

LAROUSSE

catálogo

PREESCOLAR

2025



W U D N I



Presentación	3
Entorno Virtual HLM	4
Recursos Académicos	6
Servicios de Asesoría y Capacitación	8

Lenguajes	
Recreo de garabatos. Maternal	12

Saberes y Pensamiento Científico	
Matemáticas	14

Integrado	
Todo en uno	18

Desarrollo integral	
Lápiz, papel y tijera	22
Grafismo creativo	26
Preparados, listos, ¡ya!	30

Habilidades digitales	
Data Kids	34

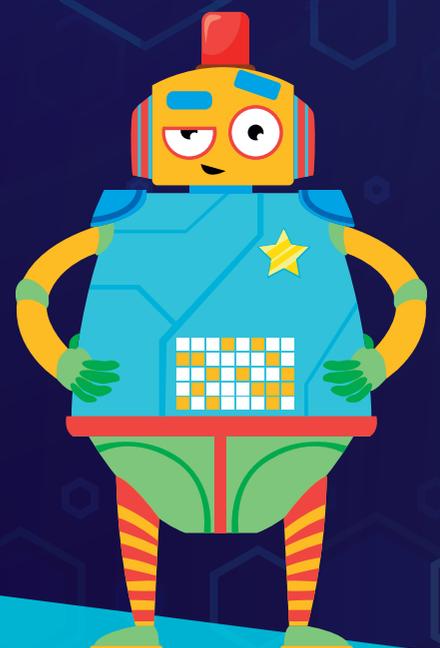
Habilidades del pensamiento	
Ajedrez educativo	38

Didacticubo	42
-------------	----

Complementos escolares / Actividades	44
--------------------------------------	----

Complementos escolares / Actividades bilingües	52
---------------------------------------------------	----

Complementos escolares / Lectura	53
----------------------------------	----



PRESENTACIÓN



Larousse es una empresa dedicada a esparcir el conocimiento; por tanto, se ha enfocado en desarrollar libros para la educación de los mexicanos. Su oferta educativa incluye libros de texto y libros complementarios.

El enfoque con el que se desarrollan los productos de esta casa editorial se orienta a...

Impactar la vida de las personas mediante proyectos educativos y de interés general.

Formar equipos de profesionales en la edición, responsables y comprometidos con la educación y la cultura de nuestro país.

Tener compromiso con el medioambiente; por ello, contrata proveedores que tengan el mismo compromiso ambiental y social.

Desarrollar propuestas educativas innovadoras, prácticas y de gran calidad.

Contribuir en el desarrollo integral de los estudiantes, con materiales pedagógicos accesibles, actuales, útiles y atractivos para guiar y conducir el aprendizaje.

Invitamos a la comunidad educativa a examinar detenidamente nuestro catálogo y a comprobar que Larousse está acompañando la labor educativa, porque...

Nuestro compromiso es y seguirá siendo la educación de calidad, con ideas prácticas para transformar la vida de las personas.





En **H**achette **L**ivre **M**éxico (**HLM**), casa de Ediciones Larousse, enfocamos nuestros esfuerzos en crear contenidos de calidad y enriquecerlos con recursos pedagógicamente significativos.

Consideramos que la tecnología es uno de los elementos más importantes para contribuir a mejorar la educación; por ello impulsamos su uso en las aulas mediante nuestro **Entorno virtual HLM**, al tiempo que fortalecemos el desarrollo de habilidades y competencias digitales en la comunidad educativa.

Un entorno amigable donde alumnos, docentes y familia cuentan con acceso a una amplia gama de recursos que, en conjunto con su libro impreso, potencian el proceso educativo, dando como resultado un aprendizaje innovador e integral.

Ventajas de la tecnología en la educación

Docentes

- Personalización y desarrollo de métodos de enseñanza innovadores con ayuda de distintos recursos didácticos digitales.
- Automatización de procesos formativos y de gestión, como la evaluación y el repaso, y la planeación.
- Organización, comunicación y asignación de trabajos, a través de canales digitales.



Alumnos

- Fomenta el aprendizaje participativo e interactivo.
- Aprenden por medio de una experiencia digital.
- Avanzan en las competencias educativas y el desarrollo de habilidades digitales.



Lo mejor del Entorno Virtual **HLM**



Libros digitales

Los libros impresos se optimizan en su versión digital, por lo que se podrán proyectar cada una de las páginas en el aula, logrando que las clases sean más dinámicas.



Recursos digitales

Recursos multimedia que acompañan y complementan las actividades de los libros, se pueden usar durante la clase. Hay audios, videos, documentos de apoyo académico y más.



Docente organizado

Los docentes podrán encontrar todos los apoyos necesarios para facilitar su tarea: dosificaciones anuales y trimestrales, solucionarios, guías, sugerencias didácticas, documentos de gestión académica, evaluaciones y muchas más herramientas. También, podrán mantener una comunicación dinámica con sus estudiantes, mediante foros, asignación de actividades, elaborar exámenes, entre otros.

Todos estos beneficios y ventajas educativas se encuentran en una plataforma que permite gestionar y facilitar el aprendizaje: compartir contenido, dar seguimiento al trabajo, crear espacios de comunicación, evaluar el progreso de los estudiantes y más.



- Plataforma digital para alumnos y docentes.
- Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Recursos digitales con fichas técnicas para su fácil ubicación curricular.
- Recursos para gestionar procesos administrativos, evaluar el aprendizaje y mantener comunicación con los alumnos.

Aprendizaje con la tecnología, dentro y fuera del aula.

Generador de exámenes y Generador de cursos y foros, para evaluar y mantener comunicación con sus alumnos.



Documentos de gestión académica, Contenedor de documentos y Servicios pedagógicos, para optimizar la administración de los procesos académicos.

Recursos pedagógicos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje: audios, videos e imprimibles.





Beneficios

Amigable con los usuarios.
Sincroniza el contenido para trabajar en modo *offline*, únicamente en la App móvil.
Todos los recursos disponibles en la nueva app **RA**, compatible con iOS y Android.



Visita:

recursosacademicos.com



Libros digitales

Consulta y visualización en PDF.
Se proyecta cada una de las páginas en el salón de clases.
Cuentan con herramientas de marcación, subrayado, notas, entre otras, únicamente en el libro de texto digital para profesor y alumno.
Guía didáctica descargable en PDF.



Recursos digitales

Audios, videos, actividades y ejercicios imprimibles.



Generador de exámenes

Se generan y aplican exámenes impresos o en línea.

Acceso a bancos de preguntas con respuestas de tipo:

- Opción múltiple
- Verdadero-Falso
- Respuesta abierta (examen impreso)

Cuentan con temporizador para programar los exámenes en línea (fecha, hora, tiempo límite).

Se pueden crear reactivos para incluirlos en la evaluación con respuestas de tipo:

- Opción múltiple
- Verdadero-Falso
- Relación de columnas
- Respuesta abierta (examen impreso)
- Imagen múltiple



Vincula la tecnología con el proceso de aprendizaje, apta para clases presenciales, virtuales o mixtas.



Docentes

Generador de cursos

El docente podrá enviar tareas y programar actividades, lo que le permitirá interactuar con los alumnos a distancia.

- 
- Planear cursos
 - Control de asistencia
 - Programación de actividades y tareas
 - Generar calificaciones
 - Programar exámenes
 - Envío y recepción de documentos

Foros

El docente podrá generar foros para intercambiar mensajes con los alumnos sobre temas específicos.

Herramientas adicionales

Documentos de gestión académica editables para facilitar la labor docente:

- Listas de asistencia
- Boletas
- Agenda
- Y más

Contenedor de documentos para recursos generados por el docente:

- Documentos e imprimibles
- Audios
- Videos
- Imágenes

Servicios pedagógicos para la formación y desarrollo docente:

- Servicios de asesoría
- Capacitación académica y pedagógica

Servicios de Asesoría y Capacitación



Ediciones Larousse ofrece alternativas de formación docente, mediante servicios de asesoría, capacitación y actualización para los diversos actores involucrados en la educación básica, empleando métodos innovadores acordes a sus necesidades. La propuesta de servicios y formación se dirige a usuarios o posibles usuarios de la oferta educativa.

Objetivo

Apoyar la formación docente con servicios de asesoría y capacitación focalizada en las necesidades de los colegios que se decidan por la propuesta educativa de **Ediciones Larousse**, impartidos por expertos en diversas áreas de conocimiento.

Presentación comercial

- Series en Español

Uso y manejo de la serie

Dirigida únicamente a usuarios de nivel **básico**, con la finalidad de que conozcan el material y trabajen con estrategias didácticas.

Modalidades



Sesiones en formato **virtual** y **presencial**



Asesoría
(mínimo 1 hora,
máximo 2 horas)



Sesiones *webinar* vía Zoom

Para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje se crearon *webinars* sobre modelos, métodos, estrategias y actividades para facilitar y gestionar lo necesario para la educación en aulas físicas, virtuales y, de ser necesario la modalidad mixta.



Sesiones
previa programación



Horario
16:00 a 17:30 h



Cupo
limitado



Modalidad
virtual



Duración de la sesión
1.5 h



Abanico de temáticas académicas relevantes que aportan valor a la práctica docente.

Constancia

Al concluir cada sesión y cumplir con el tiempo mínimo de asistencia, se entrega constancia con valor curricular.

Para conocer fechas, temáticas y registro se debe ingresar al código QR.



El registro es por sesión. Después de 30 minutos de iniciada la sesión, ya no se podrá admitir participantes.



Preescolar		Campos					
Serie	Grados	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario	Psicomotricidad	Lectoescritura
Recreo de garabatos	1	L				P	L
Saberes y Pensamiento Científico Matemáticas	3		SPC				
Todo en uno	3	L	SPC	ENS	DHC	P	L
Lápiz, papel y tijera. Manualidades	3	L	SPC	ENS	DHC	P	L
Grafismo creativo	3	L	SPC		DHC	P	L
Preparados, listos, ¡ya!	3	L	SPC	ENS	DHC	P	L
Data Kids	2	L	SPC	ENS	DHC		
Ajedrez educativo	2		SPC		DHC	P	



Habilidades

Pensamiento crítico	Creatividad y comunicación	socioemocionales	cuidado del medio ambiente	cuidado de la salud	Apreciación artística	convivencia y colaboración	Digitales	Diversidad y equidad	Interculturalidad	Autonomía
	CyC	S		CS		CC				
PC	CyC		CMA	CS		CC	D	DE	I	A
PC	CyC	S	CMA	CS	AA	CC		DE	I	A
PC	CyC	S	CMA	CS	AA	CC		DE	I	A
PC	CyC	S			AA	CC		DE	I	A
PC	CyC	S	CMA	CS	AA	CC	D	DE	I	A
PC	CyC					CC	D			A
	CyC	S				CC	D			

LAROUSSE Recreo de garabatos

Maternal



64 páginas
Tamaño: 44 × 31.5 cm
Encuadernación: Pasta suave con espiral
Cl: 150433
ISBN: 9786075503585



Recreo de garabatos inicia el aprestamiento para la escritura de la letra cursiva. Bajo los principios del constructivismo y los fundamentos del desarrollo psicomotriz, contempla una gama de ejercicios caligráficos que van desde el garabateo hasta la gradación evolutiva de la caligrafía.

Dirigido a los niños más pequeños del nivel preescolar. Se trata de un cuaderno de gran tamaño con láminas de trabajo desprendibles para facilitar su manejo.

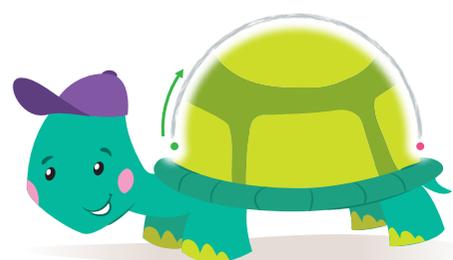
Este cuaderno de ejercicios contiene una serie de trazos y actividades graduadas, mediante las cuales el niño desarrollará y afinará su coordinación motriz fina, a la vez que se familiarizará con objetos cotidianos y materiales diversos que lo estimularán sensorialmente.

Guía del educador

Herramienta que contiene orientaciones didácticas para las actividades a desarrollar con los preescolares. Los ejercicios promueven el desarrollo de la motricidad de manera paulatina, haciendo énfasis en las actividades de grafomotricidad.



Cl: 900915



Formar el trazo con trazos de semillas. Dejar espacio suficiente entre ellas para que se vea el trazo.
 AL Repasar el trazo marcado con una línea mediana. Hacer cinco veces siguiendo la flecha. Usar punta de lápiz de color azul. Repasar la línea mediana.

Camello
 No es muy largo su cuello. No es jirafa; ¡es camello!

47



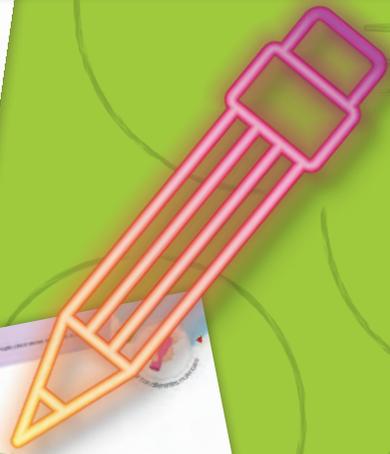
Sobrar el trazo previamente dibujado con un hilo de semillas en la cabeza y girar a una inclinación de la educadora.
 AL Repasar el trazo marcado con un lápiz extra grueso. Hacer cinco veces siguiendo la flecha. Usar distintos colores. Repasar contra la flecha.

Tren
 Por las vías va el tren, va silbando por doquier.

48

Sobrar el trazo previamente dibujado en el piso, con un hilo de semillas.
 AL Repasar con la púa del pengamiro. Usar.

Pelota
 Mira cómo salta y rebota esa grandiosa pelota.



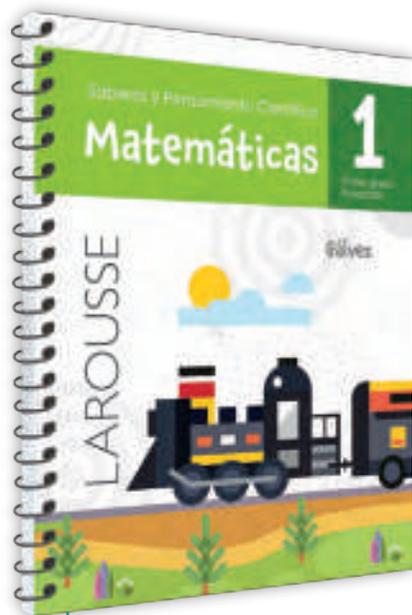
Sobrar el trazo previamente dibujado en el piso, con un hilo de semillas.
 AL Repasar el trazo marcado con una púa gruesa de color rojo. Hacer cinco veces.

Cerdo
 Ese cerdo chiquito está bonito y gorrito.

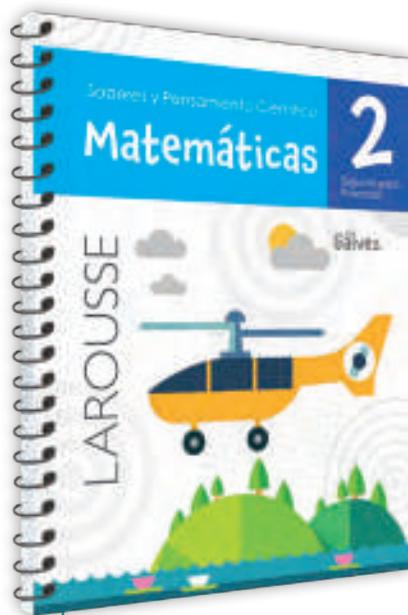
34



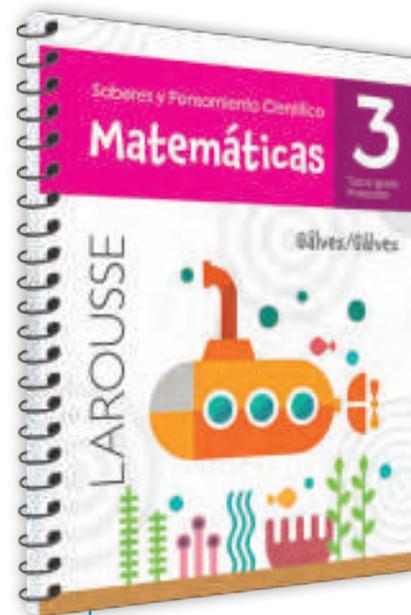
Matemáticas



Cl: 150500



Cl: 150501



Cl: 150502

160 páginas c/u
 Tamaño: 21 × 27 cm
 Encuadernación: Pasta suave con espiral



La serie *Saberes y Pensamiento Científico. Matemáticas/Gálvez* se enfoca en la asignatura de Matemáticas; no obstante aborda situaciones o contenidos que se relacionan con Ciencias.

La propuesta metodológica son las lecciones, que son flexibles porque permiten al docente crear estrategias para abordar la clase de manera más efectiva.

Los libros se dividen en bloques, que corresponden a los tres trimestres del ciclo escolar. Cada bloque se divide en lecciones, que se relacionan con los temas principales de la asignatura de matemáticas, como son números, figuras geométricas y análisis de datos.

Al final del bloque se encuentra una evaluación que se relaciona con los contenidos de las lecciones. También se incluye un proyecto que aborda temas relacionados con las ciencias, como son el cuerpo, los animales, las plantas, la salud y la actividad física, por mencionar algunos, cuyo fin es ofrecer un aprendizaje integral del campo Saberes y Pensamiento Científico.

Y para apoyar aún más el aprendizaje integral del campo, la serie cuentan con un cuaderno de actividades de ciencias, ya que las matemáticas son una herramienta muy importante en el pensamiento científico.



Cl: 901009



Cl: 901010



Cl: 901011



★ Lección

Título. Idea general acerca del tema o contenido.

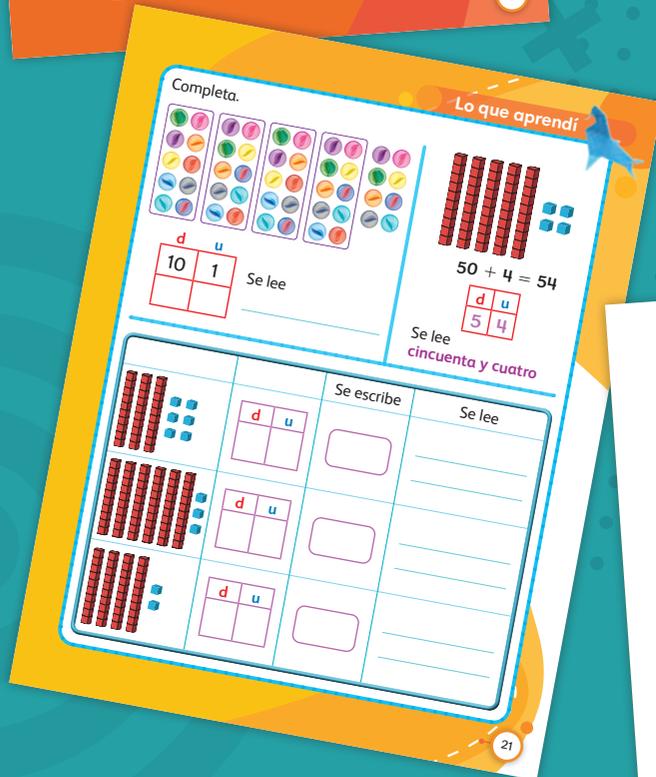
Indicación de actividad. Por lo regular, las diversas actividades de aprendizaje se sitúan en contextos reales y cercanos a los ámbitos en los que se relacionan los alumnos.

Las **actividades** cuentan con espacios adecuados para que la niña o el niño las puedan resolver. Las hay de diferentes tipos: colorear, seleccionar, recortar y pegar, escribir, completar. Se hace énfasis en actividades de conteo, representación de números, sucesión numérica, percepción geométrica, registro de datos, medición, por mencionar algunas.

Ubicación curricular de la actividad.

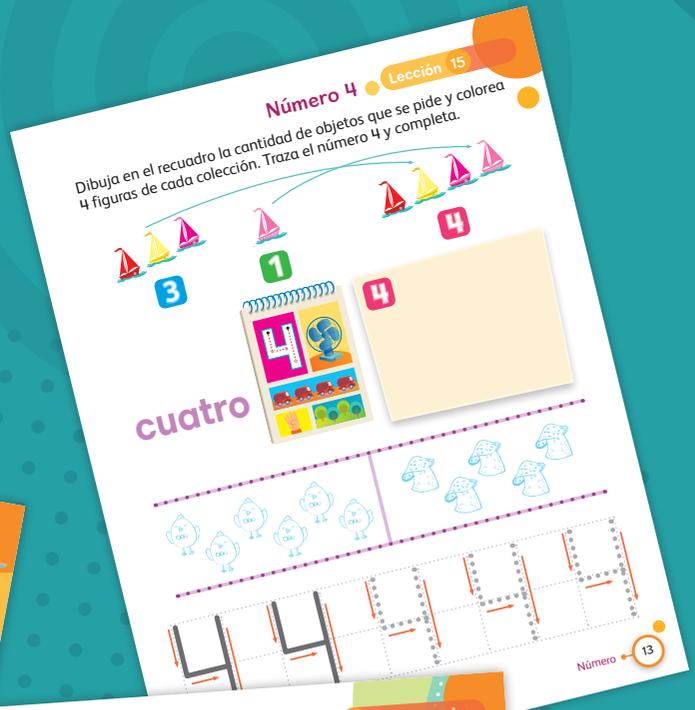
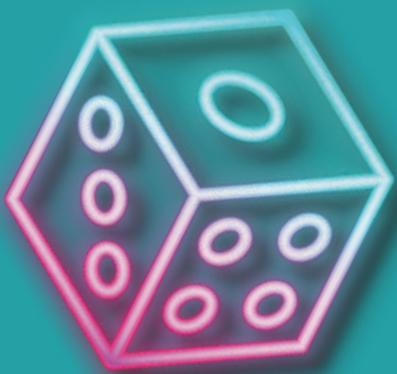
★ Entrada de Bloque

Incluye información muy puntual de lo que el alumno va a aprender.



★ Lo que aprendí

Una evaluación que recupera los contenidos fundamentales para observar los avances de los alumnos.



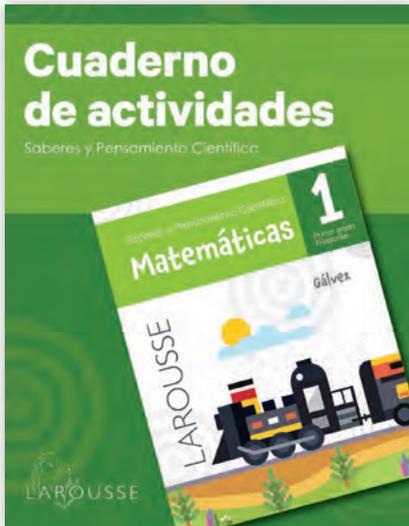
★ Proyecto

Hoy las matemáticas se integran a otras asignaturas, como las ciencias naturales; por ello se incluye un proyecto cuya temática se relaciona con contenidos de cuidado del medio ambiente, vida saludable, conocimiento del cuerpo, entre otros.

Cuaderno de actividades

Saberes y Pensamiento Científico

Incluye actividades relacionadas con temas del área de ciencias para que el aprendizaje sea más integral.

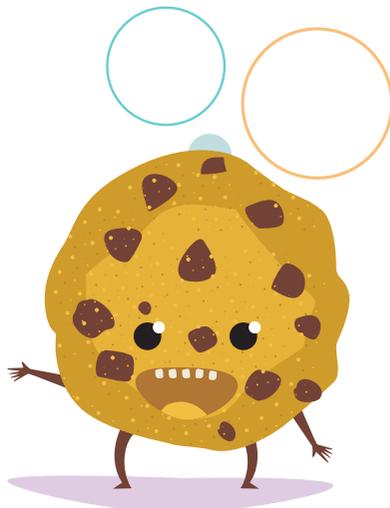


Guía didáctica

La guía didáctica le proporciona al docente herramientas pedagógicas y estrategias que facilitarán su labor en el aula. Es un excelente auxiliar para alcanzar los aprendizajes esperados, desarrollar las habilidades matemáticas y principalmente avanzar en el logro del perfil de egreso.

En la guía, el docente podrá disponer de:

- Tabla que relaciona las lecciones con los contenidos
- Distribución de sesiones (dosificador)
- Solucionario de cada una de las páginas del libro del alumno
- Información conceptual
- Actividades complementarias de carácter lúdico
- Sugerencias didácticas para enriquecer las lecciones
- Sugerencias para evaluar y poner en marcha el proyecto
- Portafolio de evidencias



Concepto de decena

Una vez que los alumnos han adquirido los principios del conteo y conocen la serie numérica hasta el número diez, puede presentarse el concepto de decena y realizar actividades que permitan la formación de colecciones de 10 elementos con el propósito de realizar conteos de 10 en 10.

Juego: Completando decenas

Material: Un dado por pareja o pequeño grupo, material concreto para realizar conteos y 10 aros pequeños o contenedores para formar las colecciones.

Organización: Formar parejas o equipos de tres o cuatro integrantes.

Inicio: El docente indicará que por turno cada integrante tirará el dado y tomará la cantidad de fichas que indiquen los puntos obtenidos, cuando junten 10 elementos los colocarán dentro de un aro o contenedor.

Desarrollo: Entre todos los integrantes del equipo irán llenando los aros o contenedores con 10 elementos cada uno y en distintos momentos el docente los cuestionará acerca de la cantidad de colecciones que tienen y el número de fichas que son en total.

Cierre: Los alumnos escribirán en su cuaderno la serie de 10 en 10 hasta el 100.

Lección 20 • Decena
Observa y resuelve.

10 unidades
1 decena

$10 + \square = 11$

11 se lee once.

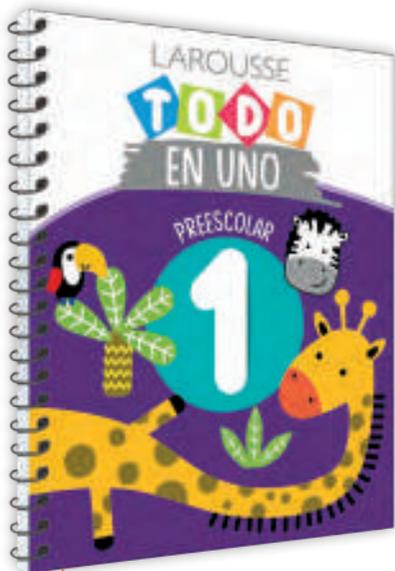
$11 = \square$ decena y \square unidad

Observa y resuelve.

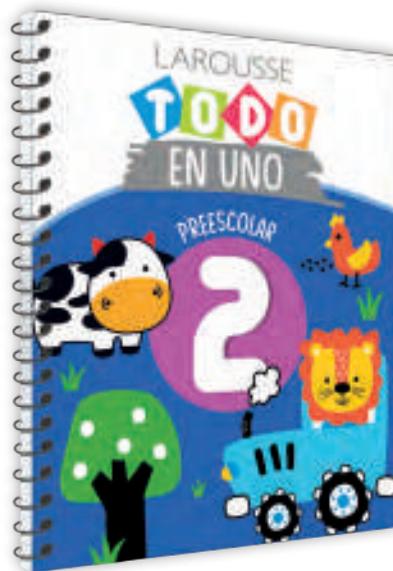
$11 + \square = 12$
12 se lee doce.
12 = \square decena y \square unidades

$12 + \square = 13$
13 se lee trece.
13 = \square decena y \square unidades

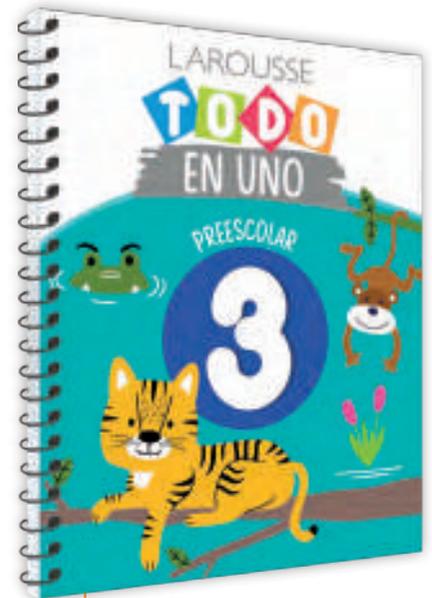
EJE	CONTENIDO	APRENDIZAJE
Número	Decenas	Conoce y comprende el concepto de decena.



Cl: 100435

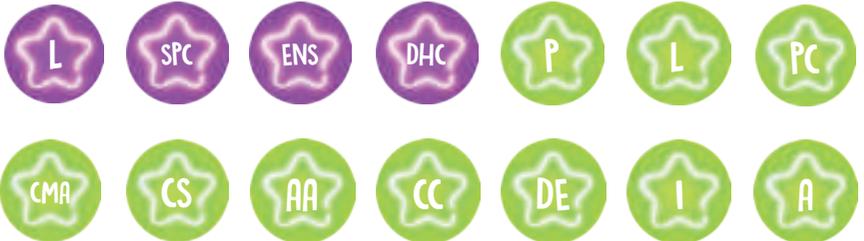


Cl: 100436



Cl: 100437

216 páginas más y 20 de efemérides de c/u
Tamaño: 21 x 27 cm
Encuadernación: Pasta suave con espiral

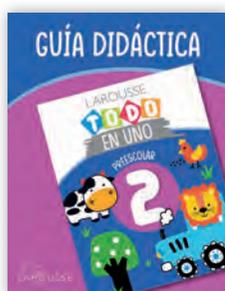
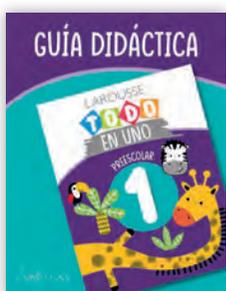


Esta serie es un material multidisciplinario que apoya la educación integral de las niñas y los niños. Presenta lecciones de los campos formativos: Lenguajes; Saberes y Pensamiento Científico; Ética, Naturaleza y Sociedades, y De lo Humano y lo Comunitario. También, incluye efemérides, proyectos y desarrolla las inteligencias múltiples.

Se organiza en trimestres, cada uno incluye lecciones, que se relacionan con los contenidos de los cuatro campos formativos, y un proyecto.

Guía didáctica

Un documento sencillo que incluye el dosificador y su relación con los campos formativos, sugerencias generales para aprovechar las lecciones y cómo éstas apoyan el trabajo con los campos formativos.

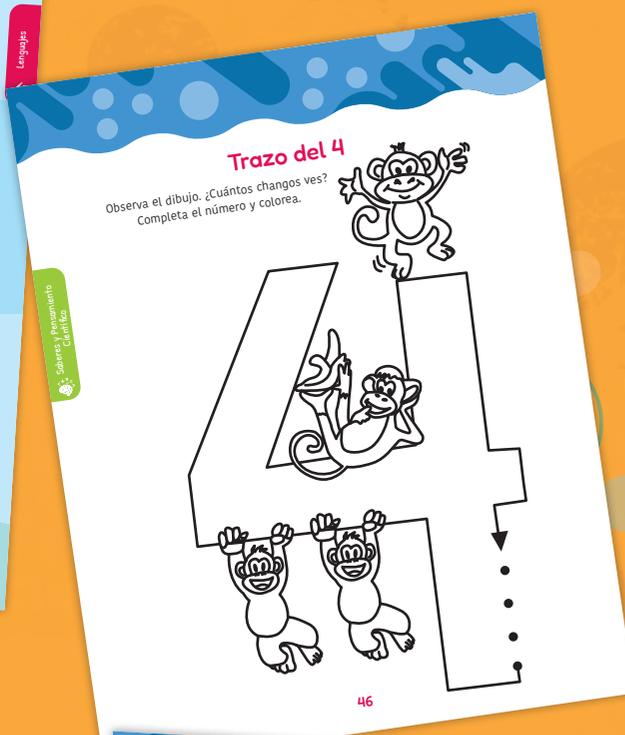
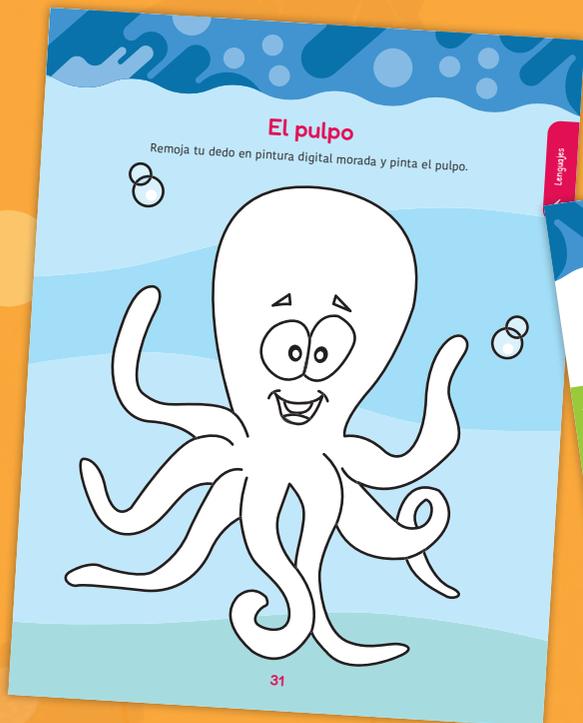


Disponible en
formato digital
para **descargarla** ↓
en la Plataforma
Recursos Académicos.

★ Lecciones

Cada una de las actividades incluye: título, ilustraciones a color o a línea, con tamaño adecuado para el trabajo didáctico, instrucciones claras y lo que aprenderá la niña o el niño.

Para el docente, incluye campo formativo con el que se relaciona la lámina.



★ Actividades

Las actividades son variadas: colorear, recortar, pegar, unir, seleccionar, entre otras.

Desarrollan habilidades relacionadas con la creatividad, psicomotricidad, inteligencia socioemocional, comunicación, autonomía, colaboración, ciudadanía y atención, entre otras.



★ Habilidades del pensamiento

Se desarrollan las inteligencias múltiples descritas por Howard Gardner, así como sus combinaciones, para que las niñas y los niños aprendan de muchas maneras.

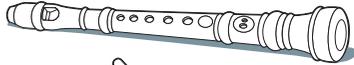
- Lógico-matemática
- Verbal-lingüística
- Visoespacial
- Interpersonal
- Naturalista
- Rítmico-musical
- Interpersonal
- Físico-kinestésica

Instrumentos

¿Conoces este instrumento musical? Es una trompeta. Coloca tus brazos como si estuvieras tocando una trompeta e imita el sonido.



Colorea el instrumento que se toca como la trompeta.

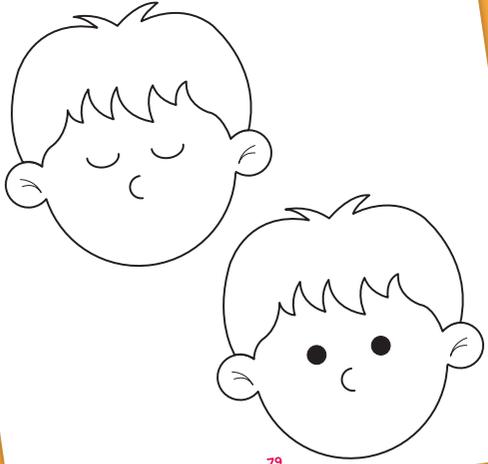


78

Inteligencia rítmico-musical

Caritas

Haz una cara feliz y una cara triste. Dibuja la boca en una cara para que se vea feliz y a la otra una boca para que se vea triste. Al final, colorea las caritas.

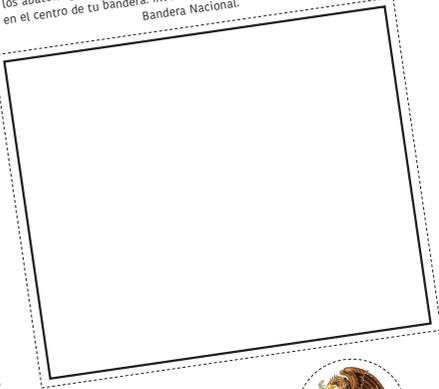


79

Inteligencia interpersonal

Armo mi bandera

Necesitas 9 abatelenguas, pinta 3 de color verde, 3 de color blanco y 3 de color rojo. Usa pintura vinilica. Recorta el rectángulo y cuando los abatelenguas se sequen, pégalos en él. Recorta y pega el escudo en el centro de tu bandera. Investiga con tu maestra la historia de la Bandera Nacional.



227

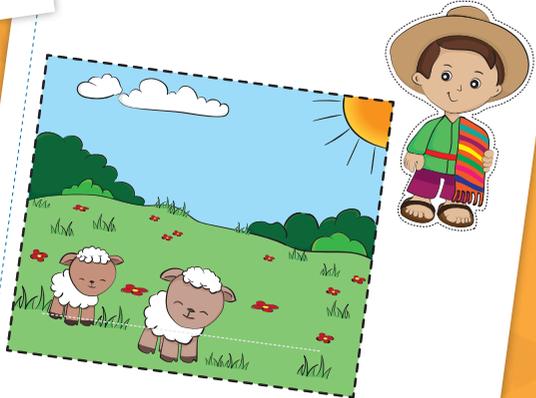
Efemérides

★ Efemérides

La formación ciudadana y el conocimiento de sucesos históricos, eventos culturales o tradicionales son temáticas que se desarrollan en las efemérides.

¡A contar historias de Benito Juárez!

Recorta la figura de Benito Juárez niño. Pega un abatelenguas detrás para sostenerla. Con ayuda de un adulto, recorta la línea punteada del paisaje. Introduce la figura mientras cuentas la historia de Benito Juárez a tu maestra y compañeros.



229

Efemérides

★ Proyectos

Para un trabajo didáctico y aprendizaje integral, se incluyen proyectos que favorecen el desarrollo de diferentes habilidades y ponen en práctica aprendizajes.

Animales cerca

Ana y Max tienen un reto importante de su maestra. Van a descubrir qué animales viven en su comunidad, qué comen, quién los cuida, y luego compartirán la información con sus compañeros. También escucharán con atención lo que los demás comparten.

¡Sigue estos pasos y únete al reto!

1. Cierra los ojos y escucha con atención los sonidos del lugar.
2. Ábrelos, sal del aula y observa con atención a tu alrededor.
3. ¿Escuchaste algún animal? ¿Viste alguno?
4. Dibuja dentro del marco los animales que lográste identificar.

71

Formen un equipo de 3 o 4 integrantes y sigan estos pasos durante las siguientes páginas con la guía de su maestra y ayuda de sus familiares.

1. Comparen los dibujos de todos los integrantes:
 - ¿Cuántos animales identificaron cada uno? ¿Identificaron los mismos animales? ¿Los animales vuelan, corren o nadan? ¿Tienen pelo, plumas o escamas?
2. Elijan un animal entre todos los integrantes del equipo y asegúrense de que no se repita en otros equipos.

Dibujen al animal elegido para la investigación y rodeen las imágenes de otros animales que tengan características similares, como pelo, escamas, plumas, aletas o cantidad de patas.

72



En la actualidad, es muy importante promover en las y los preescolares el aprendizaje colaborativo, autónomo, creativo, estético y crítico, y la mejor forma de hacerlo es mediante metodologías activas, como lo son los proyectos, que desarrollan habilidades cognitivas y sociales, favorecen la toma de decisiones, la inclusión, la diversidad, la comunicación, la escucha y la atención.

Con la ayuda de un adulto, busquen las respuestas a las siguientes preguntas y luego dibújenlas.

1. ¿Nace a partir de un huevo o de la madre?
2. ¿De qué está cubierta su piel?
3. ¿Tiene patas, alas o aletas?
4. ¿De qué se alimenta?

73

Cada integrante debe elegir qué información quiere exponer:

- ¿Cómo nace? ¿De qué está cubierta la piel? ¿Cómo se mueve y con qué? ¿De qué se alimenta? ¿Qué acciones benefician a los animales de la comunidad?

En una hoja de cartulina, dibujen la información que cada integrante eligió para la exposición.

Elijan los turnos en el que expondrán la información a sus compañeros y colorea el número que corresponde a tu turno.

1 2 3 4

Expangan su información cuando lo indique su maestra y escuchen con atención a todos sus compañeros.

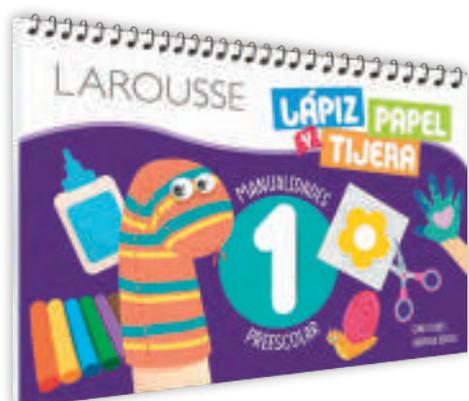
Rodea la cantidad de estrellas que corresponde al número de exposiciones que escuchaste. Luego, dibuja el animal de la exposición que más te gustó.

74

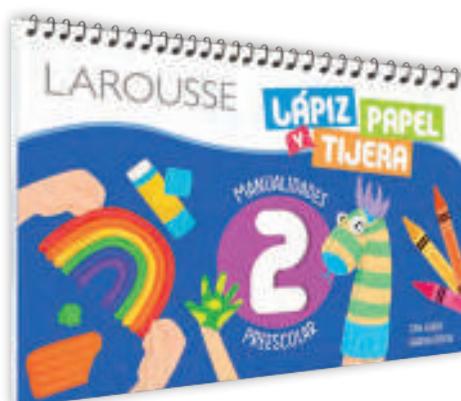
LÁPIZ PAPEL TIJERA



MANUALIDADES



Cl: 150503

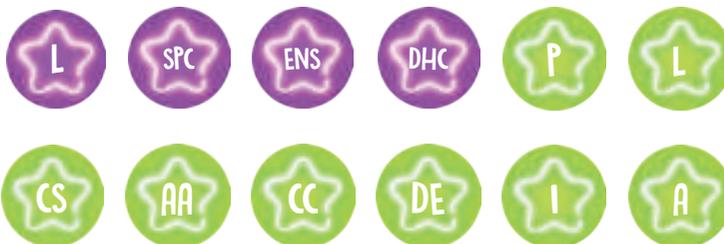


Cl: 150504



Cl: 150505

96 páginas más 4 de etiquetas adhesivas c/u
Tamaño: 33.5 × 22.5 cm
Encuadernación: Pasta suave con espiral



Lápis, papel y tijera es una serie de cuadernos de actividades diseñados para trabajar expresión y apreciación artísticas y creatividad. Despierta la curiosidad e interés de los alumnos y promueve el gusto estético y el disfrute de las diversas manifestaciones artísticas. El trabajo que el alumno desarrolla en cada página se articula con los campos formativos, todo el conjunto permite un aprendizaje integral en las niñas y los niños. Los cuadernos incluyen:

- Dosificador
- Láminas de trabajo
- Efemérides
- Proyectos artísticos
- Etiquetas adhesivas
- Diploma
- Tarjeta de regalo

Guía didáctica

Un documento sencillo que incluye el dosificador y su relación con los campos formativos. Integra sugerencias generales para trabajar el pensamiento creativo, el gusto estético y el interés por las manifestaciones plásticas.

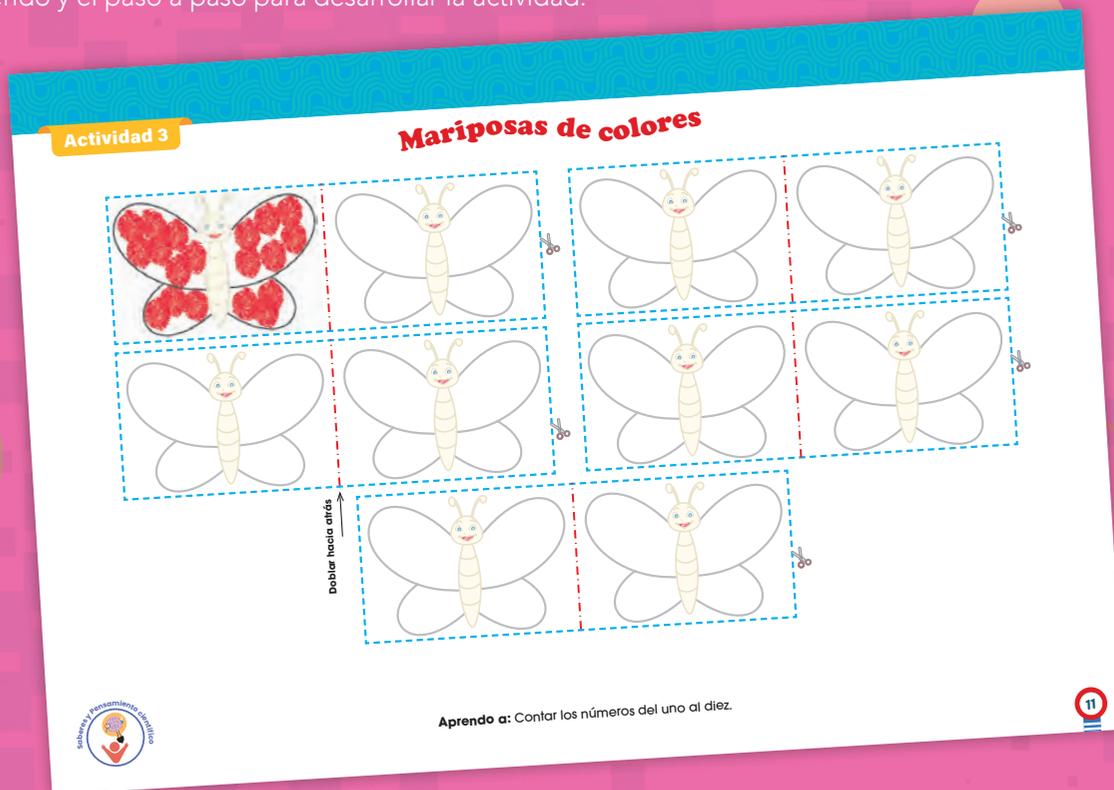


Disponible en
formato digital
para **descargarla** ↓
en la Plataforma
Recursos Académicos.

★ Láminas (actividades)

Se desarrollan las inteligencias múltiples descritas. Cada una de las actividades incluye: título, número de la actividad, ilustración a gran tamaño para el trabajo didáctico y lo que aprenderá la niña o el niño.

Para el docente, presenta el campo formativo, el proceso de desarrollo con el que se relaciona la lámina; además, la sugerencia didáctica específica, el material requerido y el paso a paso para desarrollar la actividad.



Las láminas incluyen: **Líneas de corte** discontinuas en color azul.

Líneas de doblez discontinuas en color rojo.

El papel de las láminas tiene el grosor adecuado para iluminar, dibujar o pegar en seco o húmedo; es decir, es resistente para los preescolares.

Campo formativo: Saberes y Pensamiento Científico

Contenido: Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.

Proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA): Usa números en juegos y situaciones cotidianas en su entorno.

Sugerencia didáctica: Por la atención que requiere cada niño, esta actividad puede realizarse en casa con ayuda de los padres. En azul indican "recortar" y las líneas de puntos con rayas rojas indican "doblar". Más adelante encontrarán otro tipo de línea punteada de color verde que indica "unir" o pegar una etiqueta adhesiva. En clase, pida a los niños que cuenten cuántas alas y antenas tienen las mariposas y cuántas mariposas son las que van a poner en su móvil; pida que se reúnan con algún compañero y cuenten cuántas mariposas tienen entre los dos.

¿Qué voy a hacer?

Un móvil con mariposas

¿Qué necesito?

- 3 cojines para sellos
- Tinta para sellos de los siguientes colores: azul, rojo y negro
- 2 palos redondos de madera de 30 cm de largo
- 5 tiras de estambre amarillo de 25 cm de largo para colgar las mariposas
- 1 m de estambre de otro color para fijar los palos y para sujetar el móvil
- Tijeras de punta roma
- Perforadora
- 1 trapo húmedo para limpiarse

¿Cómo lo hago?

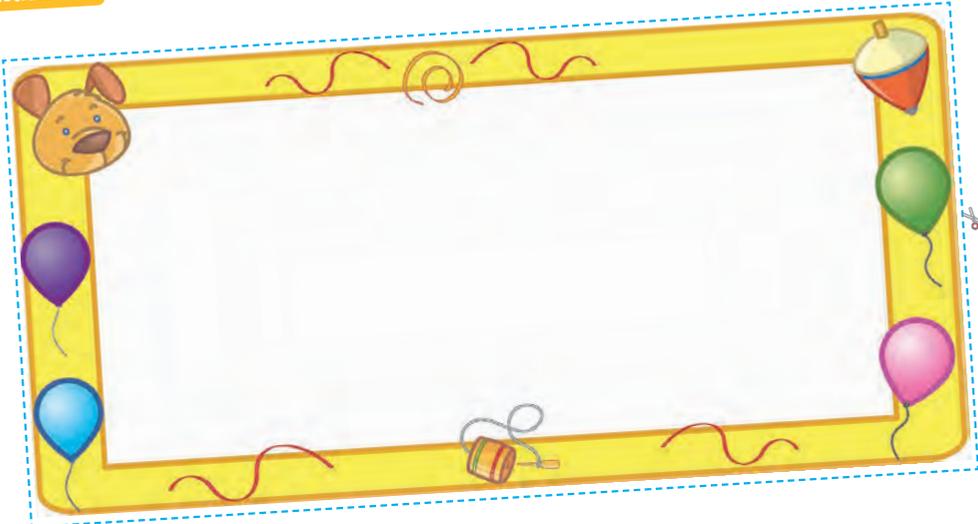
- En cada cojín, agrega un color diferente de tinta; luego pinta tu dedo índice presionando uno de los cojines.
- Colorea las alas de las mariposas con las huellas de tu dedo como se muestra en el ejemplo.
- Utiliza un color diferente para cada mariposa o combina cada vez que cambies de color.
- Con ayuda de un adulto, recorta y dobla las mariposas como lo indican las líneas punteadas rojas. Pídele también nudo el estambre por el centro.
- Cruza los palos de madera y fíjalos con el metro de estambre; deja 10 cm de estambre suelto para sujetar el móvil.
- Con las tiras de estambre amarillo, cuelga las mariposas en las cuatro esquinas de los palos y una en el centro.



El formato de los libros permite tener los espacios adecuados para trazar, iluminar, recortar, pegar etiquetas adhesivas o adherir algún material.

Actividad 2

Mi cuadro



Aprendo a: Identificar mi nombre.

9

Lenguajes

La formación ciudadana y el conocimiento de sucesos históricos, eventos culturales o tradicionales se consideran como parte de las temáticas, en las láminas se denominan: **Hoy celebramos...**



Hoy celebramos... Grito de Independencia 15 de septiembre



Aprendo a: Conocer a los héroes de la Independencia.

13

Del 1er. Nivel hasta el 3er. Nivel

★ Proyectos

Y para hacer el trabajo didáctico y el aprendizaje más integral, se incluyen proyectos artísticos de modelado y pintura, dos áreas plásticas relevantes para el desarrollo de habilidades socioemocionales, creativas, motrices, de espacio y volumen, de percepción táctil, etcétera.

Proyecto artístico de modelado



1. En el tazón coloca el serrín y la harina, añade poco a poco el agua.



2. Mezcla hasta obtener una consistencia flexible, suave y húmeda.



3. Con la masa de serrín, haz una bola grande, una bola mediana y seis bolas pequeñas.



4. Con pegamento, une la bola grande y la mediana, puedes utilizar palillos. Enseguida, une dos bolas pequeñas a los lados para sus brazos, dos para sus piernas y dos para las orejas. Déjalas secar por un día.



5. Pinta la figura de café y espera a que seque.



6. Pega los ojos, un botón para la nariz y estambre para la boca.



7. ¡Tu oso ya está listo! Ahora, con ayuda de un adulto, arma el escenario de la página 81 y coloca tu oso en el bosque, corta las esquinas que sobren. Inventar un cuento.



15

En la actualidad, es muy importante promover en las y los preescolares el aprendizaje colaborativo, autónomo, creativo, estético y crítico, y la mejor forma de hacerlo es mediante metodologías activas, como lo son los proyectos. Éstos desarrollan habilidades cognitivas y sociales, favorecen la toma de decisiones, la inclusión, la diversidad, la comunicación, la escucha y la atención.



¿Qué voy a hacer?

Modelar un oso con masa de serrín

¿Qué necesito?

Masa de serrín
12 cucharadas de serrín
12 cucharadas de harina
1 taza de agua
1 tazón mediano
1 pala de madera

Para decorar:

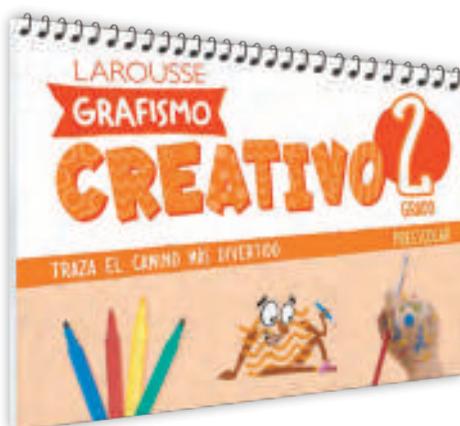
1. 110 g de pegamento blanco líquido
2. 110 ml de pintura vinílica café
3. 1 pincel
4. 1 brocha de 1 pulgada
5. 3 cm de estambre rojo
6. 2 ojos móviles
7. 1 botón negro
8. Bosque de la página 81

Campo formativo	Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA):	Sugerencia didáctica
 Lenguajes	Narración de historias mediante diversos lenguajes, en una ambiente donde niñas y niños participen y se apropien de la cultura, a través de diferentes textos.	Describe lugares o personajes de las historias o textos literarios que conoce y los relaciona con personas, paisajes y otros elementos de su comunidad.	El taller está pensado para realizar la actividad en 4 días. Le sugerimos dejar secar 2 días la figura, o bien, agilizar el secado de ésta si lo mete al horno de microondas por 3 minutos. Antes de iniciar la figura, invite a los niños a observar los materiales. Permita que los explore, identifiquen y descubran texturas de los mismos. Proponga a los niños que manipulen la masa, sientan su textura para que se familiaricen con el material. Pregunte a los niños cuál es la sensación de jugar con la masa de usado o qué han creado. Al terminar la figura, proponga inventar un cuento donde el personaje Oriente a los niños en el desarrollo del cuento. Observe cómo narran la historia. Para ampliar la experiencia de aprendizaje, invite a los niños a conocer nuevas masas y sus diferentes usos.
	Expresión de emociones y experiencias en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.	Representa emociones y experiencias de manera gráfica, haciendo uso de dibujos o recursos de los lenguajes artísticos.	

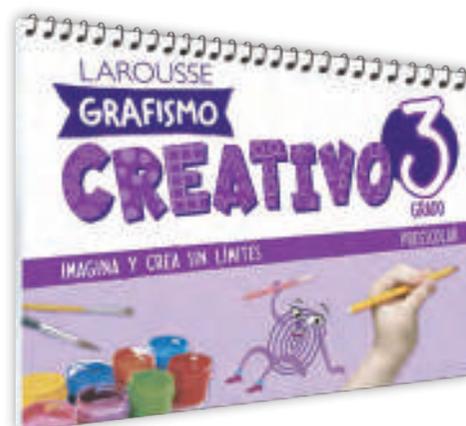
GRAFISMO CREATIVO



32 páginas más 6 páginas desprendibles para armar objetos
Cl: 100441



48 páginas más 4 páginas desprendibles para armar objetos
Cl: 100442



48 páginas más 4 páginas desprendibles para armar objetos
Cl: 100443

Tamaño: 32 x 23 cm
Encuadernación: Pasta suave con espiral



Grafismo creativo despierta la emoción, impulsa la motivación, potencia la atención y, todo ello, estimula el aprendizaje. Esta serie dota al alumno de poder de decisión y libertad de elección, permite la experimentación con diversas técnicas y materiales, refuerza la confianza y eleva la autoestima, desarrolla la motricidad gruesa y fina y favorece el aprendizaje de la lectura y escritura.

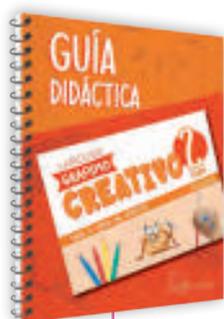
- Se plantean actividades con diferentes técnicas y recursos que potenciarán el desarrollo de la creatividad en los alumnos.
- La progresión y secuenciación de los trazos corresponde al proceso de maduración de la motricidad fina de las niñas y los niños.
- Se desarrollan en paralelo otras disciplinas, como el arte y las matemáticas.

Material del aula y Guía didáctica

Cada grado va acompañado de materiales para el aula, con los grafismos correspondientes para desarrollar algunas de las actividades de forma más lúdica. Además incluye una guía didáctica con una gran cantidad de orientaciones para el docente.



Cl: 901056



Cl: 901057



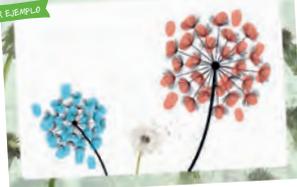
Cl: 901058

★ Traza el camino más divertido



PIDE UN DESEO

POR EJEMPLO



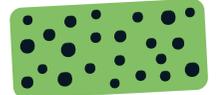
ACTIVIDADES PREVIAS

- Experimentar con pintura de colores y las propias manos como instrumentos para pintar. Pintar sobre una superficie de papel bond o craft con los dedos o estampar las manos.
- Puntear sobre una superficie amplia, como papel bond, craft o cartulina, con plumones de colores de punta gruesa.
- Presionar con los dedos plástico de burbujas para embaqueatar.
- Pensar deseos para compartirlos con los compañeros y compañeras de clase. Simular soplar dientes de león al expresarlos.

ACTIVIDAD EN LA LÁMINA

- Mojar la yema del dedo en la pintura y presionar sobre el papel completando los dientes de león con puntitos.

GRAFISMO CREATIVO 1 PREESCOLAR LÁMINA 2



MATERIAL

- Pintura de colores.



- Plumones



Cierra los ojos y pide un deseo.

NOMBRE: _____

LAROUSSE



¡VAYA ENREDO DE ESTAMBRE!

POR EJEMPLO



ACTIVIDADES PREVIAS

- Manipular madejas de estambre de colores y jugar con ellas.
- Imitar a los gatos jugando con las madejas de estambre.
- Realizar garabatos amplios en el pizarrón con gises de colores.

ACTIVIDAD EN LA LÁMINA

- Trazar garabatos de colores simulando madejas de estambre.

GRAFISMO CREATIVO 1 PREESCOLAR LÁMINA 3



MATERIAL

- Plumones de colores de punta gruesa.



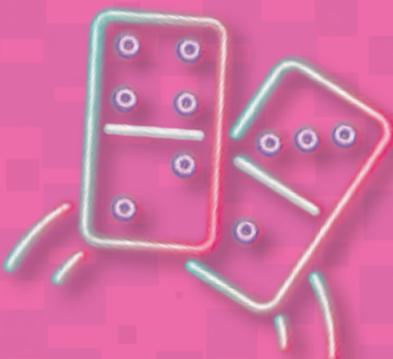
- Gises de colores



¿Alguna vez le ha comido la lengua al gato?

NOMBRE: _____

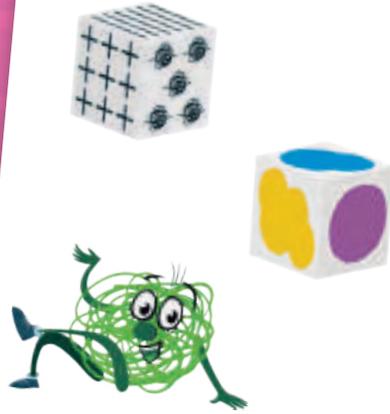
LAROUSSE



Materiales complementarios para el alumno y juegos de mesa.

ESTE LIBRO CONSTA DE 15 LÁMINAS CON PROPUESTAS MUY DIVERSAS E INDICACIONES AL REVERSO DE CADA UNA.

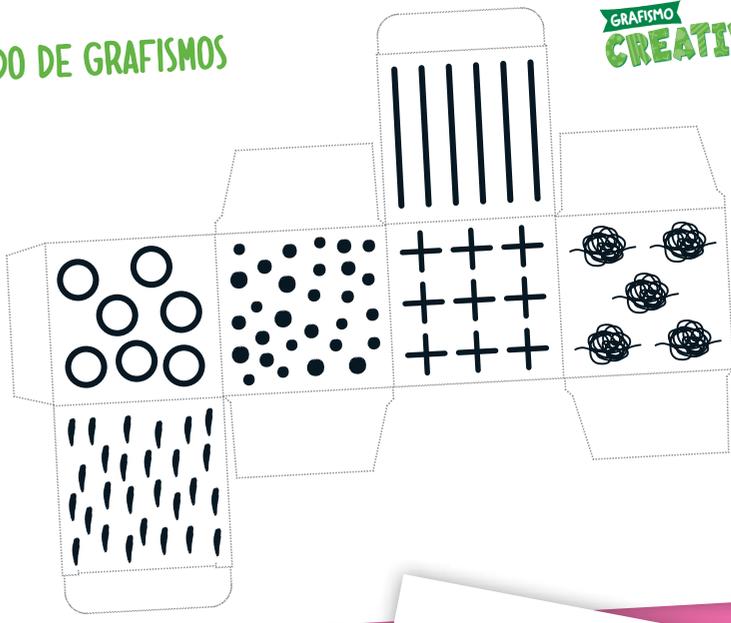
Para enriquecer la propuesta, ofrecemos un material individual: un dado de colores y un dado con todos los grafismos trabajados, que se pueden utilizar para llevar a cabo determinadas láminas y para desarrollar cualquier otra propuesta creativa.



También ofrecemos materiales para el aula: un póster con todos los grafismos que se trabajan en este proyecto y un juego de memoria con grafismos y fotografías. Este juego de mesa permite desarrollar la concentración, la memoria y la observación. Además, ayuda a tomar conciencia de que los grafismos están muy presentes en nuestro día a día y favorece el respeto por las reglas del juego.

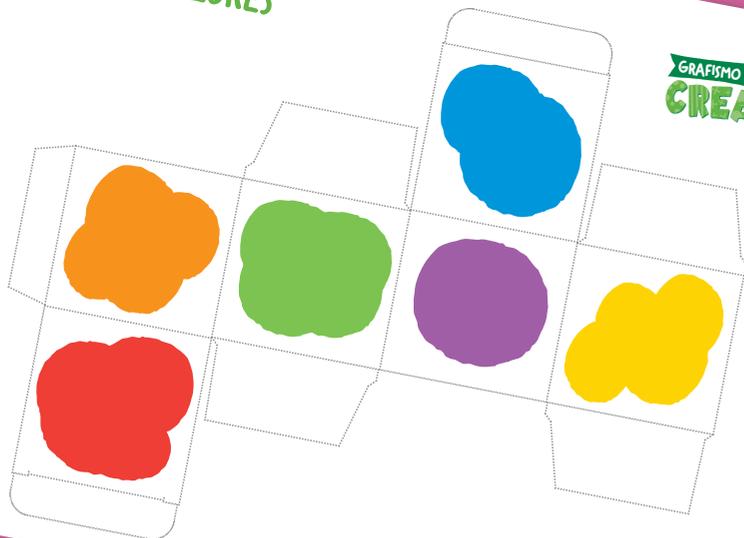


DADO DE GRAFISMOS



★ Dados con grafismos y colores

DADO DE COLORES

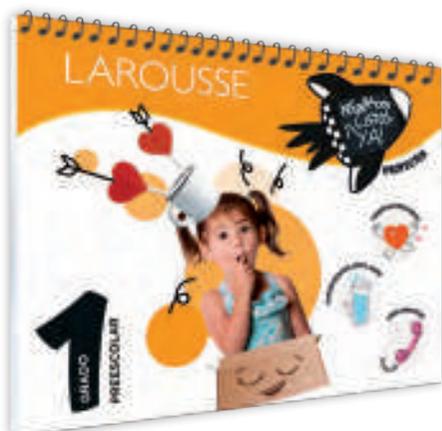


★ Juegos de mesa



★ Tabla de grafismos





192 páginas
CI: 100444



240 páginas
CI: 100445



240 páginas
CI: 100446

Tamaño: 29 × 33 cm
Encuadernación: Pasta suave con espiral



Preparados, listos, ¡ya! es una colección de proyectos, tres por grado, con los que se desarrolla el lenguaje, la comunicación, el pensamiento lógico-matemático, las habilidades artísticas y socioemocionales, la psicomotricidad y mucho más.

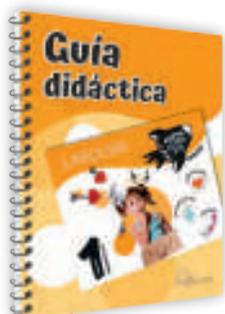
Cada grado cuenta con tres proyectos, cada uno se trabaja en cuatro etapas:

- Preparados: motivación (situación de aprendizaje), un contexto motivador, pregunta o reto que activa e invita a explorar y actuar.
- Listos: planificación, un plan de trabajo que ordena las tareas que llevamos a cabo en la investigación.
- ¡Ya!: investigación para resolver nuestro reto por medio de talleres, cuentos, fotografías y organizadores visuales.
- ¡Conseguido!: metacognición y producto final, con todo lo aprendido.

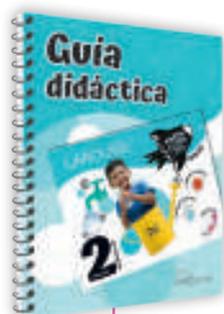
PROYECTOS	GRADOS		
	1	2	3
¡Cuántas emociones!	x		
Experimentos con el agua	x		
Vaya inventos	x		
Emergencia. Llama al 911		x	
Experimentos con el agua		x	
Vaya inventos		x	
¡Cuántas emociones!			x
Del huerto a la mesa			x
Descubro el Universo			x

Cada grado va acompañado de una guía didáctica con una gran cantidad de orientaciones para el docente y de materiales para el aula como juegos y cromos.

Guía didáctica



Cl: 901059



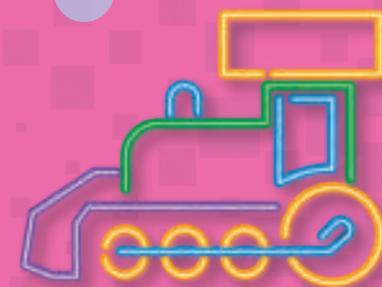
Cl: 901060

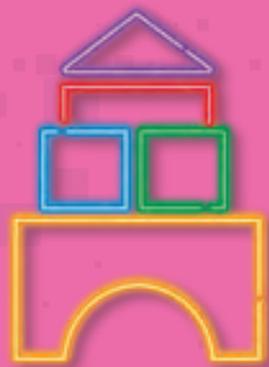


Cl: 901061

Contextos cercanos a la edad

Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible





PREPARADOS, LISTOS... ¡VAY!

- En esta página, **observa** el esquema que seguiremos en la investigación.
- En la página anterior, **colorea** o **traza** el recorrido.

 Cantón: Cuántas emociones?
 1-2-4
 Mapa conceptual
 Planificación: Memoria de trabajo



SÉ CÓMO ESTÁS

LA ALEGRIA HACE QUE SONRIAMOS Y SEAMOS FELICES.

UNA MANERA DE CONTAGIAR ALEGRIA ES SONREIR. ¿TE ANIMAS?

PREPARADOS, LISTOS... ¡VAY!

- En esta página, **observa** a los niños y niñas y **explica** cómo crees que se sienten. **imita** sus gestos.
- En la página anterior, **encierra** las caritas de los niños y las niñas que están alegres.
- Dibuja una boca en cada cara grande para que parezcan alegres. **Colorea**.

 Demostración silenciosa
 Atención

Los proyectos se apoyan en:

- Recortables y actividades adicionales desprendibles en el libro del alumno.
- Material de aula: carteles, cuento motor, tarjetas, entre otros.
- Recursos digitales: interactivos, videos y audios.

★ Evaluación



Preescolar 1. ¡Cuántas emociones! Pegañinas

Libre utilización

Página 47

Página 25

PEPE

ELISA

EVA

Página 21

Página 17

Página 45

Página 31

Página 15

★ Recortable y actividad desprendible

¡CUÁNTAS EMOCIONES! ALEGRÍA Y TRISTEZA

CUANDO ESTOY ALEGRE, QUIERO:

REIR

ESTAR CON OTRAS PERSONAS

JUGAR

CUANDO ESTOY TRISTE, QUIERO:

LLORAR

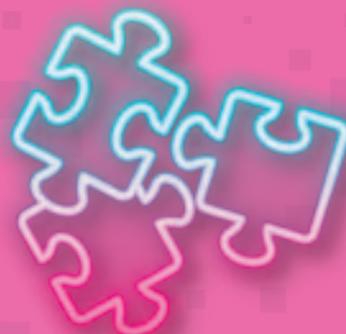
ESTAR SOLO

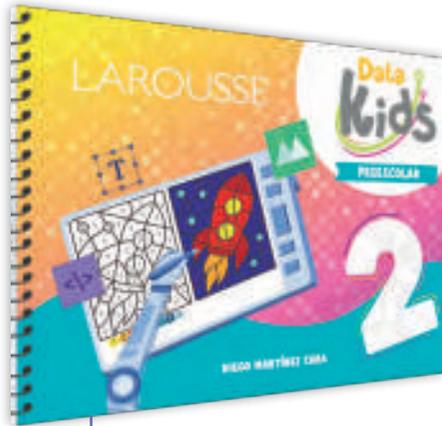
¡¡¡UN ABRAZO!!!

L'AROUSSE

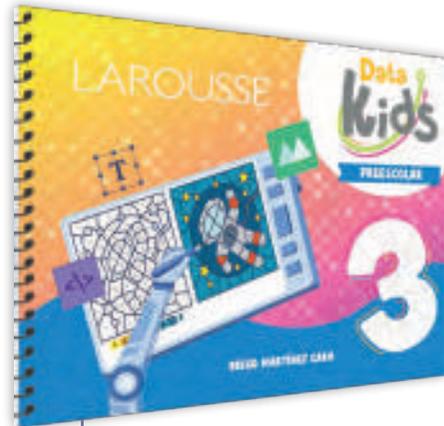
186 L'AROUSSE

• Echa gotas de pintura de colores en la lámina. Sopla para que la pintura se extienda; puedes utilizar un popote. Cuando la pintura esté seca, dibuja una boca alegre y dos ojos en cada monstruo; también puedes pegar ojos móviles.



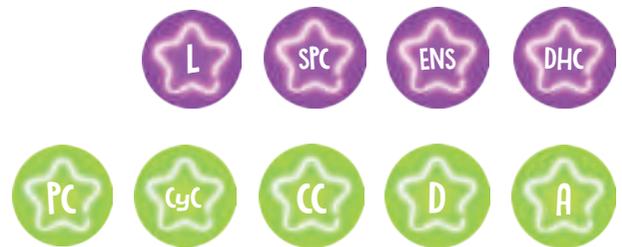


64 páginas
Cl: 100433



88 páginas
Cl: 100434

Tamaño: 27 × 21 cm
Encuadernación: Pasta suave con espiral



La serie *Data Kids* introduce a niñas y niños en el uso de computadoras, dispositivos, programas y aplicaciones presentes en su entorno, todo con un enfoque lúdico y educativo.

Cada lección se desarrolla de la mano de **Renata**, **Amir** y **RoboMiau**, quienes acompañan a los pequeños a explorar un mundo digital bien estructurado y orientado al aprendizaje. Esto se logra mediante definiciones sencillas y actividades divertidas. Además, se incluyen propuestas de juegos y actividades en línea.

Al final de cada lección, se propone una evaluación y una rúbrica de autoevaluación para motivar a los niños a reflexionar sobre lo que aprenden.

Guía didáctica

La *Guía didáctica* proporciona al docente herramientas pedagógicas y estrategias didácticas que facilitan su labor en el aula, con recomendaciones de material de consulta para potenciar el aprendizaje de sus alumnos.



Disponible en
formato digital
para **descargarla** ↓
en la Plataforma
Recursos Académicos.

LIBRO DE ALUMNO

Se resalta el concepto principal y las instrucciones se identifican claramente.

LECCIÓN 1 Partes básicas de una computadora

Las **computadoras** se usan en las familias todos los días. Sus integrantes las utilizan para diferentes actividades y pueden ser de diferentes estilos.

➤ **Sigue con tu dedo la línea que une a los personajes con las computadoras. Traza cada línea con un color diferente.**

11

Se incluyen recortables para llevar a cabo las actividades.

computadora te permite realizar muchas actividades diferentes como jugar, hacer tareas, escuchar música, chatear, etcétera.

➤ **Recorta de la página 61 las imágenes con las actividades que Renata y Amir hacen en una computadora y pégalas en las pantallas.**

12



El **teclado** nos permite ingresar información a la computadora con sus teclas de números, letras y otros símbolos.

➤ **Encuentra y colorea con naranja las vocales. Colorea de verde el número de tu edad las veces que aparezca.**

En la web
Prueba tus habilidades armando el teclado mágico en tiempo récord.
tinyurl.com/bdf3zvj

14

Al concluir la lección, se propone una actividad de **Evaluación** y una rúbrica de **Autoevaluación** para que niñas y niños comiencen a desarrollar los procesos de reflexión de su aprendizaje.

La web presenta juegos y actividades que se llevan a cabo en línea.

Evaluación

➤ **Colorea de azul el teclado; de rojo el mouse; de verde el monitor.**

Ahora sé:	😊 Necesito repasar	😊 Ya lo sé
Identifico elementos de una computadora: monitor, mouse, teclado.		
Conozco las funciones de esos elementos.		
Sé qué actividades puedo hacer en una computadora y en un teléfono inteligente.		

17

★ **Fundamentación pedagógica**

Presenta elementos clave que relacionan este proyecto con los referentes de los planes y programas de estudio de la Nueva Escuela Mexicana.

Fundamentación pedagógica

¿Qué es la informática?

La informática es la ciencia que estudia cómo almacenar, organizar y transmitir información de manera automática mediante el uso de sistemas de computación. Es una ciencia joven y, sin embargo, en las últimas décadas ha provocado cambios tan profundos en la vida de las personas que ha transformado la forma en la que trabajamos, nos comunicamos, nos divertimos y nos educamos.

Hace mucho tiempo, en el siglo III a. n. e., un faraón egipcio, Ptolomeo II, soñó con reunir todos los libros publicados hasta el momento, con el propósito de resguardar en un solo lugar todo el conocimiento acumulado hasta entonces. Con ello en mente, fundó la Biblioteca de Alejandría, que trágicamente fue quemada años después. Ese faraón no pudo imaginar que en el siglo XX su sueño se haría realidad al inventarse la red llamada internet, a la cual puede accederse con una acción tan simple como escribir una pregunta en el teclado de una computadora, tableta o teléfono celular, para obtener respuestas en la pantalla.

Esa y otras maravillas de la comunicación actual se las debemos a la informática. Existen innumerables antecedentes de esta tecnología, como el ábaco de los chinos o la pascalina, calculadora de engranes que inventó Blaise Pascal. No obstante, se reconoce que el inicio oficial de la era de la informática fue en 1946, fecha en que el ejército de Estados Unidos hizo público el proyecto ENIAC, acrónimo de Electronic Numerical Integrator and Computer (Computador e Integrador Numérico Electrónico), que fue la primera computadora electrónica programable. Desde entonces, los avances tecnológicos se han sucedido de manera tan vertiginosa que los usuarios apenas se adaptan a uno cuando se produce el siguiente.



¿Cómo se relaciona la serie Data Kids con la Nueva Escuela Mexicana?

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) es un proyecto educativo con enfoque crítico, humanista y comunitario. Pretende lograr que los estudiantes reciban una educación de excelencia, inclusiva, pluricultural, colaborativa, equitativa y en relación con la comunidad a la que pertenecen. El proyecto Data Kids coincide y refuerza esos principios de la siguiente manera:

- La alfabetización digital de los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico o cultural, ayuda a cerrar la brecha de la mundo cada vez más digitalizado. Los prepara para tener mayores oportunidades escolares y, en el futuro, laborales.
- La enseñanza de las TIC, mediante actividades y ejercicios que relacionan las tareas de los alumnos con el entorno al que pertenecen, con su vida cotidiana, con las actividades de su comunidad, promueve la aplicación de los conocimientos para resolver problemas de su entorno.
- Aprender el funcionamiento de las computadoras y del software permite a los estudiantes ser más conscientes del buen uso de estas tecnologías. La vinculación de los ejercicios de Data Kids con los problemas ambientales los invita a desarrollar propuestas creativas para cuidar y proteger el entorno natural.
- La posibilidad de conocer otros lugares, otras formas de ser y de pensar, mediante la exploración de videos, textos y documentales disponibles en internet, amplía el criterio de los niños, les ayuda a comprender la pluralidad, los hace más universales y los lleva a sentirse parte del todo, que es la especie humana.
- Los valores que promueve la NEM, como responsabilidad, colaboración, respeto, honestidad, equidad, creatividad, tolerancia, están presentes en toda la serie.

¿Con qué campos formativos se relaciona y de qué manera?

La enseñanza de la informática en la serie Data Kids se concibe como un eje transversal que atraviesa todos los campos formativos. Por ejemplo, al mostrar el uso de Excel, se sugiere recopilar



Dosificación anual

Trimestre 1

Lección	Ideas principales	Páginas libro del alumno	Vinculación curricular con campo formativo	Habilidad digital que se trabaja	Semanas
1. Partes básicas de una computadora	Computadora	11-12	Saberes y Pensamiento Científico	Uso de la tecnología: habilidad para usar herramientas digitales, como hardware, software o internet, con el fin de resolver obstáculos concretos o problemáticas del entorno.	1-2
	Ratón, teclado y monitor	13-15			3-4
	Herramientas de la computadora	16			5
	Evaluación	17			6
2. Las TIC	Máquinas	18	De lo Humano y lo Comunitario	Ciudadanía digital: habilidad para comprender cuestiones sociales y culturales a fin de promover actitudes éticas por medio del aprovechamiento de las herramientas digitales.	7
	TIC en la vida cotidiana	19-21			8-9
	TIC y energía	22			10
	Evaluación	23			11
Evaluación trimestral 1					

15

★ **Dosificación**

La planificación de contenidos sugiere cómo distribuirlos en las semanas del ciclo escolar y muestra cómo cada tema se vincula con un campo formativo y la habilidad digital que se trabaja.



★ Sugerencias didácticas con solucionario

Ofrece sugerencias didácticas que pueden servir como planeaciones para el desarrollo de cada lección y proporciona las soluciones de las actividades, en reproducciones de las páginas correspondientes.

- Sugerencias didácticas
- Habilidades informáticas que se desarrollan
- Transversalidad. Relación de los aprendizajes con otras áreas del conocimiento.

LECCIÓN
1

Partes básicas de una computadora

Esta lección se relaciona con el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico al invitar a los alumnos a explorar el equipo de cómputo.

Inicio

Reúna a los alumnos en un semicírculo y conversen sobre si conocen las computadoras, cómo son y dónde las han visto. Después, realice las actividades de las páginas 11 y 12. Al terminar, explique que es importante la guía de un familiar para usar las computadoras con seguridad.

"Componentes de una computadora personal", disponible en: tinyurl.com/2s3c3j7e (Consulta: 15/10/2024).

"La computadora y sus partes para niños", disponible en: tinyurl.com/yyentazc (Consulta: 15/10/2024).

Para profundizar quiénes y para qué usan las computadoras en la vida cotidiana, consulte el enlace: tinyurl.com/4hS4kanb (Consulta: 15/10/2024).




- Recursos didácticos. Material de apoyo para desarrollar el tema expuesto en la lección.
- Recursos didácticos adicionales. Material complementario destinado a los alumnos.
- Para saber más. Recursos para invitar a reflexionar sobre los temas de las lecciones.

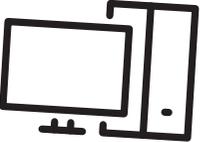
★ Evaluaciones trimestrales

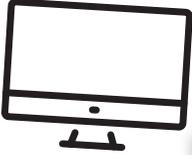
Se hace una propuesta de evaluación trimestral y se incluyen las versiones con y sin respuestas.

Evaluación trimestral 1

Nombre: _____ Grupo: _____

Colorea los monitores.





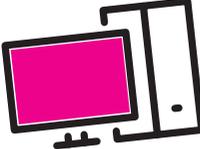




Evaluación trimestral 1

Nombre: _____ Grupo: _____

Colorea los monitores.

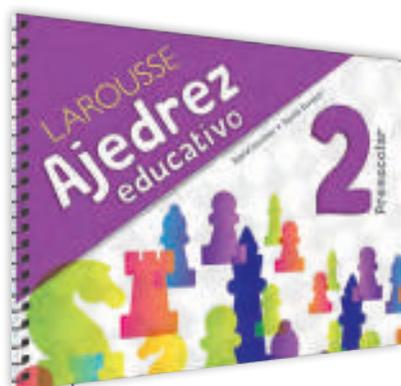




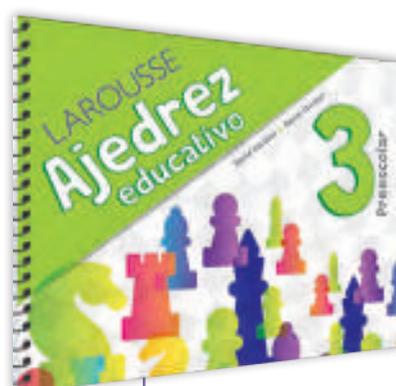




LAROUSSE Ajedrez educativo



Cl: 100431



Cl: 100432

88 páginas c/u
Tamaño: 27 × 21 cm
Encuadernación: Pasta suave con espiral



Ajedrez educativo es un proyecto para 2º y 3º grado de preescolar, que introduce de manera lúdica la enseñanza del ajedrez dentro del aula, por lo que los estudiantes desarrollarán competencias básicas relacionadas con:

- Matemáticas, ciencia y tecnología: ejercitación del cálculo, memoria, creatividad y planificación.
- Lingüística: elaboración de discusiones, debates, argumentación (tanto oral como por escrito).
- Aprender a aprender: trabajo de procesos de análisis y reflexión.
- Comportamiento social y cívico: permite la integración social de las personas en diferentes grupos. Asimismo, promueve el trabajo en un marco de respeto y empatía.
- Iniciativa y espíritu emprendedor: incrementa la capacidad de toma de decisiones y de toma de conciencia de la responsabilidad ante una situación. Estimula el aprendizaje para transformar ideas y ser constantes en el logro de objetivos.

Guía didáctica

Cada libro de *Ajedrez educativo Preescolar* cuenta con una guía que es una valiosa herramienta para el maestro, sin importar cuáles sean sus conocimientos acerca del ajedrez.

La guía inicia con una fundamentación pedagógica en donde se explica:

- **Qué** es el ajedrez educativo y su diferencia con el competitivo.
- **Por qué** introducir el ajedrez en el aula.
- Objetivos del ajedrez educativo.
- **Cómo** se aplica el ajedrez educativo en el aula.
- Beneficios del ajedrez educativo.
- Normas de conducta del ajedrez educativo, tanto para el estudiante como para el maestro.
- Desafíos para implementar el ajedrez educativo en el aula.
- La relación del ajedrez educativo con las inteligencias múltiples y con los campos formativos de la Nueva Escuela Mexicana (NEM).
- Otras habilidades que desarrolla el ajedrez educativo en el estudiante.
- Orientaciones didácticas que se abordan en cada nivel educativo.



Disponible en
formato digital
para descargarla
en la Plataforma
Recursos Académicos.



El país de Ajelarán

Existe una historia muy divertida que te sorprenderá y fascinará. Te recomendamos leerla con tu maestra o maestro de la escuela, junto con tus compañeras y compañeros de grupo.



- ★ La serie inicia con un entretenido cuento que introducirá a las niñas y los niños al maravilloso mundo del ajedrez. Por medio de una atractiva historia, conocerán las piezas y los conceptos básicos del juego.

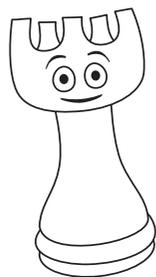
- ★ En la segunda parte del libro, los estudiantes podrán hacer ejercicios lúdicos que tienen como hilo conductor el mundo del ajedrez.



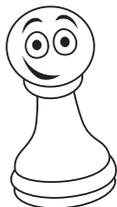
Las trompetas suenan en el castillo de la Luna Blanca. En el patio principal, los Peones tocan con fuerza y despiertan a la princesa Carmen, porque ha llegado el gran día: ¡su cumpleaños!

Actividades

¿Qué pieza es Carmen? Colorea la respuesta correcta.



Torre



Peón



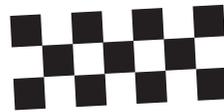
Caballo

22

¿Cuál de estas imágenes te gusta más? Encierra en un círculo tu respuesta.



Arcoíris



Blanco y Negro

¿Cómo se llama el pueblo donde viven Carmen y Ana? Completa el nombre con la letra que corresponda.

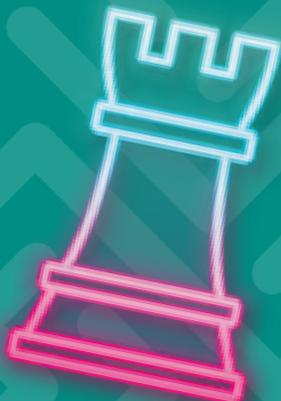
A _ e _ a r _ n

á j l



Ajedrez educativo 2

24



★ Finalmente, las y los docentes contarán con una sección de actividades guiadas que les permitirán enseñar los conceptos y las reglas básicas, además de brindarles a los estudiantes la oportunidad de participar en juegos de psicomotricidad y actividades variadas.

Actividades guiadas

Objetivo. Conocer las normas de comportamiento del ajedrez.

En el tablero

- Ajedrez y educación van unidos de la mano. Así, aprovechando esta ficha se puede enseñar a los estudiantes a sentarse correctamente; para ello, deben mantener las manos abajo y la espalda recta, así como situarse centrados respecto a la mesa o el tablero, para que el ángulo de visión sea el más adecuado.
- Además, se puede pedir a los estudiantes que se sienten correctamente en parejas delante del tablero y que enuncien por turnos, tanto de manera individual como grupal, las normas de comportamiento del ajedrez.
- Independientemente de la capacidad de lectura de los estudiantes, el aprendizaje de las normas resultará de sencilla memorización a partir de las imágenes ofrecidas.

Juegos de psicomotricidad

- Sentados, en parejas o en equipos, se pueden realizar las siguientes actividades: darse la mano respetuosamente, mantener las manos abajo y colocarlas como si estuvieran concentrados.
- Poniéndose de pie en parejas y uno frente al otro, deben realizar el símbolo del silencio y darse las manos.

Actividad

Colorea, con los colores que más te gusten, los dibujos que representan las normas del ajedrez.

Y, además...

Se pueden formular las siguientes preguntas:

- ¿Puedo hablar durante una partida?
- ¿Tengo que dar la mano a mi oponente antes de empezar? ¿Y al finalizar?

Ajedrez educativo 2

Objetivo. Las piezas son una parte fundamental del ajedrez; en esta ficha se aprenderá el aspecto de cada una de ellas y se identificarán con su nombre.

Juegos de psicomotricidad

- Los estudiantes se colocan de pie; a continuación, y por turnos, cada uno dice en voz alta la pieza que más le gusta; después, se agrupan los estudiantes que hayan elegido la misma pieza.
- La clase se puede dividir en dos equipos; uno de ellos representará a las piezas blancas y, el otro, a las negras.

Y, además...

Se puede comentar que hay diferentes tipos de piezas: las de las fichas, las del tablero, las del mural, en las pantallas interactivas, en las computadoras, etc., que, aunque sean de diferentes formas y tipos, se llaman igual. También se pueden formular las siguientes preguntas:

- ¿Qué pieza te ha gustado más?
- ¿Cuál es la más pequeña?

Actividad

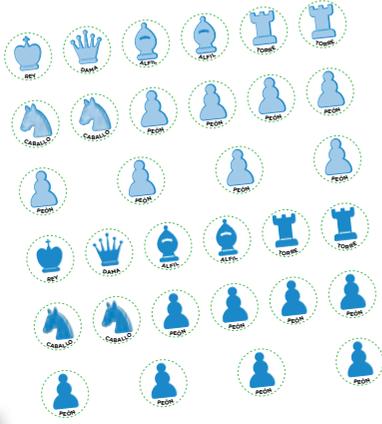
Colorea las piezas y el camino que las une.



Ajedrez educativo 2

A lo largo de la narración se presentan algunas actividades con las que el alumno le irá dando seguimiento.

Recortable



85

La segunda parte de libro consta de ejercicios lúdicos variados que tienen como hilo conductor el mundo del ajedrez, incluyendo algunos con recortables que se proporcionan.



Actividades guiadas

85



★ Fundamentación pedagógica

Fundamentación pedagógica

Qué es el ajedrez en el aula y diferencias con el competitivo

La existencia del ajedrez data de hace cientos de años y ha sido, para innumerables generaciones, un entrenamiento extraordinario. Durante su historia, este juego se ha extendido por todo el planeta, sin importar las tendencias culturales, sociales, políticas o religiosas de las distintas culturas. Recientemente y debido a la innovación tecnológica, sobre todo con el uso de las redes sociales, el ajedrez se ha extendido entre los adolescentes y jóvenes, quienes tienen más facilidad para intercambiar sus experiencias ajedrecísticas. Por ejemplo, ahora hay diversos sitios y aplicaciones para que los internautas participen en competencias y torneos en línea.

Por otro lado, es necesario precisar que hay dos tipos de ajedrez: el **competitivo** y el **educativo**. El ajedrez competitivo tiene características más complejas y sus objetivos se determinan en función de los logros en una competencia, es decir, implica jugar bien, ganar torneos y mejorar el Elo (sistema de puntuación con un método matemático, basado en el cálculo estadístico, para estimar la habilidad y el ranking relativo de los jugadores de ajedrez).

No obstante, en la serie *Ajedrez educativo*, nos referimos al ajedrez que se implementa dentro del aula como un deporte que se puede practicar de forma amistosa pero que, al igual que en otros deportes, hay una élite a donde solo llegan los ajedrecistas más destacados.

En el ajedrez educativo, por otro lado, lo importante no necesariamente es tener un ganador del juego, sino observar, analizar, comprender y valorar cómo evolucionan los participantes, y cómo son las ganancias que obtienen con el simple hecho de "sentarse a jugar", pero ello no significa que el ajedrez educativo esté relacionado con fomentar la competencia pues, inevitablemente, conforme los estudiantes avanzan en su aprendizaje desarrollarán las estrategias necesarias para experimentar la satisfacción de ganar la partida. En resumen, en el siguiente esquema se señalan las diferencias entre el ajedrez competitivo y el educativo:



★ Orientaciones didácticas

Orientaciones didácticas para la educación primaria

El proceso para la implementación del proyecto ajedrez en el aula parte de distintas condiciones. Seguramente, los maestros tendrán estudiantes que nunca hayan jugado ajedrez y que desconocen por completo en qué consiste; pero, también tendrán alumnos que ya lo practiquen y que tengan conocimientos incipientes, intermedios o avanzados. Por ello, los contenidos que se incluyen en la serie *Ajedrez educativo*, pueden adaptarse según las necesidades de su grupo. No obstante, a continuación, ofrecemos orientaciones generales, con la intención de que los maestros tengan un punto de partida para guiar su trabajo.

Los objetivos que se plantean a continuación son válidos para todos los grados de nivel primaria, ya que, al inicio del curso, los maestros apenas explorarán los conocimientos y las habilidades de sus alumnos. A partir de ello, podrán transitar en esta propuesta en la medida de sus necesidades.

Objetivos ajedrecísticos en educación primaria

Tablalero	<ul style="list-style-type: none"> Identificar que es un cuadrado formado por filas y columnas que forman 8 casillas. Reconocer claramente las filas (1 a 8) y las columnas (desde la a hasta la h). Identificar la notación para el nombre de las casillas, por ejemplo: a1, h4 o e5. Ubicar de manera correcta la casilla blanca o la derecha (h) y las casillas identificadas por su notación básica.
Piezas	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las seis piezas que integran el ajedrez: Rey, Dama, Alfil, Caballo, Torre y Peón. Localizar las casillas que ocupa cada pieza y el orden que deben seguir para su desarrollo.
Movimientos básicos de las piezas	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer cómo se mueve cada una de las piezas. Diferenciar los movimientos, por ejemplo, ¿cuáles piezas se mueven hacia adelante e hacia atrás?, ¿cuáles en línea recta o diagonal?, ¿cuáles solo avanzan una casilla?, y, ¿cuáles tienen desplazamientos más largos?
Valor de las piezas	<ul style="list-style-type: none"> Identificar el valor de las piezas: la Dama vale 9 puntos; la Torre, 5 puntos; el Caballo y el Alfil, 3 puntos; y el Peón solo un punto. El del Rey es infinito. Valorar cuánto pierde o gana al sacrificar piezas.

★ Rúbricas de observación

Rúbricas de observación

Como se mencionó anteriormente, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la evaluación juega un papel muy importante, pues es el momento en que, tanto los maestros como los estudiantes, tienen una visión de los avances logrados y se dan cuenta si se están cumpliendo los objetivos planeados.

Las rúbricas de observación son instrumentos de evaluación que permiten una valoración más consistente y objetiva. En la serie *Ajedrez educativo*, se propone su uso para tal fin. Básicamente, se sugieren rúbricas que evalúen los siguientes aspectos generales:

- Desempeño de los estudiantes durante la clase de ajedrez.
- Valores expresados durante una partida de ajedrez.
- Conocimientos básicos del juego de ajedrez.
- Autoregulación durante una partida de ajedrez.
- Comportamiento durante juegos cooperativos para la resolución de problemas.

Cabe mencionar que estas rúbricas de observación pueden ser empleadas desde preescolar hasta secundaria, y los maestros podrán considerar cuál le será de más utilidad, según el aspecto que deseen evaluar.

Algunas sugerencias para el docente durante la aplicación de las rúbricas de observación son:

- Observe a los estudiantes durante la clase y evalúe su desempeño según cada criterio.
- Marque el nivel correspondiente en la tabla.
- A partir de los resultados que obtenga de la rúbrica, proporcione retroalimentación a los alumnos o motivos para que sean ellos quienes identifiquen sus áreas de oportunidad y trabajen para mejorar su desempeño.

Dosificación anual

Trimestre 1

VERSIÓN PARA EFECTOS DE PROMOCIÓN.

Lección	Páginas	Habilidad y/o valor que se trabaja	Sugerencia de enseñanza	Vinculación con el campo formativo	Semana
Reglas básicas	22-23	Respeto	Forme equipos dentro del grupo para que elaboren un tablero ilustrado con las reglas básicas del ajedrez; utilicen tarjetas de cartulina tamaño delgado. Invite a los estudiantes a presentar sus trabajos al grupo.	L: Instrucciones orales o escritas para participar en un juego. ENS: Reglas para regular la convivencia.	8 y 9
El Rey	24-31	Expresión artística Pensamiento divergente	Reproduzca el video <i>El Rey</i> , disponible en tinyurl.com/yxzc77zt , para que los estudiantes observen los movimientos que puede hacer el Rey. Después, invite a los estudiantes a representar los movimientos del Rey en el patio o en el salón de clase. Reúna a los estudiantes en triadas e indique que jugarán a "Atrapar al Rey". Pida a cada equipo que consiga un tablero de ajedrez y dos Reyes (uno blanco y uno oscuro). A dos estudiantes asigneles un Rey. Después, solicíteles que coloquen a su Rey en una casilla dentro del tablero. A continuación, pida que ejecuten los movimientos correctos para llegar a atrapar al Rey del equipo contrario. El tercer estudiante registrará quien llegue primero en menos triadas.	L: Uso de los elementos de los lenguajes artísticos. SPC: Resolución de problemas que implican sumas o restas. DHC: Características sonoras convencionales de letras, palabras o frases en canciones. ENS: Capacidad para tomar decisiones de forma autónoma.	10 a 12

Primer grado de primaria

De manera adicional se incluyen rúbricas de observación como un instrumento que permitirá al maestro evaluar los avances del estudiante y un dosificador anual, dividido en trimestres, con indicadores por lección acerca de las habilidades o valores que se trabajan, una sugerencia de enseñanza, la vinculación con el campo formativo según la NEM y las semanas sugeridas de trabajo. Finalmente, se proporcionan las soluciones a cada uno de los ejercicios que contiene el libro del alumno



Cl: 900935
ISBN: 9786072123090

Material objetual preescolar

Componentes

1. **Cubo de tela** relleno de hule espuma
2. **180 tarjetas intercambiables** con imágenes diversas
3. **Fichero de actividades**

Es una propuesta que coexiste con diversos recursos de aprendizaje que se interconectan. Propicia que los preescolares construyan diversas interpretaciones del mundo natural y social, con perspectivas diferentes que favorecen el diálogo, el pensamiento creativo y crítico, la formación ciudadana y los valores.

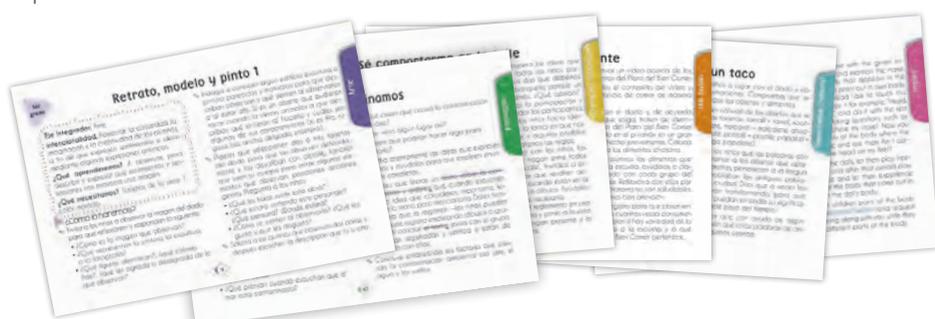
¿Por qué un paquete didáctico con cubo, tarjetas intercambiables y un fichero?

- Por su carácter lúdico.
- El juego moviliza los saberes intelectuales.
- Es motivador y genera expectativas en los niños y niñas.
- Desarrolla la escucha, la observación y la atención.
- Favorece el trabajo colaborativo.
- Propicia el respeto, el orden y la tolerancia.

Estructura del fichero

- Presentación
- Índice
- Ejes integradores: Arte, Ecología, Me cuido (Vida saludable), Formación ciudadana, Diversidad cultural, Inglés.
- En cada eje se presentan cinco temas, y cada uno se desarrolla con tres fichas de actividades, una por grado.
- Un total de 90 fichas de actividades para preescolar.

Los ejes se diferencian por colores.



Estructura de las fichas

Grado **Título** **Eje integrador**

Intencionalidad. Es un enunciado que expresa el objetivo didáctico de la actividad.

¿Qué aprenderemos? Acota la intencionalidad específica para cada grado.

¿Qué necesitamos? Especifica el paquete de tarjetas a utilizar para el desarrollo de las actividades.

¿Cómo lo haremos? En este apartado se desglosa el desarrollo de la actividad, resaltando la acción del niño en torno a la intención educativa que se persigue.

1er grado

Al son que me toquen bailo

Eje integrador. Arte.

Intencionalidad. Fomentar la expresión mediante el lenguaje corporal y la danza.

¿Qué aprenderemos? A movernos como distintos animales e identificar qué hace nuestro cuerpo.

¿Qué necesitamos? Serie 4, color morado.

¿Cómo lo haremos?

Solicita a los alumnos que observen detenidamente la imagen que haya salido en el dado para que la describan; algunas preguntas que pueden guiar esta descripción son:

- ¿Saben cómo se llama este animal? ¿Cómo se mueve?
- ¿Por qué la persona estará vestida así? ¿Se parece a algún animal?
- ¿Qué colores observan?

En caso de que desconozcan el animal, propon que investiguen sobre éste en la biblioteca del aula, escolar o en casa.

Invita a los alumnos a que se muevan como el animal; mientras lo hacen, pregúntales qué parte del cuerpo están moviendo y qué sensaciones experimentan. Puedes completar la actividad con la observación de videos de los animales en movimiento.

Motívalos a que observen el video de la representación danzística que corresponde al animal, para que identifiquen los movimientos de los danzantes o bailarines y cómo imitan al animal representado. Plantea preguntas como éstas:

- ¿Cómo mueven los brazos? ¿Hacia dónde se mueven? ¿Qué hacen cuando están en un mismo lugar?
- ¿Cómo se mueven las faldas?
- ¿Qué parecen sus locados o penachos?

Reparte listones, palacates u otros objetos para que los alumnos los muevan conforme hacen movimientos. Haz énfasis en que observen lo que pasa con estos materiales cuando, por ejemplo, levantan los brazos, mueven de forma circular las muñecas, los lanzan, etc. Planteales

Arte

Notas importantes. Incluye sugerencias de actividades, orientaciones metodológicas y recursos de apoyo para el educador.

Sitios web actualizados, intercalados en el texto, como parte de las secuencias sugeridas.

preguntas que les permitan describir y prever cómo van a reaccionar los materiales, cuando los muevan con distintas direcciones, fuerzas, empleando diferentes partes del cuerpo: ¿qué pasa si los mueven mientras están sentados, cuando corren, mientras caminan?, etcétera.

Indica a los alumnos que, al escuchar la música de la danza o baile, imiten el movimiento de los danzantes o bailarines o del animal, refiriendo qué parte del cuerpo están moviendo.

Notas importantes

Es sustancial que los alumnos, a partir de los movimientos, describan qué parte del cuerpo emplean y qué tipo de movimientos hacen para promover el abordaje de la corporeidad.

Puedes consultar más información de este tema en las diapositivas disponibles en el siguiente enlace:

- Ejes, esquemas, niveles y planos de la danza. Disponible en: <https://bit.ly/2HbUj6a> (consultado el 12 de marzo de 2019).

Si requieres más información sobre los elementos de la danza, consulta los siguientes enlaces:

- Elementos de la danza. Disponible en: <https://bit.ly/2G7m11X> (consultado el 12 de marzo de 2019).
- Hagamos arte. Elementos de la danza [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2851rHC> (consultado el 12 de marzo de 2019).

Videos sobre las danzas

- Danza del colibri (Paraguay) [video]. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=ksuLz8GJD6 (consultado el 13 de marzo de 2019).
- Danza de los quetzales. En Yaonahuac. Disponible en: <https://bit.ly/2851rHC> (consultado el 13 de marzo de 2019).
- Danza de los quetzales [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2Zg7m11X> (consultado el 8 de julio de 2019).
- Danza del venado [video]. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=1Cm111k5m1 (consultado el 12 de marzo de 2019).
- El lago de los cisnes [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2C0yW99> (consultado el 13 de marzo de 2019).
- La culebra [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2L3NYLV> (consultado el 13 de marzo de 2019).
- La iguana de Guerrero [video]. Disponible en: <https://bit.ly/2HbUj6a> (consultado el 12 de marzo de 2019).

Arte

180 tarjetas intercambiables

- Tarjetas plastificadas con ilustraciones o fotografías que se colocan en las caras del cubo de acuerdo con las actividades del fichero.
- En el frente un icono identifica el Eje integrador.
- En el reverso el color indica el Eje integrador.
- El Tema que se trabaja se enuncia en el reverso.



Recibe un Didacticubo al adoptar una o más series completas por colegio

Complementos escolares

Larousse, una editorial comprometida con esparcir el conocimiento en todos los niveles educativos, ha creado productos destinados a complementar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Los libros que a continuación se presentan están destinados a la ejercitación y práctica de contenidos fundamentales de las diferentes áreas de conocimiento, así como al desarrollo de habilidades de lectura, escritura, emocionales y, en general, habilidades para la vida.

Su gran variedad de actividades permiten el desarrollo del pensamiento creativo y reflexivo, sin dejar de lado el carácter lúdico; por tanto, se presentan actividades para:

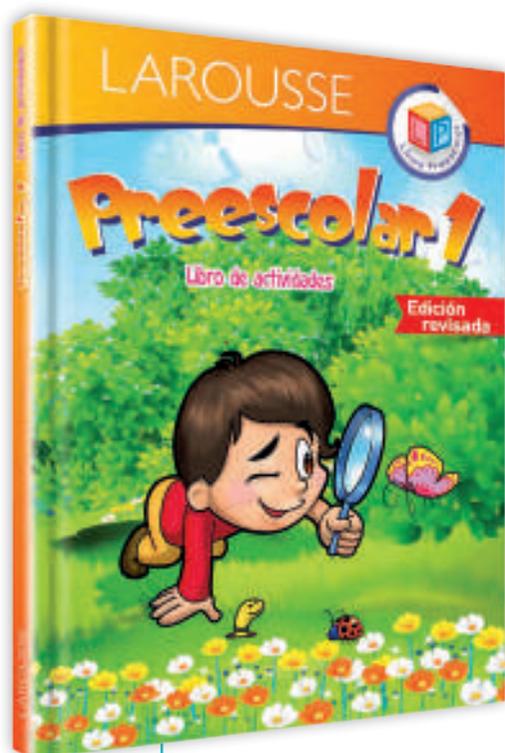
- Colorear
- Dibujar
- Relacionar
- Jugar
- Cantar
- Escuchar
- Trazar
- Observar
- Compartir
- Ayudar

Estamos seguros de que los diferentes actores educativos encontrarán en estos materiales apoyos útiles, prácticos y de calidad.

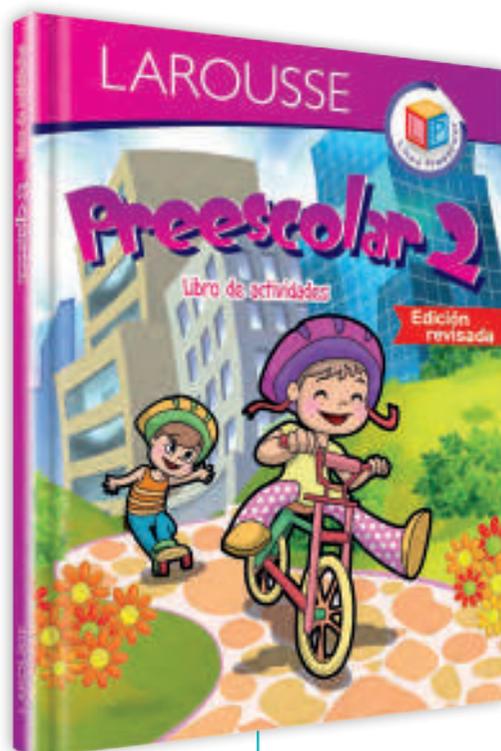


Preescolar Libro de actividades

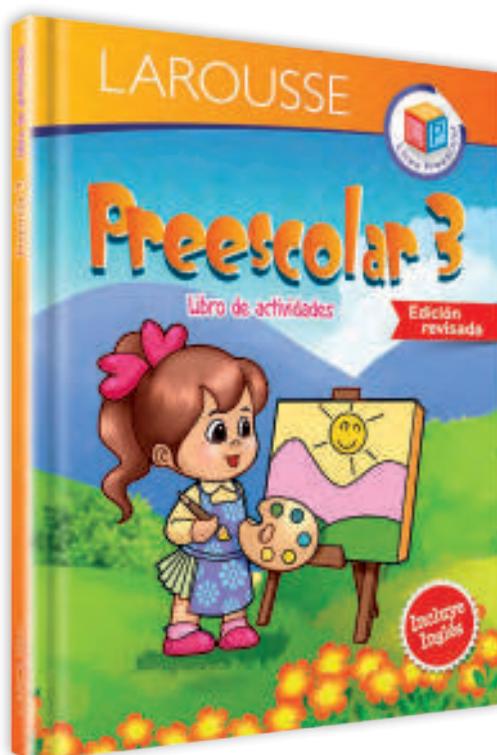
Esta serie, por grado, favorece el desarrollo de las habilidades de percepción, visomotoras, de lenguaje, atención, memoria, lógica matemática y razonamiento, entre otras. Está ilustrada con dibujos para colorear y hacer más sencilla la realización de actividades.



Cl: 6271
ISBN: 9786072110458



Cl: 6272
ISBN: 9786072110496



Cl: 6273
ISBN: 9786072110465

Pasta suave
224 páginas c/u
Tamaño: 20.5 x 27 cm

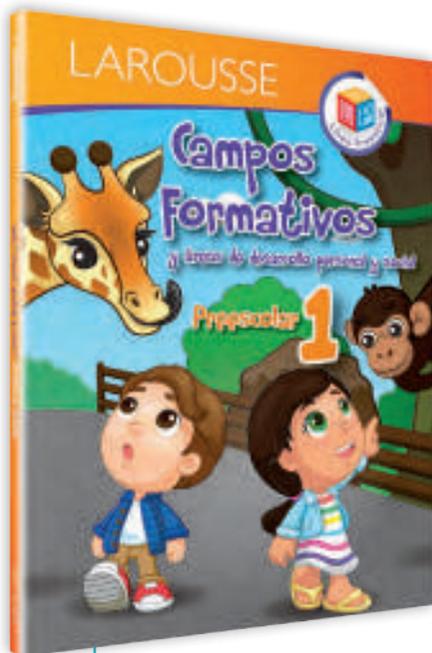
Campos Formativos

y áreas de desarrollo personal y social

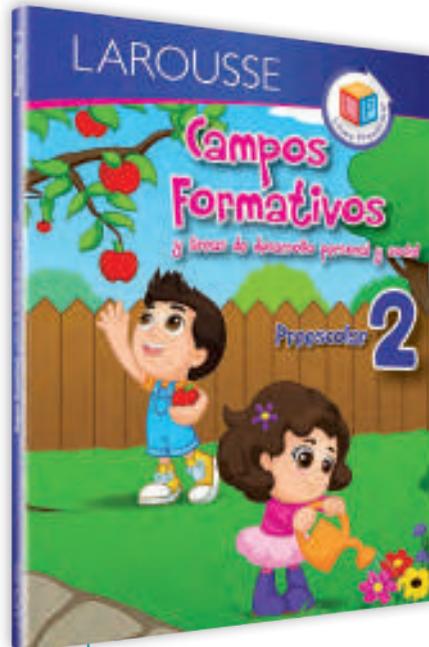


La serie de libros de actividades toma en cuenta los campos formativos y las áreas de desarrollo personal y social para apoyar y facilitar la labor docente y educativa, tanto de los educadores como de los padres de familia.

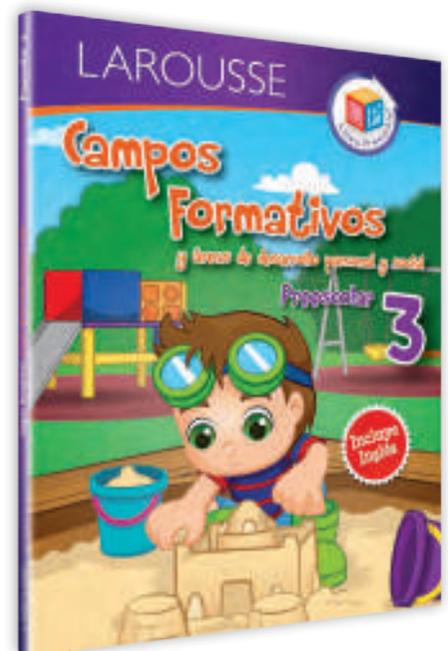
Las actividades abordan temas atractivos para los niños y se encuentran distribuidas de tal forma que haya una constante expectativa por la página siguiente. Sus ilustraciones tienen un diseño y tamaño acordes con la edad de los pequeños y los ejercicios favorecen de manera paralela el desarrollo de las habilidades perceptuales, visomotoras, de lenguaje, atención, memoria y razonamiento lógico-matemático, entre otras. Esta obra hace que el conocimiento se logre de manera integral. Mientras los niños resuelven los ejercicios de algún campo formativo específico o de las áreas de desarrollo personal, sin darse cuenta estimulan su desarrollo integral. Para facilitar el trabajo de los educadores o de los padres de familia, en cada página se señalan los indicadores de logro o los aprendizajes que se espera sean adquiridos por el niño. El libro de Preescolar 3 incluye algunas páginas que ayudarán a los niños a iniciar su conocimiento del idioma inglés.



Ci: 5077
ISBN: 9786072118881



Ci: 5078
ISBN: 9786072118898



Ci: 5079
ISBN: 9786072118904

Pasta suave
112 páginas c/u
Tamaño: 20.5 × 27 cm
ISBN de colección: 9786072118874

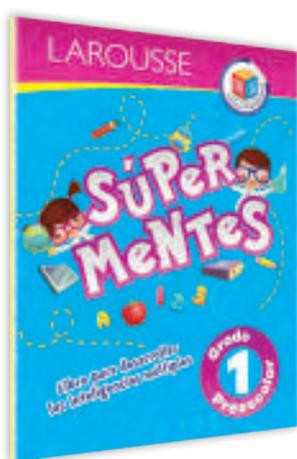
SUPER MENTES



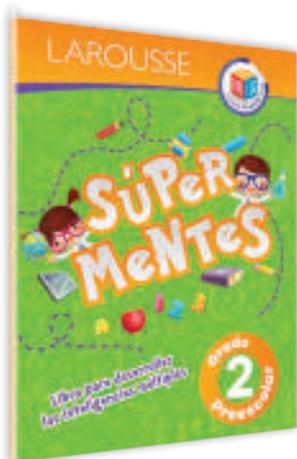
Libro para desarrollar las inteligencias múltiples

Esta serie que desarrolla las ocho inteligencias múltiples descritas por Howard Gardner, con actividades para niños en edad preescolar.

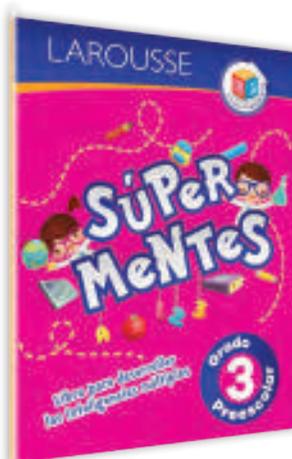
Los diferentes ejercicios y actividades están hechos para llevar al niño a pensar de manera divertida, fácil y significativa, utilizando el razonamiento que se requiere en cada una de las situaciones y que lo llevará a reforzar sus conocimientos y habilidades. Para lograr este objetivo encontrarán actividades que favorecen el desarrollo de cada una de las inteligencias, por lo que encontrarán ejercicios en los que hay que describir imágenes, formar palabras o seguir instrucciones para incrementar el lenguaje y la comunicación; seriaciones, clasificaciones o juegos de lógica para el manejo del cálculo y las cuantificaciones; para incrementar la percepción y discriminación de imágenes, hay actividades de figura-fondo, ubicación espacial y atención. Con la finalidad de aumentar la coordinación, flexibilidad y movimiento, se cuenta con actividades que tienen que ver con el deporte, los sentidos y el movimiento; también, siendo la música parte fundamental del arte y la expresión, encontrarán ejercicios de iniciación, apreciación musical y ritmo. Una parte muy importante del ser humano son las emociones, su identificación y regulación, por lo que, como parte del desarrollo de la inteligencia interpersonal, ejercitarán el autoconocimiento, la expresión de sentimientos y la autoestima; y para aprender a identificar los sentimientos de los demás y favorecer la sociabilización, se presentan actividades que les enseñan a ser empáticos y receptivos ante las necesidades del otro y la toma de decisiones.



Ci: 5087
ISBN: 9786072118225



Ci: 5088
ISBN: 9786072118232

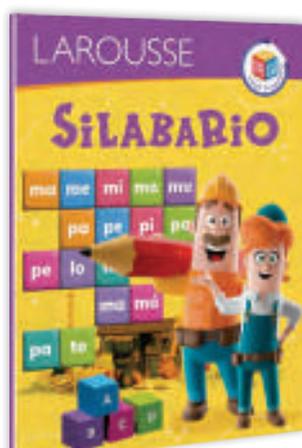


Ci: 5089
ISBN: 9786072118249

Pasta suave
48 páginas c/u
Tamaño: 20.5 × 27 cm
ISBN de colección: 9786072118218

Silabario

Libro que apoya la adquisición de la lectoescritura. Comienza con las vocales y consonantes para luego formar sílabas, y va progresando en complejidad hasta permitir la lectura de poemas, rimas, trabalenguas, adivinanzas, etcétera.



Ci: 5319
Pasta suave
112 páginas
Tamaño: 21 × 27 cm
ISBN: 9786072131446

Tareas, papel y tijeras



Libros de tareas recortables, que facilitan la coordinación motriz mientras los pequeños aprenden contenidos muy diversos de acuerdo con los campos semánticos que se abordan en los programas de estudio.



Cl: 5334
ISBN: 9786072131484

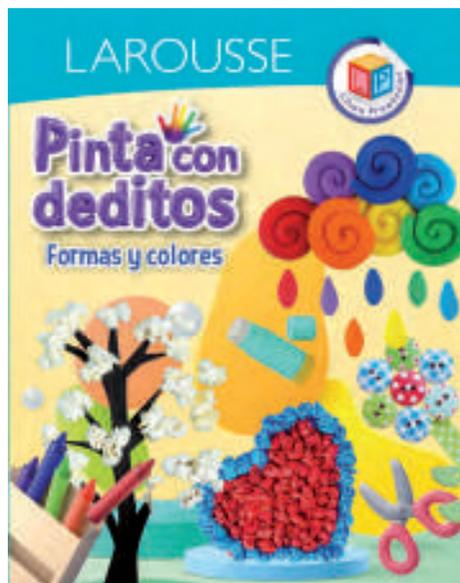


Cl: 5333
ISBN: 9786072131491

Pasta suave
112 páginas c/u
Tamaño: 27 × 21 cm

Pinta con deditos

Esta serie desarrolla las habilidades motrices y la coordinación ojo-mano de los niños de preescolar. También trabaja la expresión y apreciación artística y es un excelente apoyo para comenzar la enseñanza de colores, desarrollar la conciencia estética y la creatividad.



Cl: 5338
ISBN: 9786072131439

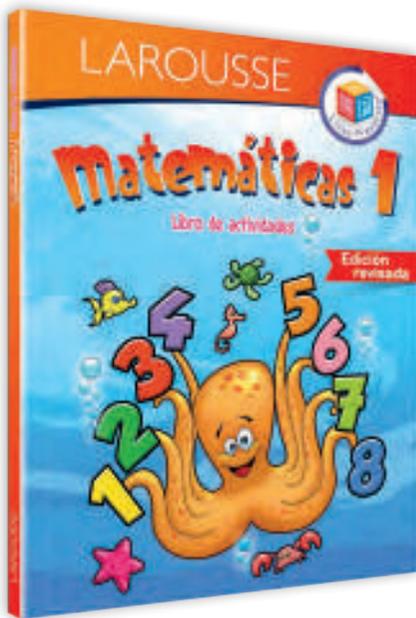


Cl: 5339
ISBN: 9786072131422

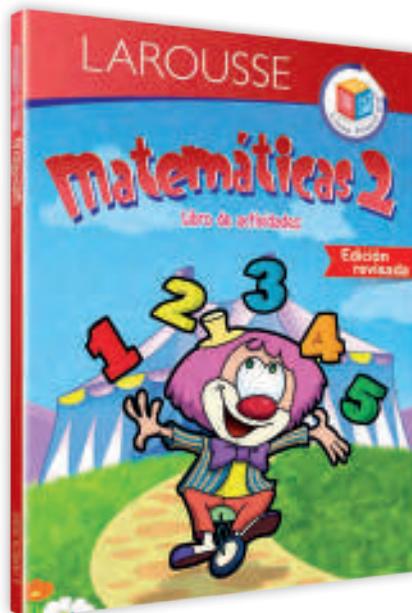
Pasta suave
32 páginas c/u
Tamaño: 21 × 27 cm

Porque las matemáticas son esenciales desde el comienzo de nuestra educación y básicas para entender situaciones complejas que se presentan a lo largo de la vida estudiantil, así como en la propia experiencia cotidiana, es muy importante tener un primer contacto con esta disciplina de forma adecuada.

Incluye ejercicios básicos de razonamiento utilizando comparativos: “más pesado que”, “más grande que”, “más pequeño que”, etc. Así como la enseñanza de sumas, restas, signos de mayor que, menor que, figuras geométricas y lectura del reloj, entre otras. En el nivel 3, los niños aprenderán los números de dos cifras y practicarán el trazo y diversas actividades que hacen más entretenido el aprendizaje. La estructura del libro está pensada para que el niño tenga una lección en primera instancia y posteriormente practique lo aprendido en varios ejercicios de razonamiento lógico-matemático, que lo ayudarán a tener habilidades que facilitarán su aprendizaje futuro de cualquier rama de las matemáticas.



Cl: 6276
ISBN: 9786072110489



Cl: 6277
ISBN: 9786072110472



Cl: 6278
ISBN: 9786072110441

Pasta suave
160 páginas c/u
Tamaño: 20.5 x 27 cm

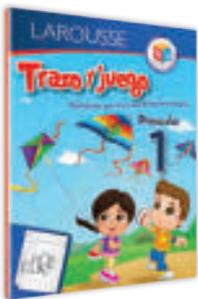
Trazo y juego

Ejercicios para la coordinación motriz



Esta serie ofrece numerosos ejercicios a los niños que comienzan a usar un lápiz. El libro es una herramienta práctica que facilitará a los pequeños el desarrollo de su coordinación ojo-mano, que no es más que la sincronización de la destreza manual con la capacidad visual. Los lectores encontrarán abundantes figuras y dibujos, y posteriormente letras y números, acompañados de flechas de dirección que los guiarán para trazar y escribir cada vez mejor.

El libro ofrece dibujos encantadores que despertarán en los niños un deseo natural por aprender. Como pocas publicaciones en el mercado, esta serie pone a disposición de los niños abundantes actividades que significan horas de aprendizaje y entretenimiento. Además de mejorar la coordinación motriz y visual mediante trazos siempre guiados por flechas que indican la dirección adecuada para realizarlos, este libro permite trabajar otras áreas del desarrollo integral del niño, como la percepción visual, con ejercicios que implican copiar diseños, unir puntos y completar laberintos, ampliar el vocabulario y la capacidad de formar categorías mediante la observación de imágenes de la vida cotidiana. Para la realización de las actividades se tomaron en cuenta temas familiares para los niños; las instrucciones de cada ejercicio son claras y sencillas, y la variedad de actividades evita la monotonía y crea expectativa por conocer el siguiente ejercicio, los cuales se presentan de una manera graduada en cuanto a complejidad.



Cl: 5074
ISBN: 9786072118928



Cl: 5075
ISBN: 9786072118935



Cl: 5076
ISBN: 9786072118942

Pasta suave
80 páginas c/u
Tamaño: 20.5 x 27 cm
ISBN de colección: 9786072118911

Divertitrazos

Ejercicios para la coordinación motriz

Divertitrazos 1 y 2 está pensado para niños a partir de tres años que estén iniciando la educación preescolar, siempre acompañados de un adulto que los oriente. *Divertitrazos 3* está dirigido para niños a partir de cinco años que estén cursando la educación preescolar. Puede ser usado incluso por niños que cursan la primaria y quieran mejorar sus trazos.

El libro ofrece una forma divertida de mejorar la coordinación ojo-mano, a través de dibujos encantadores que despertarán en los niños un deseo natural por aprender. Como pocas publicaciones en el mercado, la serie *Divertitrazos* pone a disposición de los niños abundantes actividades que significan horas de aprendizaje y entretenimiento. Además de mejorar la coordinación motriz y visual, mediante trazos, siempre guiados por flechas que indican la dirección adecuada para realizarlos, este libro permite trabajar otras áreas del desarrollo integral del niño, como la percepción visual con ejercicios que implican copiar diseños, unir puntos y completar laberintos. También se pretende ampliar el vocabulario y la capacidad de formar categorías mediante la observación de imágenes de la vida cotidiana. Para la realización de las actividades se tomaron en cuenta temas familiares para los niños; las instrucciones de cada ejercicio son claras y sencillas, y la variedad de actividades evita la monotonía y crea expectativa por conocer el siguiente ejercicio.



Cl: 5071
ISBN: 9786072118171



Cl: 5072
ISBN: 9786072118188



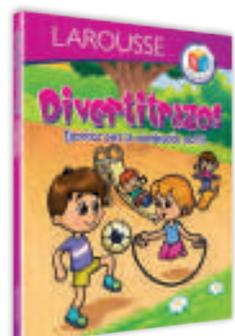
Cl: 5073
ISBN: 9786072118195

Pasta suave
160 páginas c/u
Tamaño: 20.5 x 27 cm
ISBN de colección: 9786072118164

Divertitrazos

Ejercicios para la coordinación motriz

Esta obra tiene como principal objetivo propiciar que el niño realice ejercicios que le permitan, poco a poco, ir adquiriendo una mejor coordinación ojo-mano, la cual consiste en sincronizar la destreza manual con la capacidad visual. Por un lado, la coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano, mientras que su cerebro lo guiará por medio del sentido de la vista. Esta habilidad requiere un entrenamiento previo, por lo que es necesario trabajar primero en espacios amplios, como el suelo o un pizarrón, y posteriormente podrá trabajar en espacios más pequeños, como las hojas de este libro.



Cl: 6275
Pasta suave
160 páginas
Tamaño: 20.5 x 27 cm
ISBN: 9786072110502

Vivo con Valores

Libro de lectura con actividades



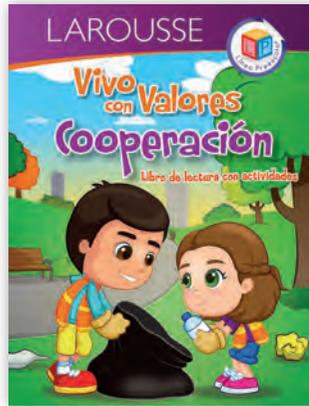
Serie que exalta los valores. Cada título trata un valor diferente: compartir, cooperación, gratitud, paciencia, perseverancia y responsabilidad.

Los niños en edad preescolar tienen un pensamiento egocéntrico, por lo que les cuesta trabajo entender el punto de vista del otro; por ello, requieren del apoyo de un adulto que los vaya guiando y les ayude a entender y adquirir los lineamientos morales que les ayudarán a relacionarse y vivir en armonía con quienes los rodean.

Cada libro contiene una breve historia relacionada con el valor a trabajar, para que el niño comprenda de manera objetiva la importancia de practicarlo. Posteriormente se presentan diversas actividades entretenidas que incluyen razonar, dibujar, relacionar, etc., con las que el niño reforzará el concepto. Asimismo, se presentan valores fáciles de asimilar para los niños más pequeños.



Ci: 5124
ISBN: 9786072118263



Ci: 5081
ISBN: 9786072118270

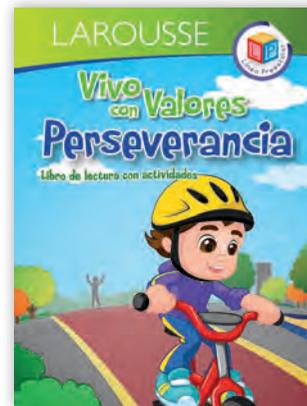


Ci: 5125
ISBN: 9786072118287

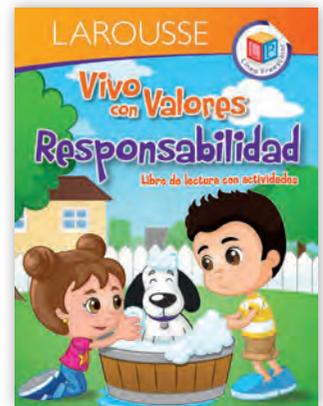
Pasta suave
16 páginas c/u
Tamaño: 20,5 × 27 cm
ISBN de colección: 9786072118256



Ci: 5083
ISBN: 9786072118294



Ci: 5084
ISBN: 9786072118300



Ci: 5085
ISBN: 9786072118317

Tengo valores

Libro de lectura con actividades

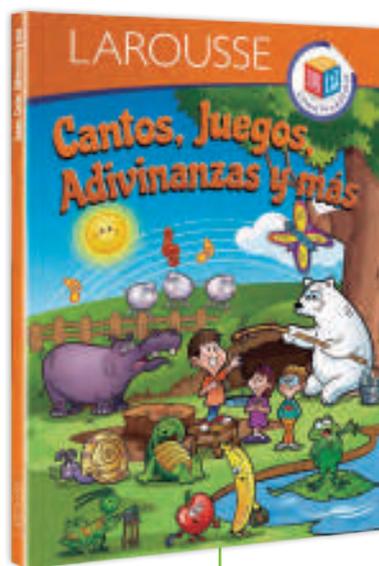
Esta obra presenta breves historias acompañadas de entretenidas actividades que ayudarán a los niños a reforzar valores mientras se divierten. Con la ayuda y guía de un adulto entenderán y adquirirán los lineamientos morales para relacionarse y vivir en armonía con quienes los rodean. Valores: responsabilidad, paciencia, perseverancia, gratitud, cooperación.



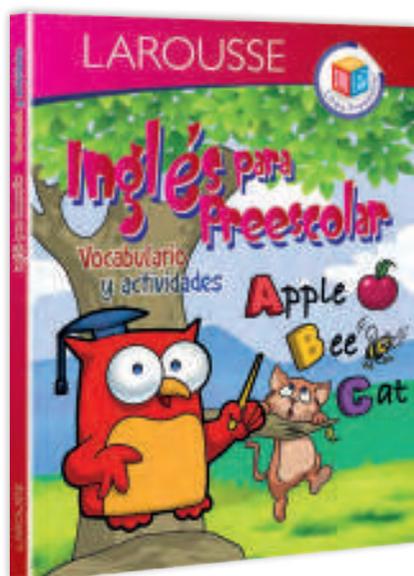
Ci: 5086
Pasta suave
96 páginas
Tamaño: 20,5 × 27 cm
ISBN: 9786072118201

Cantos, Juegos, Adivinanzas y más

Libro para favorecer el desarrollo del lenguaje y la comunicación de niños de todas las edades, ofrece diferentes opciones, unas clásicas y otras novedosas, para pasar momentos divertidos y provechosos. Además, cada capítulo incluye ilustraciones para colorear, que ayudan al desarrollo de la coordinación motriz fina y permiten relacionar de manera visual lo aprendido. Alienta la participación de los adultos y propicia el desarrollo de la imaginación, la creatividad y el sentido del humor en las familias y en las aulas.



Cl: 6558
Pasta suave
96 páginas
Tamaño: 20,5 x 27 cm
ISBN: 9786072114166



Cl: 6274
Pasta suave
224 páginas
Tamaño: 20,5 x 27 cm
ISBN: 9786072110434

Inglés para preescolar

Vocabulario y actividades

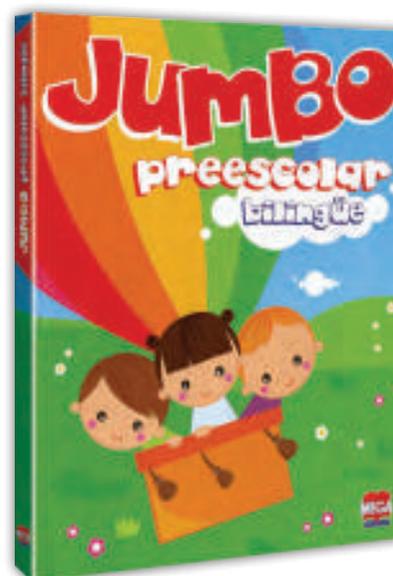
El aprendizaje del idioma inglés tiene su mejor apoyo en la práctica. Esta obra ofrece un despliegue de palabras y frases en inglés que el niño relaciona con su medio físico, lo cual estimula la práctica y favorece la retención de información tanto en inglés como en español. Además de colorear, escribir y resolver pasatiempos, como laberintos y códigos de color, los niños se llenarán de alegría con los simpáticos personajes que ilustran la obra.

Como un plus, el apoyo que los adultos den a los niños servirá también para que repasen sus conocimientos, o bien, comiencen junto con sus hijos esta aventura del aprendizaje del inglés. El inglés es un idioma universal que hoy por hoy tiene gran relevancia en todos los ámbitos; por ello, esta obra significa la oportunidad de dar a los niños una primera herramienta de vida.

Jumbo preescolar

bilíngüe

Libro idóneo para el pequeño que está comenzando a nombrar su realidad. Cada página le permite expresar su creatividad y aprender vocabulario en inglés.



Cl: 6782
Pasta suave
224 páginas
Tamaño: 21 x 27 cm
ISBN: 9786072101227

Con el fin de que las niñas y los niños empiecen a aprender a disfrutar la lectura y que se formen el hábito de leer, Larousse ofrece colecciones de cuentos y fábulas para disfrutar en compañía de su mamá, papá o tutor.

Para iniciar, qué mejor que los cuentos clásicos ilustrados, con los cuales estimularán su imaginación y creatividad mediante historias de aventuras y viajes.

Los padres podrán acompañar a sus hijos:

- Con la lectura en voz alta.
- Invitándolos a que observen las imágenes y hagan preguntas sobre la historia o los personajes.
- Motivándolos para que conviertan la lectura en algo especial en sus vidas, que sea una rutina diaria.
- Leyendo y a la vez señalando palabras para que vayan identificando letras.

Con estas colecciones, Larousse invita a los pequeños a iniciarse en la lectura, porque la **lectura transforma nuestras vidas**.

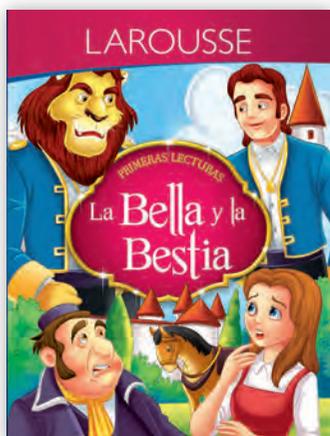
Las colecciones se caracterizan porque:

- Tienen un lenguaje fácil de comprender.
- Contienen ilustraciones a color.
- Tienen un formato y encuadernación accesibles, para manipular y hojear más de una vez el libro.
- Presentan bellas historias y personajes entrañables.

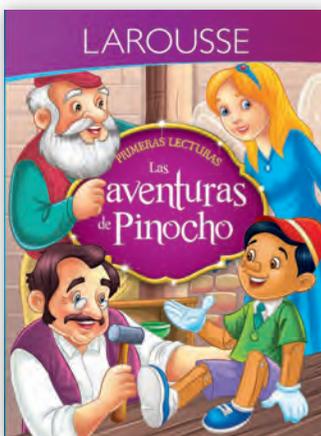
PRIMERAS LECTURAS



Cl: 5139
ISBN: 9786072118614



Cl: 5140
ISBN: 9786072118621



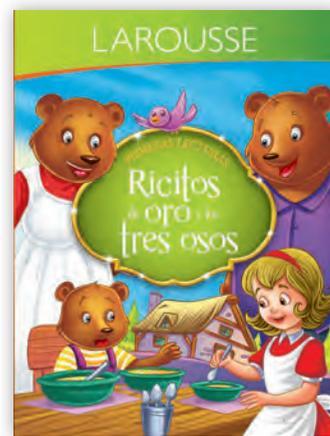
Cl: 5141
ISBN: 9786072118652



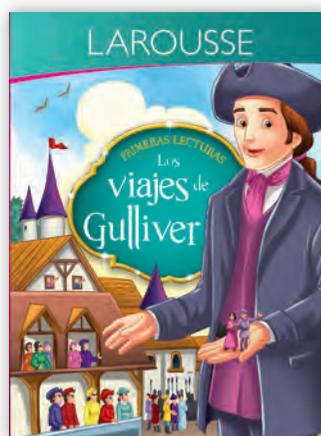
Cl: 5142
ISBN: 9786072118867



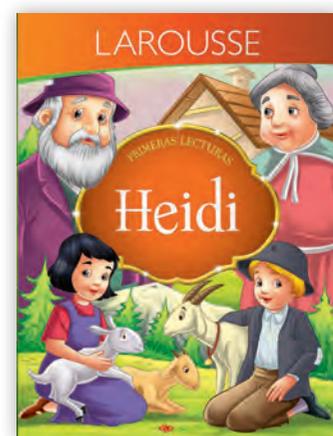
Cl: 5143
ISBN: 9786072118676



Cl: 5097
ISBN: 9786072118669



Cl: 5098
ISBN: 9786072118645

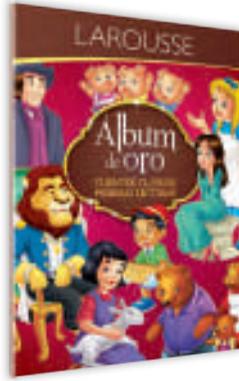


Cl: 5099
ISBN: 9786072118638

Pasta suave
16 páginas c/u
Tamaño: 20,5 x 27 cm
ISBN de colección: 9786072118607

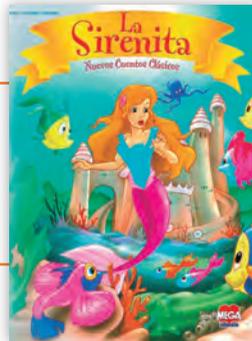
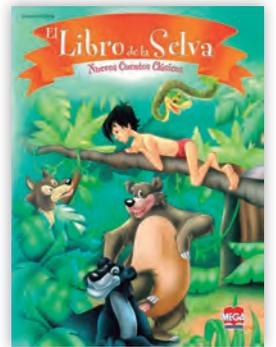
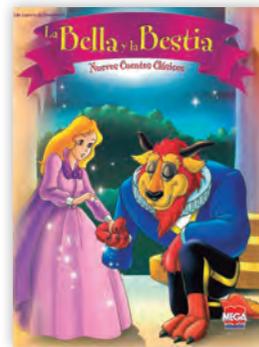
Álbum de Oro

CUENTOS CLÁSICOS
PRIMERAS LECTURAS



Cl: 5065
Pasta suave
144 páginas
Tamaño: 20.5 × 27 cm
ISBN: 9786072118805

Nuevos cuentos clásicos

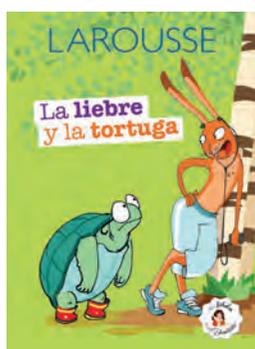


Cl: 6031
Pasta suave
16 páginas c/u
Tamaño: 16.5 × 22.5 cm
ISBN de colección: 9789702218463

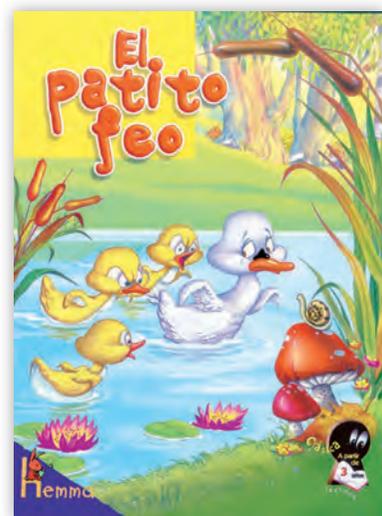
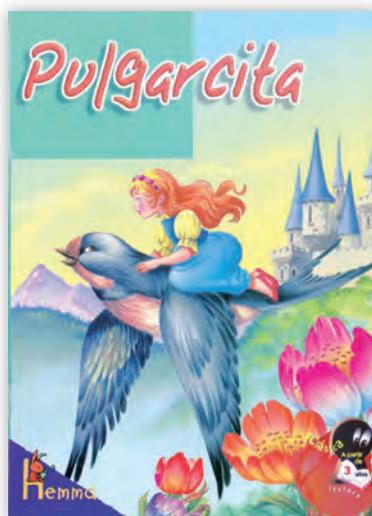
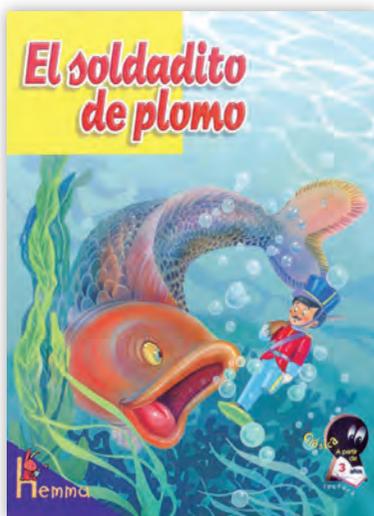
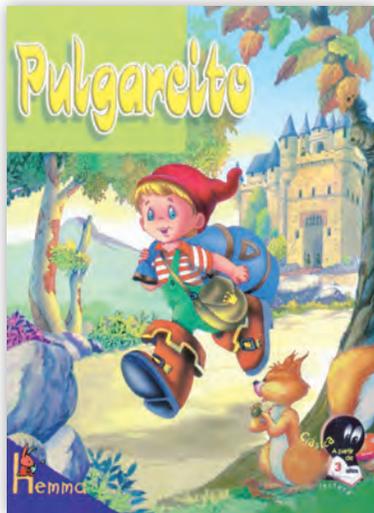
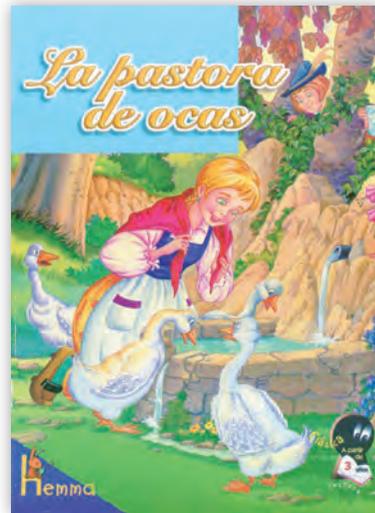
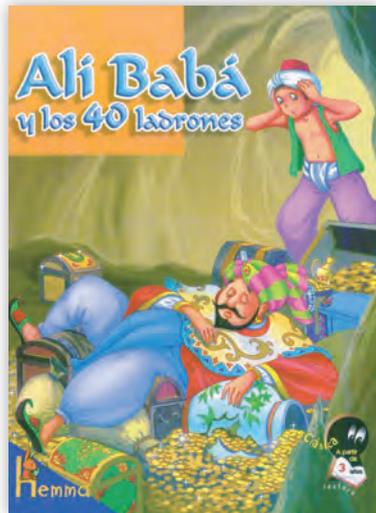
Las fábulas de La Fontaine



Cl: 6029
Pasta suave
16 páginas c/u
Tamaño: 16.5 × 22.5 cm
ISBN: 9786072110915

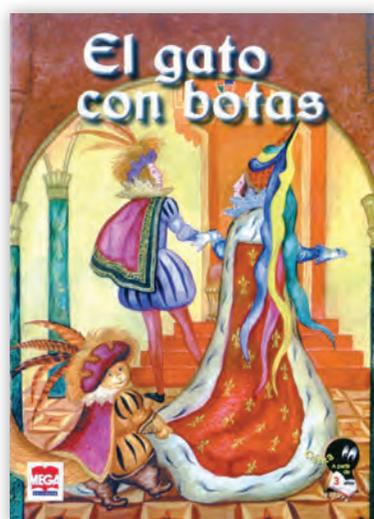
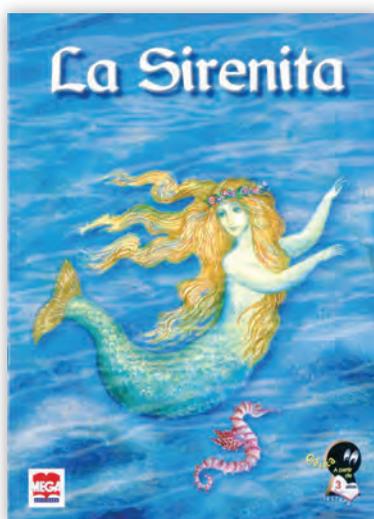
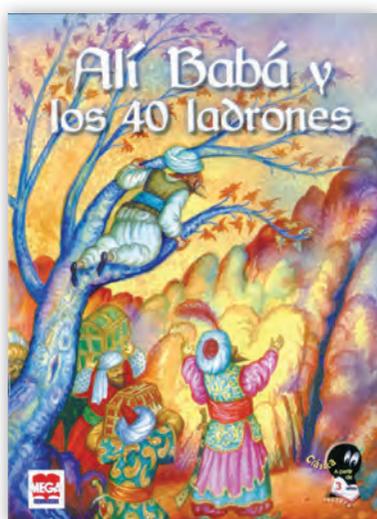
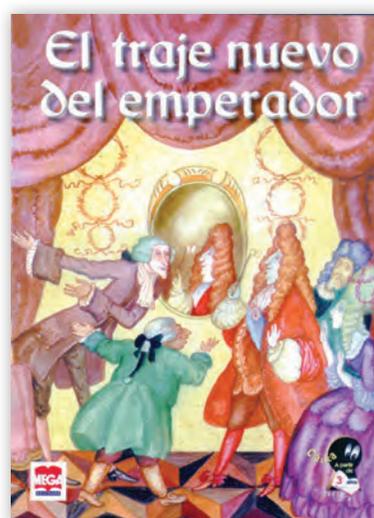
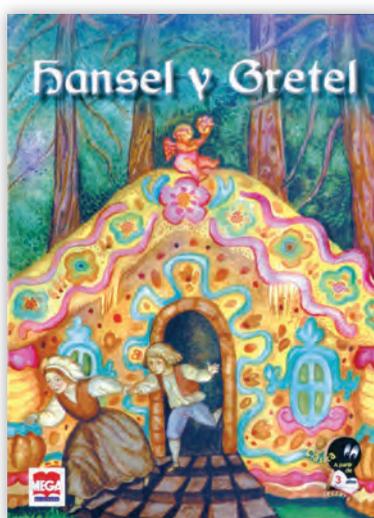
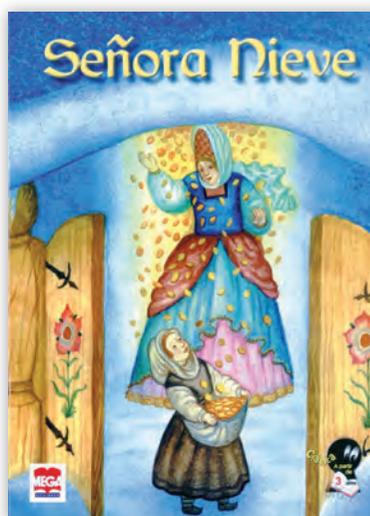
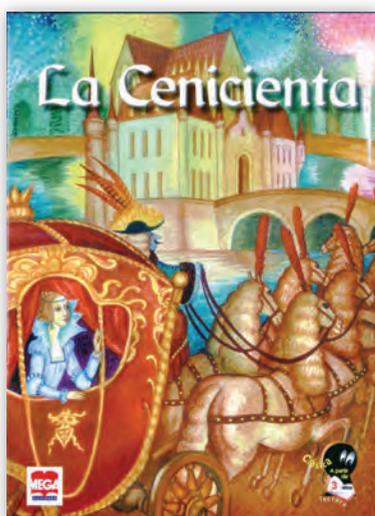


Cuentecitos



Ci: 6030
16 títulos publicados en
dos colecciones de ocho cuentos
Pasta suave
12 páginas c/u
Tamaño: 16.5 × 22.5 cm
ISBN de colección: 9789702207924

Mis mejores cuentos



Cl: 6070
Pasta suave
16 títulos publicados en
dos colecciones de ocho cuentos
12 páginas c/u
Tamaño: 16.5 x 22.5 cm
ISBN de colección: 9786072211037

OFICINAS CORPORATIVAS

Renacimiento 180
Col. San Juan Tlihuaca, Azcapotzalco
C.P. 02400, Ciudad de México
Tel. Conmutador (55) 53 54 91 00
(55) 11 02 13 00

✉ adelareyes@editorialpatria.com.mx
educacionbasica@hachette.com.mx

CONTACTE A SU ASESOR:



www.larousse.com.mx

