

101 Juegos y Actividades Por Campos Formativos Para Preescolar

Editorial



www.editorialmd.com

PRESENTACIÓN

En este libro encontraremos una variedad de juegos, aprendiendo los 6 campos formativos de una manera divertida para el alumno.

- ❖ Lenguaje y comunicación
- ❖ Pensamiento matemático
- ❖ Exploración y conocimiento del mundo
- ❖ Desarrollo físico y salud
- ❖ Desarrollo personal y social
- ❖ Expresión y apreciación artística

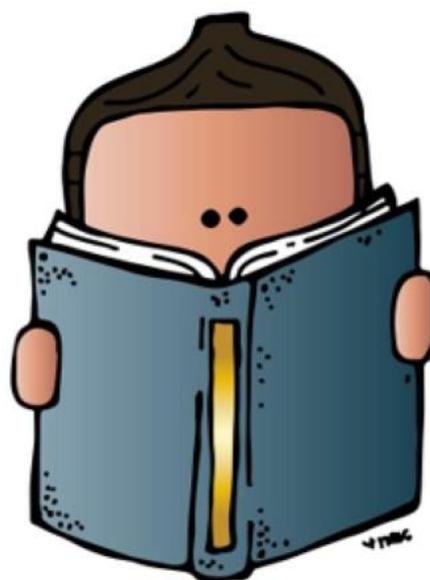
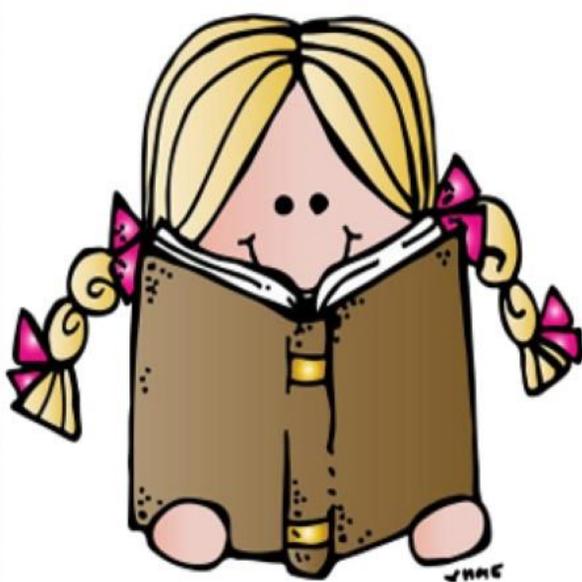
Manejando en cada campo: Su aspecto, competencia y los aprendizajes esperados en el alumno. Cada juego cuenta con INICIO, DESARROLLO Y CIERRE, para un desarrollo práctico del docente. Al realizar el juego se incluyen materiales didácticos, que se podrán utilizar con facilidad.

La finalidad de este libro es aprender a crear, renovar, crecer, emprender, conocer, y favorecer una relación grupal y personal dentro del aula.

www.editorialmd.com

¡Una Editorial hecha por maestros, para maestros!

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN



“Te preguntare...”



CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación

ASPECTO: Lenguaje oral

COMPETENCIA: Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.

• **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

- Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.
- Mantiene la atención y sigue la lógica en las conversaciones.
- Utiliza información de nombres que conoce, datos sobre sí mismo, del lugar donde vive y de su familia.
- Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas.



INICIO:

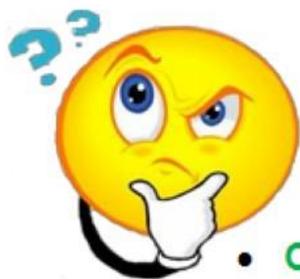
1. Proponer a los alumnos hacer un juego de preguntas

* **DESARROLLO:**

2. Elaborar una lista con preguntas que les gustaría hacerles a sus compañeros. (Sobre sus gustos, información personal, de su familia o de sus compañeros, etc.)
3. Anotar las preguntas en tarjetas y meterlas en una caja que llamaremos “la caja preguntona”
4. Sentarse en forma de círculo y cada alumno deberá sacar una tarjeta y responder la pregunta que les toque.
5. Pararse e intercambiar la tarjeta con algún compañero, deberán hacer la pregunta y responder, continua el juego cambiando de compañero y respondiendo la mayoría de preguntas posibles.

* **CIERRE:**

6. Volver a sentarse en forma de círculo y comentar qué les pareció el juego, les gustó, reflexionar sobre la importancia de conocernos mediante preguntas.



- **MATERIALES:** Papel bond, plumones, tarjetas, caja
“Adivina qué es”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje oral
- **COMPETENCIA:** Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa.

* **INICIO:**

- 1) Mencionar que el juego consiste en utilizar nuestros sentidos y recordar cuáles son.

* **DESARROLLO:**

- 2) Se tapan los ojos con un pañuelo y empezaremos con el sentido del tacto, deberán tocar un objeto, describir sus características y tratar de adivinar qué objeto es.
- 3) A continuación, seguiremos con el sentido del gusto, con los ojos vendados deberán probar algún alimento, describir a qué sabe y adivinar qué es.
- 4) Realizar lo mismo, pero ahora será con el olfato, deberán oler diferentes aromas, describirlos y adivinar qué es.
- 5) Por último utilizaremos nuestro sentido del oído, no se vendarán los ojos deberán de escuchar diferentes sonidos, mencionar si son agradables o desagradables y adivinar qué produce el sonido.

* **CIERRE:**

- 6) Comentar lo importante que es cuidar nuestros sentidos y mencionar quién adivino más veces, darse un aplauso.

- **MATERIALES:** Pañuelo, objetos, comida, grabadora, diferentes sonidos.



“No es bueno pelear”



- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje oral
- **COMPETENCIA:** Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.
 - Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros.

* INICIO:

- 1) Cuestionar a los alumnos sobre qué es pelear, si ellos han pelear, y por qué. Mostrar tarjetas con algunas imágenes de niños que estén peleando.

* DESARROLLO:

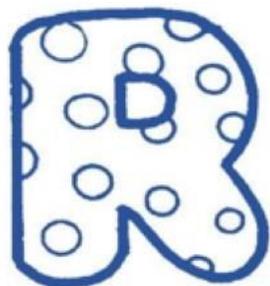
- 2) Proporcionar una hoja que tendrá alguna imagen de niños que pelean, en el otro lado deberán dibujar alguna acción que se debe realizar para solucionar el problema.
- 3) Explicar cuál es la solución que dibujaron.
- 4) Recortar las imágenes y con ellas hacer un memorama.
- 5) Jugar el memorama por parejas o por equipos, deberán relacionar la imagen con la acción que debemos realizar para solucionar el problema.

* CIERRE:

- 6) Mencionar quién obtuvo más tarjetas, y ese compañero será el ganador.

- **MATERIALES:** Imágenes, tarjetas.





“La palabra intrusa...”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje oral
- **COMPETENCIA:** Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás.
 - Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula.



* INICIO:

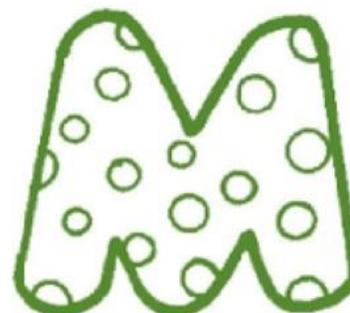
- 1) Explicar a los alumnos que se mencionara una lista de palabras con determinada letra y una que no empiece con dicha letra para que adivinen cuál es la intrusa.

* DESARROLLO:

- 2) Decir la lista de palabras y solo se le dará la oportunidad de contestar al niño que alce la mano y espere su turno, si acierta ganará un punto.
- 3) Observar que alumnos no participan o se les dificulta más identificar la palabra intrusa.
- 4) Formar parejas para que entre los dos identifican más fácilmente las palabras.

* CIERRE:

- 5) Observar quienes ganaron más puntos adivinando las palabras y comentar cómo se sintieron de que otro compañero los apoyara en el juego.





ALLES: Imágenes, tarjetas.

“La telaraña de cuentos”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje oral
- **COMPETENCIA:** Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia de sucesos.
 - Crea colectivamente cuentos y rimas.

* **INICIO:**

- 1) Recordar a los alumnos las partes del cuento, inicio, desarrollo y desenlace y proponerles inventar uno, pero debemos seguir la secuencia de sucesos.

* **DESARROLLO:**

- 2) Proporcionar una bola de estambre y decirles que formaremos una telaraña, al primer niño que le toque el estambre deberá proponer el título libremente.
- 3) Le aventara el estambre a otro compañero que empezara a narrar el cuento y así seguirán sucesivamente a quien le toque deberá inventar una parte del cuento.
- 4) Al último niño que le toque el estambre deberá inventar el final del cuento.

* **CIERRE:**

- 5) Desenredar nuestra telaraña y elaboraran un dibujo del cuento que inventaron todos.

- **MATERIALES:** Estambre, hojas, colores





“Jueces de leyendas”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje oral
- **COMPETENCIA:** Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.

- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

- Escucha la narración de anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas; expresa qué sucesos o pasajes le provocan reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.
- Escucha, memoriza y comparte poemas, canciones, adivinanzas, trabalenguas y chistes.
- Distingue entre hechos fantásticos y reales en historias y los explica utilizando su propio conocimiento y/o la información que proporciona el texto.



- * **INICIO:**

- 1) Previamente se les pedirá alguna leyenda que les cuenten en casa.

- * **DESARROLLO:**

- 2) Formar equipos de cuatro personas, un equipo serán los jueces, se les proporcionara unas caritas con estados de ánimo (gusto, sorpresa, miedo y tristeza)
- 3) Otro equipo deberá pasar al frente y contarán su leyenda, todos deberán de poner mucha atención.
- 4) Al finalizar la leyenda los jueces mostraran una carita con el estado de ánimo que les provoco la leyenda que acaban de escuchar.
- 5) Ir cambiando a los equipos para que a todos les toque ser jueces y también contar la leyenda.

- * **CIERRE:**

- 6) Hacer una lista de todas las leyendas que contaron y clasificar cuáles creen que son reales y cuáles son fantasía.

MATERIALES: Leyendas, caritas con estados de ánimo



“Lenguas diferentes”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje oral
- **COMPETENCIA:** Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica que existen personas o grupos que se comunican con lenguas distintas a las suyas.

* INICIO:

- 1) Platicar con los alumnos que el idioma que hablamos también se le conocen como lengua y que hay personas que hablan diferente no todas iguales.

* DESARROLLO:

- 2) Escuchar canciones y comentar cómo se llama la lengua que están escuchando.
- 3) Volver a escuchar las canciones y ellos deberán adivinar que lengua es.
- 4) Ir registrando que alumno adivina las canciones. Repetir cada canción en diferente orden tres o cuatro veces para que se familiaricen con la lengua.

* CIERRE:

- 5) Observar quien adivino más veces la lengua que escucharon, comentar qué lengua les gustaría poder hablar.

MATERIALES: Canciones en diferentes lenguas, grabadora





“A cantar en náhuatl”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje oral
- **COMPETENCIA:** Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Conoce palabras que se utilizan en diferentes regiones del país, expresiones que dicen los niños en el grupo, que escuchan en canciones, o que encuentra en los textos, y comprende su significado.

* INICIO:

- 1) Escuchar una canción en náhuatl

* DESARROLLO:

- 2) Mostrar la misma canción escrita y tratar de cantarla.
- 3) Mostrar ahora la canción en nuestro idioma, comparar las palabras e identificar su significado.
- 4) Dividir al grupo en dos equipos uno cantara en español y otro en náhuatl y luego al revés.

* CIERRE:

- 5) Platicar si las palabras se parecen y en qué, preguntar si fue difícil cantar en ese idioma.

MATERIALES: Canción, grabadora, cartulinas, plumones



“A dibujar un cuento”



- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**



- Participa en actos de lectura en voz alta de cuentos, textos informativos, instructivos, recados, notas de opinión, que personas alfabetizadas realizan con propósitos lectores.
- Comenta con otras personas el contenido de textos que ha escuchado leer, refiriéndose a actitudes de los personajes, los protagonistas, o a otras formas de solucionar un problema, a algo que le parezca interesante, a lo que cambiaría de la historia o a la relación entre sucesos del texto y vivencias personales.

* INICIO:

- 1) Pedir que escuchen con atención ya que se les leerá el cuento de “Los tres cochinitos”

* DESARROLLO:

- 2) Formar equipos y proporcionarle una cartulina a cada equipo.
- 3) Por equipo tendrán que ponerse de acuerdo sobre lo que va a dibujar cada niño para hacer un dibujo de todo el cuento.
- 4) En la cartulina deberán aparecer varias escenas que lo resuman.
- 5) Pasaran a explicar su cuento.

* CIERRE:

- 6) Premiar a los equipos que lograron trabajar juntos, todos participaron, se repartieron escenas e intervinieron todos en el cuento. Comentar la importancia de trabajar juntos

- **MATERIALES:** Cuento, cartulina, lápiz, colores.



Rimas cortas: El Payaso

Cuando el payaso
esta feliz
Se le cae la nariz



“Las rimas”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Reconoce el ritmo y la rima de textos poético breves que son leídos mediante juegos variando la intensidad o velocidad de la voz y acompañándolos de movimientos corporales.
 - Expresa sus ideas acerca del contenido de un texto cuya lectura escuchará, a partir del título, las imágenes o palabras que reconoce.

* INICIO:

- 1) Llevar 5 rimas con imágenes y preguntar de que piensan que trata la rima.

* DESARROLLO:

- 2) Leer las rimas e identificar las palabras que riman.
- 3) Pedir a los alumnos que elijan una que deberán de aprenderse.
- 4) Pasarán a decirla, pero deberán también realizar movimientos corporales libremente.
- 5) Se les indicara que la digan más rápido o más despacio, observar como lo hacen.

* CIERRE:

- 6) Comentar si les fue difícil decir las rimas y cómo se sintieron de decirla en distintas velocidades.

- **MATERIALES:** Rimas



“A escribir con serpentinas”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Utiliza marcas graficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica “qué dice su texto”.

* INICIO:

- 1) Proponer a los alumnos escribir de una manera diferente, en la que deberán formar letras o palabras con serpentinas.

* DESARROLLO:

- 2) Dar a cada alumno un rollito de serpentinas y dejar que escriban libremente palabras o letras.
- 3) Decirles que tendrán determinado tiempo para escribir y al escuchar el silbatazo pasaremos a contar cuantas palabras o letras formaron cada quien.

* CIERRE:

- 4) Pasar a observar que palabras o letras formaron y ellos deberán explicar qué dice.

- **MATERIALES:** Serpentinas, silbato.




MO

MU

“Dictado de sílabas”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Produce textos de manera colectiva mediante el dictado a la maestra, considerando el tipo de texto, el propósito comunicativo y los destinatarios.
 - Realiza correcciones al texto que dictó a la maestra para corroborar si se entiende lo que quiere comunicar, identifica palabras que se repiten y da sugerencias para mejorar el texto.

* INICIO:

- 1) Explicar a los alumnos que realizaremos el juego de la papa caliente, preguntar si lo han jugado.

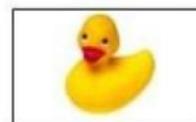
* DESARROLLO:

- 2) Explicar que esta vez será diferente al pasarla deberán de tener cuidado para que no se les caiga la pelota.
- 3) Al niño que se le caiga deberá dictar a la maestra cinco palabras que empiecen con determinada sílaba que se le indique.

* CIERRE:

- 4) Ya escritas las palabras el alumno deberá de observar si están escritas correctamente, si es así continua el juego,

- **MATERIALES:** Pelota, plumones, papel bond.


PA

PE

JESICA



nombresanidados.net

“Juego de nombres”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica lo que se lee en el texto escrito, y que leer y escribir se hace de izquierda a derecha y de arriba a abajo.
 - Reconoce la escritura de su nombre en diversos portadores de texto.

* INICIO:

- 1) El grupo se sienta formando un círculo. Explicar que cada quien va a ir diciendo su nombre.

* DESARROLLO:

- 2) La maestra deberá ir escribiendo los nombres en el pizarrón, mencionar la forma correcta para escribir de arriba abajo.
- 3) Volverán a decir su nombre, pero ahora el primer niño dirá su nombre, el siguiente niño deberá decir el nombre del compañero anterior y el suyo, el siguiente deberá decir los nombres de los compañeros que ya pasaron y el propio, y así sucesivamente.
- 4) Si alguien se equivoca empezaremos con ese niño, cuando ya todos pasaron, daremos lectura a los nombres escritos en el pizarrón. Mencionar la forma correcta para leer, de izquierda a derecha.

* CIERRE:

- 5) Pasaran a borrar su nombre del pizarrón para observar si lo identifican escrito.

- **MATERIALES:** Pizarrón, plumones, borrador.



“Que sucederá”



- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Escucha la lectura de fragmentos de un cuento y dice qué cree que sucederá en el resto del texto.

* INICIO:

- 1) Sentarse formando un círculo y pedir a los alumnos que pongan atención ya que en la lectura ellos deberán intervenir.

* DESARROLLO:

- 2) Comenzar a leer algún cuento usando un tono de voz adecuado para lograr la atención de los alumnos.
- 3) Durante el cuento hacer pausas y tocar la cabeza de algún alumno y preguntarle qué cree que sucedió. .
- 4) Realizar varias intervenciones hasta terminar el cuento.

* CIERRE:

- 5) Comparar si en verdad sucedió lo que creían o que fue lo que paso en el cuento.

- **MATERIALES:** Cuento



“Veó, veó”



- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.



- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Intercambia ideas acerca de la escritura de una palabra.
 - Reconoce la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y su sonido; paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.

* **INICIO:**

1. Sentarse en forma de círculo, proporcionar a cada alumno una hoja y un lápiz.

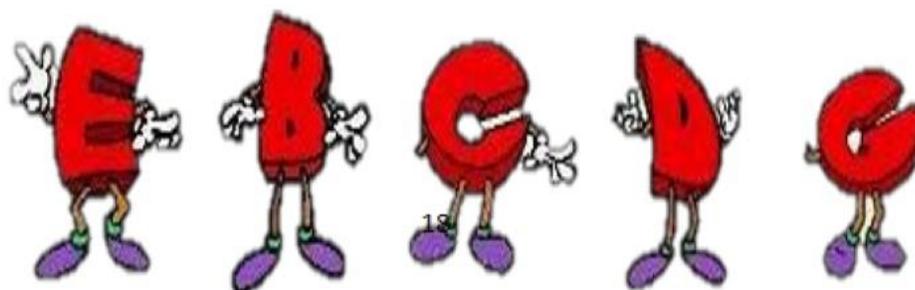
* **DESARROLLO:**

2. Explicar que el juego consiste en decir la canción “Veó, veó” que es lo que ves “una cosita” y que cosita es “Algo con letra...”
3. En la hoja tendrán que realizar algún dibujo y a los compañeros tendrán que decirle la letra con la que empieza su dibujo.
4. Al niño que adivine la palabra ganara el dibujo y entre todos darán ideas acerca de que letras ocupamos para escribir la palabra.
5. Escribirla en el pizarrón para que todos la observen.
6. Continuar el juego con la misma dinámica.

* **CIERRE:**

7. Ganará el alumno que junte más dibujos ya que es el que adivino más palabras.

- **MATERIALES:** Hojas, lápiz, colores, plumones.





“El barco cargado”

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Intercambia ideas acerca de la escritura de una palabra.
 - Utiliza el conocimiento que tiene de su nombre y otras palabras para escribir algo que quiere expresar.

* INICIO:

- 1) Explicar que el juego trata de un barco que venía muy cargado, pero ellos deben de adivinar qué es lo que traía.

* DESARROLLO:

- 2) Se les dirá el barco va cargado de “ma”.....deberán decir palabras que empiecen con esta sílaba.
- 3) Se deberán ir cambiando las sílabas y los niños deberán ser los que propongan diferentes sílabas.
- 4) Ir escribiendo en el pizarrón las listas.

* CIERRE:

- 5) Preguntar a los alumnos en qué se parecen las palabras y por qué creen que todas empiecen con las mismas letras.

- **MATERIALES:** Pizarrón, plumones.

fo



gu



re



"EL CARTERO"

POR LA MAÑANA TEMPRANO,
VIENE FELIZ EL CARTERO,
PASANDO DE CASA EN CASA,
PARA ENTREGAR EL CORREO.

YO TENGO MUCHOS AMIGOS,
ME ESCRIBIRÁ ALGUNO DE ELLOS?
QUIERO UNA CARTA BONITA,
QUE HABLE DE MI COLEGIO,
DE LOS RATOS TAN FELICES
QUE PASO CON MIS AMIGOS
A LA HORA DEL RECREO.

"Seremos escritores"

- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en actividades de lectura en voz alta de cuentos, leyendas y poemas.
 - Crea colectivamente cuentos, versos rimados y otros textos con secuencia lógica en la historia, descripción de lugares y caracterización de personajes.

* INICIO:

- 1) Dar lectura a un poema que sea corto y explicar que los que escriben poemas se les llama escritores,

* DESARROLLO:

- 2) Proponer jugar a ser escritores, elaborar papeles con diferentes palabras o temas para hacer un poema.
- 3) Formar parejas y deberán elegir sin ver algún papel para ver sobre que harán el poema.
- 4) Entre los dos alumnos dirán el poema que inventaron frente al grupo.

* CIERRE:

- 5) Comentar si les gusto ser escritores.

- **MATERIALES:** Hojas, lápiz, colores.



“Títeres cuenteros”



- **CAMPO FORMATIVO:** Lenguaje y comunicación
- **ASPECTO:** Lenguaje escrito
- **COMPETENCIA:** Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.

- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

- Recrea cuentos modificando o agregando personajes y sucesos.
- Utiliza palabras adecuadas o expresiones en el texto con el propósito de producir ciertos efectos en el lector: miedo, alegría, tristeza. Asigna atributos a los personajes de su historia e identifica objetos que los caracterizan o les otorgan poderes o virtudes.



- * **INICIO:**

- 1) Platicar sobre qué son los títeres, para que se utilizan y proponer hacer títeres para que podamos jugar con ellos.

- * **DESARROLLO:**

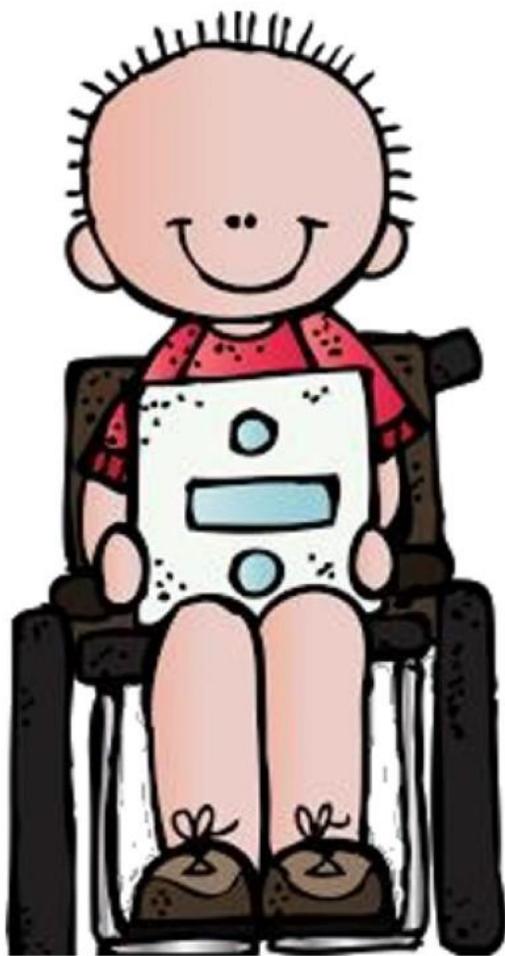
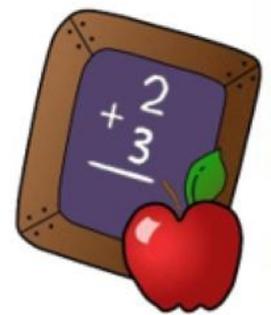
- 2) Proporcionar bolsas de papel estraza, plumones, estambre, y diverso material para que elaboren un títere libremente.
- 3) Formar equipos y deberán elegir un cuento el cuál actuarán con sus títeres.
- 4) Recordar que los títeres deberán actuar como el personaje, observar la representación de sus cuentos.

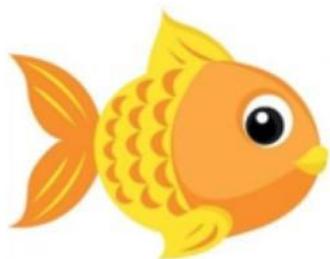
- * **CIERRE:**

- 5) Comentar si les gustó actuar con los títeres y cuál fue el cuento que les gusto más.

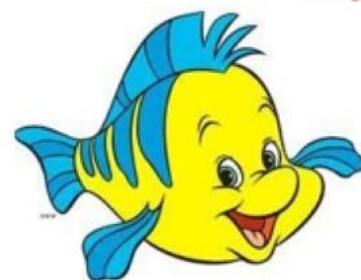
- **MATERIALES:** Bolsas de papel, pegamento, plumones, estambre, etc.

Pensamiento matemático





“A pescar...”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
- **ASPECTO:** Número
- **COMPETENCIA:** Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner práctica los principios del conteo.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.
 - Compara colecciones ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”
- * **INICIO:**
 1. Proponer a los alumnos jugar a ser pescadores y ganarán las parejas que obtengan más peces, pero todos deberán ayudar a elaborar las cañas y los peces.
- * **DESARROLLO:**
 2. Trazar peces en fomi y recortarlos. Cortar a la mitad y pintar bolas de unicel y dejar secar.
 3. Trazar círculos más grandes que las bolas de unicel en fomi, pegar sobre los círculos las bolas.
 4. Pegar un clip con silicón en cada pez. Pegar los peces en las bolas de unicel.
 5. Elaborar las cañas de pescar, pintar palos de madera, amarrar un cordón en un extremo, sujetarlo con cinta adhesiva y al otro extremo colocar un clip abierto.
 6. Jugar a pescar en parejas.
- * **CIERRE:**
 7. Hacer el conteo, ganaran las parejas que junten más peces.
- **MATERIALES:** Fomi, bolas de unicel, tijeras, pinturas, pinceles, clips, cordón, cinta adhesiva.



“Escondidas de números”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
- **ASPECTO:** Número
- **COMPETENCIA:** Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner práctica los principios del conteo.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**



- Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4, 5,6).
- Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.
- Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.

* **INICIO:**

1. Platicar sobre el juego de las escondidas, cómo es, qué reglas tiene, quién lo ha jugado. Explicar que lo realizaremos, pero ahora vamos a esconder los números.

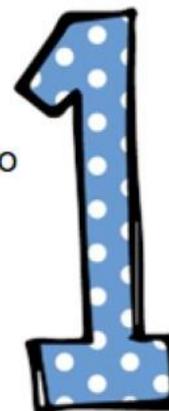
* **DESARROLLO:**

2. Seleccionar a un niño que será el que va a contar mientras los demás esconden los números.
3. Al destaparse los ojos deberá buscar los números e irlos colocando en orden ascendente.
4. Los demás compañeros no deberán decirle donde están escondidos.

* **CIERRE:**

5. Revisar si colocó los números en orden y así podrá continuar otro compañero.

MATERIALES: Tarjetas con números





“Trenecito numérico”

- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Número
 - **COMPETENCIA:** Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner práctica los principios del conteo.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.
 - Identifica el orden de los números en forma escrita, en situaciones escolares y familiares.
- * **INICIO:**
- 1) Proponer a los alumnos jugar al trenecito, pero mencionar que una de las reglas más importantes será no empujar.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Dar a cada alumno una tarjeta que tendrá escrito un número del 1 al 10.
 - 3) Se les dará la indicación “Trenecito de.... (decir algún número del 1 al 10) y se deberán formar en el tren la cantidad de niños que se indique.
 - 4) Deberán acomodarse según el orden de los números que tienen en la tarjeta de menor al mayor.
- * **CIERRE:**
- 5) Ganará el trenecito que se forme primero en orden ascendente.

MATERIALES: Tarjetas con números





“Resolver problemas con aros”

- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Número
 - **COMPETENCIA:** Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Usa procedimientos propios para resolver problemas.
 - Explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.
- * **INICIO:**
- * Pedir a los alumnos que pongan mucha atención ya que durante la realización del juego se les estarán haciendo una serie de
- DESARROLLO:**
- 1) Colocar un aro de gimnasia en el suelo, indicar a dos niños que se metan y caminen al otro lado del patio, pedir que salga uno y cuestionarlos sobre cuantos quedan adentro.
 - 2) Se realizará la misma actividad, pero ahora con tres niños, luego cuatro, y así sucesivamente, se pedirá que salgan dos, tres o cuatro niños y se les cuestionara sobre cuantos quedan adentro.
 - 3) Posteriormente se colocarán dos aros y en cada aro se colocarán la cantidad de niños que indique la maestra, cuestionar que, si juntamos los aros, cuántos niños hay.
 - 4) Ir planteando diversos problemas apoyándose de aros y alumnos, ya sean de agregar o quitar.
- * **CIERRE:**
- 5) Cuestionar si les fue fácil o difícil responder las preguntas que se les plantearon.

MATERIALES: Aros





“Simón dice...A jugar con monedas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Número
 - **COMPETENCIA:** Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.
 - Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que permiten encontrar el resultado a un problema.
- * **INICIO:**
- 1) Dar a los alumnos monedas con diferentes denominaciones y explicar cuánto vale cada una.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Jugaremos a “Simón dice...” pero en esta ocasión Simón venderá diversos objetos.
 - 3) Se les dirá: “Simón dice que quiere vender un lápiz de \$5, quién lo quiere comprar.
 - 4) El primer niño que pase al frente con la cantidad de dinero correctamente lo podrá comprar.
 - 5) Se les repetirá con diferentes cantidades hasta que se les acabe su dinero.
- * **CIERRE:**
- 6) Preguntar cuántos objetos pudieron comprar, les alcanzo el dinero o no, que monedas valen más y cuáles menos.

MATERIALES: Monedas, objetos para vender.





“Clasificando palitos”

- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Número
 - **COMPETENCIA:** Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Agrupa objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos.
 - Recopila datos e información cualitativa y cuantitativa por medio de la observación, la entrevista o la encuesta y la consulta de información.
- * **INICIO:**
- 1) Formar equipos de cinco integrantes.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Proporcionar a cada equipo la misma cantidad de palitos de colores.
 - 3) Deberán clasificar los palitos por colores procurar que sean cinco colores diferentes.
 - 4) Ya que los separaron deberán cada integrante cruzar el patio saltando de cojito y meter los palitos en el bote con el color que les corresponde.
- * **CIERRE:**
- 5) Ganará el equipo que lleve primero sus palitos. Por ultimo realizaremos un conteo de cuantos palitos hay por cada color y lo escribiremos.

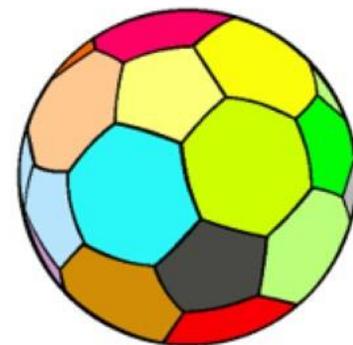
MATERIALES: Palitos de diferentes colores, botes





“Las pelotas”

- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
- **ASPECTO:** Número
- **COMPETENCIA:** Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Agrupa objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos.



- * **INICIO:**
 - 1) Explicar a los alumnos que realizaremos un juego con pelotas, pero deben de observarlas bien como son.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Jugar con pelotas de diferentes tamaños.
 - 3) Identificar quién tiene pelotas chicas, medianas y grandes.
 - 4) Pedirles que se coloquen en parejas para que las lancen y cachen el sonido del silbato.
- * **CIERRE:**
 - 5) Finalmente hacer un conteo y registrar cuántas pelotas chicas, medianas y grandes hay.

MATERIALES: Pelotas de diferentes tamaños, silbato





“Carreras de autos”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Número
 - **COMPETENCIA:** Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Organiza y registra información en cuadros y graficas de barra usando material concreto o ilustraciones.
 - Interpreta la información registrada en cuadros y graficas de barras.
- * **INICIO:**
- 1) Cada alumno llevara un carro pequeño de juguete y lo mostrara, proponer hacer carreras de carros.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Formar equipos de cuatro y deberán de elaborar en una cartulina una gráfica de barras dibujando cada quien su carro en la parte de abajo y al lado colocaremos los lugares 1°, 2°, 3° y 4°
 - 3) Por equipo realizar la carrera de carros.
 - 4) Marcar en la gráfica en qué lugar llegaron coloreando hasta el número que les tocó.
- * **CIERRE:**
- 5) Explicaran la gráfica y mencionaran quien fue el ganador de la carrera.

MATERIALES: Carros, cartulinas, plumones, colores.





“Saltando con un dado”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
 - **COMPETENCIA:** Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones.
 - Describe desplazamientos y trayectorias de objetos y personas, utilizando referencias propias.
- * **INICIO:**
- 1) Colocarse en grupos de cinco o más personas agarradas por los hombros formando una fila.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Por equipos tirar un dado y dar saltos hacia adelante según la cantidad que indique el dado.
 - 3) Continuar tirando el dado y dar saltos como se indique.
 - 4) Ganará el primer equipo que logre llegar a un punto marcado por el maestro.
- * **CIERRE:**
- 5) Por equipos describir cuantos saltos y como fueron para lograr llegar a la meta.

MATERIALES: Dados



“Comunicando posiciones”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
- **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
- **COMPETENCIA:** Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

• APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Comunica posiciones y desplazamientos de objetos y personas utilizando términos como dentro, fuera, arriba, abajo, encima, cerca, lejos, adelante, etcétera.
- Explica cómo ve objetos y personas desde diversos puntos espaciales: arriba, abajo, lejos, cerca, de frente, de perfil.



* INICIO:

- 1) Formar un círculo y explicar a los alumnos que realizaremos el juego de la papa caliente.

* DESARROLLO:

- 2) Comenzaran a pasar un objeto y cuando se dé la indicación al alumno que se quede con el objeto se le realizara alguna pregunta.
- 3) Cuestionarlos sobre: ¿Qué hay dentro del bote? ¿Qué objeto está arriba de la mesa? ¿Qué hay debajo de su silla? ¿Qué compañero está lejos de él? Etc.
- 4) Si alguno de los alumnos contesta incorrectamente deberá pasar al frente y bailar “La pelusa”

* CIERRE:

- 5) Volver a realizar el juego pero ahora se les pedirá que se desplacen o se coloquen en alguna posición.

MATERIALES: Objeto para que sea la papa caliente





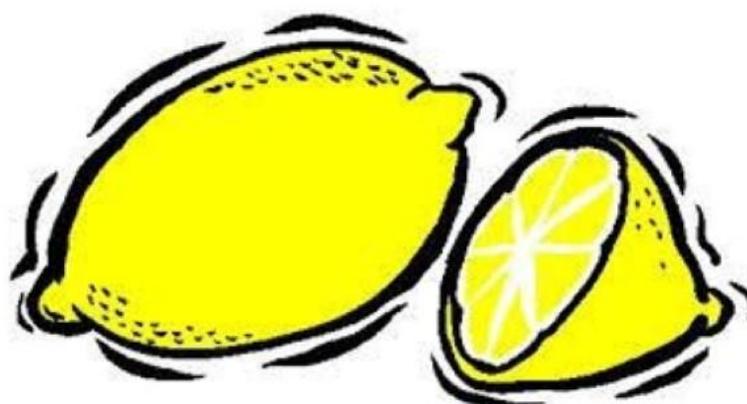
“Naranja - Limón”

- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
- **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
- **COMPETENCIA:** Construye sistemas de referencia con la ubicación espacial.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Comunica posiciones y desplazamientos de o l personas utilizando términos como dentro, fu e abajo, encima, cerca, lejos, adelante, etcétera



- * **INICIO:**
 - 1) Sentarse en el piso formando un círculo.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Pedir que se imaginen que tienen una naranja en su mano derecha y un limón en su mano izquierda
 - 3) Cuando el maestro dice “Naranja” alzan su mano derecha y cuando dice “limón” alzan su mano izquierda.
 - 4) Hacer cambios rápidos y repeticiones. Los alumnos que se equivoquen saldrán del juego.
- * **CIERRE:**
 - 5) Ganará el alumno que quede hasta el final sin equivocarse.

MATERIALES: Ninguno





“Haciendo collares”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
 - **COMPETENCIA:** Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición y ordenamiento.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Distingue la regularidad en patrones.
 - Anticipa lo que sigue en patrones e identifica elementos faltantes en ellos, ya sean de tipo cualitativo o cuantitativo.
 - Distingue, reproduce y continúa patrones en forma concreta y gráfica.
- * **INICIO:**
- 1) Sentarse adecuadamente y proponerles jugar a hacer collares para poder regalarlos.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Repartir botones de colores los cuales deberán acomodar en un estambre siguiendo la secuencia de colores.
 - 3) Pedir que observen con atención para que no se equivoquen al colocar los colores.
 - 4) Conforme terminen ayudar a amarrar su estambre para que les quede el collar y se lo puedan poner.
- * **CIERRE:**
- 5) Mostrar sus collares y comentar si se les dificultó.

MATERIALES: Estambre, botones.

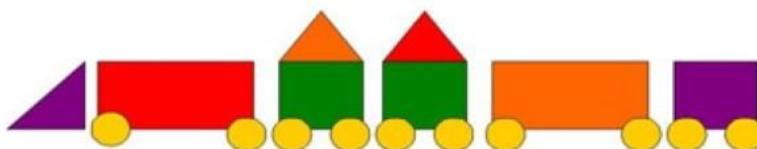


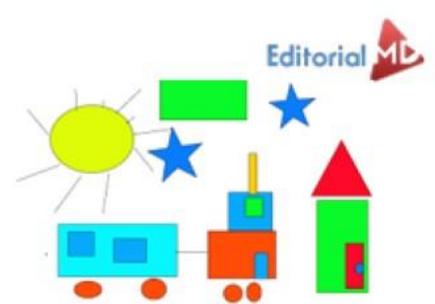
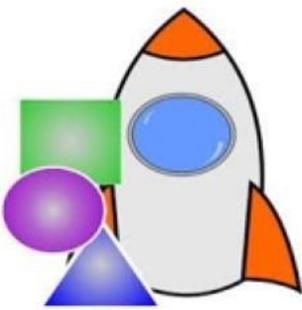


“Mi tren de figuras”

- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
 - **COMPETENCIA:** Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición y ordenamiento.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Distingue la regularidad en patrones.
 - Anticipa lo que sigue en patrones e identifica elementos faltantes en ellos, ya sean de tipo cualitativo o cuantitativo.
 - Distingue, reproduce y continúa patrones en forma concreta y gráfica.
- * **INICIO:**
- 1) Comentar con los alumnos cómo son los trenes, para que se utilicen y como son los vagones.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Mostrar una imagen de un tren que lleva en sus vagones figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo)
 - 3) Pedir que formen cuatro equipos, se les dará un tren con determinada cantidad de vagones, deberán de armar el tren y colocarle a cada vagón las figuras geométricas de acuerdo al patrón que se observe.
 - 4) Gana el equipo que termine primero de armar el tren con sus vagones.
- * **CIERRE:**
- 5) Observar si los equipos siguieron los patrones de los vagones correctamente.

MATERIALES: Imagen de tren, figuras geométricas, pegamento.





“Se parece a...”

- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
 - **COMPETENCIA:** Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Hace referencia a diversas formas que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas.
 - Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras.
 - Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí.
- * **INICIO:**
- 1) Dibujar en el pizarrón algunas figuras geométricas y mencionar sus características.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Pedir a los alumnos que busquen en el salón y afuera en el patio objetos que tengan forma de las figuras geométricas que dibujaron.
 - 3) Posteriormente deberá mostrar los objetos y decir a que figura se parecen.
- * **CIERRE:**
- 4) Contar cuantos objetos encontraron y ganará el alumno que tenga más.
- **MATERIALES:** Objetos que tengan forma de figura geométrica.



“Ensalada de figuras geométricas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
- **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
- **COMPETENCIA:** Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Reconoce, dibuja – con uso de retículas – y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones.

* INICIO:

- 1) Entregar a cada alumno una figura geométrica hecha de cartón o fomi, deberán mencionar que figura les tocó.

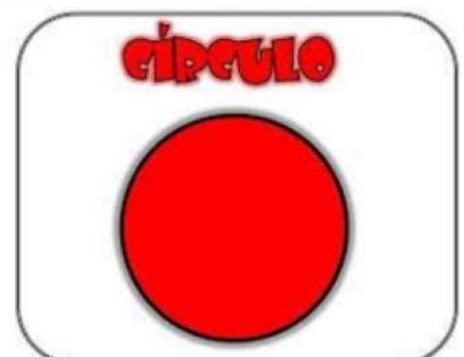
* DESARROLLO:

- 2) Se sentarán los niños en sus sillas formando un círculo, uno de ellos no deberá tener silla y se pondrá en el centro del círculo.
- 3) Cuando escuchen “Ensalada de círculos” todos los círculos deberán cambiarse de lugar y el niño que no tenía silla deberá sentarse en alguna.
- 4) El niño del centro deberá ir dando la indicación, cuando diga “Ensalada de figuras” todos deberán cambiarse de lugar.

* CIERRE:

- 5) Intercambiar con algún compañero la figura, y seguir con el juego. Tratar que les toquen todas las figuras,

- **MATERIALES:** Figuras geométricas de fomi, sillas





“Ayer, hoy y mañana”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
- **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
- **COMPETENCIA:** Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana y al reconstruir procesos en los que participó, y utiliza términos como: antes, después, al final, ayer, hoy, mañana.
- * **INICIO:**
 - 1) Mostrar a los alumnos 3 flechas de distinto color con las palabras “Ayer, hoy, mañana” explicar el significado de estos términos y decir que deben estar muy atentos para realizar este juego.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Hacer tarjetas del alfabeto con hojas de colores, cada letra 5 veces, repartírselas a los niños, y enmicarlas.
 - 3) Meterlas en un sobre con el nombre escrito de cada niño, a fin de que todos tengan el suyo.
 - 4) En el pizarrón pegar una imagen y escribir un verbo a fin de que quede una pequeña oración por ejemplo María juega, escribir la oración 3 veces en presente, pasado y futuro.
 - 5) Posteriormente se pide a los niños que se ubiquen cerca del pizarrón y ayuden a conjugar los verbos, solamente cambiando las flechas que indican el tiempo gramatical y cuestionar de manera constante el significado de estas.
- * **CIERRE:**
 - 6) Colocar frente a ellos su sobre con las letras recortadas. Repartir las imágenes que pegamos en el pizarrón para que ellos formen la oración, de tal forma que relacionen la imagen con las letras. Una vez terminada la oración cambia la flecha y las letras de tal forma que identifiquen que el tiempo en que se ejecutó la acción es diferente
- **MATERIALES:** Flechas de colores, tarjetas, sobres, imágenes





“Vamos a ordenar”



- **CAMPO FORMATIVO:** Pensamiento matemático
 - **ASPECTO:** Forma, espacio y medida
 - **COMPETENCIA:** Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Ordena, de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad, peso.
 - Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios.
 - Utiliza los términos adecuados para describir y comparar características medibles de sujetos y objetos.
- * **INICIO:**
- 1) Sentarse en forma de círculo y mostrar a los alumnos varias cajas y botellas de diferentes tamaños,
- * **DESARROLLO:**
- 2) Ir mostrando dos cajas o dos botellas y a simple vista deberán de decir cuál es más grande y cual más pequeña.
 - 3) Repartir a cada alumno una botella o caja y tendrán que describirla.
 - 4) Proponer hacer una competencia, ordenando por tamaño las botellas y las cajas.
 - 5) Hacer dos equipos uno será de cajas y otros de botellas. Dar un tiempo determinado dependiendo de la cantidad para que las ordenen por tamaño.
- * **CIERRE:**
- 6) Gana el equipo que termine primero de ordenarlas y que estén correctamente por tamaño.
- **MATERIALES:** Cajas, botellas



EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO



“Juego con el aire”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Describe lo que observa que sucede durante un remolino, un ventarrón, la lluvia, el desplazamiento de las nubes, la caída de las hojas de los árboles, el desplazamiento de los caracoles, de las hormigas, etcétera.

* INICIO:

- 1) Platicar sobre qué es el aire, la importancia que tiene y mencionar cómo podemos comprobar que el aire existe.

* DESARROLLO:

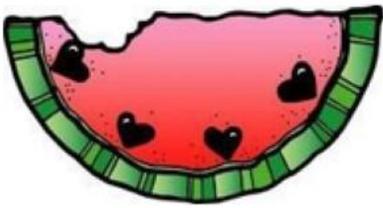
- 2) Proponer hacer un juego con el aire.
- 3) Se les dará a cada alumno un popote y un recipiente con agua.
- 4) Pedir a los niños que soplen, al hacerlo verán que se forman burbujas.

* CIERRE:

- 8) Describir que fue lo que observaron y explicar por qué sucede esto.

- **MATERIALES:** Popotes, recipientes, agua





“Me divierto con las frutas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Manipula y examina frutas, piedras, arena, lodo, plantas, animales y otros objetos del medio natural, se fija en sus propiedades y comenta lo que observa.
 - Identifica similitudes y diferencias entre una naranja y una manzana partidas a la mitad; un perico y una paloma, un perro y un gato, u otros objetos y seres del medio natural.

* INICIO:

- 1) Enseñar a los niños las frutas una por una y pedirles que digan su nombre, Color y algunas características que las identifiquen. Dejar que las manipulen libremente.

* DESARROLLO:

- 2) Proponer jugar al coctel de frutas.
- 3) Todos deben de estar sentados con su fruta en la mano, cuando se diga el nombre de una fruta, por ejemplo: Mangos, los alumnos que tengan mangos deberán cambiarse de lugar.
- 4) Se repite así con cada fruta, pero cuando decimos “Coctel de frutas” todos deberán cambiarse de lugar al mismo tiempo.

* CIERRE:

- 5) Por último cortar las frutas por la mitad y comentar como son, en que se parecen, y en qué son diferentes.

- **MATERIALES:** Frutas, cuchillo





“El girasol”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.

* INICIO:

- 1) Mostrar a los alumnos un girasol, preguntar si lo conocen, describir sus características y las partes que lo conforman.

* DESARROLLO:

- 2) Colocarse en un círculo agarrándose de las manos simulando ser un girasol.
- 3) Se les dirá que al girasol le gusta mucho ver el sol y todos levantarán la cabeza.
- 4) Se le dirá que a veces vienen las nubes y no se ve el sol, entonces el girasol no lo mira, bajar la cabeza y deberán ver el suelo.

* CIERRE:

- 5) Repetir la actividad cambiando las velocidades y se pueden dar indicaciones con diferentes partes del cuerpo.

- **MATERIALES:** Girasol





“El lobo y los pollitos”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica algunos rasgos que distinguen a los seres vivos de los elementos no vivos del medio natural; que nacen de otro ser vivo, se desarrollan, tienen necesidades básicas.

* INICIO:

- 1) Platicar sobre el lobo cómo es y de qué se alimenta, y sobre la gallina como es, como nace, y de qué se alimenta.

* DESARROLLO:

- 2) Formar una fila y se tomarán por la cintura. Al frente de la fila un alumno deberá abrir los brazos y será la gallina que cuida a sus pollitos.
- 3) Fuera de la fila estará un alumno que será el lobo. El lobo intentará comerse al último pollito de la fila, la gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo.

* CIERRE:

- 4) Si el lobo toca un pollito este se convertirá el lobo y cambiarán de lugar.

- **MATERIALES:** Ninguno





“A volar pajaritos”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Propone qué hacer para indagar y saber acerca de los seres vivos y procesos del mundo natural (cultivar una planta, cómo son los insectos, cómo los pajaritos construyen su nido...)

* INICIO:

- 1) Preguntar a los alumnos si les gustan los pájaros, y si saben en donde viven, mencionar como es que construyen sus nidos.

* DESARROLLO:

- 2) Formar equipos y se les pedirá que se imaginen que son pájaros y deberán construir su nido.
- 3) Saldrán al patio y buscarán objetos o recursos naturales que les sirvan para poder construir su nido.
- 4) Construir en equipo el nido y observar si se organizan.

* CIERRE:

- 5) Por equipo explicaran cómo construyeron su nido, con qué material y mencionaremos la importancia de ayudar todos y lograr un buen trabajo en equipo.

MATERIALES: Objetos o recursos naturales





“Juguemos a las víboras”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**



- Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo nace un animal desde que nace; cómo el agua se hace vapor o hielo; cómo se transforman los alimentos por la cocción o al ser mezclados, y cómo se tiñen o destiñen la tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes.

* INICIO:

- 1) Explicar a los alumnos que las víboras son reptiles, mostrar imágenes de cómo son cuando nacen y cómo van creciendo.

* DESARROLLO:

- 2) Pasará un niño al frente que será la víbora, los demás niños del grupo deberán cruzar al otro lado tratando de que no los agarre la víbora.
- 3) Cuando los alumnos escuchen “Víboras al ataque” correrán y si atrapan a alguno se convertirá en víbora y deberá ayudar al compañero a atrapar a más alumnos.
- 4) Aquellos que no son atrapados deberán cruzar al otro extremo y viceversa. Continuar el juego hasta que todos hayan sido atrapados.

* CIERRE:

- 5) Comentar si les gusto el juego y observar que mientras más alumnos atrapaban se reproducían más víboras.

MATERIALES: Imágenes del crecimiento de las víboras.





“Los submarinos”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Especula sobre lo que cree que va a pasar en una situación observable; por ejemplo, al hervir agua, al mezclar elementos como agua con aceite, con tierra, con azúcar, y observa las reacciones y explica lo que ve que pasó.

* INICIO:

- 1) Comentar si conocen los submarinos, mostrar una lámina de un submarino y explicar las partes que lo conforman. Proponerles hacer un submarino.

* DESARROLLO:

- 2) Hacer dos agujeros en un lado de una botella, luego pegar tres monedas con cinta adhesiva del mismo lado donde se hicieron los agujeros.
- 3) Colocar un popote en la boquilla de la botella tapándola con un trozo de plastilina y meter la botella en una bandeja permitiendo que se llene de agua, soplar con el popote para que la botella se llene de aire y observar que es lo que pasa.

* CIERRE:

- 4) Comentar qué fue lo que paso y por qué creen que sucedió, dejar que manipulen libremente los submarinos.

MATERIALES: Botellas, monedas, bandeja, popote, agua.





“Mezcla de colores”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Reconoce que hay transformaciones reversibles, como mezcla y separación de agua y arena, cambios de agua líquida a sólida y de nuevo a líquida, e irreversibles, como cocinar.

* INICIO:

- 1) Cuestionar a los alumnos si un color siempre puede ser igual o puede cambiar.

* DESARROLLO:

- 2) Hacer el juego de caricaturas se irá diciendo “Caricaturas presenta nombres de colores” Mencionar los colores que conocen.
- 3) Volver a repetir la canción, pero ahora en lugar de mencionar colores diremos: “Caricaturas presenta nombres de mezclas de colores” Y los alumnos deberán decir diferentes mezclas y tener pintura que deberán mezclar (rojo y blanco, amarillo y rojo, etc.) no deberán repetir las mezclas que dicen sus compañeros.

* CIERRE:

- 4) Mencionar qué colores se formaron al mezclar la pintura, y explicar que una vez mezclados ya no pueden regresar al color que eran antes.





“Reglas al realizar experimentos”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Sigue normas de seguridad al utilizar materiales, herramientas o instrumentos al experimentar.

* INICIO:

- 1) Comentar con los alumnos si les gusta realizar experimentos y cuáles han realizado. Pedir que se sienten en forma de círculo.

* DESARROLLO:

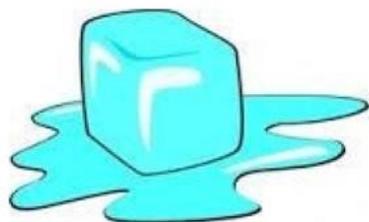
- 2) Imaginar que tenemos un globo y lo inflamamos. Después con un globo inflado real pasarlo al compañero de la derecha diciendo algún material que se utilice para hacer experimentos.
- 3) El resto de los alumnos hará lo mismo cuando les llegue el globo, pero deberán procurar no repetir los materiales que ya dijeron. Cuando ya pasaron todos ahora el globo se regresará por el lado izquierdo.
- 4) Deberán pasarlo solo con la yema de los dedos y mencionaran alguna norma de seguridad que debemos seguir al utilizar los materiales que ya mencionaron.

* CIERRE:

- 5) Platicar sobre lo importante que es seguir estas normas al hacer un experimento y las consecuencias que pueden suceder al no seguirlas.

MATERIALES: Globo





“Cubo de hielo”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Explica lo que sucede cuando se modifican las condiciones de luz o agua en un proceso que se está observando.
 - Comunica los resultados de experiencias realizadas.

* INICIO:

- 1) Preguntar a los alumnos si saben cómo se forman los cubos de hielo y explicar. Cuestionar sobre: ¿Creen que podemos sacar un cubo de hielo de un vaso sin mojarnos las manos?

* DESARROLLO:

- 2) Poner en un vaso de agua el cubo de hielo, poner hilo en medio del hielo, y esparcir sal.
- 3) En un rato el hilo estará atado al hielo para después jalar el hilo y sacar el dedo sin mojarnos las manos.

* CIERRE:

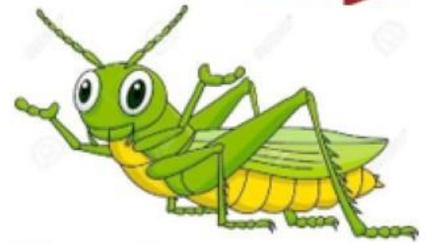
- 4) Comentar por qué creen que paso eso, y explicar que la sal bajo la congelación del agua, cuando el hielo se derrite y forma un charquito se pone el hilo y con la sal se funde el agua. Pueden hacer un dibujo para registrar lo sucedido.

MATERIALES: Vasos cubos de hielo, hilo, sal.





“Los insectos”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Recolecta muestra de hojas, semillas, insectos o tierra para observar e identificar algunas características del objeto o proceso que analiza.
 - Observa con atención creciente el objeto o proceso que es motivo de análisis.

* INICIO:

- 1) Previamente se les pedirá que lleven en un frasco un insecto, nos sentaremos formando un círculo.

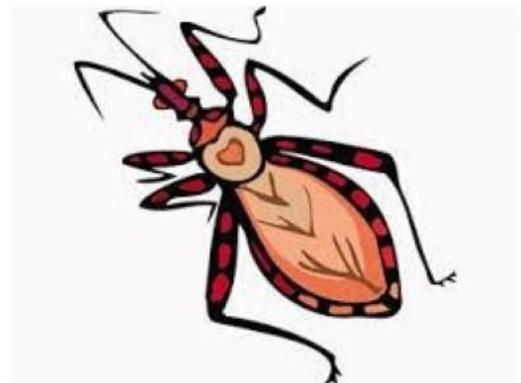
* DESARROLLO:

- 2) Uno pasa la pelota a alguien que esté lejos haciéndola rodar por el suelo y diciendo el nombre del compañero al que se la manda.
- 3) Al niño que le llegue la pelota deberá mostrar el insecto que trajo de casa y describirlo, cómo es, de qué color, tiene patas, cuántas, etc.
- 4) Se sigue así hasta que todos hayan participado en la actividad.

* CIERRE:

- 5) Colocar todos los insectos en una exposición para que puedan observar sus características.

MATERIALES: Insectos





“Positivo o negativo”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Pregunta para saber más y escucha con atención a quien le informa.
 - Registra, mediante marcas propias o dibujos, lo que observa durante la experiencia y se apoya en dichos registros para explicar lo que ocurrió.

* INICIO:

- 1) Dividir al grupo en dos partes, un grupo serán los positivos y el otro serán los negativos, explicar claro y brevemente qué es la electrostática.

* DESARROLLO:

- 2) Dar a cada alumno un globo, luego lo frotaran cada quien en su cabello y observaran lo que sucede.
- 3) Volver a frotar su globo, pero ahora lo acercaran a algún compañero para ver qué es lo que pasa.
- 4) Flotar el globo en el suéter durante un minuto, repartir latas y hacer la atracción del globo con latas.

* CIERRE:

- 5) Dibujar lo que observaron, mostrar y explicar por qué sucedió.

MATERIALES: Globos, latas, hojas, colores.





“Ecosistema”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar.
 - Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el entorno natural.

* INICIO:

- 1) Comentar y explicar a los alumnos qué es un ecosistema. Mencionar algunos elementos naturales (árbol, pasto, pájaro, agua, tierra, etc.)

* DESARROLLO:

- 2) Se le asignara un elemento a cada alumno, con estambre se irán conectando cada uno de los elementos conforme se vayan mencionando.
- 3) Se podrá ir viendo gráficamente las distintas relaciones de dependencia que se generan entre los elementos de ese ecosistema.
- 4) Finalmente, todos los elementos estarán conectados unos con otros.

* CIERRE:

- 5) Mencionar acciones que realizamos y perjudican nuestro ecosistema y otras que podemos hacer para cuidarlo.

MATERIALES: Estambre



“Una gotita”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Práctica medidas para el cuidado del agua y el aprovechamiento de los recursos naturales.



* INICIO:

- 1) Mencionar la importancia del agua en nuestras vidas e imaginar qué pasaría si no tuviéramos agua.

* DESARROLLO:

- 2) Enseñar la canción de las gotitas que deberán aprenderse con los movimientos ya que conforme la aprendan ira aumentando la velocidad al cantarla.
- 3) Decir “Una gotita” y con el dedo índice de la derecha golpear varias veces sobre la palma abierta de la mano izquierda. “Dos gotitas” y se golpeará en la palma de la mano con dos dedos.
- 4) “Tres gotitas” golpear en la palma de la mano con tres dedos, “Cuatro gotitas” golpear con cuatro dedos, “Un chaparrón” golpear con todos los dedos de la mano derecha sobre la palma de la mano izquierda.
- 5) Repetir la canción cambiando el ritmo rápido-lento.

* CIERRE:

- 6) Comentar sobre qué acciones podemos hacer para cuidar el agua.

MATERIALES: Ninguno





“Limpiando la escuela”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Mundo natural
- **COMPETENCIA:** Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica circunstancias ambientales que afectan la vida en la escuela.

* INICIO:

- 1) Pedir a los alumnos que imaginen como sería la escuela si estuviera sucia y hubiera mucha basura tirada.

* DESARROLLO:

- 2) Formar dos equipos y jugaremos a ser encargados de la limpieza de la escuela.
- 3) Asignarles la mitad del patio a un equipo y la otra mitad al otro.
- 4) Se encargarán de cuidar que no tiren basura o recogerla en caso de que tiren y no vean quien lo hizo.

* CIERRE:

- 5) Comentar si les gusta ver la escuela limpia y lo importante que es mantenerla así.

MATERIALES: Ninguno





“Los oficios”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Cultura y vida social
- **COMPETENCIA:** Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad mediante objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.

- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

- Representa, mediante el juego, la dramatización o el dibujo, diferentes hechos de su historia personal, familiar y comunitaria.
- Imagina su futuro, y expresa, con distintos medios, sus ideas sobre lo que le gustaría ser y hacer como integrante de la sociedad.



- * **INICIO:**

- 1) Mostrar imágenes de diferentes oficios y comentar qué es lo que hacen cada uno.

- * **DESARROLLO:**

- 2) Colocar todas las imágenes en una caja o una bolsa y cada niño deberá tomar una y no dejar que los compañeros la vean.
- 3) Deberán dramatizar el oficio que les tocó para que los demás adivinen qué oficio es.

- * **CIERRE:**

- 4) Formar un círculo, comentar si les gustó la actividad y pedirles que imaginen y expresen cuál oficio quieren ser cuando sean grandes.

- **MATERIALES:** Imágenes de oficios, caja o bolsa





“Escuchemos al rey”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Cultura y vida social
- **COMPETENCIA:** Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad mediante objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Indaga acerca de su historia personal y familiar.
 - Comparte anécdotas de su historia personal a partir de lo que cuentan sus familiares y, de ser posible, con apoyo de fotografías y diarios personales o familiares.

* INICIO:

- 1) Previamente se les pedirá que lleven alguna fotografía familiar. Se sentarán los alumnos en forma de media luna y al frente colocaremos una silla donde se sentará el rey.

* DESARROLLO:

- 2) Mencionar que el alumno que sea el rey pasara a sentarse en la silla de enfrente y se le colocara una corona, pero al rey le gusta que todos pongan atención cuando el habla.
- 3) El niño o niña que le toque ser rey deberá mostrar su fotografía, dirá quienes conforman su familia y platicar que es lo que estaban realizando cuando les tomaron la foto. Y al finalizar deberá elegir a otro niño que lo puso atención para que sea el rey.

* CIERRE:

- 4) Pasaran todos los alumnos a compartir sus anécdotas y mencionar la importancia de escuchar atentamente y si les gustó ser escuchados.

- **MATERIALES:** Fotografías, corona.





“Boliche del día de muertos”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Cultura y vida social
- **COMPETENCIA:** Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Comparte lo que sabe acerca de sus costumbres familiares y las de su comunidad.
 - Participa en eventos culturales, conmemoraciones cívicas y festividades nacionales y de su comunidad y sabe por qué se hacen.

* INICIO:

- 1) Platicar sobre cómo festejan ellos el día de muertos y por qué.
- 2) Adherir imágenes alusivas al día de muertos en botellas.

* DESARROLLO:

- 3) Colocar las botellas en distintos niveles: Algunas adelante, otras al centro y otras atrás.
- 4) Crear 2, 3 o 4 grupos de juego.
- 5) Jugar por turnos. El jugador se ubicará a un metro de las botellas.
- 6) Hacer rodar la pelota hasta los bolos y contar los que hayan caído.
- 7) Podrá otorgársele un valor especial a cada par de bolos: los niños, entonces, contarán los puntos de las botellas que hayan caído.

* CIERRE:

- 8) El grupo que obtenga el mayor puntaje es el ganador.

- **MATERIALES:** Botellas, imágenes alusivas al día de muertos, pelotas





“Medios de transporte”

- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Cultura y vida social
- **COMPETENCIA:** Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Reconoce objetos cotidianos, como utensilios, transporte y vestimenta que se utilizan en distintas comunidades para satisfacer necesidades semejantes.

* INICIO:

- 1) Mostrar imágenes sobre los medios de transporte que hay en nuestra localidad.

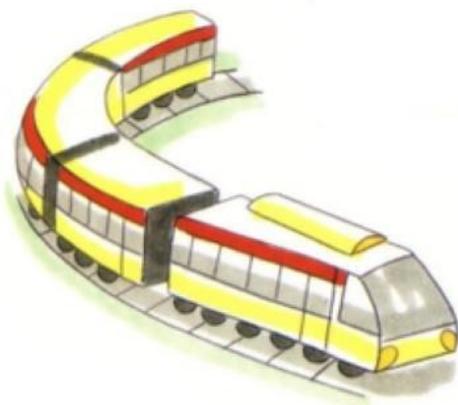
* DESARROLLO:

- 2) Proponer movimientos para imitar cada medio de transporte.
- 3) Decir a los alumnos que en cuando escuche que la maestra dice algún medio de transporte deberán imitar el sonido y los movimientos que propusieron.
- 4) Salir al patio y realizar los movimientos acordes según el medio de transporte que se les indique.

* CIERRE:

- 5) Comentar lo importante que son los medios de transporte.

- **MATERIALES:** Imágenes de medios de transporte





“Somos pilotos”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Cultura y vida social
- **COMPETENCIA:** Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Relaciona las actividades productivas a que se dedican los alumnos de su familia y comunidad, con las características de su entorno natural y social.
 - Establece relaciones entre el tipo de trabajo que realizan las personas y sus beneficios que aporta dicho trabajo a la comunidad.

* INICIO:

- 1) Platicar con los alumnos sobre los medios de transporte aéreos y hacer mención del avión, quien lo maneja y qué es lo que hace un piloto.

* DESARROLLO:

- 2) Proponer hacer un avión con una hoja de papel, enseñarles los pasos para que lo elaboren.
- 3) Dejar que lo decoren libremente.
- 4) Salir al patio y jugar a que son pilotos con el avión que elaboraron observar sus actitudes.

* CIERRE:

- 5) Comentar si le gusto ser pilotos y mencionar los beneficios que nos aporta este oficio.

- **MATERIALES:** Hojas, colores o plumones.





“Mis obligaciones”



- **CAMPO FORMATIVO:** Exploración y conocimiento del mundo
- **ASPECTO:** Cultura y vida social
- **COMPETENCIA:** Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Conversar sobre las tareas-responsabilidades que le toca cumplir en casa y en la escuela, y por qué es importante su participación en ellas.

* INICIO:

- 1) Comentar con los alumnos sobre que son las obligaciones.

* DESARROLLO:

- 2) Proponer hacer un juego de sorteo, enseñarles la canción: “Yo no fui, fue Teté, pégale, pégale que ella merito fue. Pégale, pégale con la punta del pie.”
- 3) Al alumno que le toque deberá mencionar alguna obligación que tiene en casa o en la escuela según se les indique.

* CIERRE:

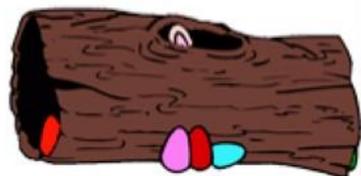
- 4) Hacer una lista con las obligaciones que mencionaron y comentar la importancia de cumplirlas.

- **MATERIALES:** Papel bond, plumones



Desarrollo físico y salud





“Troncos rodantes”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
 - **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
 - **COMPETENCIA:** Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos desplazándose en diferentes direcciones trepando, rodando o deslizándose.
 - Controla su cuerpo en movimientos y desplazamientos variando velocidades, direcciones y posiciones y utilizando objetos que se pueden tomar, jalar, empujar, rodar y capturar.
- * **INICIO:**
- 1) Explicar cómo rueda el tronco de un árbol después de que está cortado.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Se sienta un niño en el suelo, después se tumba, y enseñaremos a rodar.
 - 3) Después lo harán otros niños procurando no chocar entre ellos.
 - 4) Tratar de ir cambiando velocidades rápido-lento.
- * **CIERRE:**
- 5) Comentar que les pareció rodar como troncos, si les gusto o no, si se les dificultó y por qué.
- **MATERIALES:** Colchonetas





“Mantén el globo arriba”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
- **COMPETENCIA:** Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo.
 - Participa en juegos que implican habilidades básicas como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados.
 - Combina acciones que implican niveles más complejos de coordinación, como correr y lanzar; correr y saltar; correr y girar; correr-lanzar y cachar, en actividades que requieren seguir instrucciones, atender reglas y enfrentar desafíos.

* INICIO:

- 1) A cada alumno se le dará un globo inflado y se les explicará las indicaciones del juego.

* DESARROLLO:

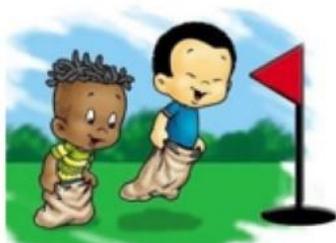
- 2) Deberán golpear el globo sin que se caiga y toque el suelo.
- 3) Primero deberán golpear cada quien su globo.
- 4) Posteriormente podrán golpear algún otro globo evitando que caigan al suelo no debe caer ninguno.

* CIERRE:

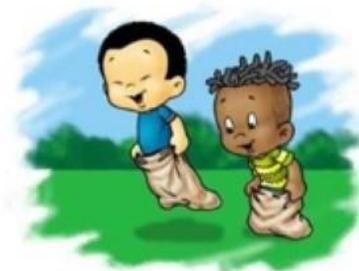
- 5) Dar diferentes indicaciones para que lo golpeen, con la mano, con el codo, con la cabeza, etc.

- **MATERIALES:** Globos





“Carrera de costales”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
 - **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
 - **COMPETENCIA:** Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos que implican habilidades básicas como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados.
- * **INICIO:**
- 1) Formar equipos de cinco participantes
- * **DESARROLLO:**
- 2) Cada participante deberá introducir su cuerpo de la cintura para abajo en un costal.
 - 3) Se colocan en hilera detrás de una línea y cuando digan “En sus marcas listos fuera” todos salen en carrera hacia la meta.
- * **CIERRE:**
- 4) El primero que llegue a la meta es el ganador.
- **MATERIALES:** Costales





“Toca al oso”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
 - **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
 - **COMPETENCIA:** Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos que implican habilidades básicas como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados.
- * **INICIO:**
- 1) Elegir a un alumno que será el oso y se deberá poner una máscara y colocarse de espaldas.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso.
 - 3) El alumno que lo toque deberá decir: ¡Puede correr son Oso! Inmediatamente todos empezaran a correr.
 - 4) A quien toque en la mano inmediatamente se convertirán en osos y deberán colocarse mascarar. Seguir así el juego.
- * **CIERRE:**
- 5) El último niño que no lograron tocar será el vencedor.
- **MATERIALES:** Mascaras de osos





“Quién tira más”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
- **COMPETENCIA:** Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos organizados que implican estimar distancias e imprimir velocidad.

* INICIO:

- 1) Llenar varias botellas de agua vacías con un poco de arena.

* DESARROLLO:

- 2) Organizar equipos de cuatro o cinco alumnos.
- 3) Colocar las botellas en fila frente a los alumnos a unos cinco o seis metros de distancia.
- 4) Con un balón de futbol deberán patear y observar cuantas botellas lograron derribar.

* CIERRE:

- 5) Contar cuántas botellas derribaron por equipo y el que derribo más será el ganador.

- **MATERIALES:** Botellas, arena, balón de futbol





“Jugamos a las estatuas”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
- **COMPETENCIA:** Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos que implican control del movimiento del cuerpo durante un tiempo determinado.
 - Controla su cuerpo en movimientos y desplazamientos variando velocidades, direcciones y posiciones, y utilizando objetos que se pueden tomar, jalar, empujar, rodar y capturar.
- * **INICIO:**
 - 1) Caminar en círculo con las manos sueltas.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Decir: “Jugamos a las estatuas una, dos y tres”
 - 3) En ese momento todos quedan como estatuas sin mover nada ni reírse.
- * **CIERRE:**
 - 4) Los niños que realicen algún movimiento saldrán del juego y ganara el último niño que aguante sin moverse.
- **MATERIALES:** Ninguno





“Vamos a construir”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
- **COMPETENCIA:** Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Elige y usa el objeto, instrumento o herramienta adecuada para realizar una tarea asignada o de su propia creación (un pincel para pintar, tijeras para recortar, destornillador, etcétera).
 - Construye utilizando materiales que ensamblen, se conecten o sean de distinta forma y naturaleza.
 - Construye objetos a partir de un plan acordado con sus compañeros y se distribuyen tareas.
- * **INICIO:**
 - 1) Los alumnos deberán traer de su casa materiales de desecho (cajas, popotes, botellas de plástico, botones, etc.) juntar todo el material y formar equipos.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Dar a cada equipo cartulina, tijeras, cinta canela o pegamento.
 - 3) Cada equipo se pone de acuerdo para hacer una construcción libremente (casa, transporte, mueble, etc.)
 - 4) Mencionar que es muy importante que todos los del equipo se pongan de acuerdo, que se repartan lo que van a hacer, y que todos participen. Observar sus actitudes.
 - 5) Comenzaran a hacer su construcción.
- * **CIERRE:**
 - 6) Al final por equipo mostraran y explicaran lo que construyeron, comentaremos si todos participaron, si se organizaron, y la importancia del trabajo en equipo.
- **MATERIALES:** Materiales de desecho, cartulina, tijeras, cinta canela, pegamento.



“Materiales del aula”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Coordinación, fuerza y equilibrio
- **COMPETENCIA:** Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.

- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

- Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que puede darles.
- Arma rompecabezas que implican distinto grado de dificultad.



- * **INICIO:**

- 1) Mostrar y dejar que los alumnos manipulen libremente el material de nuestro salón de clases (Plastilina, lápiz, plumones, etc.).

- * **DESARROLLO:**

- 2) Formar parejas y proporcionar una imagen del tamaño de una hoja blanca que tenga algún dibujo de un material del salón.
- 3) Deberán pegarla en una cartulina, con un plumón dividirán la imagen en ocho partes y las recortarán.
- 4) Comentar que ahora tienen un rompecabezas y deberán volver a formar la imagen como estaba antes de recortarla.
- 5) Intercambiar el rompecabezas con sus compañeros para que intenten armar otro.

- * **CIERRE:**

- 6) Mencionar que es importante cuidar nuestros materiales y cómo lo podemos hacer.

- **MATERIALES:** Materiales del aula, imágenes, Resistol, tijera, plumones, cartulina.

“Tengo cuidado”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Promoción de la Salud
- **COMPETENCIA:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro o poner en riesgo a los otros al jugar o realizar algunas actividades en la escuela.
 - Participa en el establecimiento de reglas de seguridad en la escuela y promueve su respeto entre sus compañeros y entre los adultos.
- * **INICIO:**
 - 1) Acomodar las sillas en forma de círculo, cada alumno se sentará en una.
 - 2) El maestro explicara los peligros de subirse a una silla sin ayuda a de nadie.
- * **DESARROLLO:**
 - 3) Explicar que en esta ocasión el juego consiste en subirse a las sillas con mucho cuidado y con ayuda de los compañeros que tengan a su lado.
 - 4) Subirán a la silla y dirán Hola amigos me llamo... y tengo..... años.
 - 5) Se baja de la silla con ayuda de los compañeros que tenga al lado. Y así continuar hasta que pasen todos los compañeros.
- * **CIERRE:**
 - 6) Comentar la importancia de ayudarse mutuamente y de seguir las reglas de seguridad para evitar accidentes.
- **MATERIALES:** Sillas.





“Alimentos saludables”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Promoción de la Salud
- **COMPETENCIA:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.

* INICIO:

1) Platicar sobre los alimentos saludables cuáles son.

* DESARROLLO:

2) Buscar en revistas alimentos saludables y con sus compañeros tratar de formar pares.

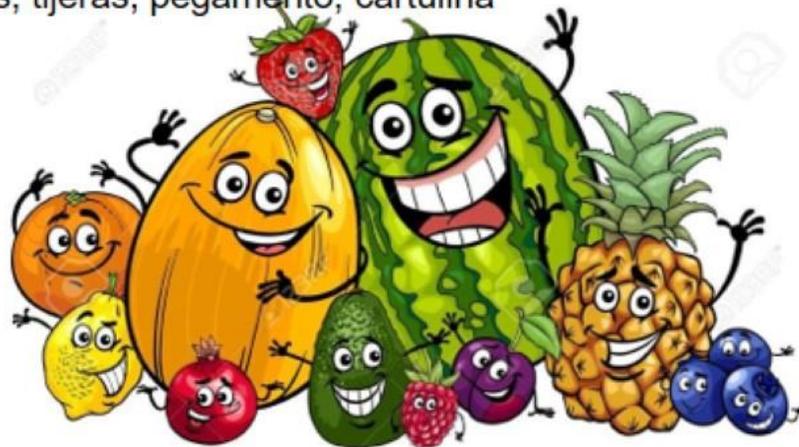
3) Pegar los recortes en tarjeta y elaboraremos un memorama de alimentos saludables.

4) Jugar nuestro memorama de alimentos y observar quien junta más pares de alimentos.

* CIERRE:

5) Hacer conciencia en los alumnos sobre la importancia de consumir estos alimentos.

- **MATERIALES:** Revistas, tijeras, pegamento, cartulina





“Dálmatas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
- **ASPECTO:** Promoción de la Salud
- **COMPETENCIA:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Explica qué riesgos puede representar el convivir con un animal doméstico o mascota si no se le brindan los cuidados que requiere.

* INICIO:

- 1) Preguntar si tienen mascotas, y si conocen a los perros dálmatas cómo son.

* DESARROLLO:

- 2) Proponer jugar a ser dálmatas.
- 3) Pintar manchas blancas solo en el pie, la mano, y la mejilla derechos.
- 4) Observarse en un espejo y dramatizar que son perritos.

* CIERRE:

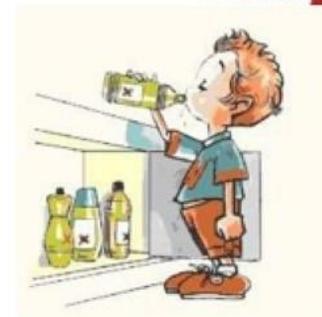
- 5) Mencionar los cuidados que necesitan las mascotas y los riesgos que puede tener el convivir con ellas.

- **MATERIALES:** Pintura, brochas, espejo.





“Situaciones de riesgo”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
 - **ASPECTO:** Promoción de la Salud
 - **COMPETENCIA:** Reconoce situaciones que en la familia, o en otro contexto, le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad, y expresa lo que siente.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica algunos riesgos a los que puede estar expuesto en su familia, la calle o la escuela, y platica qué se tiene que hacer en cada caso.
 - Explica cómo debe de actuar ante determinadas situaciones: cuando se queda solo en un lugar o ante desconocidos.
- * **INICIO:**
- 1) Previamente se elaborara un tablero el cual tenga imágenes de varias situaciones de riesgo que pueden tener los alumnos en la casa, calle y escuela.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Pasaran al tirar el dado y avanzaran de acuerdo al número que indique.
 - 3) Si explican correctamente que hacer en caso de esa situación de riesgo, tira de nuevo y sigue avanzando.
- * **CIERRE:**
- 4) Gana quien explique correctamente el mayor número de acciones a realizar.
- **MATERIALES:** Tablero con imágenes de situaciones de riesgo, dado.



“Datos importantes”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Físico y Salud
 - **ASPECTO:** Promoción de la Salud
 - **COMPETENCIA:** Reconoce situaciones que, en la familia, o en otro contexto, le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad, y expresa lo que siente.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Conoce información personal y otros datos de algún o algunos adultos que pueden apoyarlo en caso de necesitar ayuda.
- * **INICIO:**
- 1) Antes de realizar el juego se les pedirá que se aprendan sus datos personales (nombre completo del alumno y sus papas, su dirección, teléfono) y un numero de emergencia como 066
- * **DESARROLLO:**
- 2) Explicar que jugaremos con la cajita de los datos, en una cajita se anotaran preguntas (¿Cuál es tu dirección, teléfono, etc.?)
 - 3) Deberán sacar un papelito y responder correctamente la pregunta para ganar un punto.
- * **CIERRE:**
- 4) Ganará el alumno que tenga más puntos ya que habrá contestado correctamente las preguntas porque sabe correctamente sus datos.
- **MATERIALES:** Hojas, lapicero, caja.



Desarrollo personal y social





“Quien soy...”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Identidad Personal
- **COMPETENCIA:** Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela.
- * **INICIO:**
 - 1) Sentarse en forma de círculo a modo de que todos los compañeros puedan verse.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Enseñarles la siguiente canción: Dime tu nombre, dime cual es. Di que te gusta hacer y comer. (Señalar a un niño o niña y tendrá que responder)
 - 3) Repetir lo mismo con todos los alumnos intentando que todo el grupo se aprenda la canción y la cante.
- * **CIERRE:**
 - 4) Cuando ya pasaron todos mencionar que es lo que les gusta hacer y que les gusta comer. Comparar que todos tenemos diferentes gustos.
- **MATERIALES:** Ninguno.





“Toco tu cabeza”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Identidad Personal
- **COMPETENCIA:** Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela.

* INICIO:

- 1) Sentarse en forma de círculo a modo de que todos los compañeros puedan verse.

* DESARROLLO:

- 2) La maestra nombrara o señalara a un niño.
- 3) El cual tendrá que decir su nombre y mostrar su juguete favorito.
- 4) Luego el niño deberá tocar la cabeza de uno de sus compañeros de al lado y este deberá hacer lo mismo.

* CIERRE:

- 5) Así hasta que se presenten todos los niños.

- **MATERIALES:** Juguetes





“Hoy voy a ayudar”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Identidad Personal
- **COMPETENCIA:** Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Habla sobre cómo se siente en situaciones en las cuales es escuchado o no, aceptado o no, considera la opinión de otros y se esfuerza por convivir en armonía.
 - Apoya a quien percibe que lo necesita
- * **INICIO:**
 - 1) Mostrar imágenes de personas que necesiten ayuda y otras imágenes de cómo podemos ayudar.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Elaborar con las mismas imágenes un memorama, explicar cómo se juega.
 - 3) Pasaran por turnos y ganaran las tarjetas los niños que volteen a las personas que necesitan ayuda y la acción que se puede hacer para ayudar. También se puede jugar por equipos.
- * **CIERRE:**
 - 4) Ganará el alumno que junte más tarjetas.
- **MATERIALES:** Imágenes en grande, tarjetas e imágenes pequeñas para el memorama.





“Un abrazo grupal”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Identidad personal
- **COMPETENCIA:** Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.
 - Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbal o físicamente a sus compañeras o compañeros y a otras personas.
- * **INICIO:**
 - 1) Preguntar a los alumnos si les gustan los abrazos y cómo deben de ser, no hay que apretar a la otra persona por que la podemos lastimar.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Indicar a dos alumnos que se abracen suavemente.
 - 3) Luego otro alumno deberá agregarse al abrazo, y seguir así sucesivamente, aumentando el número de alumnos.
 - 4) Pedirles que controlen sus fuerzas ya que si no pueden correr el riesgo de caerse
 - 5) Todo el grupo deberá formar el abrazo.
- * **CIERRE:**
 - 6) Platicar cómo se sintieron al formar un abrazo grupal y sobre lo importante que es controlar sus fuerzas.
- **MATERIALES:** Ninguno





“Tres en línea”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Identidad personal
- **COMPETENCIA:** Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.

* INICIO:

- 1) Se realizará un sorteo para ver al jugador que será primero su turno.

* DESARROLLO:

- 2) El primer jugador coloca una ficha en el cruce de rayas que prefiera.
- 3) El segundo hace lo mismo con su primera ficha. Ambos alternativamente colocan las otras dos.
- 4) Una vez que los dos tienen las tres fichas sobre el tablero, se trata de mover una ficha, la que quieran, a un lugar inmediato a la que está y que este unido a el por su seguimiento de línea.
- 5) No pueden coincidir dos fichas sobre el mismo cruce de líneas, una ficha jamás puede desplazar a otra.

* CIERRE:

- 6) Ganará el primer jugador que logre colocar tres fichas en línea dentro del tablero.

- **MATERIALES:** Tablero de tres en raya, tres fichas para cada jugador.



“Reventando el globo”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Identidad personal
- **COMPETENCIA:** Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto.
- * **INICIO:**
 - 1) A cada niño se le proporciona un globo inflado y se le ayuda a amarrarlo con un poco de estambre o resorte a su tobillo.
- * **DESARROLLO:**
 - 2) Cuando todos están listos se hace una señal para que inicie el juego, el cual consistirá en romper el globo del compañero pisándolo, evitando que se rompa el suyo.
 - 3) Gana el juego el que haya conservado su globo intacto.
- * **CIERRE:**
 - 4) Dialogar sobre cómo se sintieron al jugar, cuando se les rompió el globo y preguntarle al niño que ganó como se siente.
- **MATERIALES:** Globos, estambre.





“La torre más alta”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
 - **ASPECTO:** Identidad personal
 - **COMPETENCIA:** Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida, como construir un puente con bloques, explorar un libro, realizar un experimento, ordenar y limpiar el salón, jugar canicas o fútbol.
 - Acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual como colectivo.
- * **INICIO:**
- 1) Pedir a los alumnos cajas de cartón de diferentes tamaños, cerrarlas con cinta adhesiva y proporcionar pintura para que las pinten.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Formar equipos procurando que esté equilibrado el número de niños y de niñas, se sentaran en el piso con sus cajas.
 - 3) Deberán armar una torre con las cajas procurando que no se caigan.
 - 4) Deben usar todas las cajas.
- * **CIERRE:**
- 5) Ganará el equipo que construya la torre más alta y que no se caiga, comentar sobre la importancia del trabajo en equipo.
- **MATERIALES:** Cajas de diferentes tamaños, pintura, brochas



“Busco a mi igual”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Identidad personal
- **COMPETENCIA:** Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Manifiesta sus ideas cuando percibe que sus derechos no son respetados.
 - Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.

* INICIO:

- 1) Formar cuatro grupos con la misma cantidad de alumnos.

* DESARROLLO:

- 2) Se les colocará en la frente un punto de pintura, cada equipo tendrá un color diferente.
- 3) Pedirles que caminen individualmente y libremente por el patio, a la cuenta de tres deberán pararse.
- 4) Se les indicara que sin hablar y sin hacer algún tipo de ruido se integren con su equipo fijándose en el color de la pintura.

* CIERRE:

- 5) Ganará el primer equipo que se junte sin hablar. Comentar sobre la importancia y el derecho a expresarse, mencionar si les gusto estar en silencio.

- **MATERIALES:** Pinturas





“Una muestra de cariño”



- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
- **ASPECTO:** Relaciones Interpersonales
- **COMPETENCIA:** Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Muestra disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros.
 - Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto, y las pone en práctica.
- * **INICIO:**
 - 1) El grupo gira en círculo, al ritmo de una música alegre.
 - 2) Un niño o niña se queda en el centro, donde hay una pequeña alfombra o aro.
- * **DESARROLLO:**
 - 3) El niño o niña en el centro elige a otra persona del círculo a quien invita a pararse también en la alfombra.
 - 4) Le da un beso u otra muestra no verbal de afecto o aprecio.
 - 5) La persona elegida se queda en el centro, la primera persona se integra al círculo y reinicia el juego.
- * **CIERRE:**
 - 6) El juego termina hasta haber pasado todo el grupo.
- **MATERIALES:** Grabadora, discos con música alegre, alfombra o aro.





“Vamos a ser pintores”

- **CAMPO FORMATIVO:** Desarrollo Personal y Social
 - **ASPECTO:** Relaciones Interpersonales
 - **COMPETENCIA:** Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Habla sobre las características individuales y de grupo-físicas, de género, lingüísticas y étnicas- que identifican a las personas y a sus culturas.
 - Identifica que los seres humanos son distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad.
- * **INICIO:**
- 1) Cuestionar a los alumnos que hacen los pintores y si les gustaría jugar a ser pintores.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Formar parejas, procurar que sean niño y niña, repartir a cada alumno un cuarto de cartulina, pintura y pincel.
 - 3) Deberán dibujar a su compañero o compañera tal y como creen que es.
- * **CIERRE:**
- 4) Para finalizar cada alumno enseñará su dibujo y describirá cómo es su compañero, hacer una exposición con los dibujos y comentar que todos, aunque seamos diferentes somos importantes.

MATERIALES: Cartulina, pinceles, pintura.



Expresión y apreciación artística





“Villancicos”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
 - **ASPECTO:** Expresión y apreciación musical
 - **COMPETENCIA:** Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Escucha, canta canciones y participa en juegos y rondas.
 - Sigue el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales.
 - Interpreta canciones y las acompaña con instrumentos musicales sencillos de percusión, o hechos por él.
- * **INICIO:**
- 1) Explicarles que los villancicos son cantos tradicionales de las fiestas decembrinas. Permiten que ubiquen tiempos y espacios para entonar estos ritmos musicales.
 - 2) Se inicia la actividad cantando algún villancico, que lo actúen conforme lo que dice la canción para llamar la atención de los niños, poner la música y cantarlo, conseguir instrumentos musicales (panderos o cascabeles) y marcar el ritmo a seguir.
- * **DESARROLLO:**
- 3) Una vez dominada la letra y ritmo, montar algunos movimientos acordes. Crear cuadros musicales con referencia al contenido del villancico.
 - 4) Después de que los niños escuchen la canción platicar con ellos y preguntarles ¿De qué habla el villancico? ¿Quiénes son los personajes?, ¿Qué hacen?, ¿Cómo creen que se sienten los personajes?, ¿Cómo se sienten ellos al escuchar la canción?
- * **CIERRE:**
- 5) Finalmente dividir al grupo por equipos y pedir algunos instrumentos musicales para que cambien el ritmo a los villancicos. Deberán cantarlos a ritmo de rap, salsa, ranchera, etc.
- **MATERIALES:** Grabadora, música, cascabeles, instrumentos musicales



“Caminito de la escuela”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación musical
- **COMPETENCIA:** Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Sigue el ritmo de canciones conocidas y modifica la letra.
 - Interpreta canciones de distinta complejidad por su ritmo, extensión y letra.

* INICIO:

- 1) Preguntar a los alumnos si conocen la canción de “Caminito de la Escuela” Escucharla y memorizar la letra.

* DESARROLLO:

- 2) Repetir la canción primero lento y luego rápido.
- 3) Seguir el ritmo indicándoles diferentes partes del cuerpo.
- 4) Mediante lluvia de ideas cambiar la letra de la canción.

* CIERRE:

- 5) Interpretar la canción, con la letra que ellos modificaron y llevar el ritmo con palmas.

- **MATERIALES:** Grabadora, música.





“Canciones con palabras”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación musical
- **COMPETENCIA:** Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañadas con ritmos.

* INICIO:

- 1) Proponer a los alumnos inventar una canción con palabras que empiecen con determinada sílaba.

* DESARROLLO:

- 2) Decir la sílaba y hacer una lista de seis o siete palabras con esa sílaba.
- 3) Inventar una canción con las palabras que propusieron y ponerle algún ritmo.
- 4) Acompañar la canción con palmas y golpes con los pies.

* CIERRE:

- 5) Animar a los alumnos a que pasen al frente a cantarla

- **MATERIALES:** Ninguno





“El patio de mi casa”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación musical
- **COMPETENCIA:** Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Describe lo que siente, piensa e imagina al escuchar una melodía o un canto.
 - Identifica el nombre de una canción al escuchar parte de ella, recuerda algunos fragmentos o cómo continúa la letra.

* INICIO:

- 1) Enseñar a los alumnos la canción de “El patio de mi casa”, dejar que la escuchen y expresen lo que imaginan al escucharla.

* DESARROLLO:

- 2) Salir al patio y formar un círculo.
- 3) Cantar la canción e ir realizando los movimientos correspondientes.
- 4) Cantar nuevamente la canción, pero en determinada parte de ella tocar la cabeza de un alumno para que solo este la continúe.

* CIERRE:

- 5) Escuchar si memorizaron la canción y mencionar que parte de la canción les gusto más.

- **MATERIALES:** Canción “El patio de mi casa”





“Adivinando la canción”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación musical
- **COMPETENCIA:** Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica diferentes fuentes sonoras y reacciona comentando o expresando las sensaciones que le producen.
 - Escucha melodías de distinto género, canta y/o baila acompañándose de ellas.

* INICIO:

- 1) Formar con los alumnos dos equipos.

* DESARROLLO:

- 2) Cada equipo deberá escuchar tres canciones conocidas con diferentes ritmos.
- 3) El maestro deberá tocar con las palmas o el pie el ritmo de alguna de esas tres canciones.
- 4) El equipo que acierte más veces será el que gane.

* CIERRE:

- 5) Poner otras canciones que no hayan escuchado y deberán seguir el ritmo con las palmas.

- **MATERIALES:** Grabadora, música.





“Los dormilones”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación musical
- **COMPETENCIA:** Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica diferentes fuentes sonoras y reacciona comentando o expresando las sensaciones que le producen.

* INICIO:

- 1) Cuestionar a los alumnos sobre qué ruidos producen con el cuerpo mientras duermen.

* DESARROLLO:

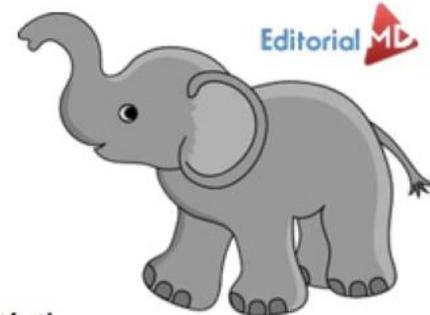
- 2) Los alumnos deberán simular que están dormidos, imitando todos los ruidos que hacen.
- 3) Cuando el maestro lo indique deberán despertar y deberán dar un gran bostezo.

* CIERRE:

- 4) Explicar por qué y a que se debe los sonidos que realizamos cuando estamos dormidos.

MATERIALES: Ninguno





“Imitando animales”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación de la danza
- **COMPETENCIA:** Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia.
 - Participa en actividades colectivas de expresión corporal desplazándose en el espacio y utilizando diversos objetos.



* INICIO:

- 1) Preguntar a los alumnos qué animales conocen y hacer una lista de los animales.

* DESARROLLO:

- 2) Proponerles que por turnos dirán cuál es el animal que más les gusta, pero a través de la mímica.
- 3) Imitar al animal para que los demás adivinan de qué animal se trata.
- 4) Primero lo imitaran sin sonidos y luego con el sonido que hace el animal.

* CIERRE:

- 5) Ganará quien adivine más veces de que animal se trata.

- **MATERIALES:** Papel bond, plumones





“A que no te ríes”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación de la danza
- **COMPETENCIA:** Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia.

* INICIO:

- 1) Explicar que en este juego deberán mantenerse serios y no les debe dar risa.

* DESARROLLO:

- 2) Colocarse en dos filas una frente a otra, deberán lograr que el compañero que tengan de frente se ría.
- 3) Para lograrlo solo podrán hacer muecas, sacar la lengua, guiñar o nulo, etc.

* CIERRE:

- 4) Ganará el equipo que más aguante sin reír.

MATERIALES: Ninguno



“A bailar”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación de la danza
- **COMPETENCIA:** Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Baila libremente al escuchar la música.
 - Sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo.
 - Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.

* INICIO:

- 1) Escuchar diferentes géneros musicales y mencionar como se llaman (rock, pop, salsa, etc.)

* DESARROLLO:

- 2) Volver a escucharlos pero ahora decirles que pueden bailar libremente.
- 3) Escuchar con atención y hacer movimientos de acuerdo a al ritmo de la música rápido-lento.
- 4) Hacer votación y escoger el ritmo que más les gustó.
- 5) Aprender una secuencia rítmica con palmas y pies
- 6) Escuchar la música e ir haciendo la secuencia.

* CIERRE:

- 5) Quien se equivoque deberá apartarse del grupo. Ganarán los últimos dos niños que queden haciendo la secuencia.

MATERIALES: Grabadora, música con diferentes ritmos.





“El espejo”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación de la danza
- **COMPETENCIA:** Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Improvisa movimientos al escuchar una melodía e imita los movimientos que hacen los demás.

* INICIO:

- 1) Recordamos lo que es un espejo, cuando nos miramos vemos una imagen que hace lo mismo que nosotros, es nuestro reflejo.

* DESARROLLO:

- 2) Escuchar una canción y el maestro realizara algunos movimientos y los alumnos intentaran hacer los movimientos sin equivocarse.
- 3) Después pasará un niño o niña a hacer los movimientos libremente y el grupo tendrá que imitarlos.

* CIERRE:

- 5) Colocarse por parejas y tendrán que imitar los movimientos cambiando los ritmos de música.

MATERIALES: Grabadora, música.





“A bailar una danza”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación de la danza
- **COMPETENCIA:** Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o en ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Expresa los sentimientos y los pensamientos que le provocan presenciar o realizar una danza.

* INICIO:

- 1) Pedirles que escuchen con atención sonidos de la naturaleza.

* DESARROLLO:

- 2) Decir que deberán cerrar sus ojos e imaginar que son unos danzantes.
- 3) Volver a escuchar los sonidos y dejar que se muevan libremente con los ojos cerrados.

* CIERRE:

- 5) Comentar qué fue lo que sintieron al realizar ese tipo de danza y que imaginaban mientras bailaban.

MATERIALES: Grabadora, sonidos de la naturaleza.





“Imitando danzas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
 - **ASPECTO:** Expresión y apreciación de la danza
 - **COMPETENCIA:** Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o en ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Desarrolla progresivamente las habilidades para apreciar manifestaciones dancísticas.
- * **INICIO:**
- 1) Observar una danza en especial y comentar cómo son los movimientos y que es lo que expresa.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Observar nuevamente el video observando todos los detalles.
 - 3) Los alumnos que se animen trataran de imitar la danza, propiciar la participación.
- * **CIERRE:**
- 4) Individualmente pasaran a imitarla y se premiara a la mejor imitación de la danza.

MATERIALES: Grabadora, música, video.





“Seamos escultores”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación visual
- **COMPETENCIA:** Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Manipula arcilla o masa, modela con ellos y descubre sus posibilidades para crear una obra plástica.
 - Crea, mediante el dibujo, la pintura, el grabado y el modelado, escenas paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida.
 - Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias con las propias producciones cuando éstas se hacen a partir de una misma situación.

* INICIO:

- 1) Comentar sobre qué es una escultura y quienes las realizan.

* DESARROLLO:

- 2) Mencionar los materiales que utilizan los escultores.
- 3) Salir al arenero o a alguna parte del jardín donde podamos hacer lodo y con ese material los niños crearan esculturas.

* CIERRE:

- 4) Al finalizar dejar secar un momento, y los alumnos explicaran sus creaciones, mencionaran si se les dificultó y si les gusto la actividad.

MATERIALES: Arena, tierra, agua.





“Mis huellas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación visual
- **COMPETENCIA:** Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica como acuarela, pintura dactilar, acrílico, collage, crayones de cera.
 - Identifica los detalles de un objeto, ser vivo o fenómeno natural que observa, los representa de acuerdo con su percepción y explica esa producción.

* INICIO:

- 1) Mencionar que son las huellas, si todos tenemos, para que sirven y cómo se pueden ver.

* DESARROLLO:

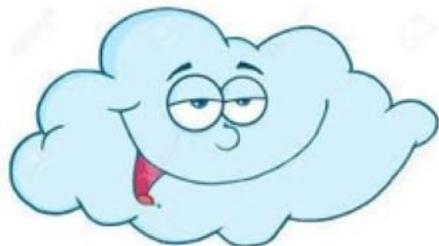
- 2) Formar parejas y se les proporcionara una hoja, pinceles y dos colores de pintura diferentes.
- 3) Cada alumno plasmara su huella con pintura, pero deberán ser de distinto color para que las identifiquen,
- 4) Pedir que las observen detalladamente las huellas con ayuda de una lupa.

* CIERRE:

- 5) Comentar si las huellas son iguales, y cuáles son las diferencias, deberán observar con atención las líneas.

MATERIALES: Hojas, pinceles, pinturas, lupa





“Busca tu nube”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación visual
- **COMPETENCIA:** Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica los detalles de un objeto, ser vivo o fenómeno natural que observa, los representa de acuerdo con su percepción y explica esa producción.

* INICIO:

- 1) Salir al patio y pedir que observen con atención las nubes.

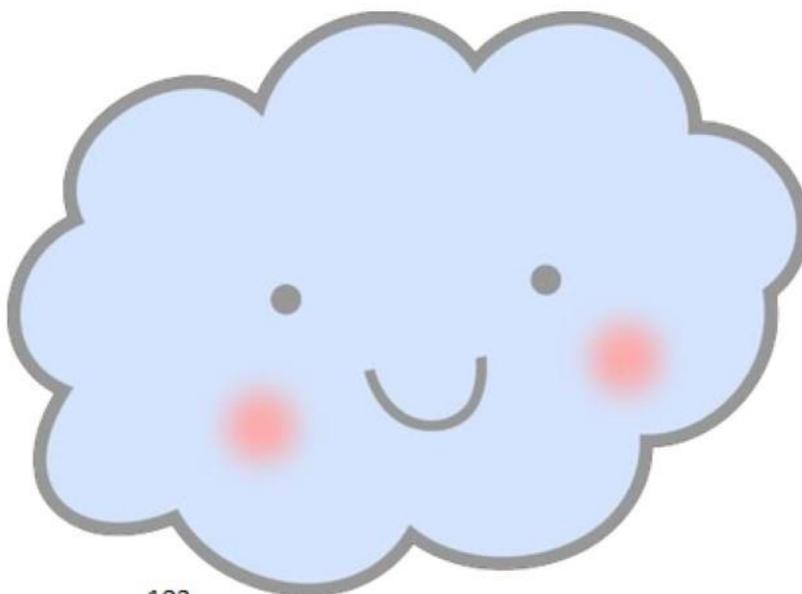
* DESARROLLO:

- 2) El maestro buscara una nube que tenga forma de un objeto o animal y les pedirá a los alumnos que la encuentren.
- 3) Ganará el alumno que la encuentre primero.

* CIERRE:

- 4) Mencionar algunas otras formas que observan en las nubes.

MATERIALES: Ninguno





“A observar pinturas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación visual
- **COMPETENCIA:** Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas, fotográficas y cinematográficas.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Reflexiona y expresa sus ideas y sentimientos al observar diversos tipos de imágenes en la pintura, el modelado, las esculturas, la arquitectura, las fotografías y/o el cine.
 - Observa obras de artes de distintos tiempos y culturas, y conversa sobre los detalles que llaman su atención y por qué.

* INICIO:

- 1) Previamente se les pedirá que lleven imágenes de algunas pinturas.

* DESARROLLO:

- 2) Organizar a los niños por equipo y entregar a cada equipo cuatro imágenes.
- 3) Observaran las pinturas y cada alumno expresara los sentimientos que les producen.
- 4) Entre todo el equipo elegirán una que más llamo su atención para que la expliquen frente a sus compañeros.

* CIERRE:

- 5) Comentar como es la pintura que eligieron, qué llamo más su atención y por qué.

MATERIALES: Imágenes de diferentes pinturas.





“Lotería de obras de arte”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión y apreciación visual
- **COMPETENCIA:** Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas, fotográficas y cinematográficas.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Identifica el nombre del autor o de la autora de algunas obras que aprecia y los motivos que inspiraron esas producciones.

* INICIO:

- 1) Explicar a los alumnos que todas las obras de arte tienen un autor y que significa ser autor.

* DESARROLLO:

- 2) Mostrar a los alumnos diferentes obras de arte y una imagen de su autor o autora.
- 3) Volver a mencionarlas y pegarlas a la vista para que sea más fácil que las identifiquen.
- 4) Proporcionar tableros que tendrán las imágenes de obras de arte, y las cartas tendrán a los autores.
- 5) Un niño deberá mencionar el autor y los demás colocaran una ficha en su tablero con la obra de arte que le corresponde.

* CIERRE:

- 6) Ganara el alumno que identifique las obras de arte escuchando el nombre del autor y llene primero su tablero.

MATERIALES: Imágenes de obras de arte y de los autores, lotería de obras de arte, fichas.

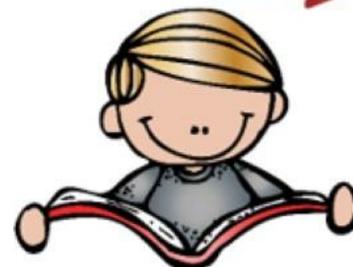


“Así es mi mamá...”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
 - **ASPECTO:** Expresión dramática y apreciación teatral
 - **COMPETENCIA:** Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.
 - **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Escucha poemas y rimas, los recita matizando la voz y usando la mímica.
 - Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos,
- * **INICIO:**
- 1) Preguntar a los alumnos cómo es su mamá y qué actividades realiza.
- * **DESARROLLO:**
- 2) Colocar un espejo y pararse enfrente, hacer gestos de las emociones que han observado en mamá, se imaginaran que son ella.
 - 3) Aprenderse el poema del día de las madres: “Los besos de mi mamita”. Acompañar el poema con gestos, posturas y movimientos para su expresión.
 - Los besos de mi mamita: Mis zapatitos me aprietan, mis calcetines me dan calor, y los besos de mi mamita los guardo en mi corazón.
- * **CIERRE:**
- 4) Platicar sobre lo importante que es nuestra mamá y que acciones debemos de hacer cuando estamos con ellas (ayudarlas, respetarlas, etc.)
- **MATERIALES:** Espejo, poema





“Un cuento revuelto”

- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión dramática y apreciación teatral
- **COMPETENCIA:** Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Narra y representa libremente sucesos, así como historias y cuentos de tradición oral y escrita.
 - Representa una obra sencilla empleando sombras o títeres elaborados con diferentes técnicas.
 - Inventa historias, personajes y lugares imaginarios para representarlos en juegos que construye y comparte en grupo.



* INICIO:

- 1) Decir a los niños que vamos a jugar a realizar una obra. Pero para ello debemos mencionar a algunos personajes de cuentos que conozcan.

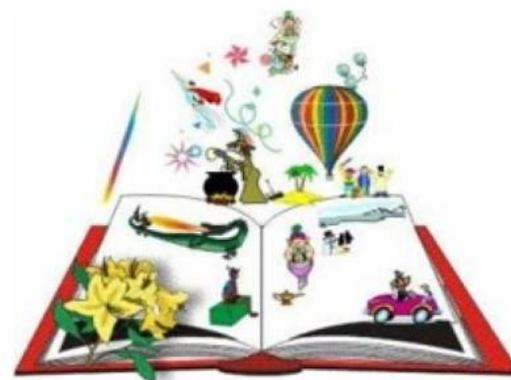
* DESARROLLO:

- 2) Hacer una lista con diferentes personajes de varios cuentos, deberán ser un personaje diferente según la cantidad de alumnos.
- 3) Cada alumno deberá elegir un personaje y con bolsas de papel estraza hacer libremente un títere del personaje que eligieron.
- 4) Inventar entre todos unos cuentos en el que participen todos los personajes que realizaron.

* CIERRE:

- 5) Invitar a los alumnos de los otros grupos a que vean y escuchen el cuento que inventamos, los alumnos lo representaran con los títeres que realizaron.

- **MATERIALES:** Espejo, poema





“Somos artistas”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión dramática y apreciación teatral
- **COMPETENCIA:** Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos.

* INICIO:

- 1) Previamente se les pedirá que lleven algún disfraz ya que jugaremos a ser artistas.

* DESARROLLO:

- 2) Pasaran de uno en uno a cantar e interpretar a algún artista.
- 3) Poner atención a todas las participaciones y no interrumpirlas.

* CIERRE:

- 4) Para finalizar nos colocaremos en círculo y por medio del juego de la botella a quien le apunte deberá contestar una pregunta con el fin de recuperar la experiencia.

- **MATERIALES:** Disfraces, botella





“Una obra de teatro”



- **CAMPO FORMATIVO:** Expresión y apreciación artística
- **ASPECTO:** Expresión dramática y apreciación teatral
- **COMPETENCIA:** Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales.
- **APRENDIZAJES ESPERADOS:**
 - Explica qué personaje o personajes de la obra le causaron más impacto y por qué.

* INICIO:

- 1) Días antes se invitará a los padres de familia a realizar un cuento como obra de teatro para los niños.

* DESARROLLO:

- 2) Comentar con los alumnos que observaremos una obra de teatro realizada por los papas, pero deberán poner mucha atención.
- 3) Al finalizar la obra de teatro los niños opinaran sobre: ¿Cómo eran? ¿Qué hacían? ¿Cuáles personajes les impactaron más?

* CIERRE:

- 4) Para finalizar cada alumno dibujara lo que vieron y le gusto de la obra.

- **MATERIALES:** Disfraces para los padres de familia, hojas, colores.



Este material está protegido ante la ley propiedad intelectual.

Está prohibido cualquier reproducción total o parcial, incluyendo (compartir, fotocopiar, grabar o almacenar esta información) sin previo consentimiento por escrito de Editorial MD

Todos los derechos reservados. ©

www.editorialmd.com

¡Una Editorial hecha por maestros, para maestros!