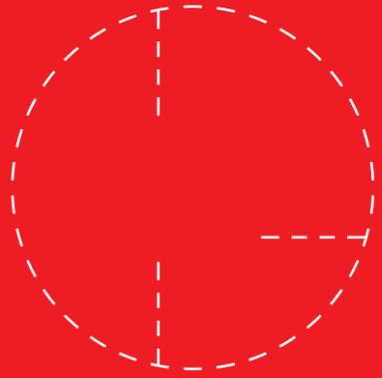
Observa al insecto

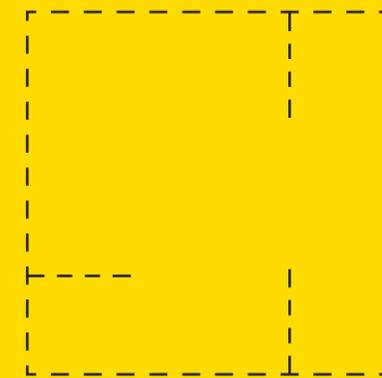
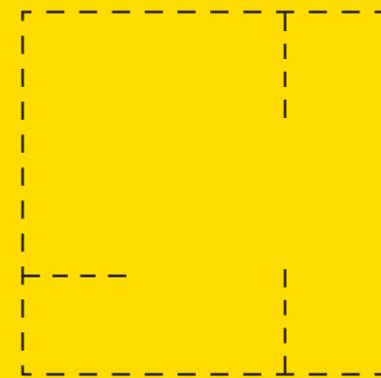
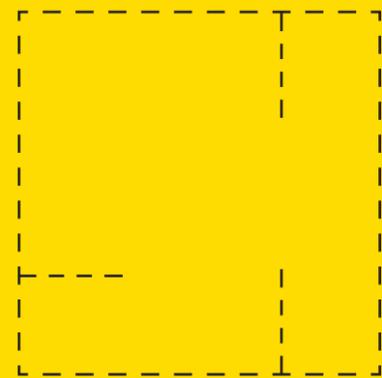
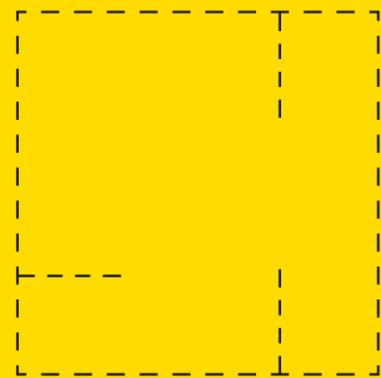
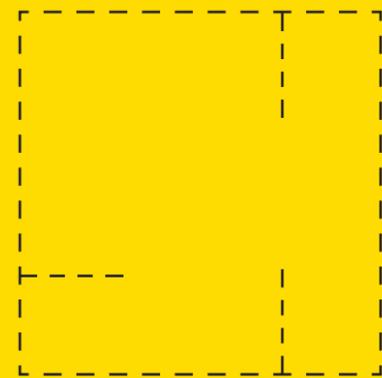
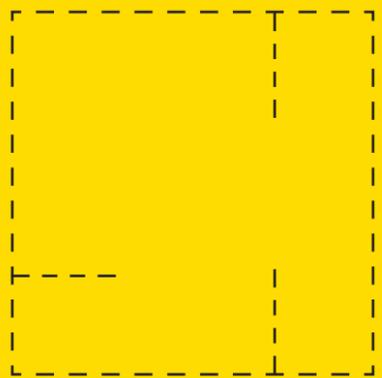
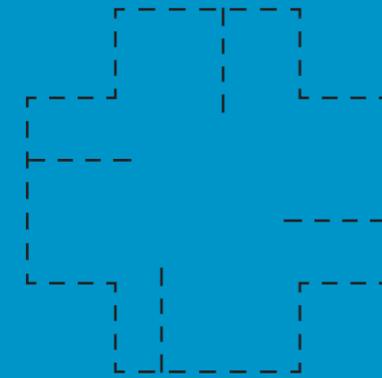
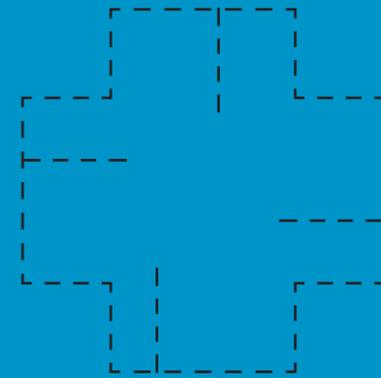
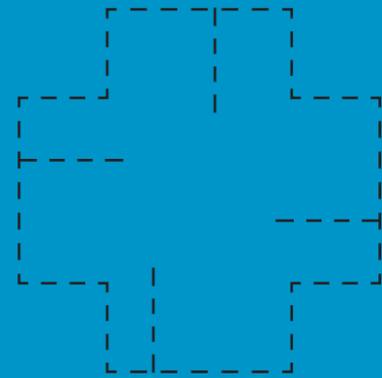
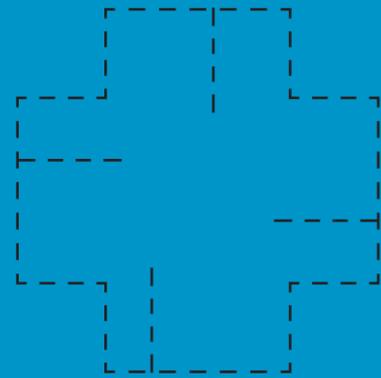
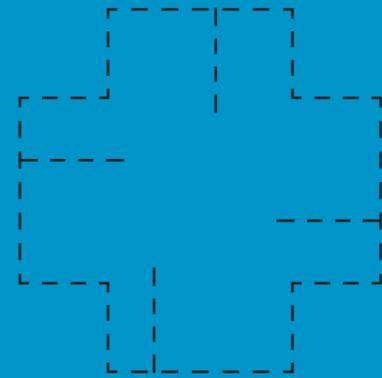
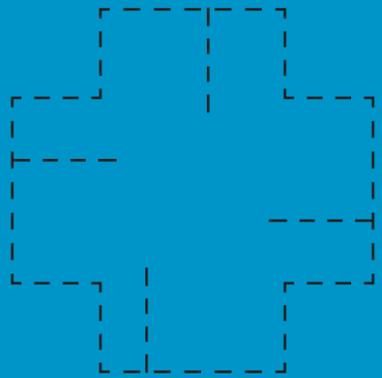
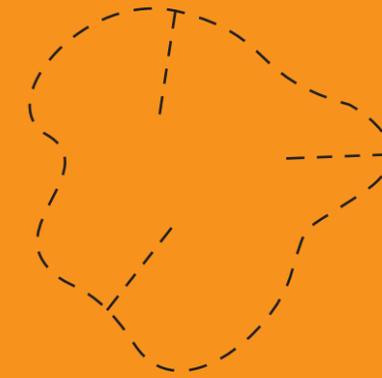
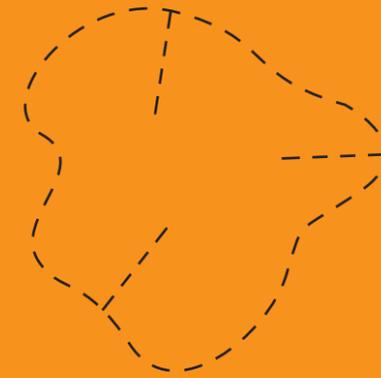
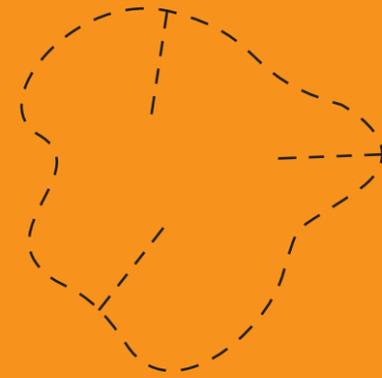
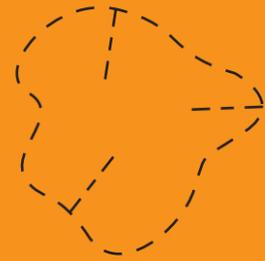
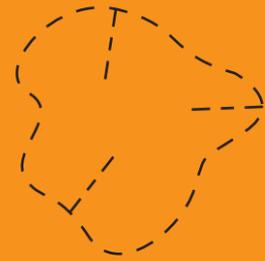
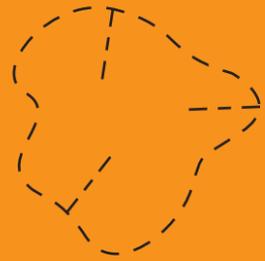
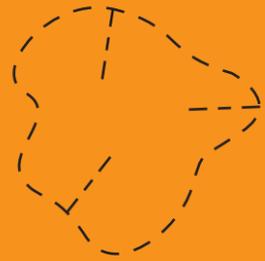
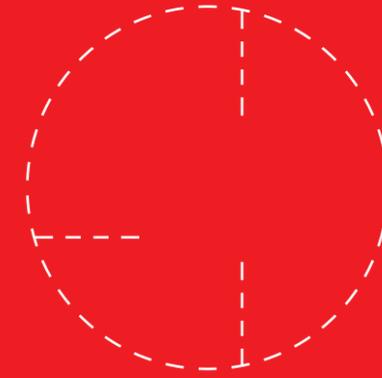
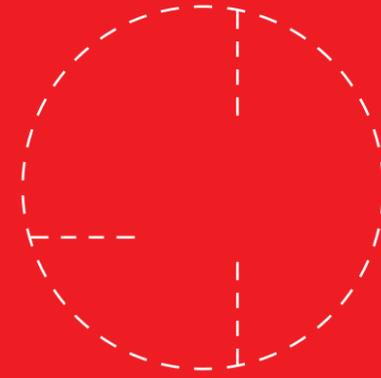
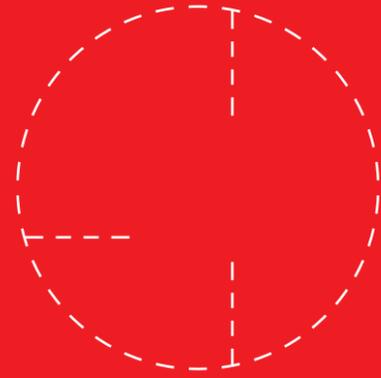
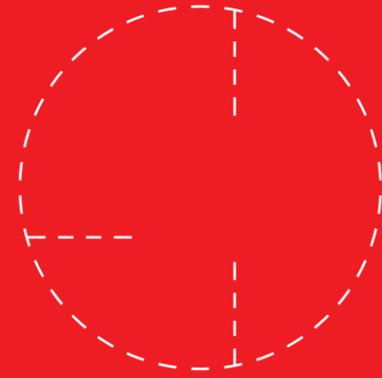
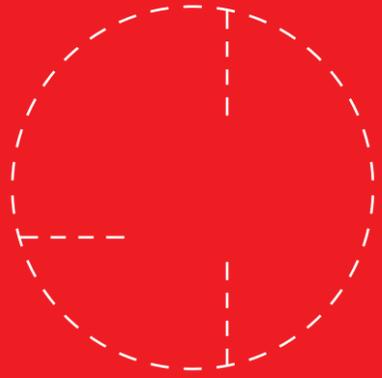


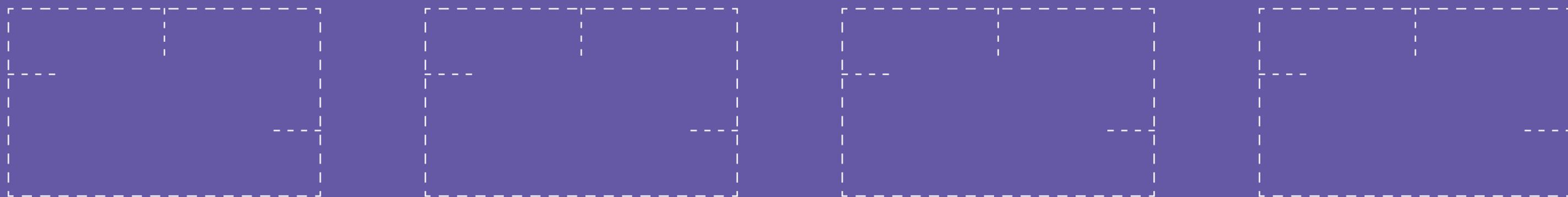
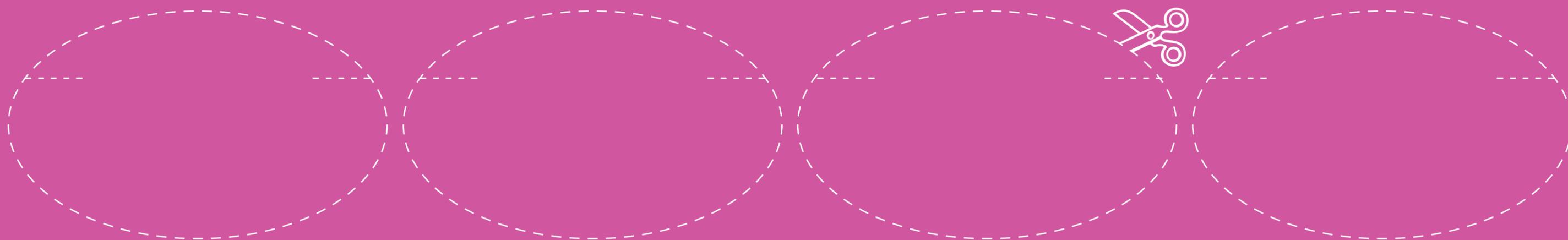
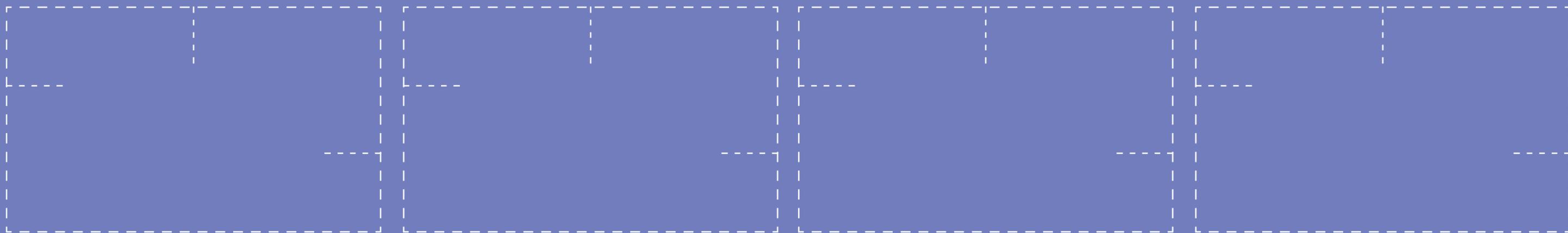
Libera al insecto

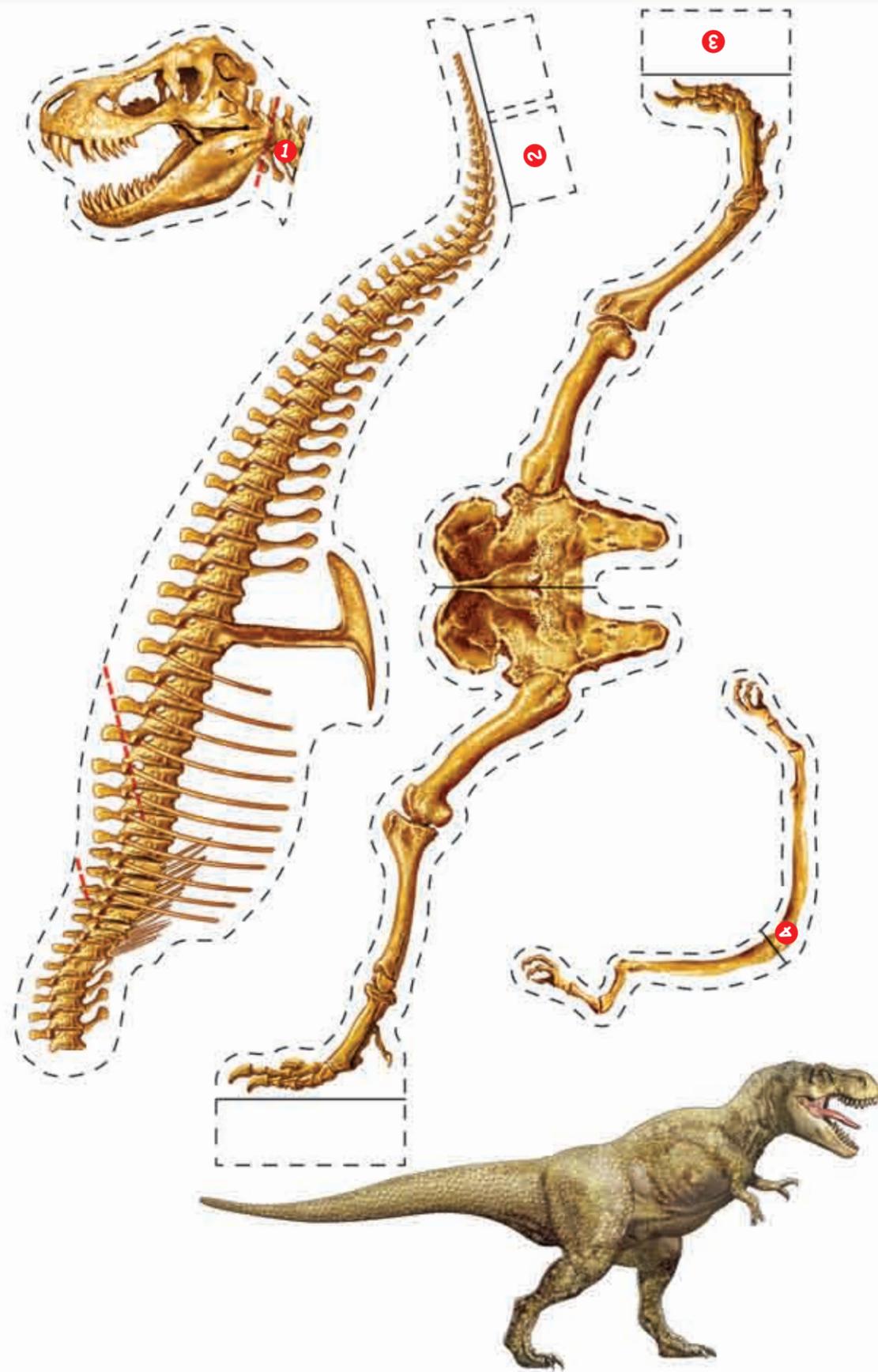




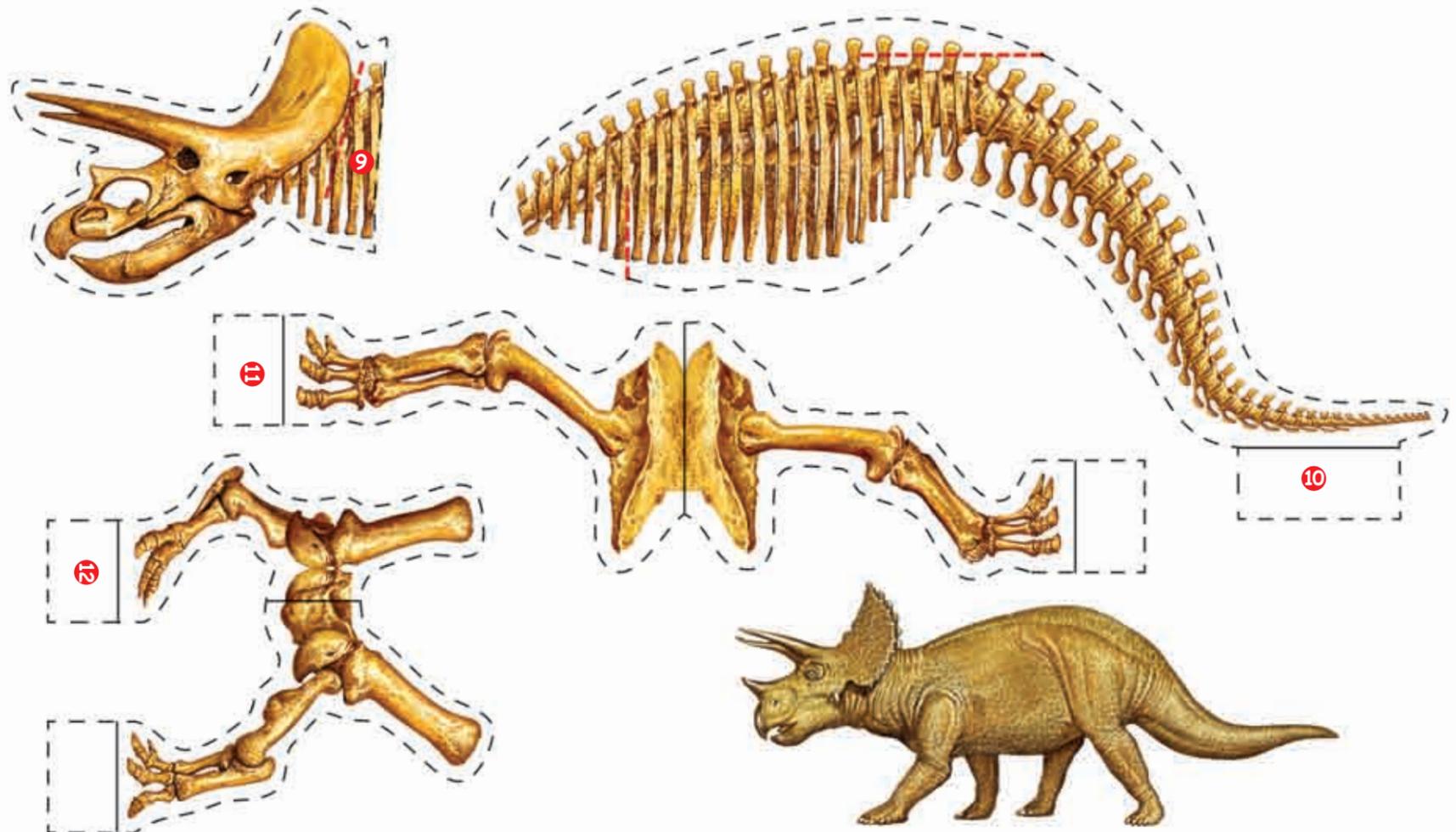
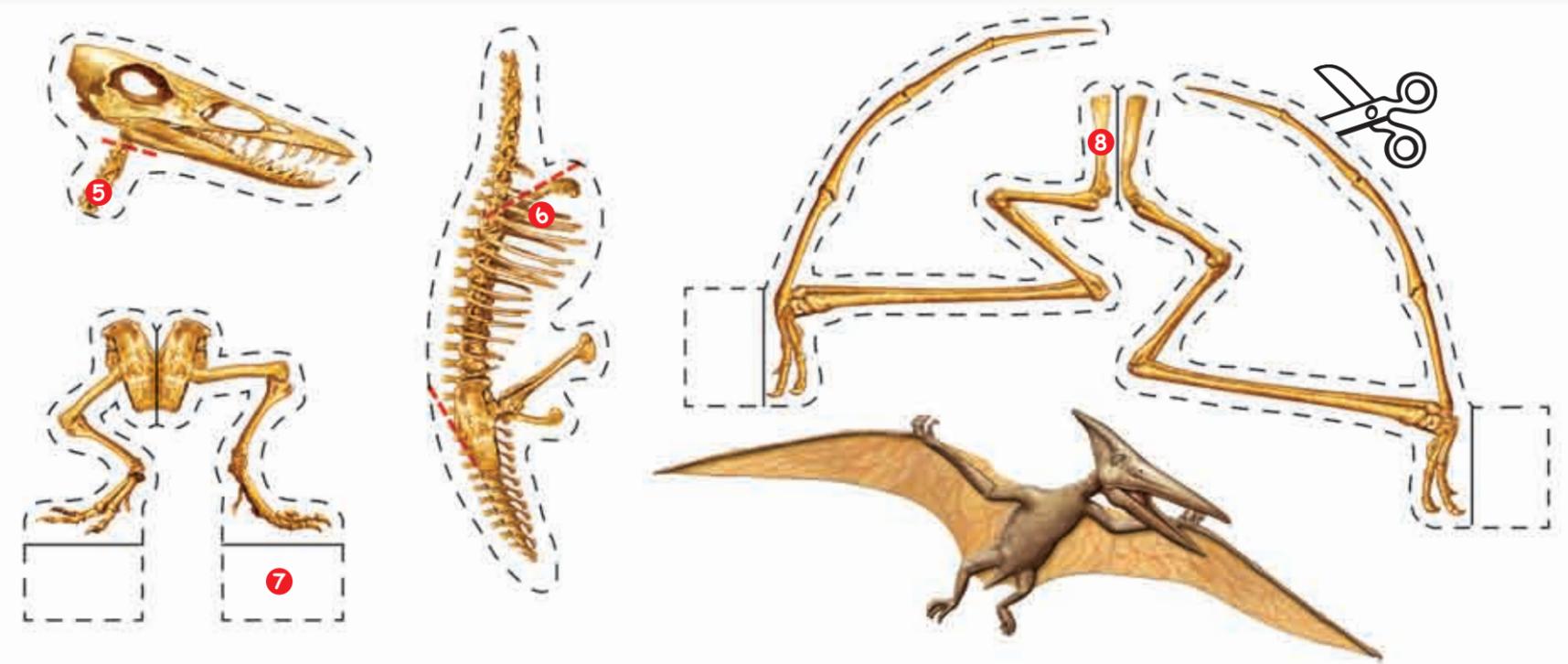






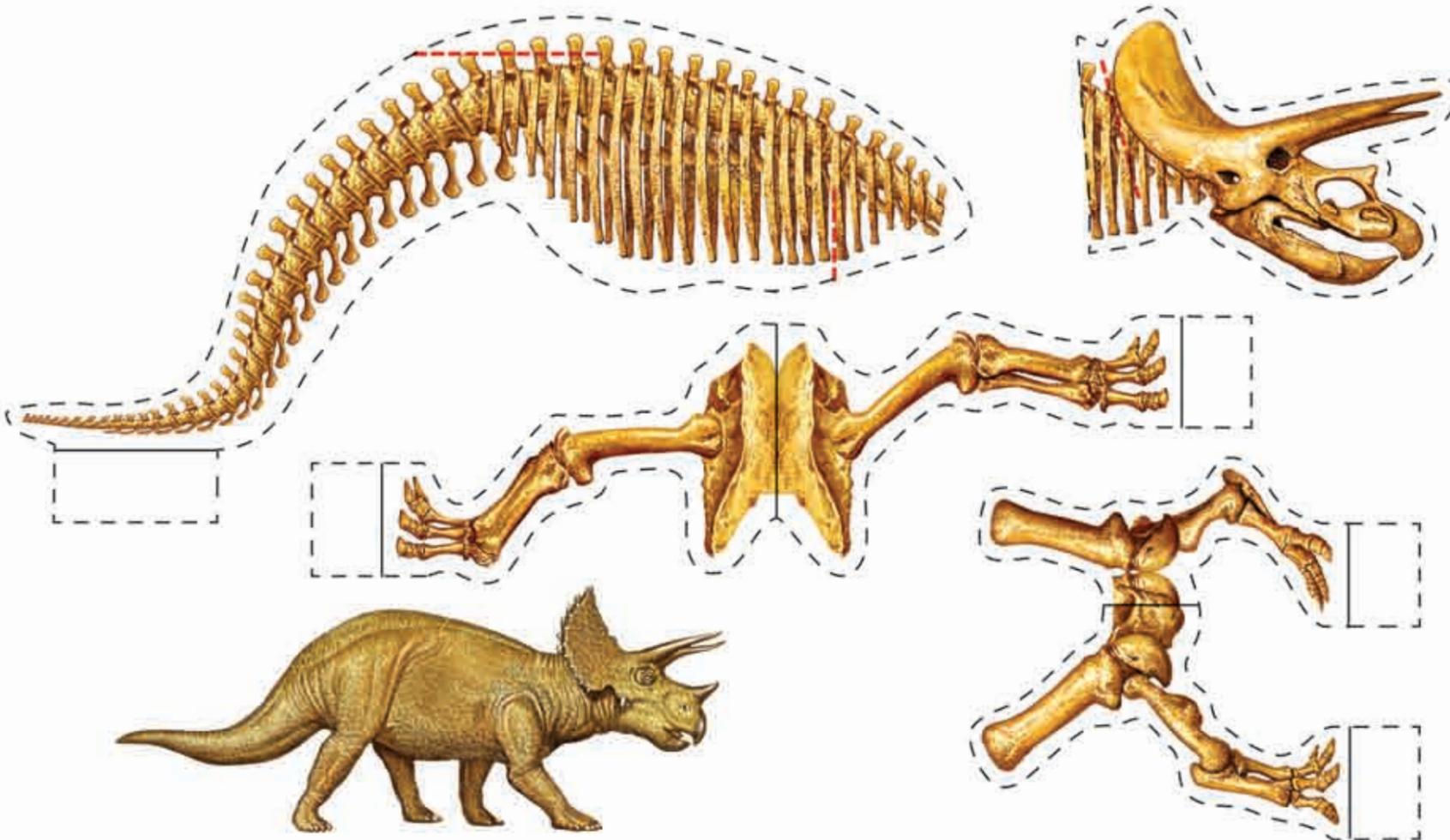
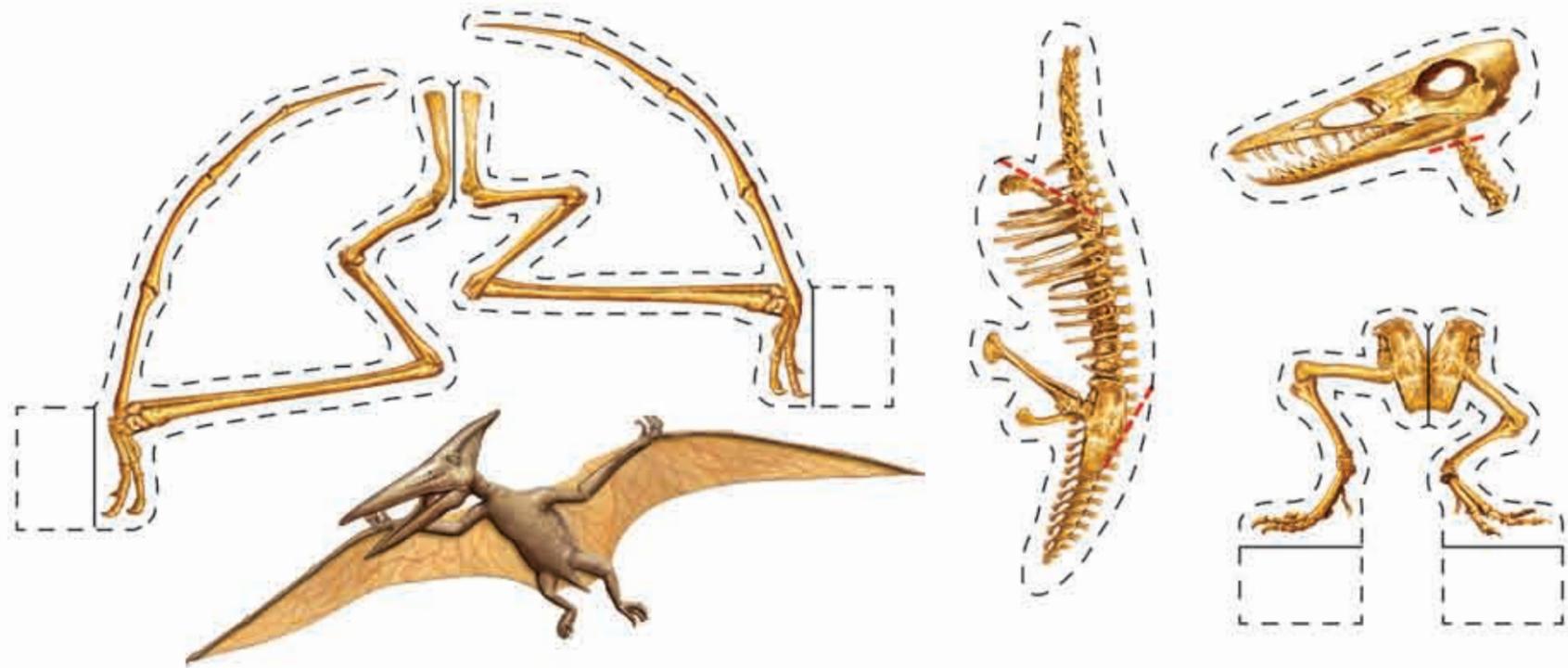


— línea de doblez



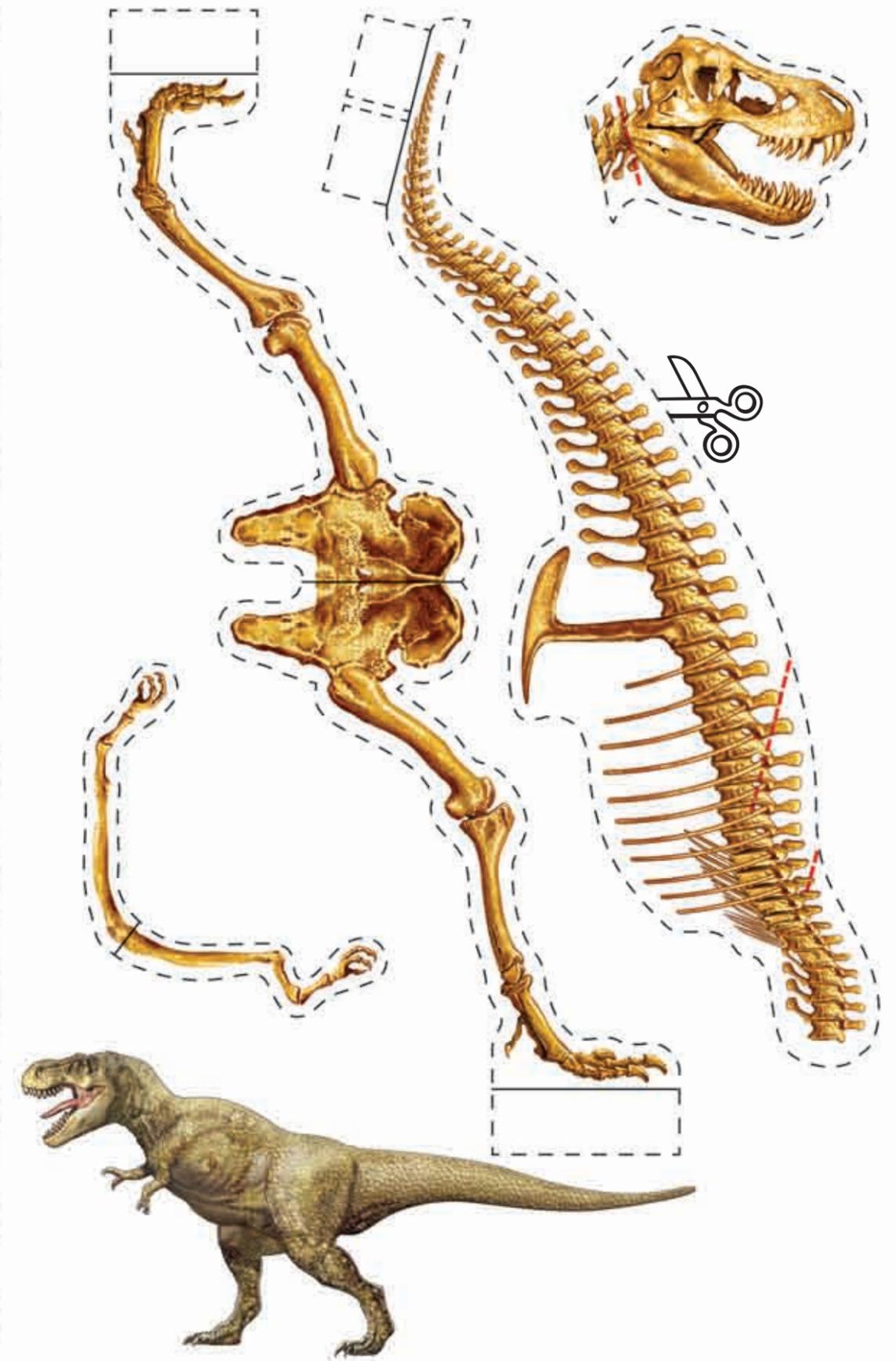
- - - - contorno para recortar

- - - línea corte para insertar piezas



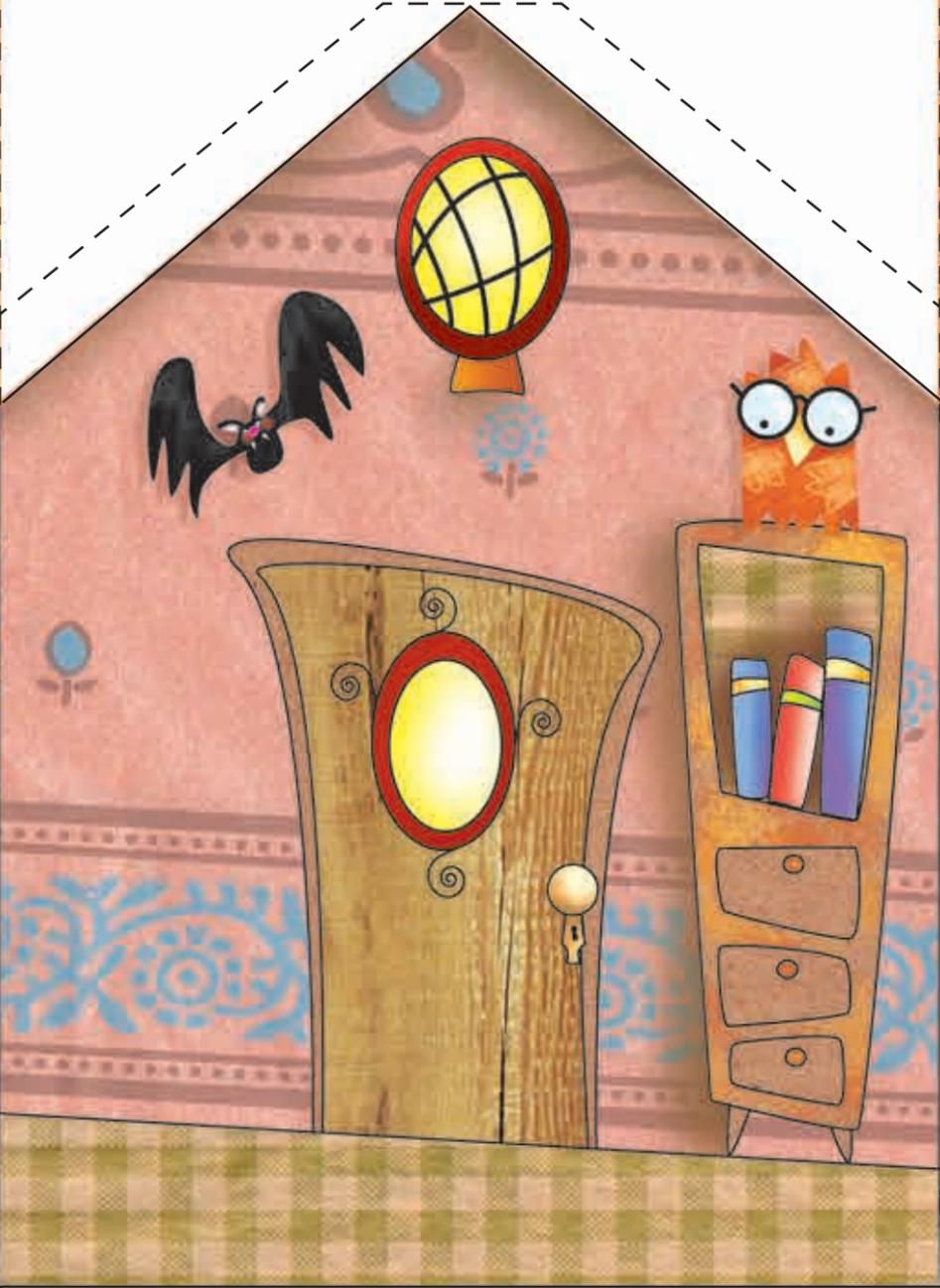
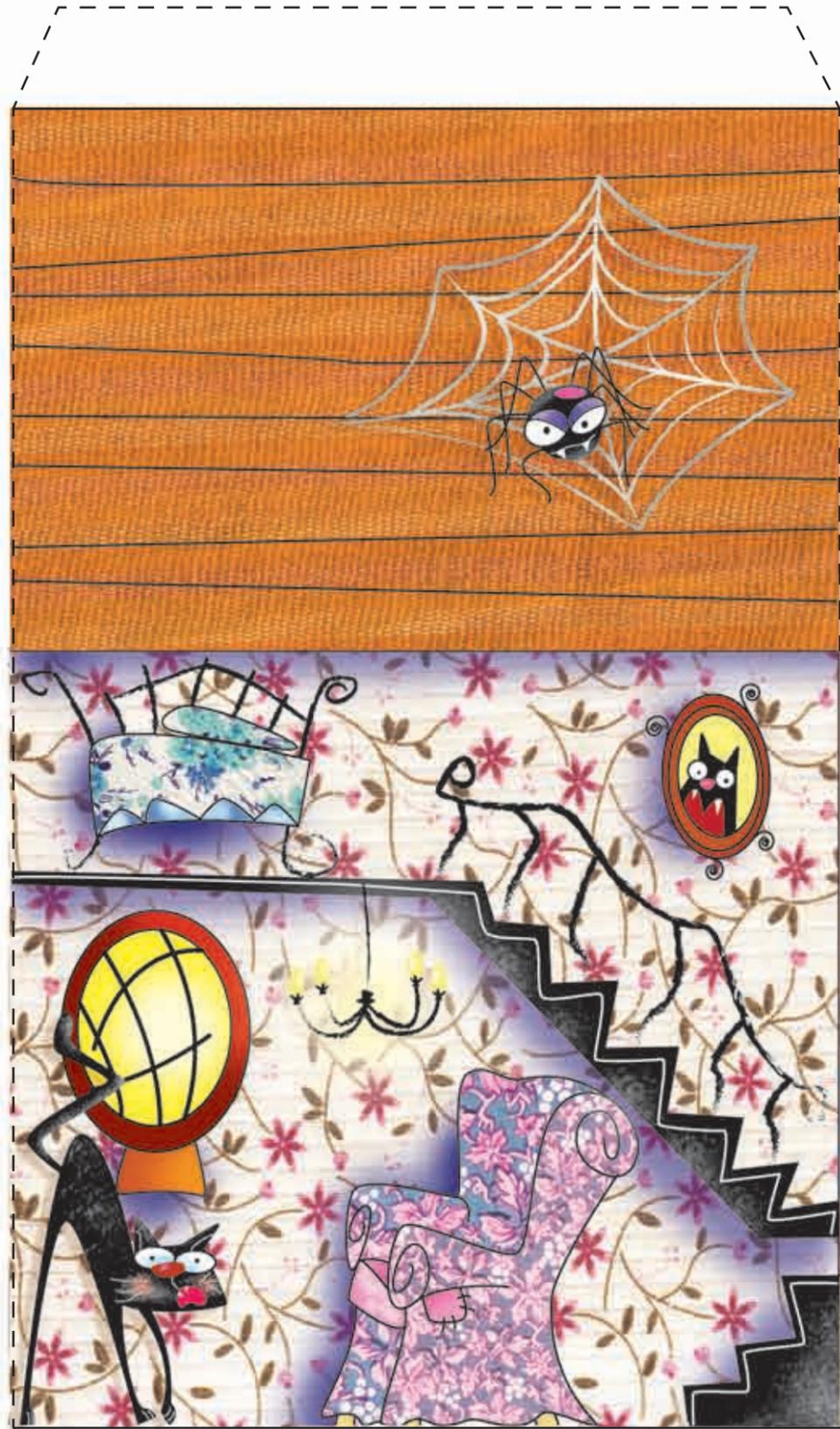
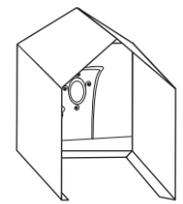
——— línea de doblez

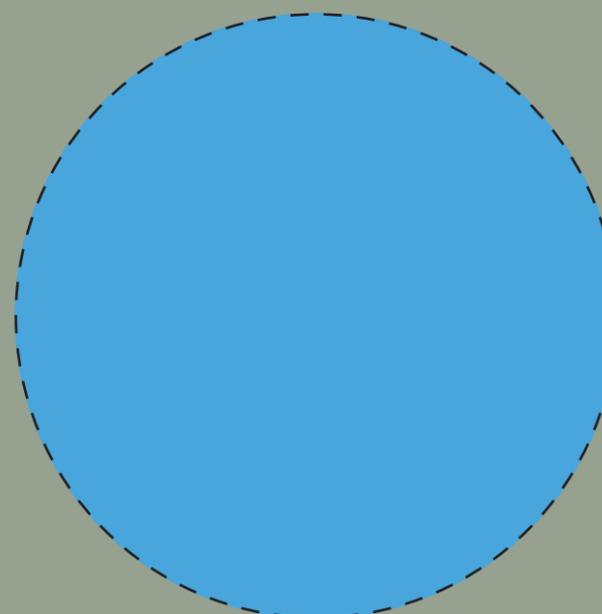
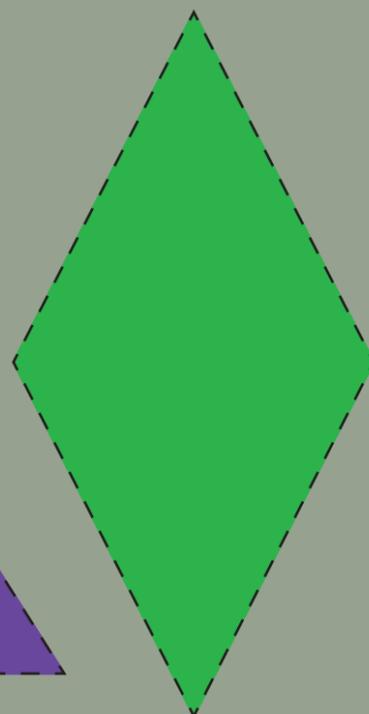
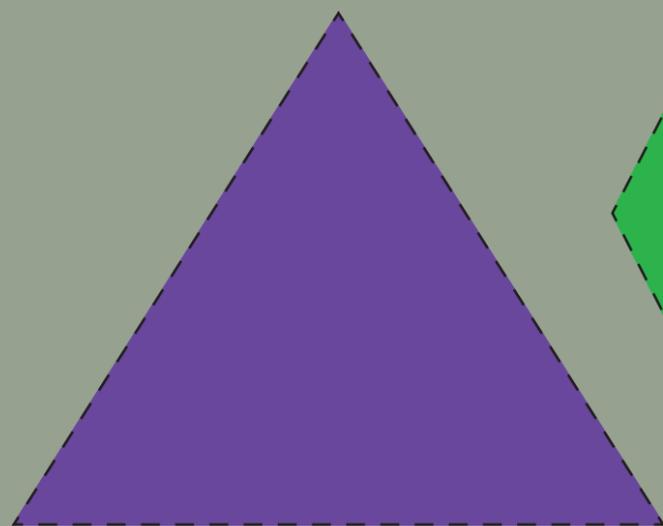
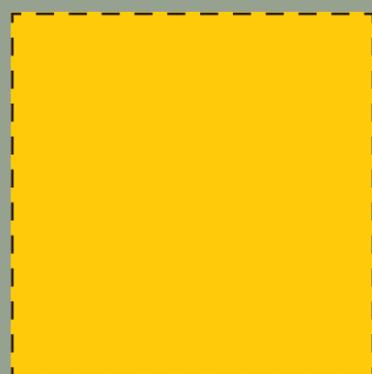
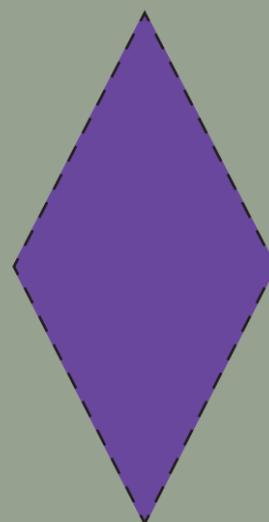
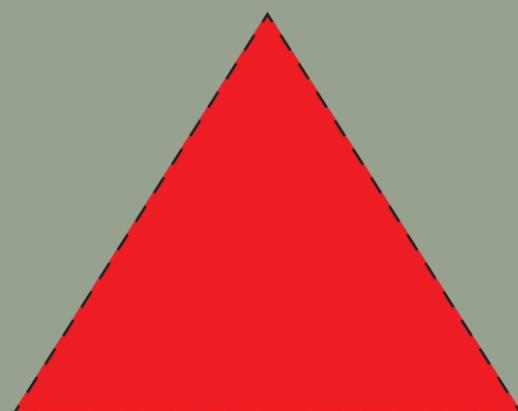
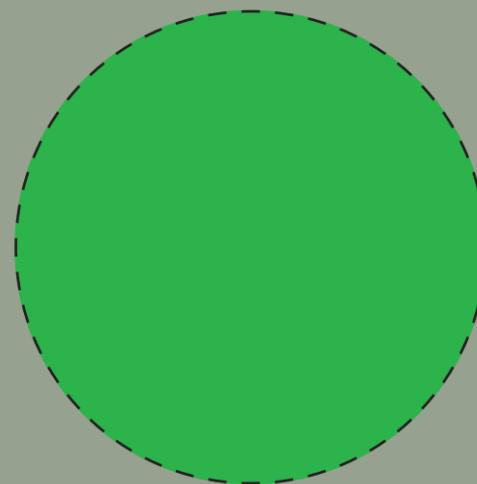
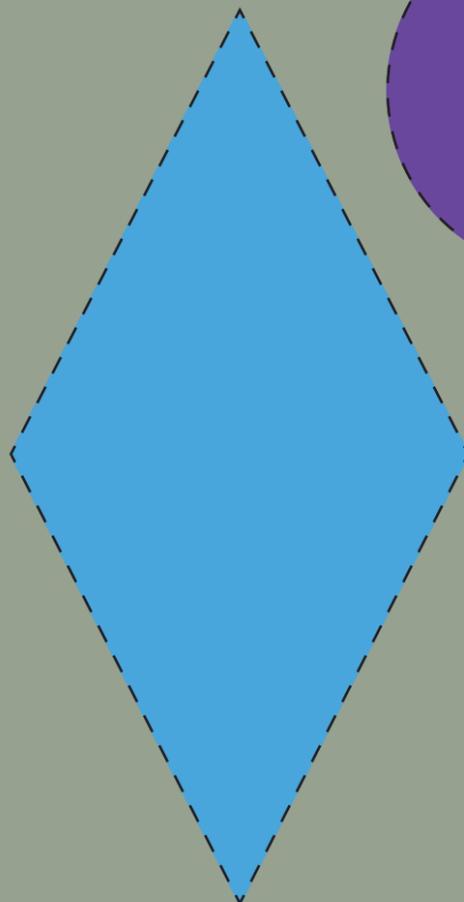
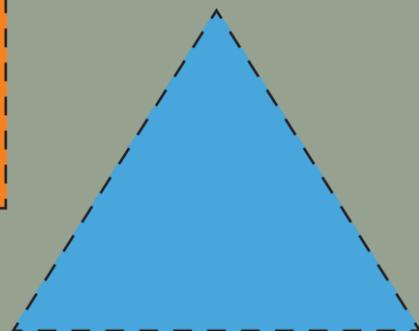
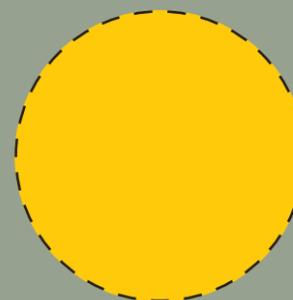
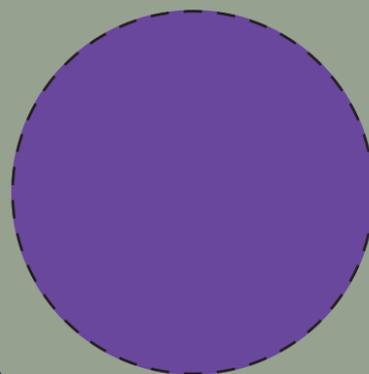
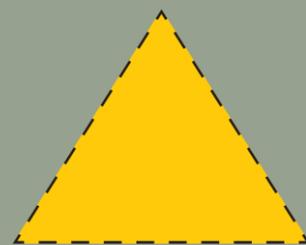
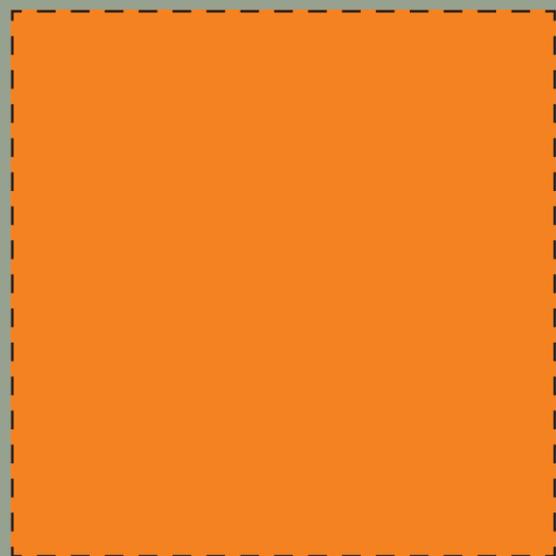
- - - - - contorno para recortar

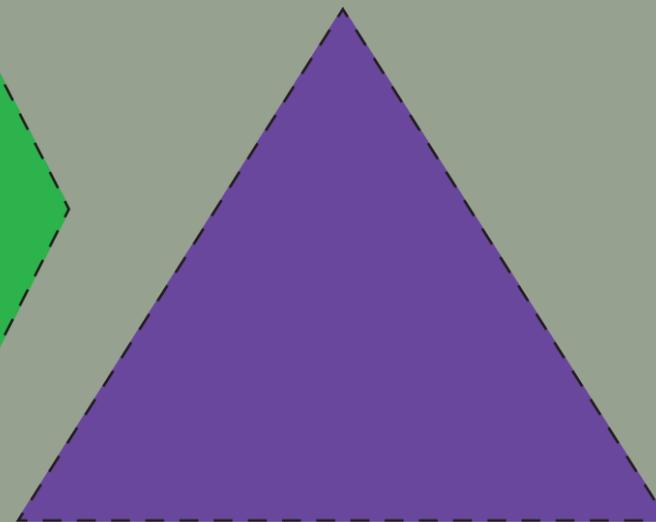
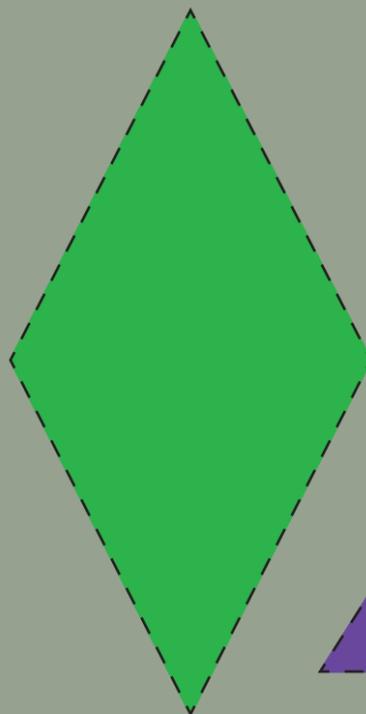
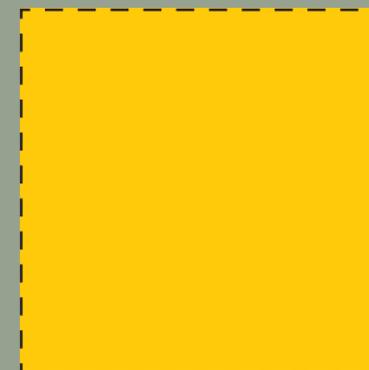
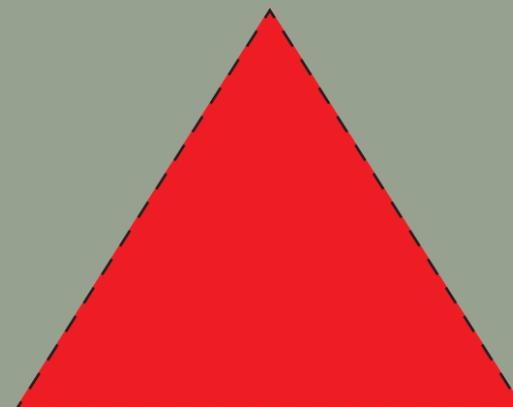
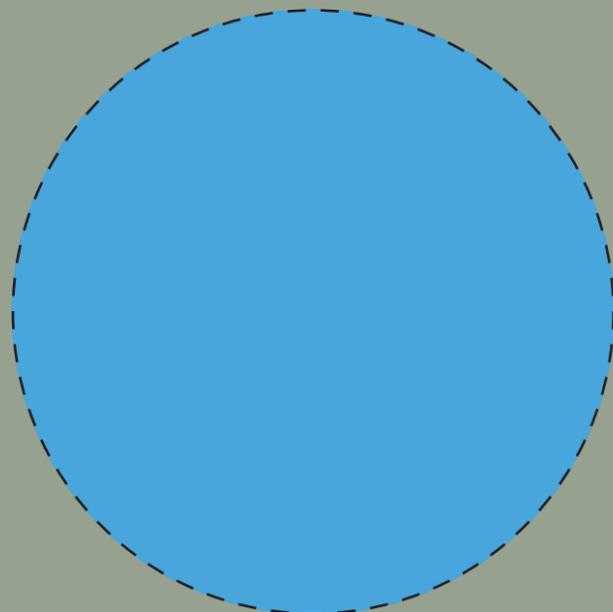
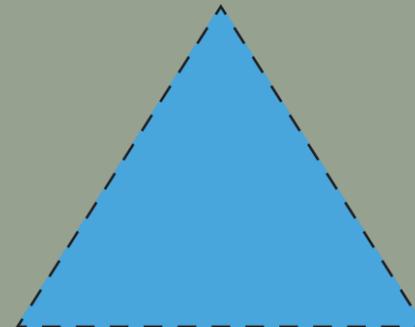
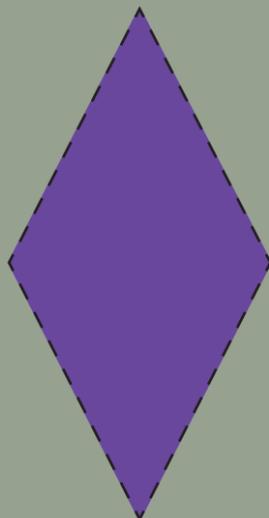
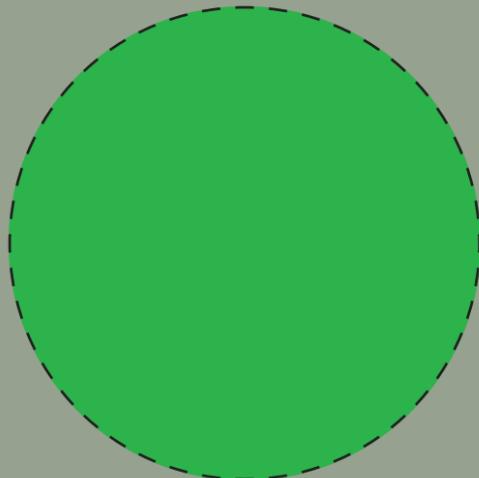
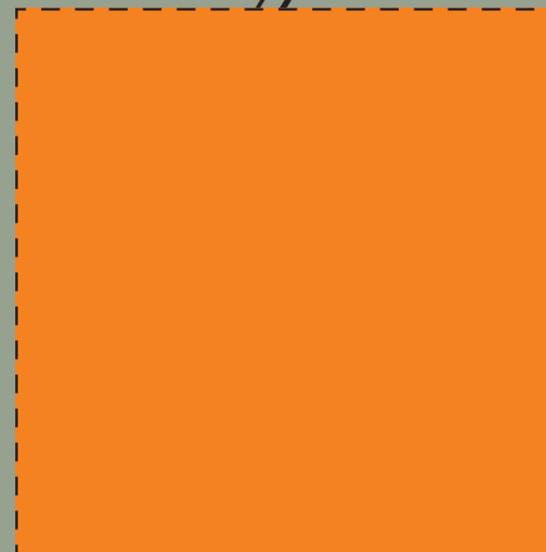
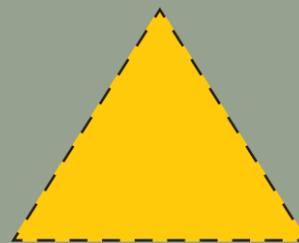
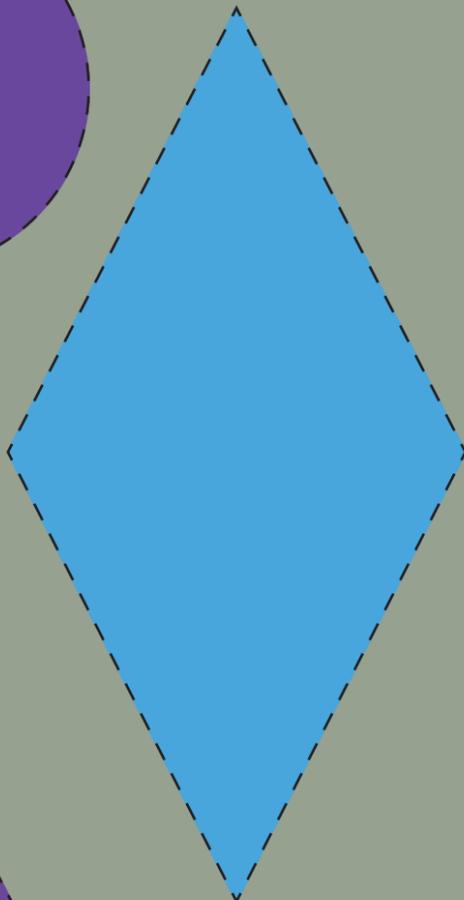
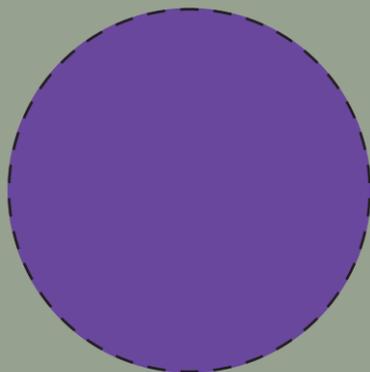
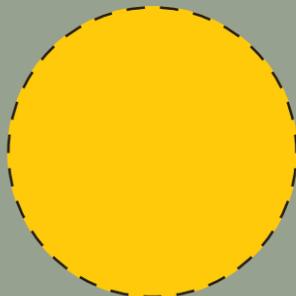
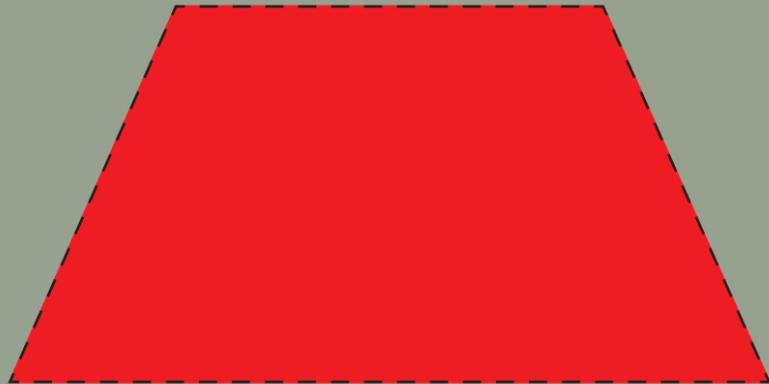


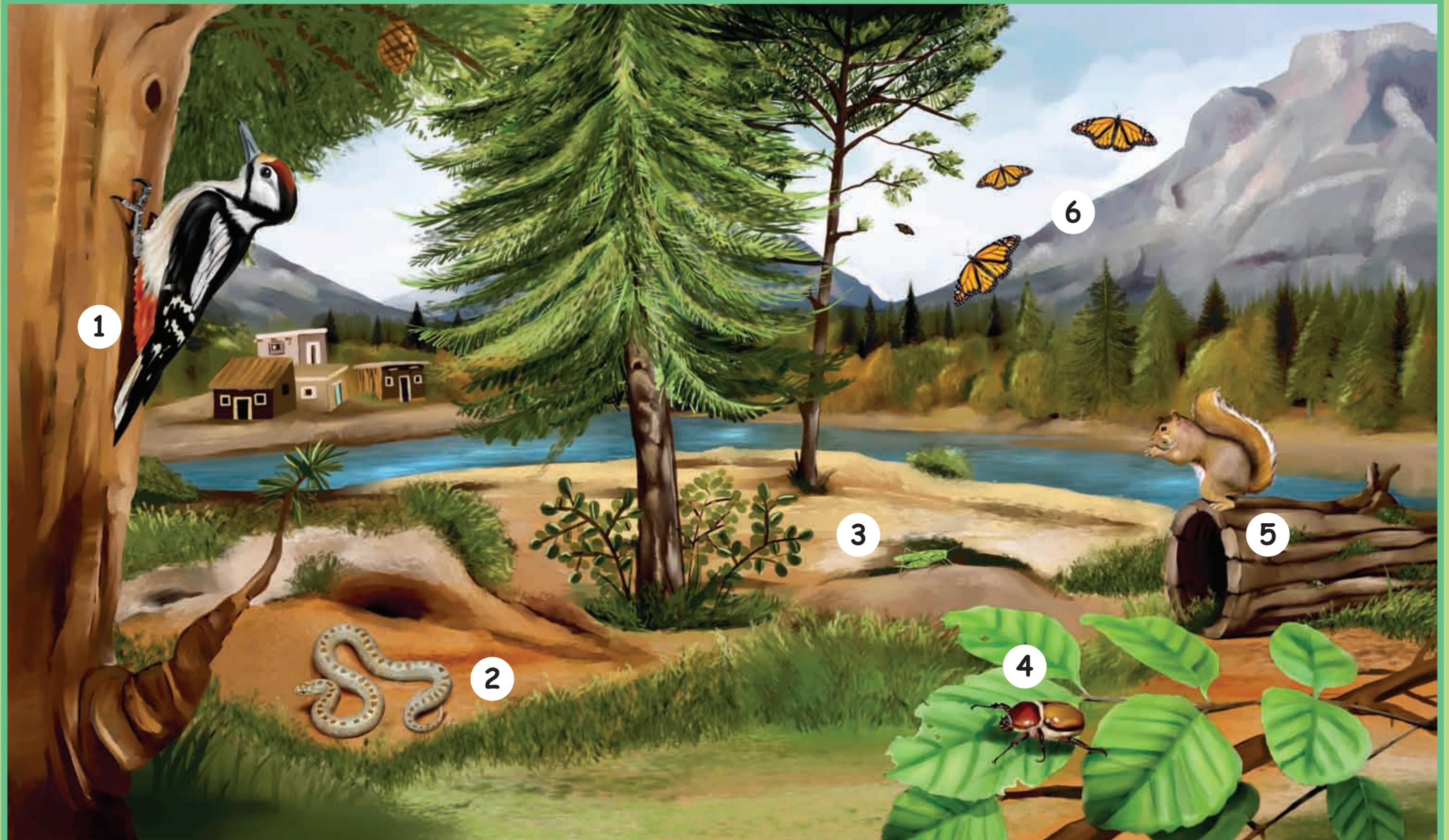
- - - - - línea corte para insertar piezas











1 pájaro carpintero

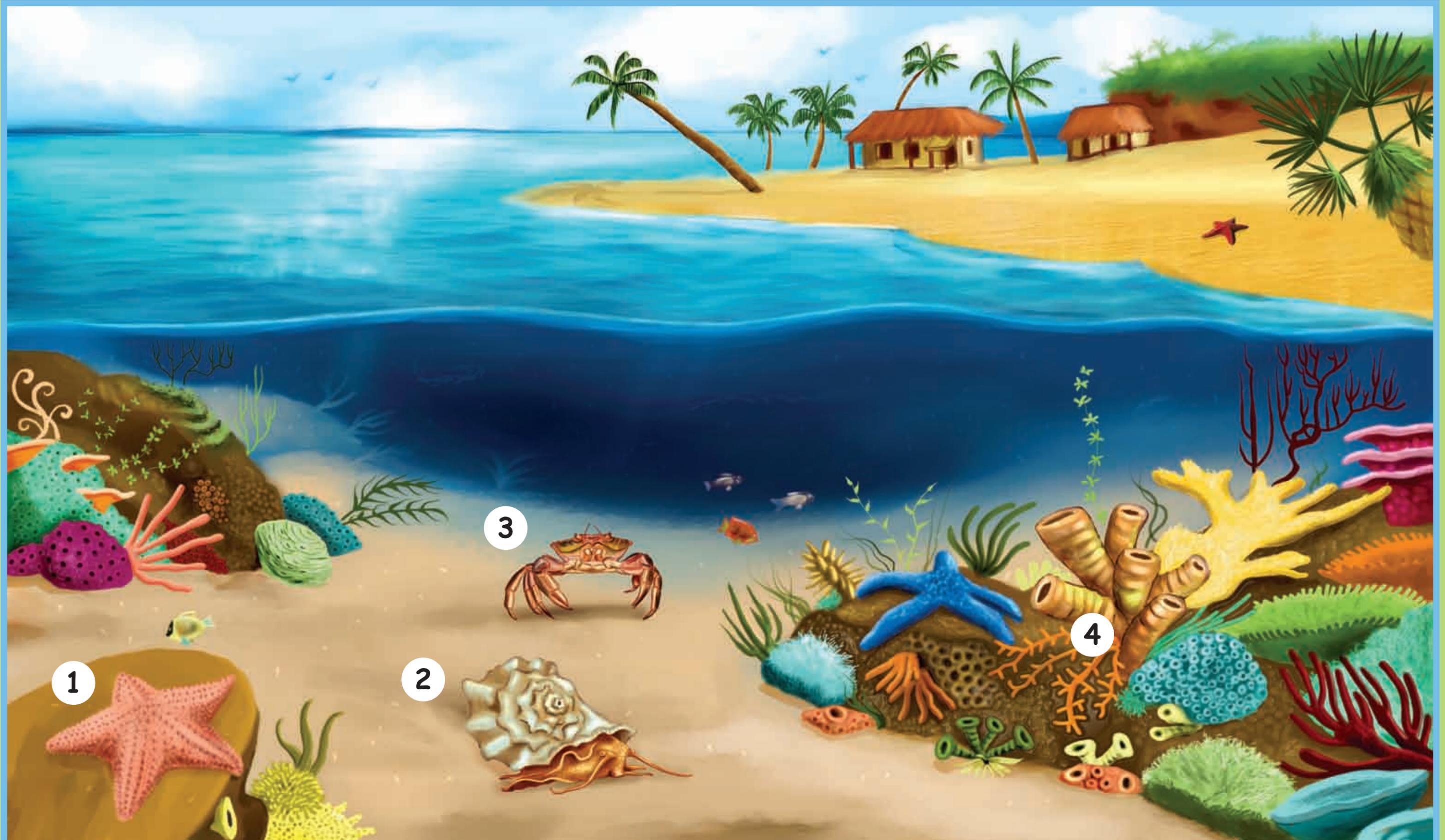
2 culebra

3 chapulín

4 escarabajo

5 ardilla

6 mariposas

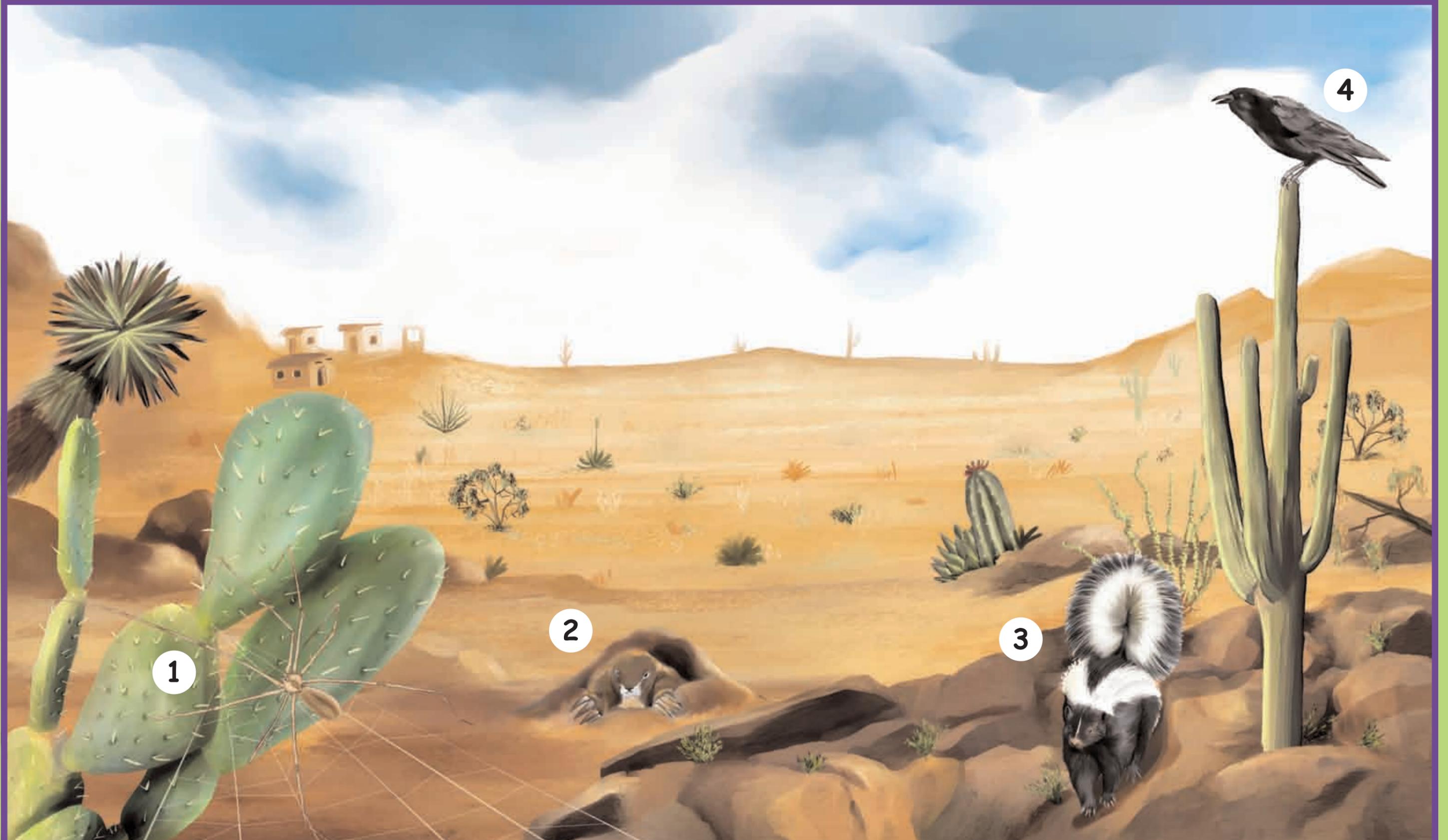


1 estrella de mar

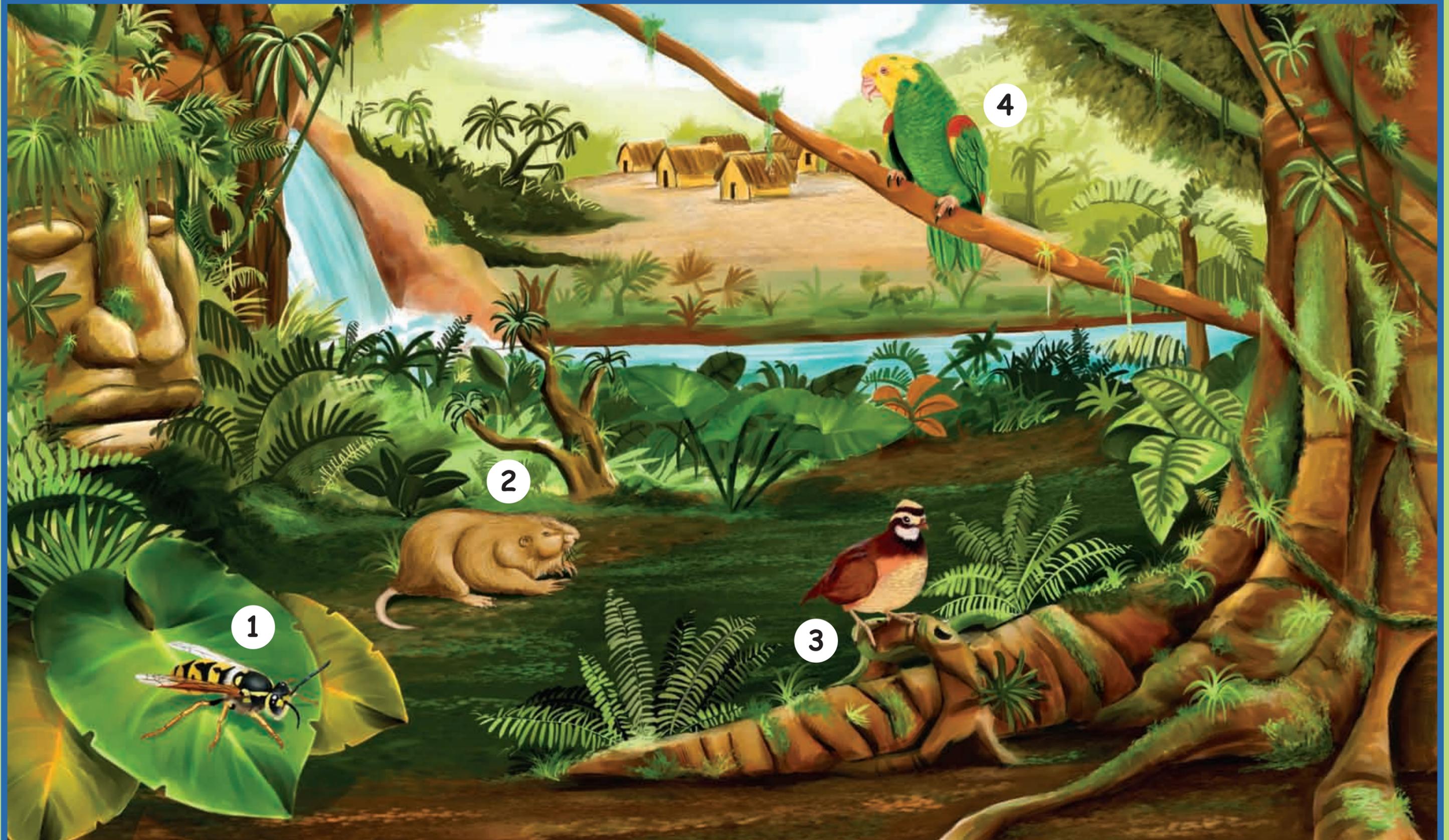
2 caracol

3 cangrejo

4 coral



1 araña patona 2 topo 3 zorrillo 4 cuervo

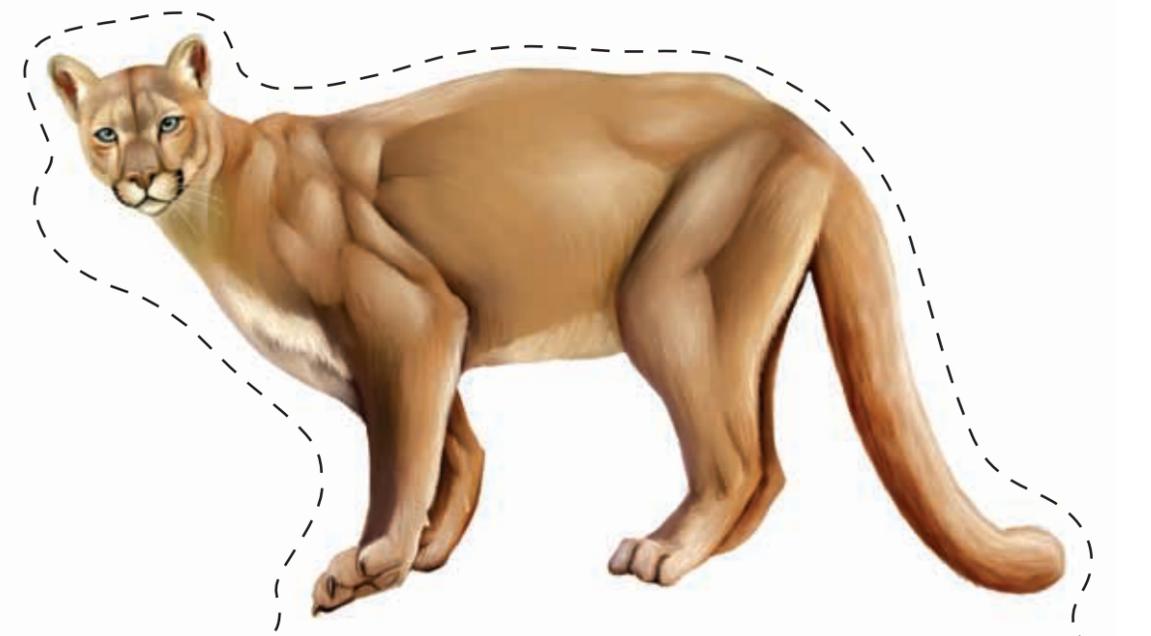
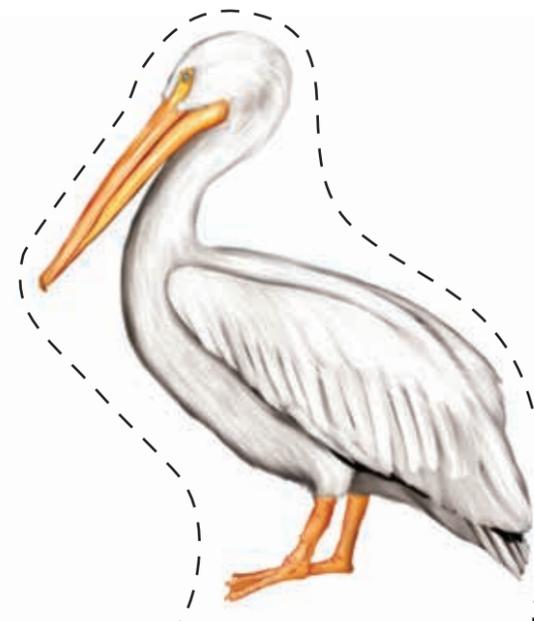
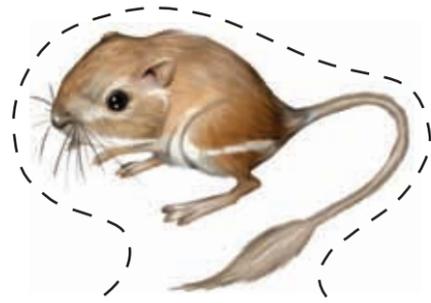
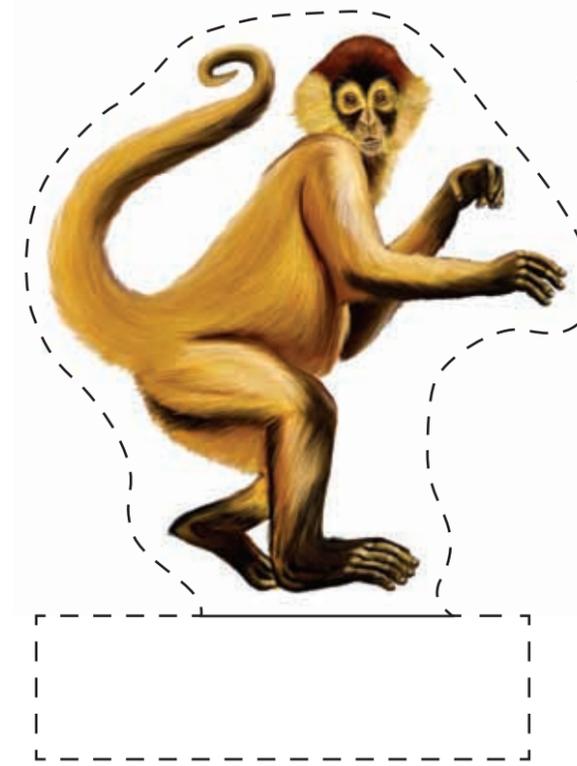
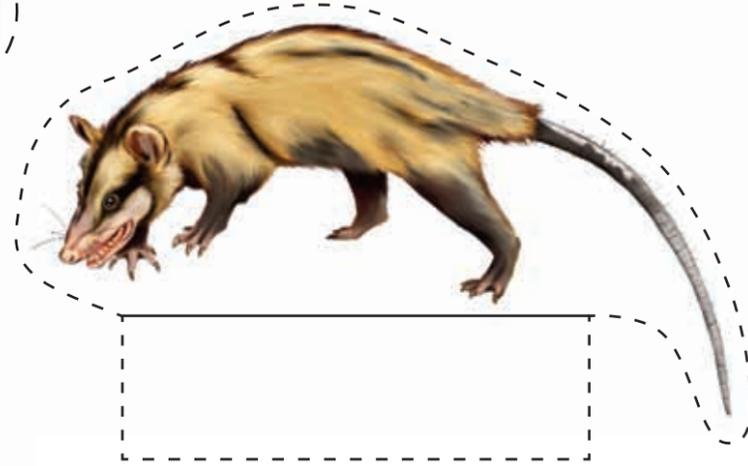


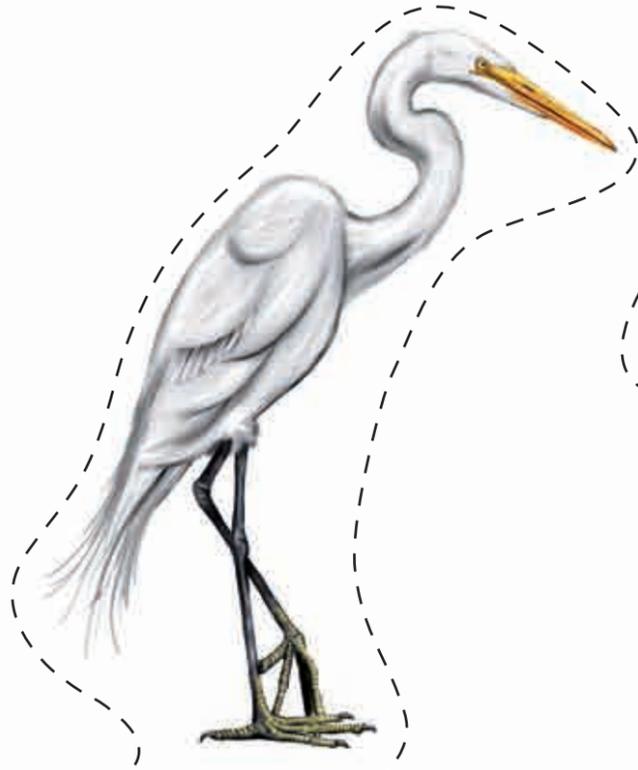
1 avispa

2 tuza

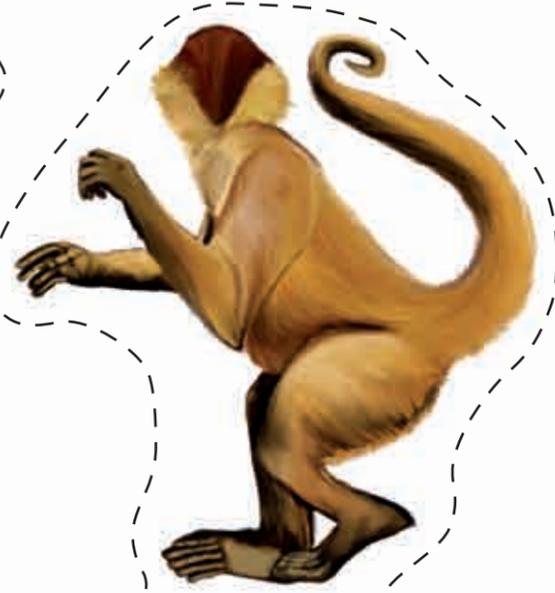
3 codorniz

4 perico cabeza amarilla

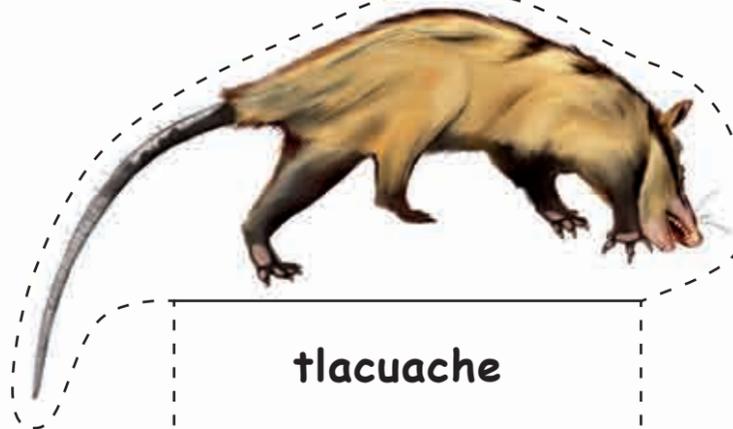




garza



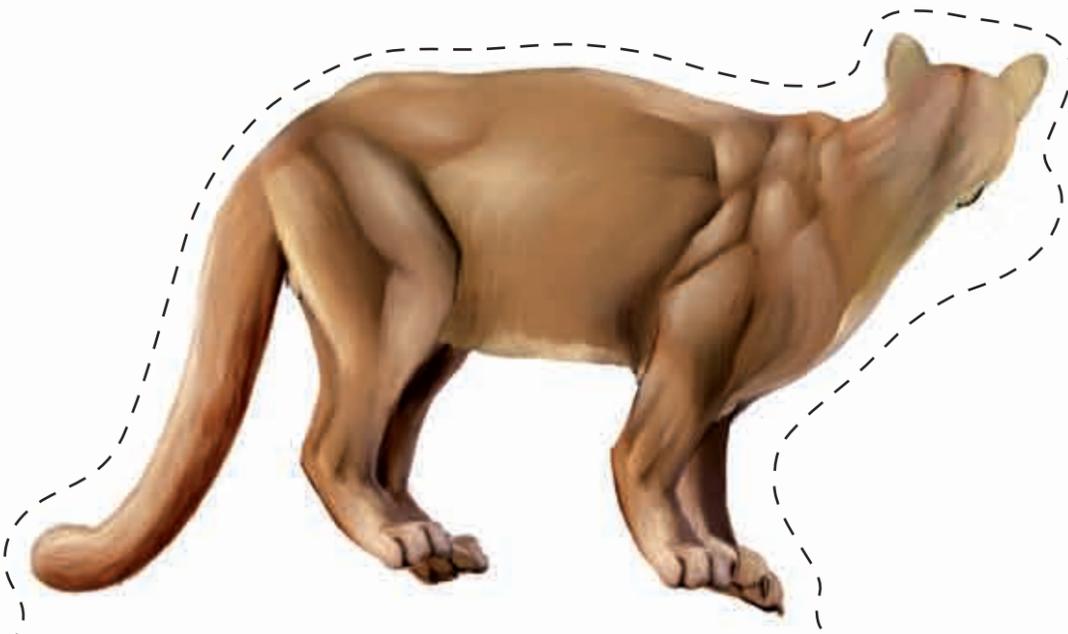
mono araña



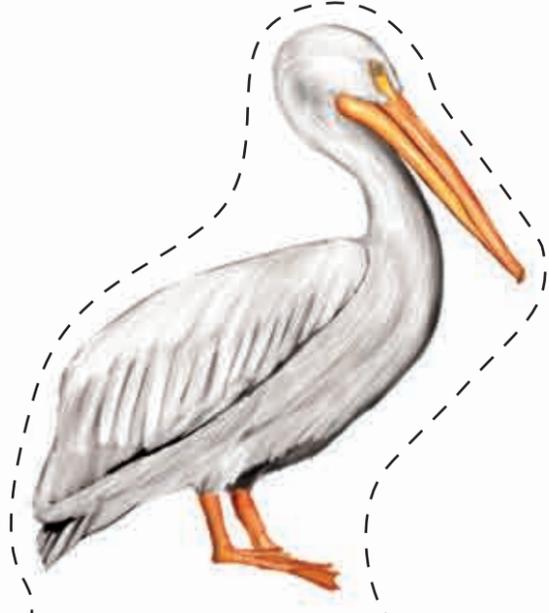
tlacuache



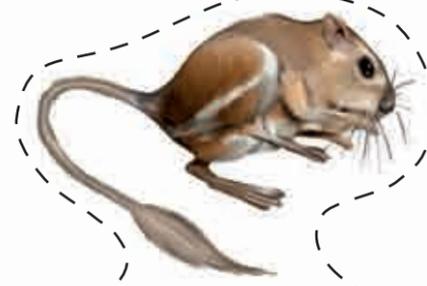
oso negro



puma



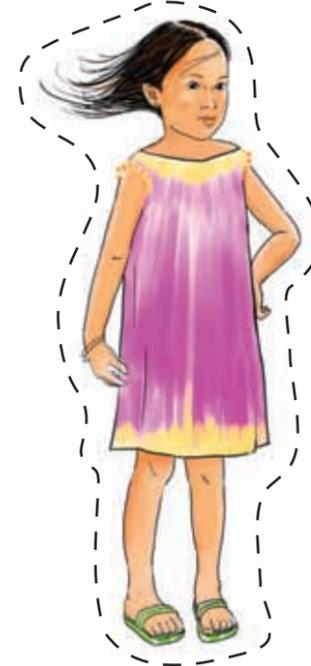
pelicano

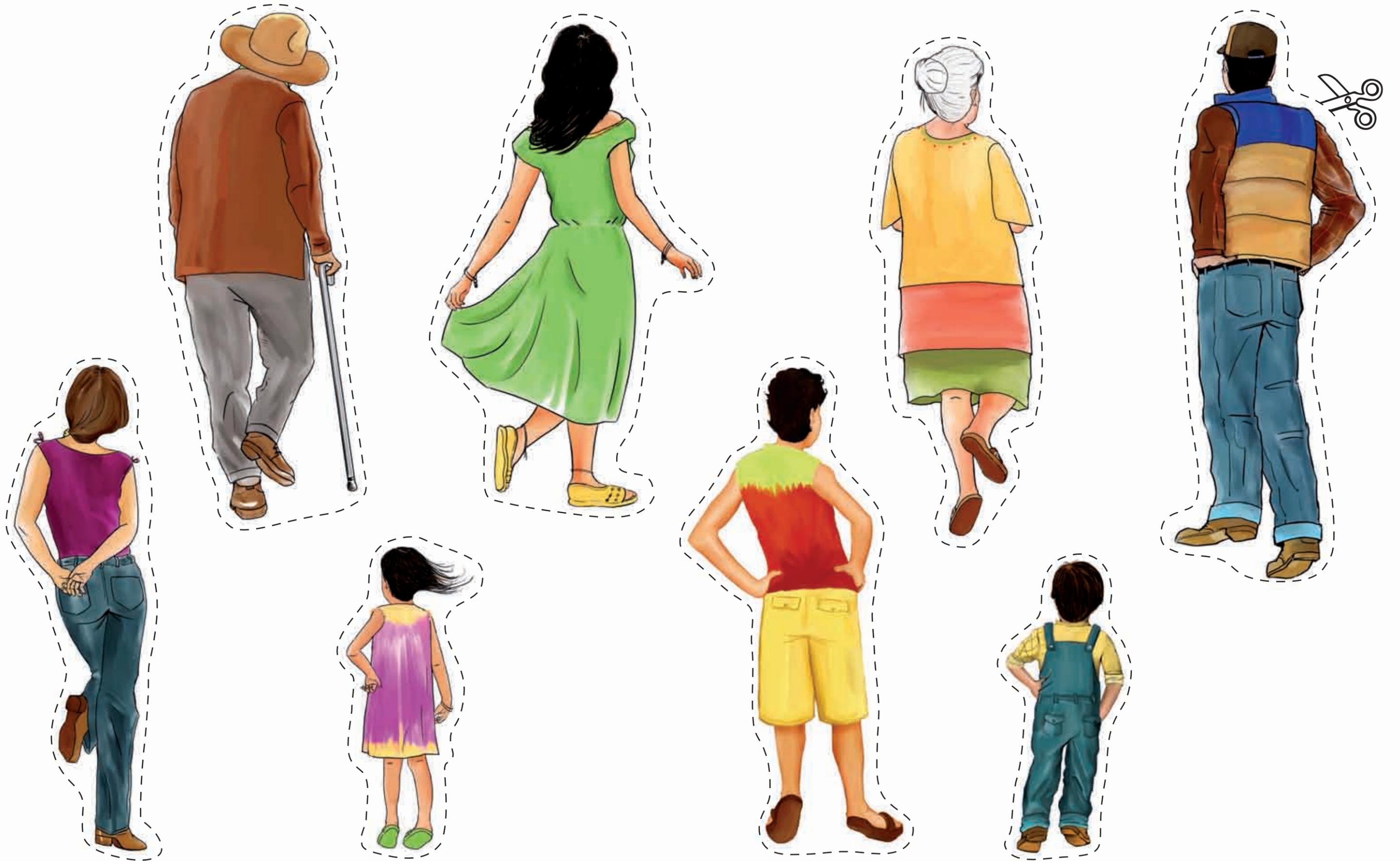


rata canguro



lechuza





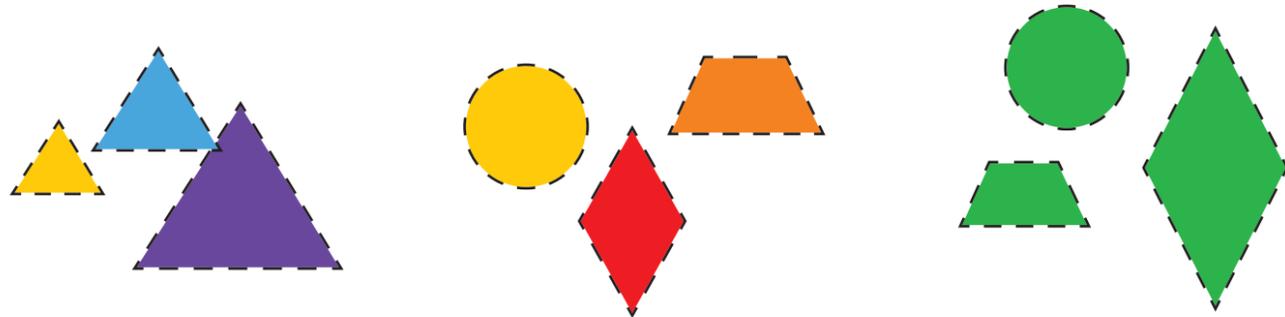


8

El mundo de las figuras

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

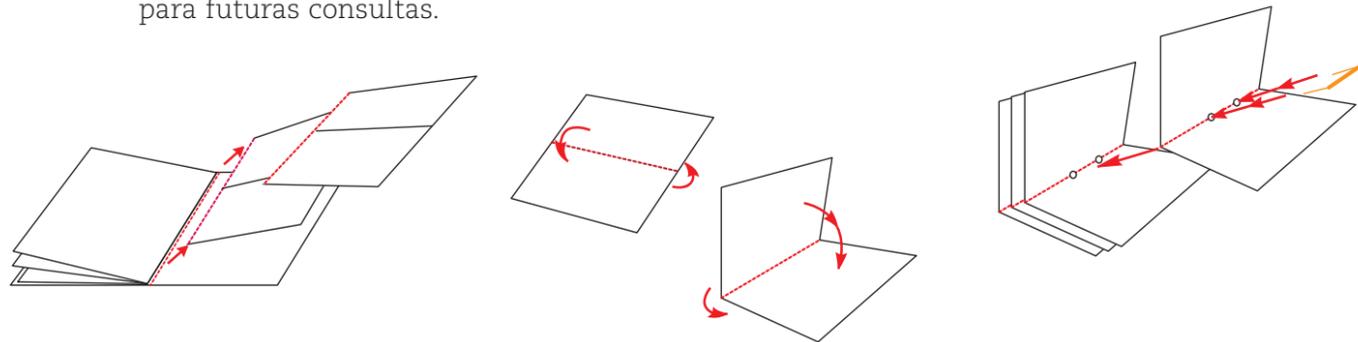
Sugerencias:

- 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.



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.



1

INSTRUCCIONES Y SUGERENCIAS PARA TRABAJAR CON

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:

- Un tablero y seis cofres recortables (p. 5).
- 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".

¿Cómo son?

Propósito:

Observar e identificar las características de las plantas.

Material:

Dos tableros (frente p. 7 y vuelta p. 8) y 24 tarjetas recortables (pp. 9 y 11). 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.
- Se selecciona la casilla donde iniciará el juego.
- 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; como: flor, fruto, etcétera. O bien, realiza la instrucción señalada; como: 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.
- Gana el juego quien se quede primero sin tarjetas o con menos cantidad.

Nota: para incrementar el grado de dificultad, se recortan los íconos correspondientes al tipo de plantas (de ornato 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 íconos, se emplea el tablero del nivel 2.

Planta	Íconos del extremo superior izquierdo	Íconos 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. chícharo	mucha agua	comestible
15. chayote	mucha agua	comestible
16. flor de calabaza	mucha agua	comestible
17. quelite	poca agua	comestible
18. zarzamora	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

Material 2:

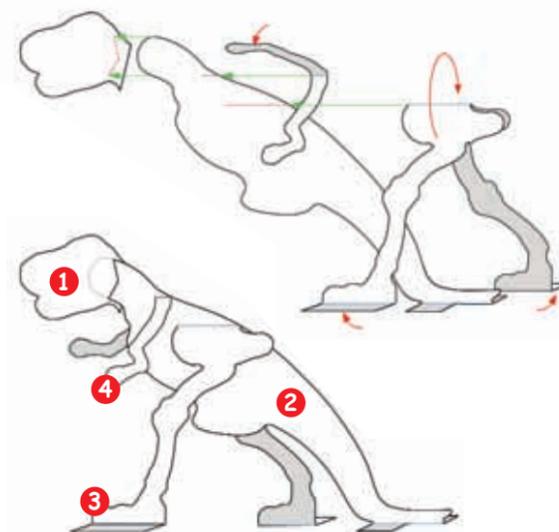
Huesos recortables de dinosaurios (frente p. 39 frente y p. 40 vuelta).

Armado de tiranosaurio rex:

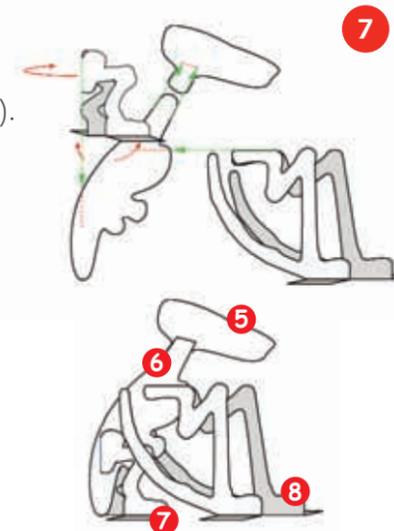
- Recortar y doblar como se indica en esquema, las piezas 1 a 4.
- Las piezas 1, 3 y 4 se insertan en la 2. Las líneas rojas indican corte para insertar ahí la pieza que corresponda.
- Se doblan las pestañas para que quede de pie.

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

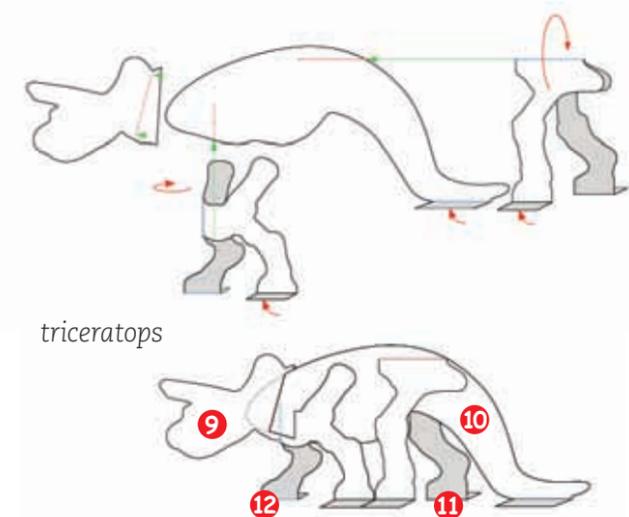
De la misma manera que el tiranosaurio, las piezas de las cabezas y extremidades se insertan en las piezas del cuerpo, como se indica en los esquemas.



tiranosaurio rex



pterodáctilo

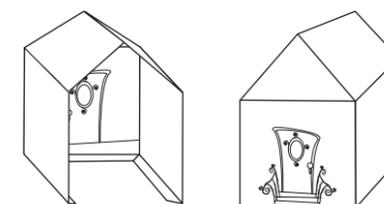
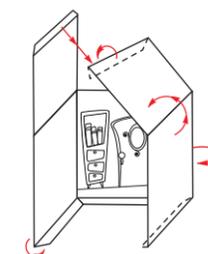
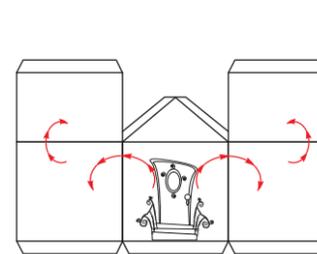


triceratops

Material 3:

Casita recortable y armable frente (p. 41, vuelta p. 42).

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



casa final



6

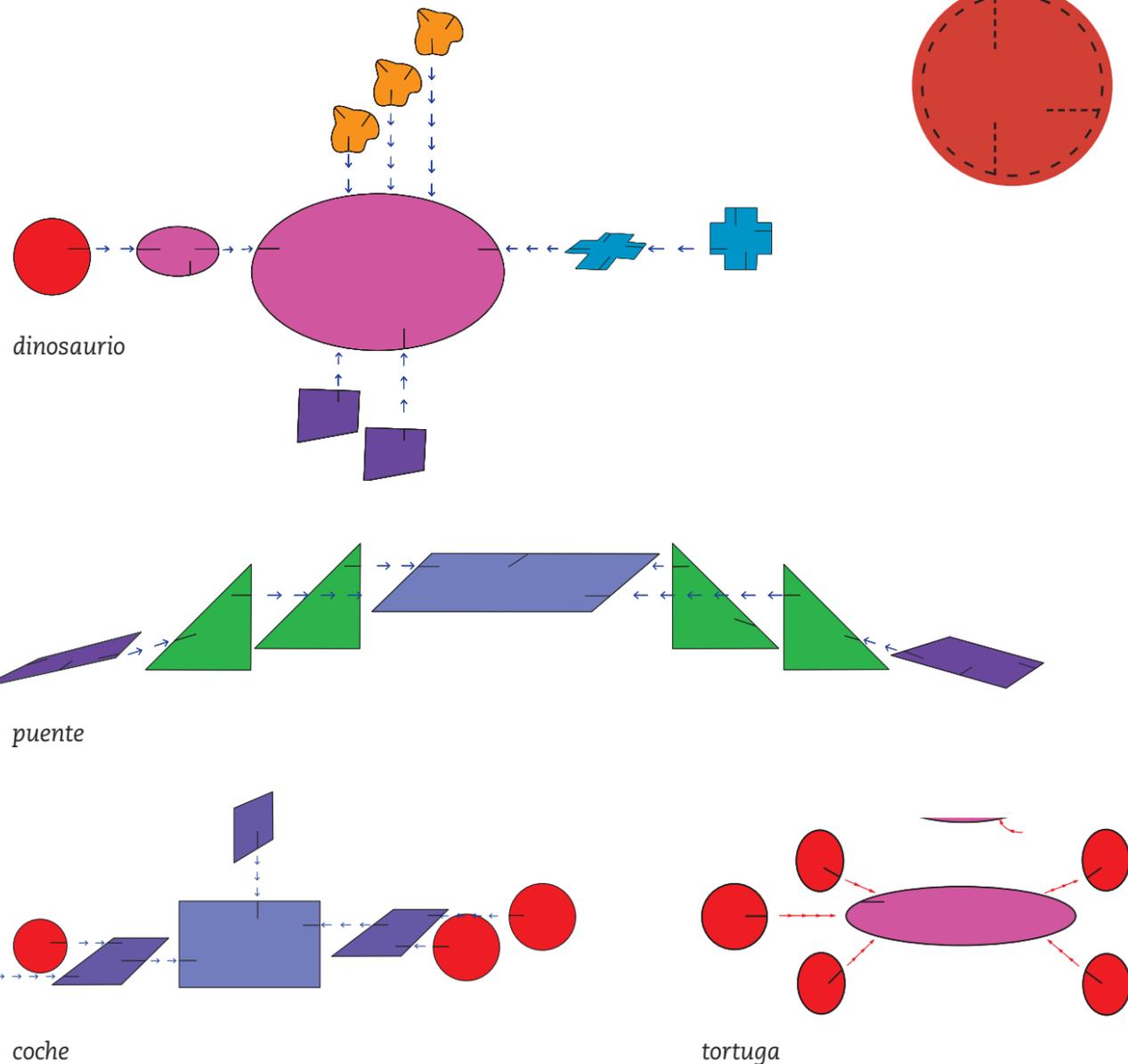
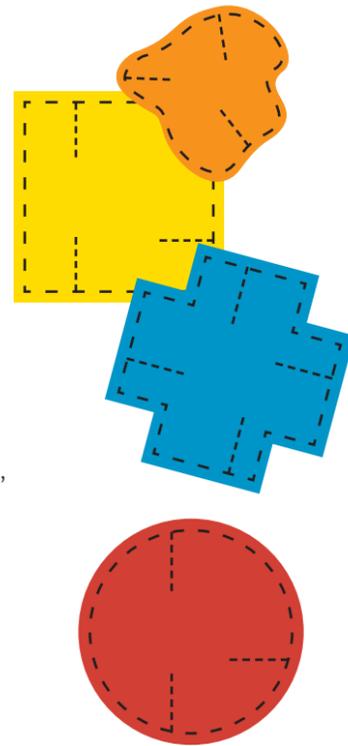
Estructuras

Material 1:

Figuras recortables (pp. 33-38) de diferentes formas, tamaños y colores.

Sugerencias:

- Armar figuras originales o reproducirlas a partir de modelos (p. 37).
- 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.



3

Cadena de acciones

Propósito:

Ordenar y explicar las acciones representadas en las tarjetas.

Material:

Dos tableros y 18 tarjetas recortables (p. 13 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 ellas.



Gira, gira y dime

Propósito:

Inventar cuentos, canciones, rimas, adivinanzas y chistes.

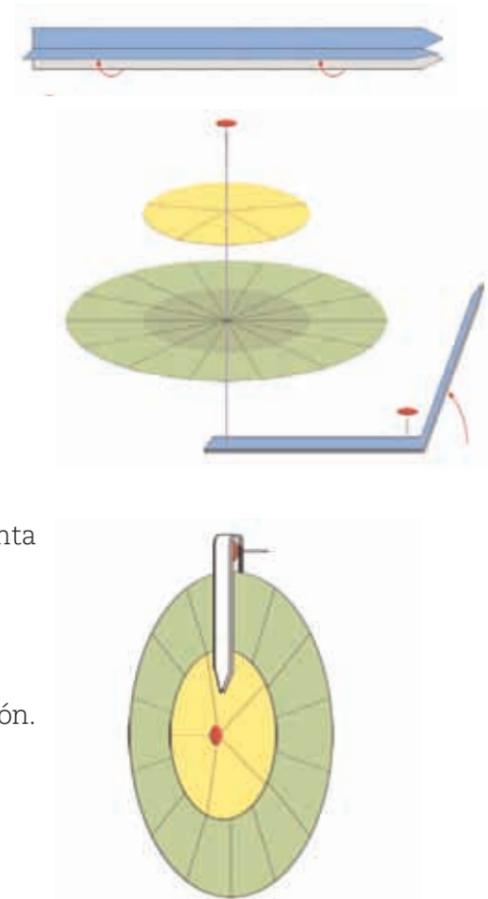
Material:

Una ruleta recortable y armable (p. 15).
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:
 - Gira el círculo grande para conocer el tema.
 - Gira 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.

4

Vitrales de colores

Propósito:

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

Material:

Cuadrados recortables, divididos en triángulos de colores (pp. 17, 19 y 21).

Instrucciones:

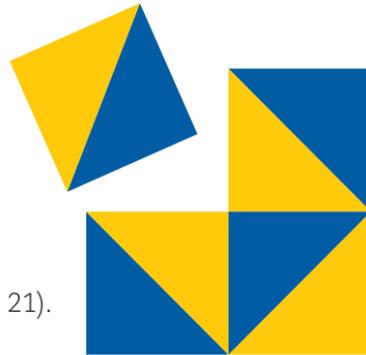
Opción 1. Actividad individual.

1. Se observa el modelo.
2. Se seleccionan las piezas y se colocan sobre el modelo.
3. O bien, las piezas seleccionadas se colocan a un lado del modelo.
4. 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 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. Pueden reacomodar las piezas para igualar su figura con la original.

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



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. 23, 25 y 27).
Fichas o semillas (no incluidas en el material).

Instrucciones:

Opción 1. La actividad 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 característica, por ejemplo: "...es de madera".



5

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 y personajes. O bien, con los objetos y los personajes al mismo tiempo. También se puede jugar en equipos.



Observa y diviértete

Material:

Cuatro rompecabezas (pp. 29 y 31).

Sugerencias:

- Armar rompecabezas.
- Realizar los procedimientos para coleccionar 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.

