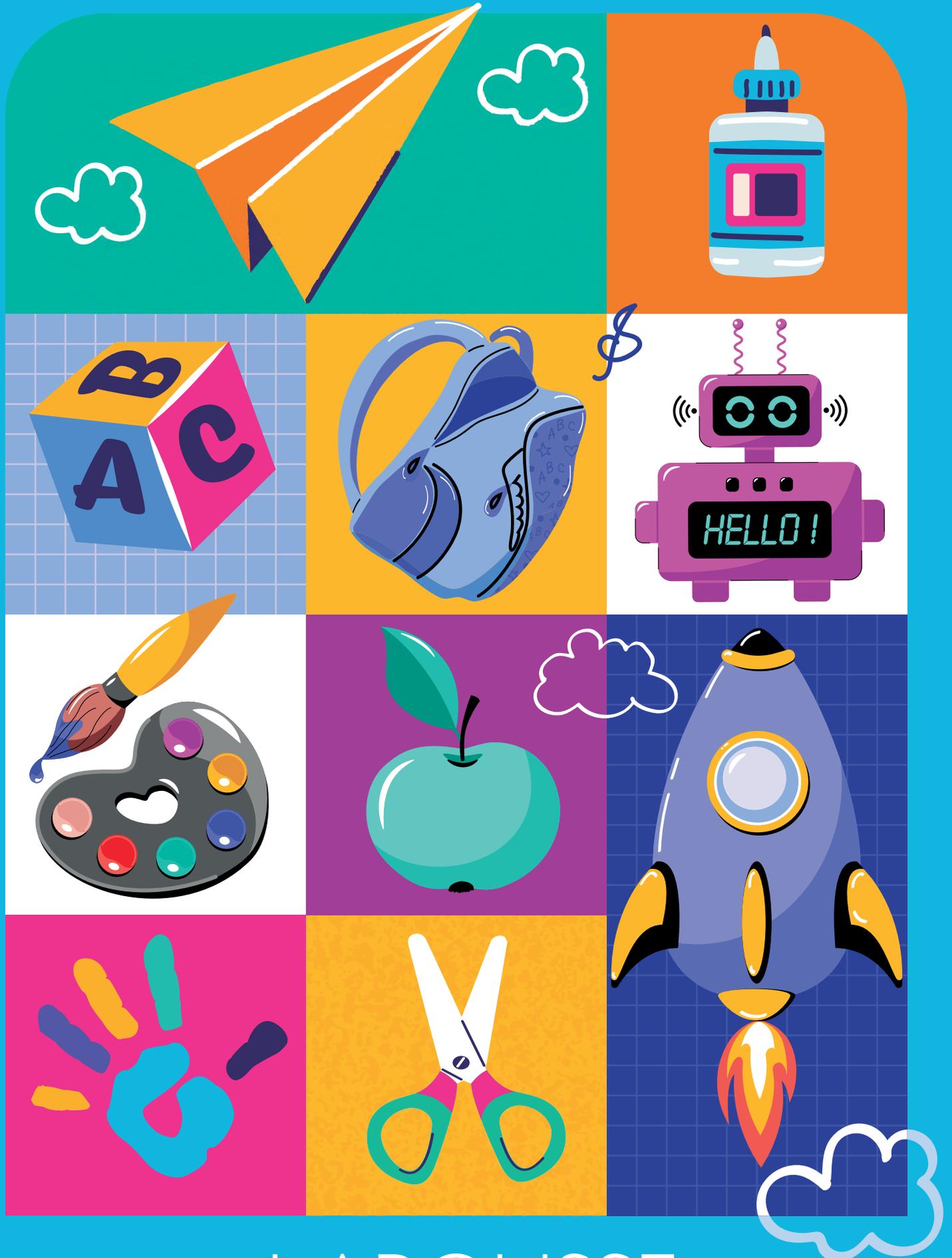


Catálogo  
**PREESCOLAR**  
2026



LAROUSSE

# W U D N I



<b>Presentación</b>	3
<b>Entorno virtual HLM</b>	4
<b>Recursos Académicos</b>	6
<b>Servicios de asesoría y capacitación</b>	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

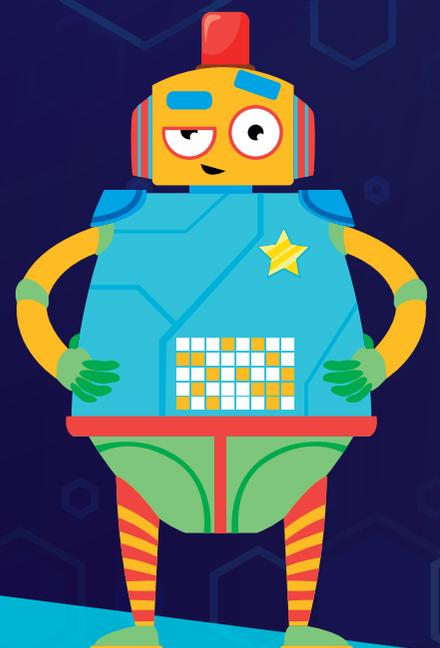
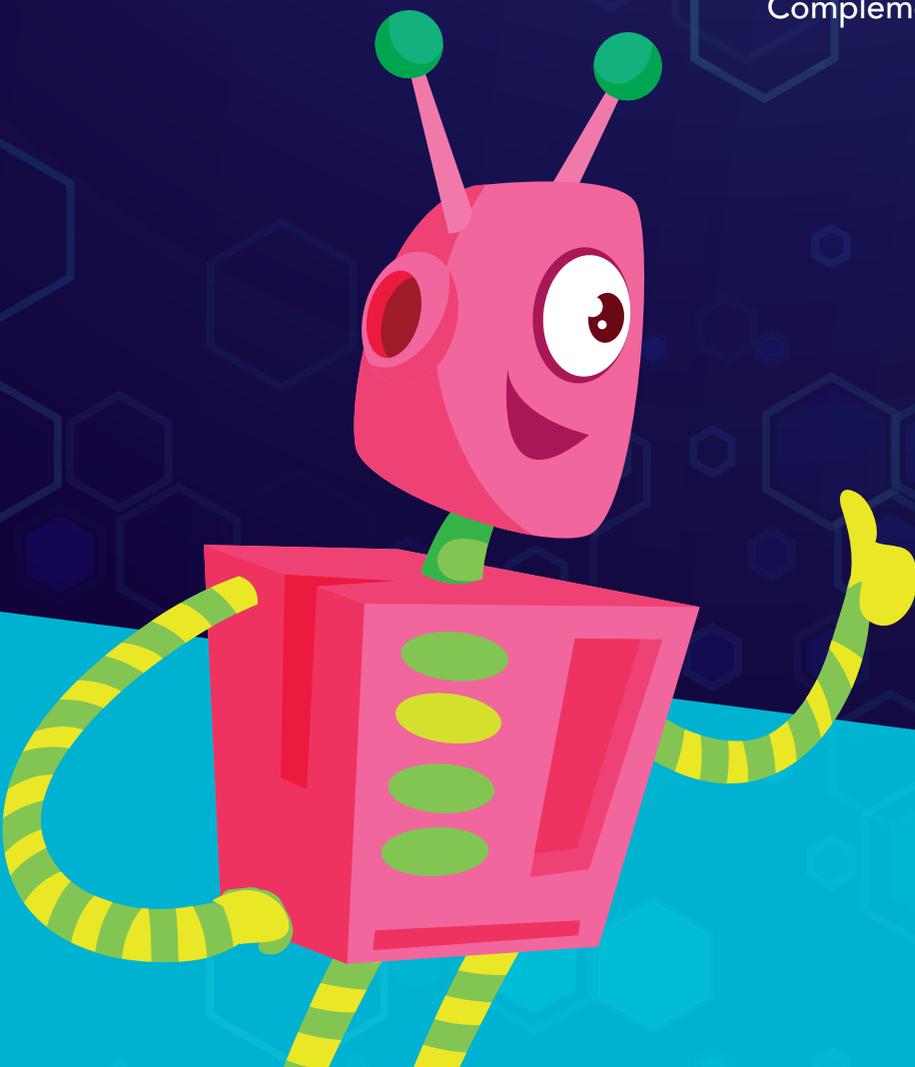
Habilidades digitales	
Data Kids	34

Habilidades del pensamiento	
Ajedrez educativo	38

Complementos escolares / Actividades	42
--------------------------------------	----

Complementos escolares / Actividades bilingües	51
---	----

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.**



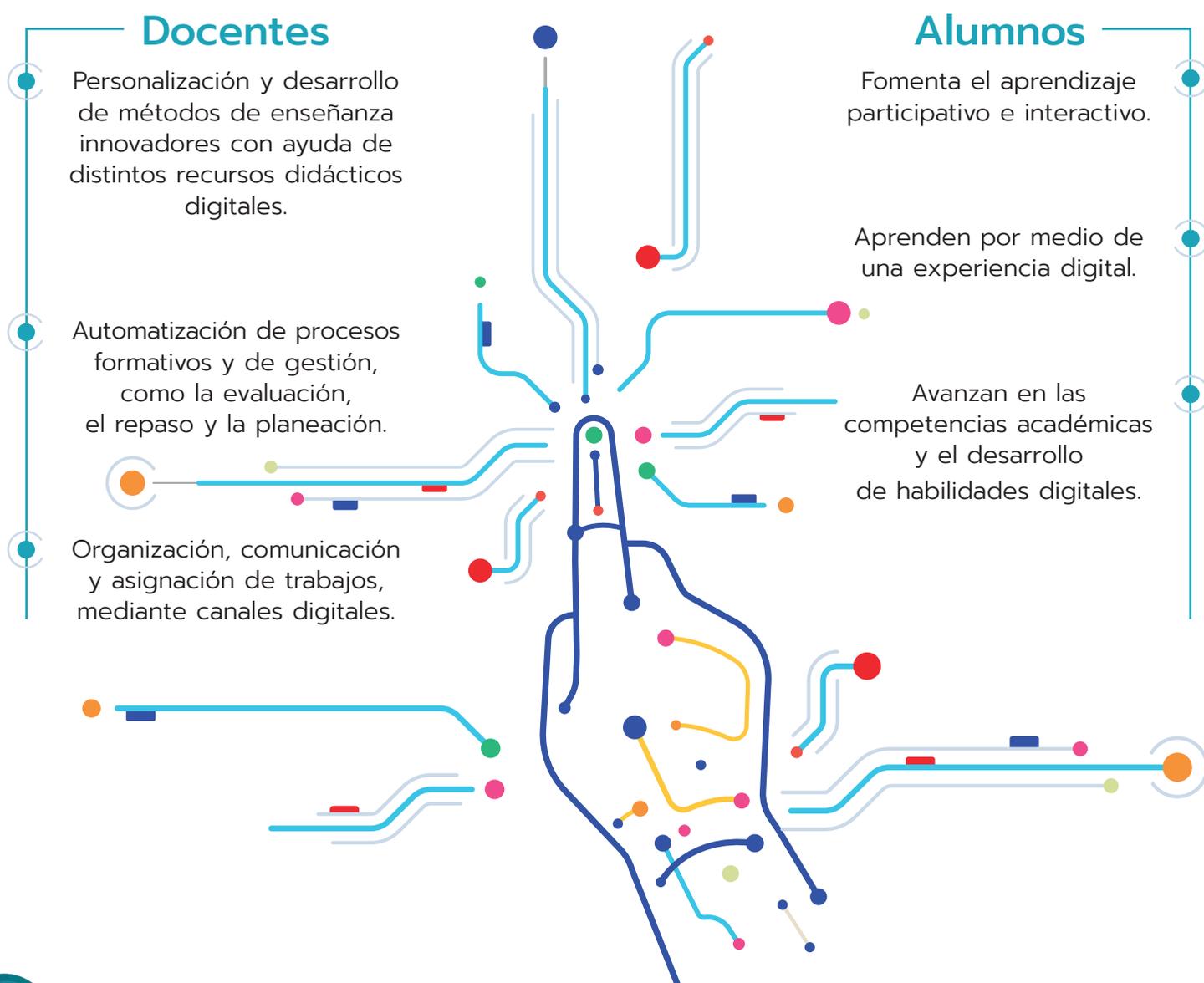
# ENTORNO VIRTUAL HLM

En **Hachette Livre México (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.

El Entorno virtual HLM es 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



# Lo mejor del Entorno virtual **HLM**



## Libros digitales

Los libros impresos se optimizan en su versión digital, por lo que se podrán proyectar las páginas en el aula. De esta manera, las clases se vuelven más dinámicas.



## Recursos digitales

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



## Docente organizado

Los docentes podrán encontrar todos los apoyos necesarios para facilitar su tarea: guías con dosificadores anuales y trimestrales editables, orientaciones didácticas, solucionarios y evaluaciones; además, documentos de gestión académica, documentos con información útil para actualizarse y muchas más herramientas de trabajo. También, podrán mantener una comunicación dinámica con sus estudiantes, mediante foros, asignación de actividades, métricas de avances, elaboración de exámenes, entre otros.

Los beneficios de la tecnología se experimentan al utilizar nuestras plataformas, que permiten 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 que 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

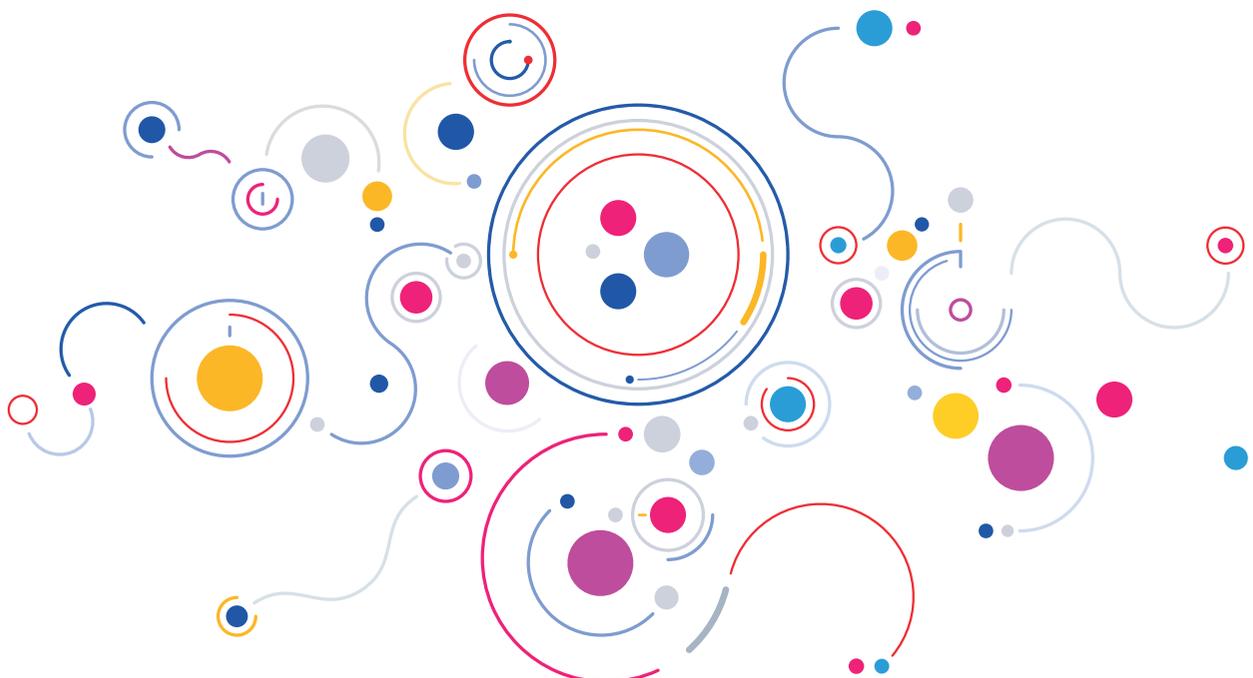
Aprendizaje con la tecnología,  
dentro y fuera del aula

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 optimizarlos

Recursos pedagógicos que facilitan  
el proceso de enseñanza-aprendizaje:  
audios, videos e imprimibles





# recursos académicos



## 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](http://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, para profesor y alumno.  
La Guía didáctica se puede descargar en formato PDF.



### Recursos digitales



Audios, videos, actividades y ejercicios imprimibles.



### Generador de exámenes



Se generan y aplican exámenes impresos o en línea.

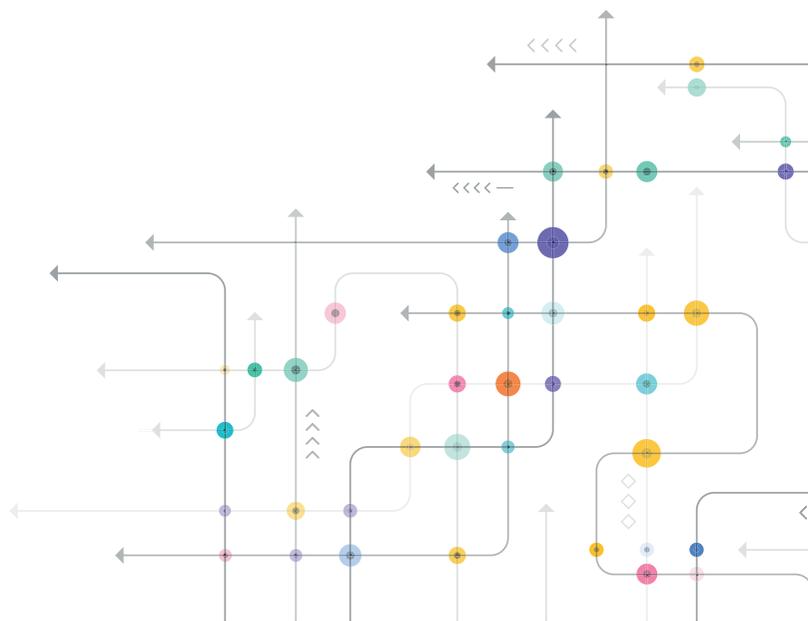
Acceso a bancos de preguntas con respuestas de tipo:  
• Opción múltiple • Verdadero-Falso • Respuesta abierta (examen impreso)

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.



### 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

**Larousse** ofrece una variedad de servicios innovadores de asesoría, actualización y capacitación, diseñados para que los docentes desarrollen al máximo su potencial. Buscamos establecer una relación de colaboración con nuestros usuarios y futuros clientes, proporcionándoles las herramientas necesarias de manera positiva y significativa en el aprendizaje de sus estudiantes.

## Objetivo

Fortalecer las capacidades de los docentes de las instituciones educativas que adoptan nuestra propuesta, favoreciendo la implementación exitosa a través de servicios especializados de asesoría y capacitación. Con programas diseñados por expertos para adaptarse a las necesidades específicas de cada institución, asegurando una formación pertinente, de alto impacto y que contribuya directamente a la mejora de los resultados educativos.



## Modalidades



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



## Asesoría

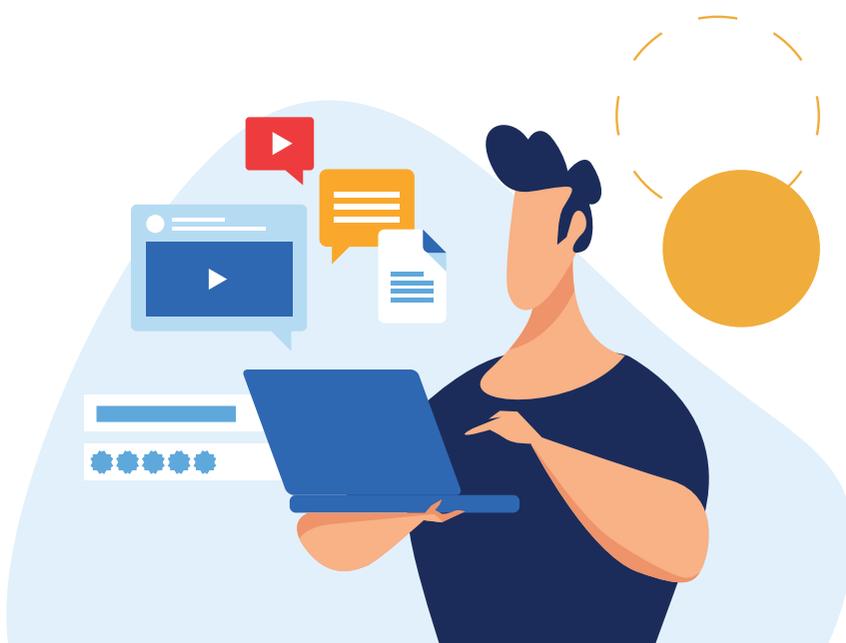
(mínimo 1 hora, máximo 2 horas)

## Presentación de beneficios

- Series en español
- Series en inglés (se presentan 100% en este idioma)

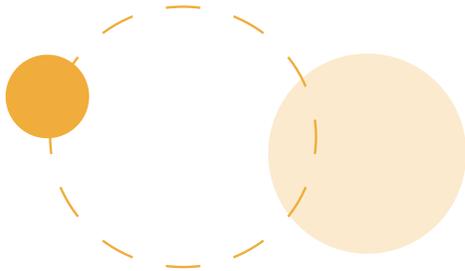
## Uso y manejo de la serie

Con la finalidad de **maximizar el uso de nuestro material educativo**, ofrecemos a los usuarios de nivel básico **sugerencias didácticas y estrategias prácticas**. El objetivo es conocer a fondo el material para que puedan integrar sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



# Sesiones webinar vía Zoom

Para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, hemos diseñado una serie de *webinars* especializados como apoyo directo para los docentes, en los que se abordan temas de interés general y se ofrecen soluciones prácticas para resolver dudas en áreas fundamentales como pedagogía y didáctica.



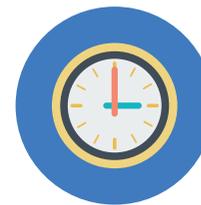
Asistencia  
**previo registro personal  
e intransferible**



Diversas temáticas diseñadas para enriquecer la práctica docente y aportar valor al proceso educativo.



Cupo  
**limitado**



**Horario**  
16:00 a 17:30 h



Duración de la sesión  
**1.5 h**



**Modalidad**  
virtual

## Constancia

Se emitirá una constancia con valor curricular a los asistentes que hayan cumplido el tiempo mínimo de asistencia, 24 h después de que haya finalizado la sesión.



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

**El registro es por sesión. Tras 30 minutos de haber iniciado la sesión, ya no se podrán 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 líneas. Dejar espacio suficiente entre ellos para que se vea bien el dibujo marcado por los dibujos.

AL Repasa el trazo marcado con una bolita mediana. Hazlo cinco veces siguiendo la flecha. Usa pintura. Sigue el color azul. Repite la idea mientras pintas.

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

47 Fijar con el dedo



Sobre el trazo previamente dibujado colorear con una bolita de semillas en la cabeza y gran a una indicación de la educadora.

AL Repasa el trazo marcado con un lápiz extra grueso. Hazlo cinco veces siguiendo la flecha. Usa distintos colores. Repite corto mientras pintas.

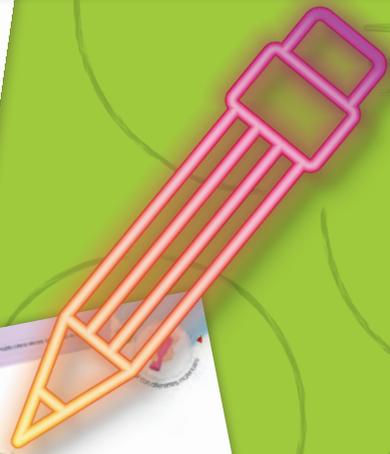
**Tren**  
Por las vías va el tren, va silbando por doquier.

48 Fijar con el dedo

Sobre el trazo previamente dibujado en el plato colorear y a una señal sentarse.

AL Repasa con la púa pegamento azul.

**Pelota**  
Mira cómo salta y rebota esa grandiosa pelota.



Sobre el trazo previamente dibujado en el plato pintar y colorear para animarlo con pintura.

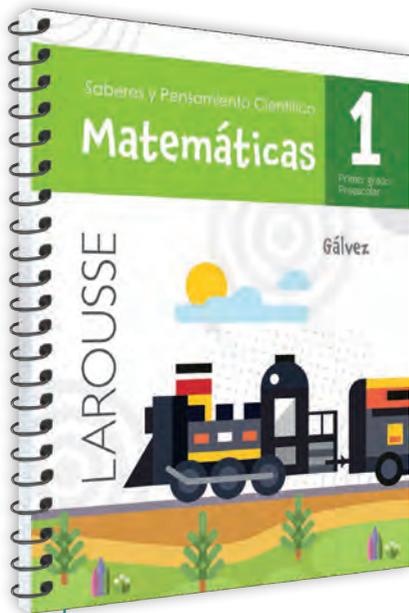
AL Repasa el trazo marcado con una bolita gruesa de color rojo. Hazlo cinco veces siguiendo la flecha. Usa distintos colores. Repite la idea mientras pintas.

**Cerdo**  
Ese cerdo chiquito está bonito y gorrito.

34 Fijar con el dedo



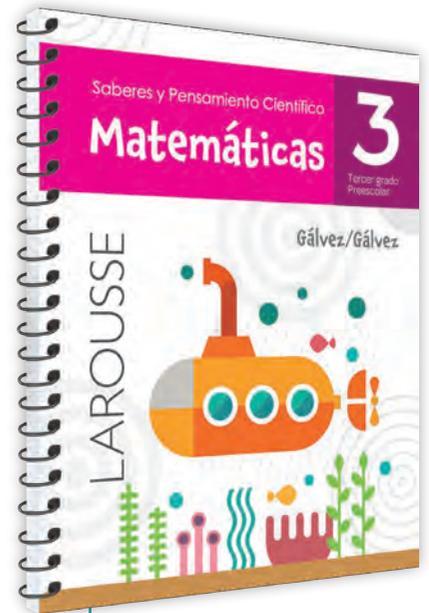
# Matemáticas



CI: 150500  
ISBN: 9786075744605



CI: 150501  
ISBN: 9786075744612



CI: 150502  
ISBN: 9786075744629

160 páginas c/u  
Tamaño: 21 x 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 organizan 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.

Descubre más



## ★ 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.



**Bloque 1**

En este bloque aprenderás:

- Seriaciones por color y forma.
- En dónde hay muchos, pocos, nada.
- En dónde hay más, menos o igual.
- Seriaciones de números naturales.
- Números del 11 al 29.

También, tendrás la oportunidad de trabajar de manera colaborativa en un proyecto de ciencias: Los sentidos.

9



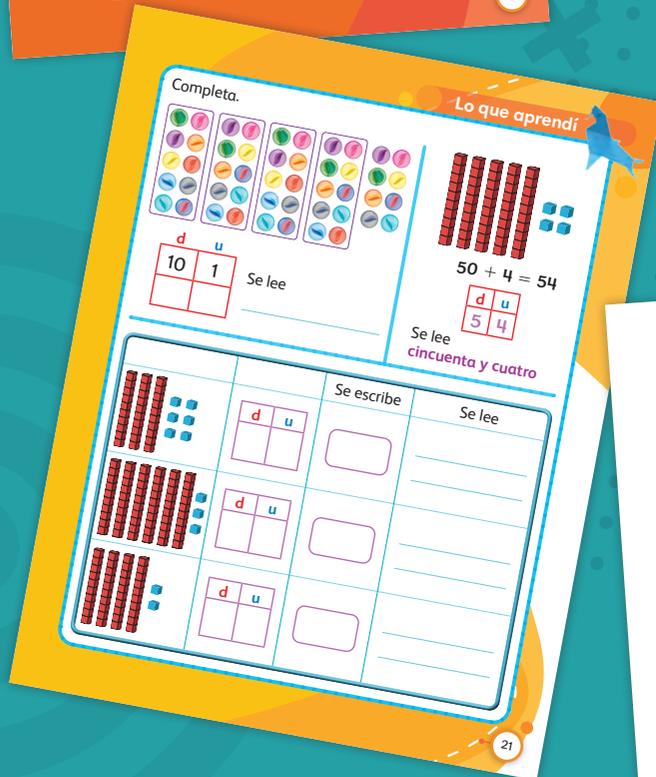
**Número 4** Lección 15

Dibuja en el recuadro la cantidad de objetos que se pide y colorea 4 figuras de cada colección. Traza el número 4 y completa.

3 1 4

cuatro

Número 13



**Lo que aprendí**

Completa.

		Se lee
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

$50 + 4 = 54$

		Se lee
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Se escribe

<input type="text"/>	<input type="text"/>	Se lee
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

21

## ★ Lo que aprendí

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



**Proyecto**

**¿Nace de huevo o de su mamá?**

La maestra de Lili y Luis les dijo que algunos animales nacen de la mamá y otros nacen de huevo.

Los animales **ovíparos** son animales que se reproducen poniendo **huevos** como los pollos, los patos o las tortugas.



Los animales **vivíparos** son los que nacen de la madre como los perros, los gatos o las personas.



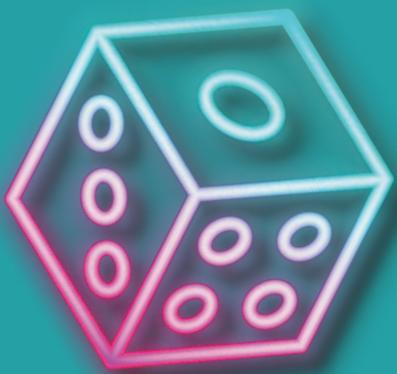
Dibuja un animal ovíparo.



23

## ★ Proyecto

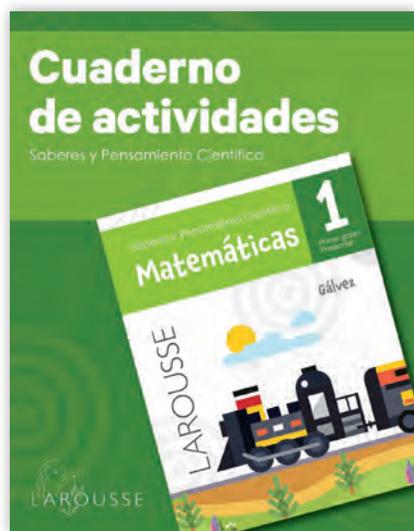
Hoy las matemáticas se integran a otras asignaturas, como las ciencias naturales; por ello se incluye un proyecto cuya temática se relaciona con contenidos de cuidado del medio ambiente, vida saludable, conocimiento del cuerpo, entre otros.



# Cuaderno de actividades

Saberes y Pensamiento Científico

Con el fin de apoyar el aprendizaje integral, la serie cuenta con un cuaderno de actividades de Ciencias Naturales, porque las Matemáticas son una excelente herramienta para el desarrollo del pensamiento científico.



## 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:

- Una 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.



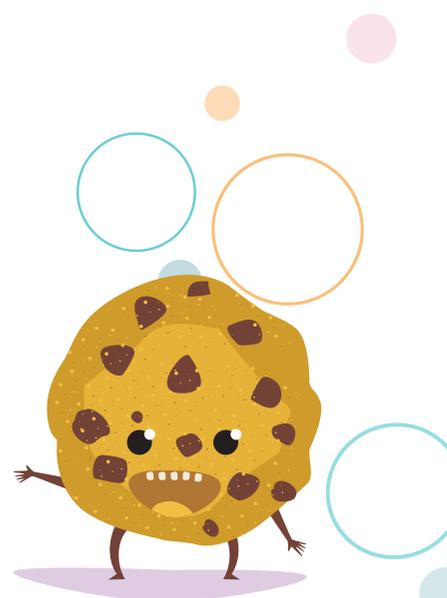
Cl: 901009



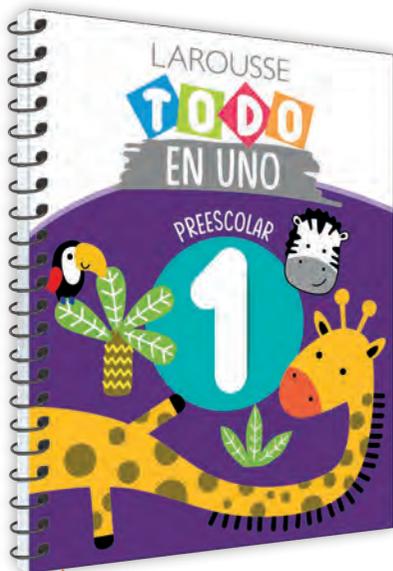
Cl: 901010



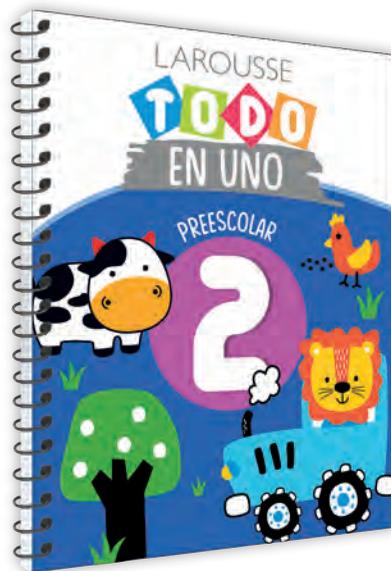
Cl: 901011



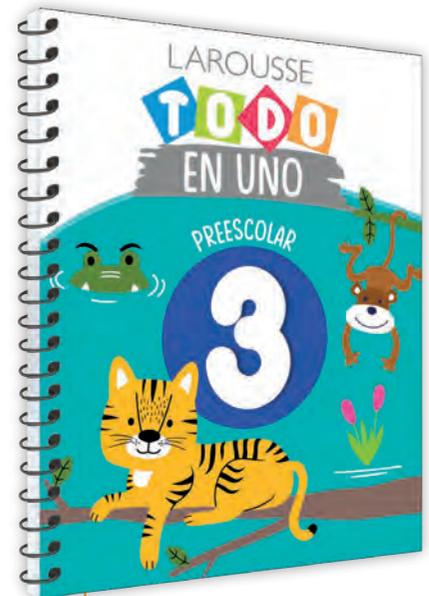




CI: 100435  
ISBN: 9786072134362



CI: 100436  
ISBN: 9786072134379



CI: 100437  
ISBN: 9786072134386

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

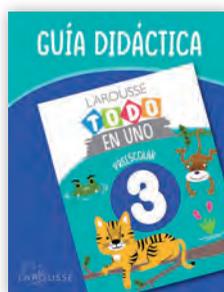
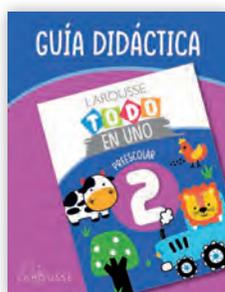
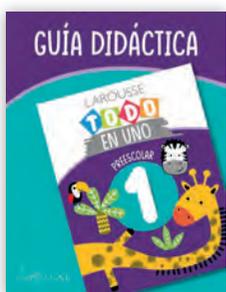


Esta serie es un material multidisciplinario que apoya la educación integral de las niñas y los niños. Presenta lecciones de los campos formativos: Lenguajes; Saberes y Pensamiento Científico; Ética, Naturaleza y Sociedades, y De lo Humano y lo Comunitario. También, incluye efemérides, proyectos y desarrolla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

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

## Guía didáctica

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



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

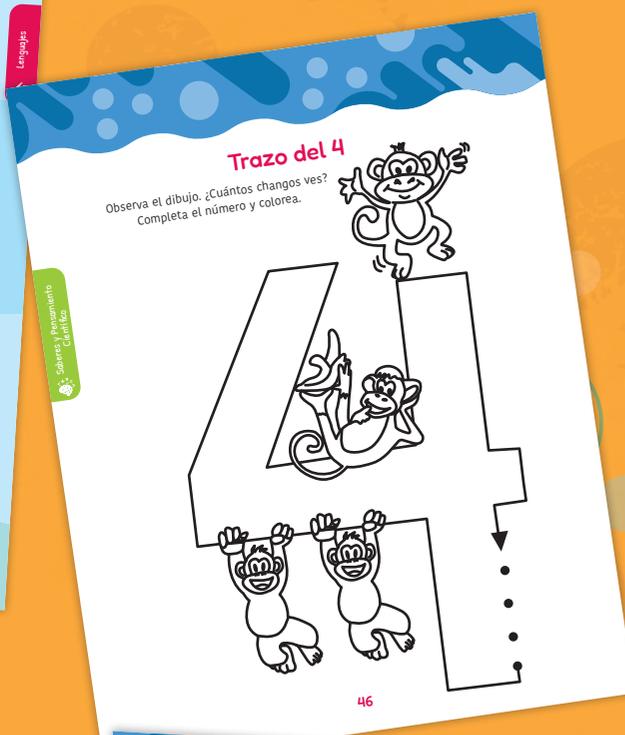
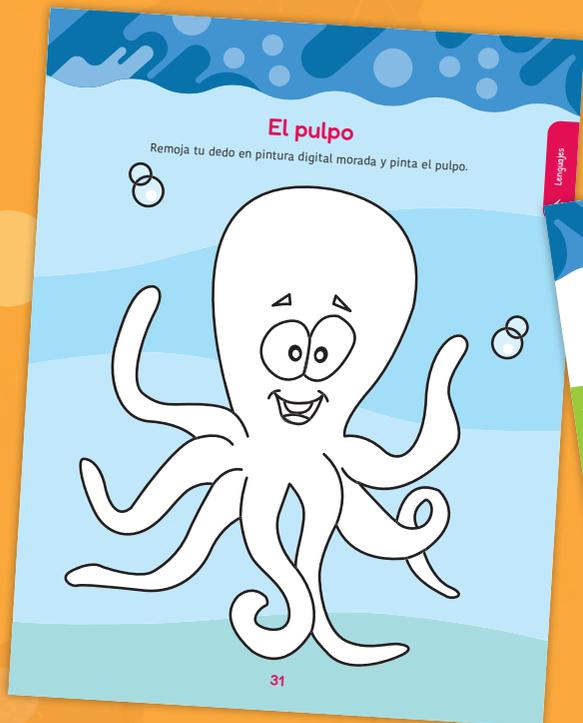
Descubre más



## ★ Lecciones

Cada una de las actividades incluye: título, ilustraciones a color o a línea, con el 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:

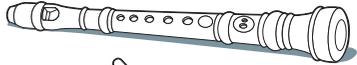
- lógico-matemática
- verbal-lingüística
- visoespacial
- interpersonal
- naturalista
- rítmico-musical
- interpersonal
- físico-kinestésica

**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.

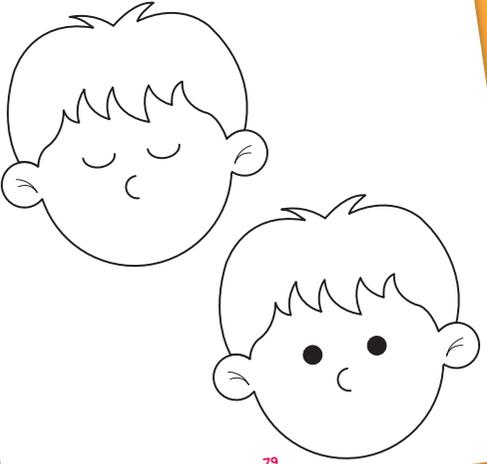


78

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

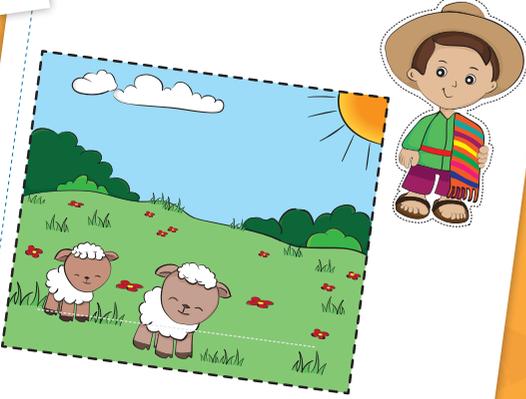
Efemérides

## ★ Efemérides

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

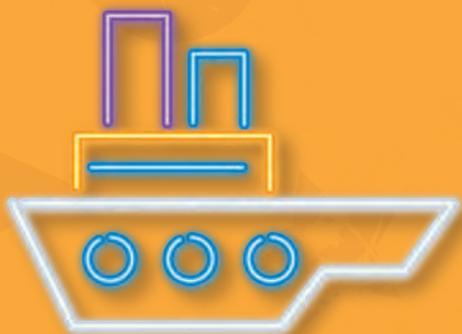
**¡A contar historias de Benito Juárez!**

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 un aprendizaje integral, se incluyen proyectos que favorecen el desarrollo de diferentes habilidades y ponen en práctica los distintos 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 te gustó 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. 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 coloreen el número que corresponde a tu turno.

1 2 3 4

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

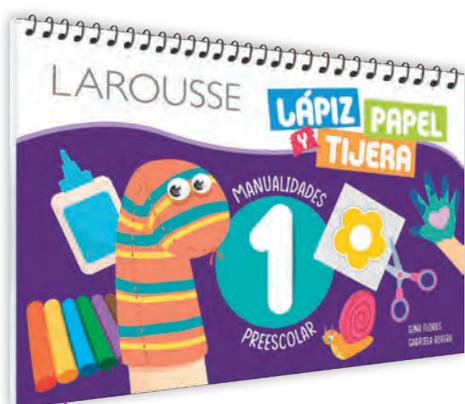
Rodea la cantidad de estrellas que corresponde al número de exposiciones que escuchaste. Luego, dibuja el animal de la exposición que más te gustó.

74

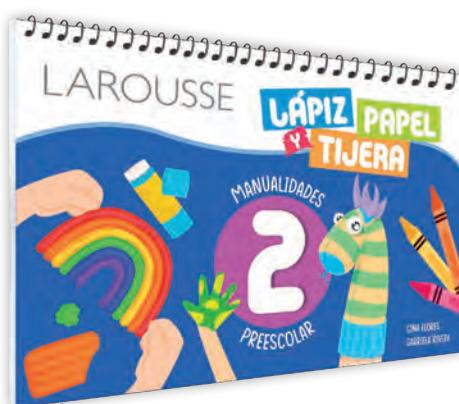
# LÁPIZ PAPEL Y TIJERA



## MANUALIDADES



Cl: 100438  
ISBN: 9786072135246



Cl: 100439  
ISBN: 9786072135253



Cl: 100440  
ISBN: 9786072135260

96 páginas más 4 páginas 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.

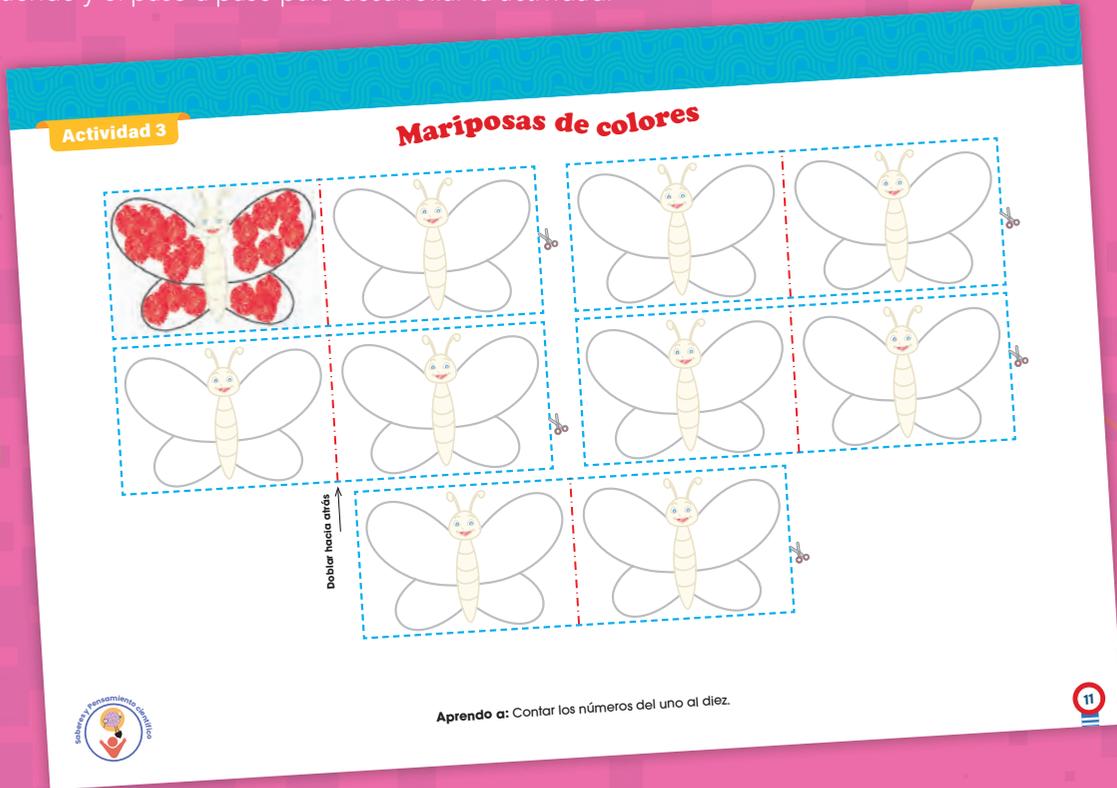
Descubre más



## ★ Láminas (actividades)

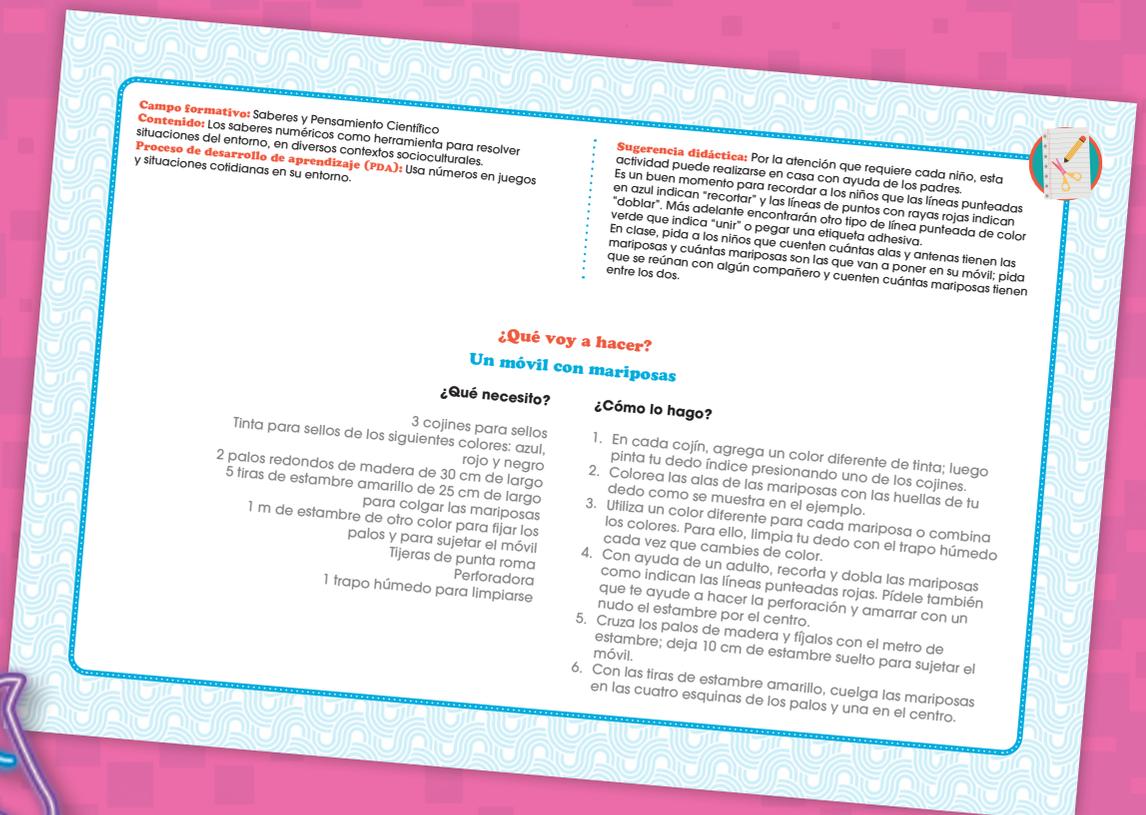
Cada una de las actividades incluye: título, número de la actividad, ilustración a gran tamaño para el trabajo didáctico y lo que aprenderá la niña o el niño.

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 y **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.



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 forman parte de las temáticas que abordan las láminas denominadas "Hoy celebramos...".



### Hoy celebramos... Grito de Independencia 15 de septiembre

**Aprendo a:** Conocer a los héroes de la Independencia.

**13**

Del Programa de Formación Ciudadana

## ★ 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.

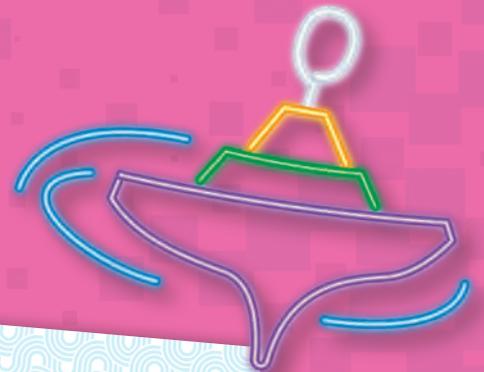


7. ¡Tu oso ya está listo! Ahora, con ayuda de un adulto, arma el escenario de la página 81 y coloca tu oso en el bosque, corta las esquinas que sobren. Inventa un cuento.



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 un 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.	

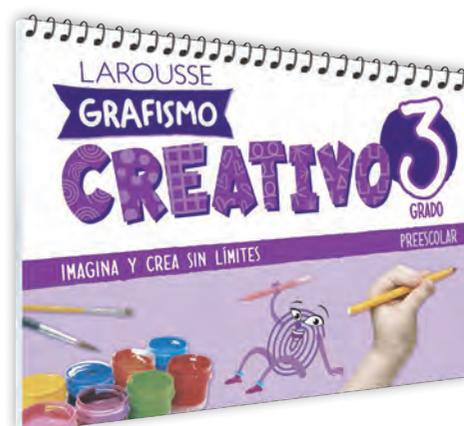
# GRAFISMO CREATIVO



32 páginas más 6 páginas desprendibles para armar objetos  
 CI: 100441  
 ISBN: 9786072134416



48 páginas más 4 páginas desprendibles para armar objetos  
 CI: 100442  
 ISBN: 9786072134423



48 páginas más 4 páginas desprendibles para armar objetos  
 CI: 100443  
 ISBN: 9786072134430

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



**Grafismo creativo** despierta la emoción, impulsa la motivación, potencia la atención y, sobre todo, 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, 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.



CI: 901056



CI: 901057



CI: 901058

Descubre más



★ Traza el camino más divertido



**GRAFISMO CREATIVO 10 PREESCOLAR LÁMINA 2**

### PIDE UN DESEO

**ACTIVIDAD EN LA LÁMINA**

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

**MATERIAL**

- Pintura de colores.
- Plumones

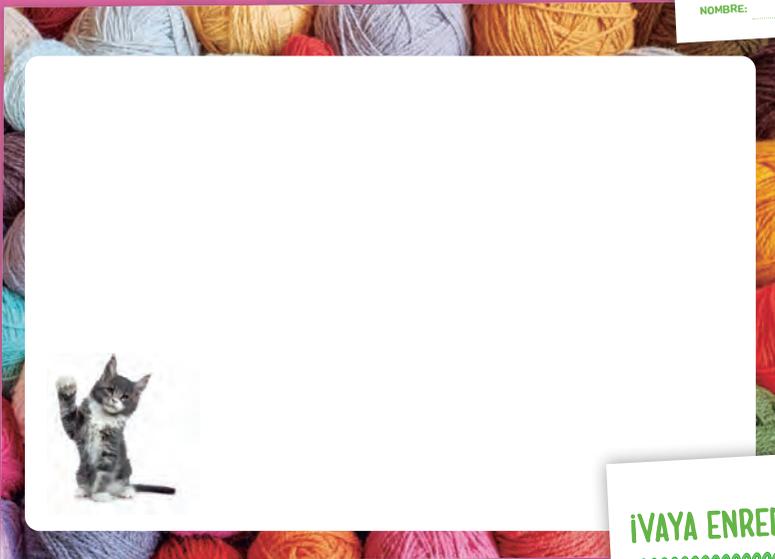
**ACTIVIDADES PREVIAS**

- 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 empaquetar.
- Pensar deseos para compartirlos con los compañeros y compañeras de clase. Simular soplar dientes de león al expresarlos.

**¿Alguna vez le ha comido la lengua al gato?**

**Cierra los ojos y pide un deseo.**

NOMBRE: \_\_\_\_\_



**GRAFISMO CREATIVO 10 PREESCOLAR LÁMINA 3**

### ¡VAYA ENREDO DE ESTAMBRE!

**ACTIVIDAD EN LA LÁMINA**

- Trazar garabatos de colores simulando madejas de estambre.

**MATERIAL**

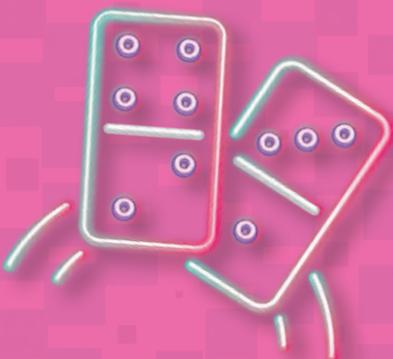
- Plumones de colores de punta gruesa.
- Gises de colores

**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.

**¿Alguna vez le ha comido la lengua al gato?**

NOMBRE: \_\_\_\_\_



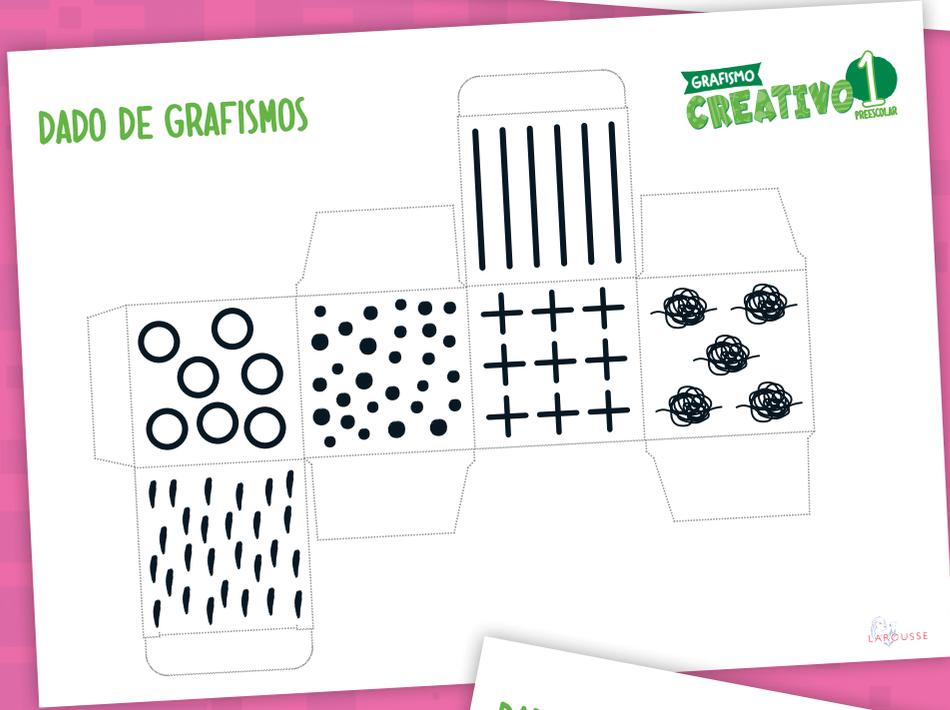
Materiales complementarios para el alumno y juegos de mesa.

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

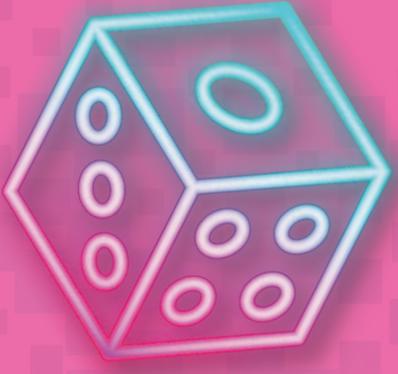
Para enriquecer la propuesta, ofrecemos un material individual: un dado de colores y un dado con todos los grafismos trabajados, que se pueden utilizar para llevar a cabo determinadas láminas y para desarrollar cualquier otra propuesta creativa.



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.



★ Dados con grafismos y colores



★ Juegos de mesa



★ Tabla de grafismos



# PREPARADOS LISTOS ¡YA!



192 páginas  
CI: 100444  
ISBN: 9786072134652



240 páginas  
CI: 100445  
ISBN: 9786072134645



240 páginas  
CI: 100446  
ISBN: 9786072134638

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

Descubre más



# Guía didáctica

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.



Cl: 901059



Cl: 901060

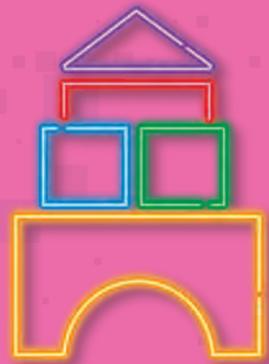


Cl: 901061

Contextos cercanos a la edad

Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible





**PREPARADOS, LISTOS... ¡VA!**

- 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 COMO ESTÁS

LA ALEGRÍA HACE QUE SONRIAMOS Y SEAMOS FELICES.

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

**PREPARADOS, LISTOS... ¡VA!**

- 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! Pegatinas

Libre utilización

Página 47

Página 25

PEPE

ELISA

EVA

Página 21

Página 17

Página 45

Página 31

Página 15

### ★ Recortable y actividad desprendible

• 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.

### ¡CUÁNTAS EMOCIONES! ALEGRÍA Y TRISTEZA

CUANDO ESTOY ALEGRE, QUIERO:

REIR

ESTAR CON OTRAS PERSONAS

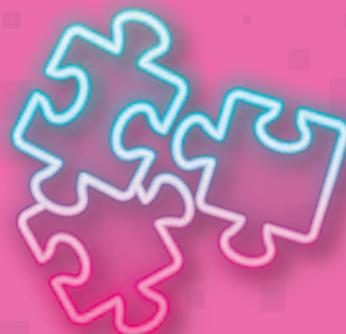
JUGAR

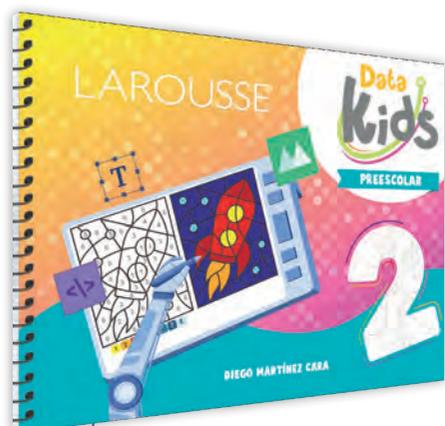
CUANDO ESTOY TRISTE, QUIERO:

LLORAR

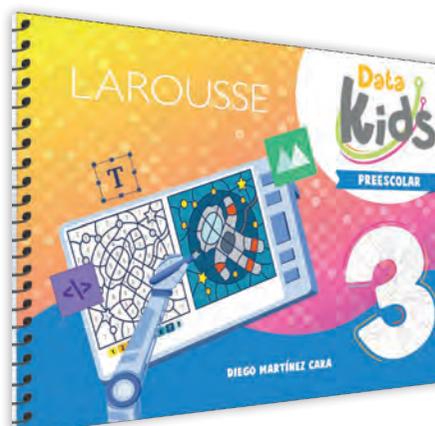
ESTAR SOLO

¡¡¡UN ABRAZO!!!



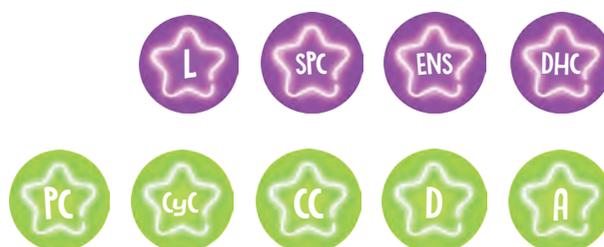


64 páginas  
 Cl: 100433  
 ISBN: 9786072134447



88 páginas  
 Cl: 100434  
 ISBN: 9786072134454

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.



★ **Fundamentación pedagógica**

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

**Data Kids** **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



**Data Kids** **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](https://tinyurl.com/2s3c3j7e) (Consulta: 15/10/2024).

"La computadora y sus partes para niños", disponible en: [tinyurl.com/yyentazc](https://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](https://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.

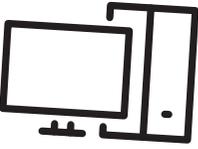
## ★ Evaluaciones trimestrales

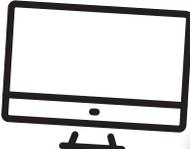
Se hace una propuesta de evaluación trimestral y se incluyen las versiones con y sin respuestas.

Evaluación trimestral 1

Nombre: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

**Colorea los monitores.**





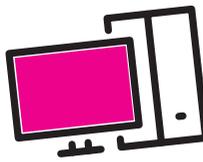


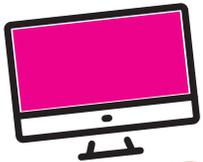


Evaluación trimestral 1

Nombre: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

**Colorea los monitores.**



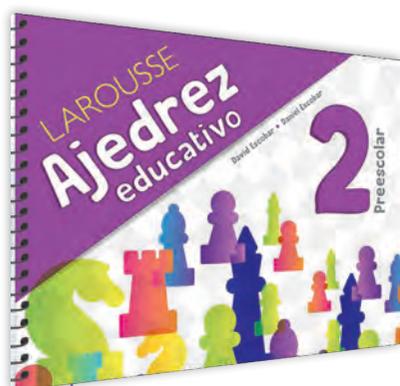




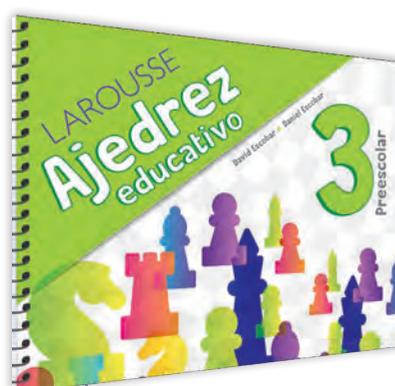


# LAROUSSE

# Ajedrez educativo



Cl: 100431  
ISBN: 9786072134522



Cl: 100432  
ISBN: 9786072134539

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



*Ajedrez educativo* es un proyecto para 2° y 3° grados de preescolar, que introduce de manera lúdica la enseñanza del ajedrez dentro del aula. 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 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.

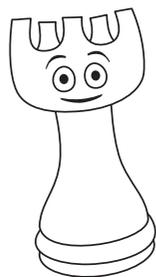
- ★ En la segunda parte del libro, los estudiantes podrán hacer ejercicios lúdicos que tienen como hilo conductor el mundo del ajedrez.



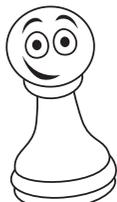
Las trompetas suenan en el castillo de la Luna Blanca. En el patio principal, los Peones tocan con fuerza y despiertan a la princesa Carmen, porque ha llegado el gran día: ¡su cumpleaños!

## Actividades

¿Qué pieza es Carmen? Colorea la respuesta correcta.



Torre



Peón



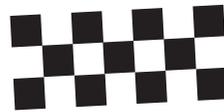
Caballo

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, 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 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**

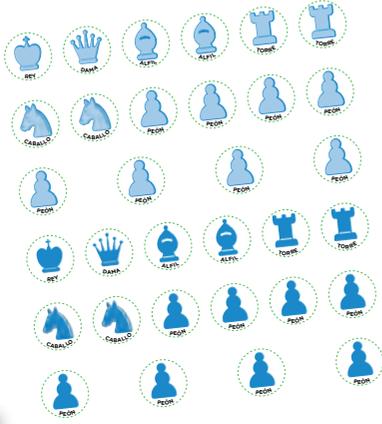
Colorea las piezas y el camino que las une.



44 Ajedrez educativo 2

A lo largo de la narración, se presentan algunas actividades para que el alumno realice.

### Recortable



95

La segunda parte de libro consta de ejercicios lúdicos variados que tienen como hilo conductor el mundo del ajedrez. Incluye algunos recortables.



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 entretenimiento 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, para 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:



6 Fundamentación pedagógica

## ★ 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**

Tabla	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar que es un cuadrado formado por filas y columnas que forman la casilla.</li> <li>Reconocer claramente las filas (1 a 8) y las columnas (desde la a hasta la h).</li> <li>Identificar la notación para el nombre de las casillas, por ejemplo: a1, h4 o e5.</li> <li>Ubicar de manera correcta la casilla blanca o la derecha (h) y las casillas identificadas por su notación básica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las seis piezas que integran el ajedrez: Rey, Dama, Alfil, Caballo, Torre y Peón.</li> <li>Localizar las casillas que ocupa cada pieza y el orden que deben seguir para su desarrollo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer cómo se mueve cada una de las piezas.</li> <li>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?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Valorar cuánto pierde o gana al sacrificar piezas.</li> </ul>

56 Fundamentación pedagógica

## ★ 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.
- Autorregulación 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.

Rúbricas de observación

59

## 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 del carta, 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 <a href="http://tinyurl.com/yx2c772t">tinyurl.com/yx2c772t</a> , 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.  Reina 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, solicítele 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

2

De manera adicional, se incluyen rúbricas de observación como un instrumento que permitirá al maestro evaluar los avances del estudiante. También cuenta con 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

# 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:

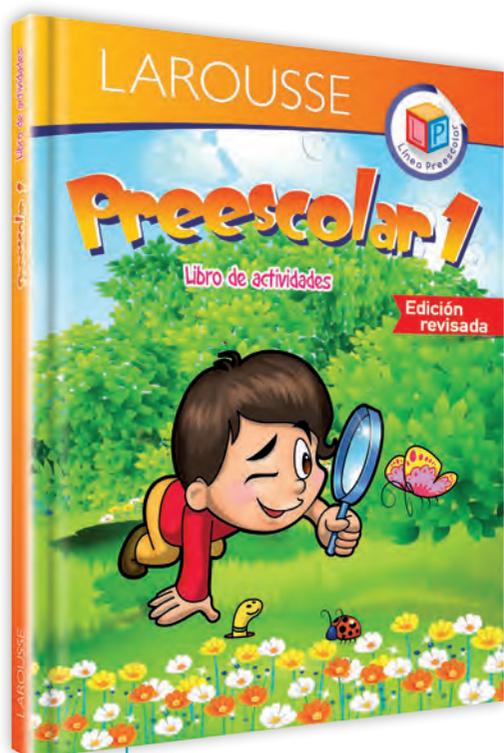
- Colorear
- Dibujar
- Relacionar
- Jugar
- Cantar
- Escuchar
- Trazar
- Observar
- Compartir
- Ayudar

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

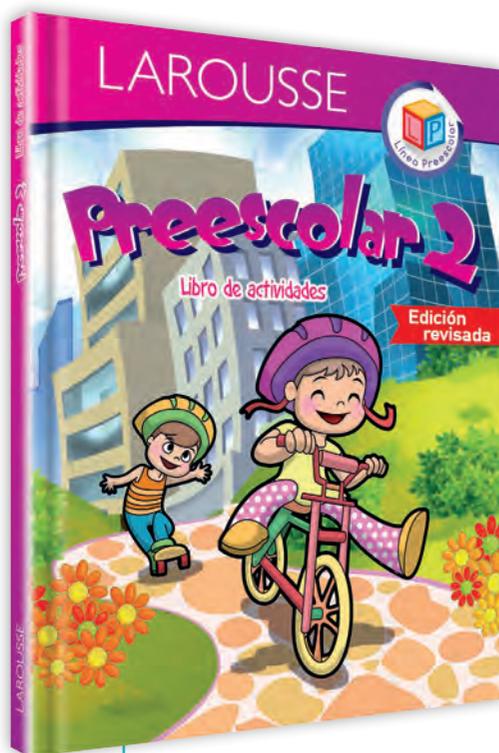


# Preescolar Libro de actividades

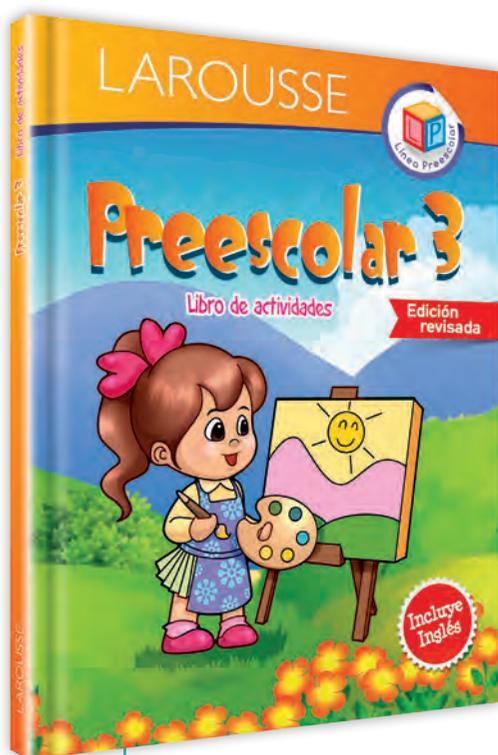
Esta serie favorece el desarrollo de las habilidades de percepción, visomotoras, de lenguaje, atención, memoria, lógica matemática y razonamiento, entre otras. Está ilustrada con dibujos para colorear, lo que hace más sencilla la realización de las actividades.



CI: 6271  
ISBN: 9786072110458



CI: 6272  
ISBN: 9786072110496



CI: 6273  
ISBN: 9786072110465

Incluye  
Inglés

Incluye  
Inglés

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

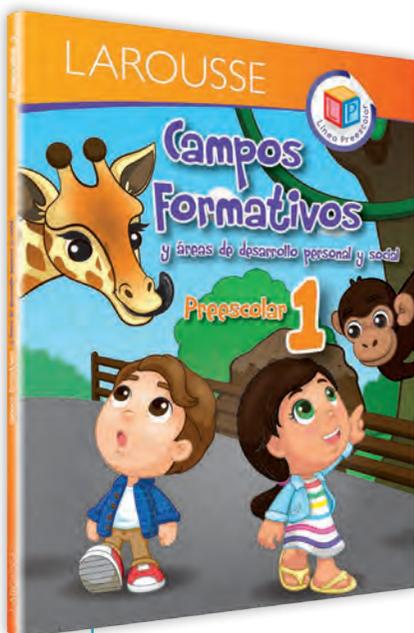
# Campos Formativos

## 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.

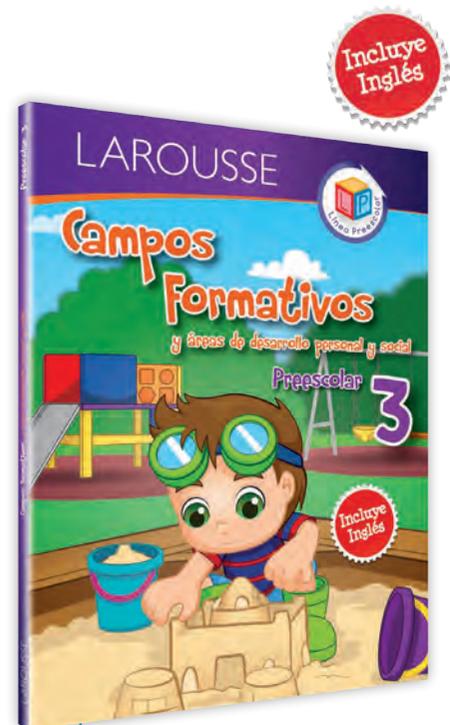
Las actividades abordan temas atractivos para los niños y se encuentran distribuidas de tal forma que haya una constante expectativa por la página siguiente. Sus ilustraciones tienen un diseño y tamaño acordes con la edad de los pequeños y los ejercicios favorecen de manera paralela el desarrollo de 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 x 27 cm

# SÚPER MENTES

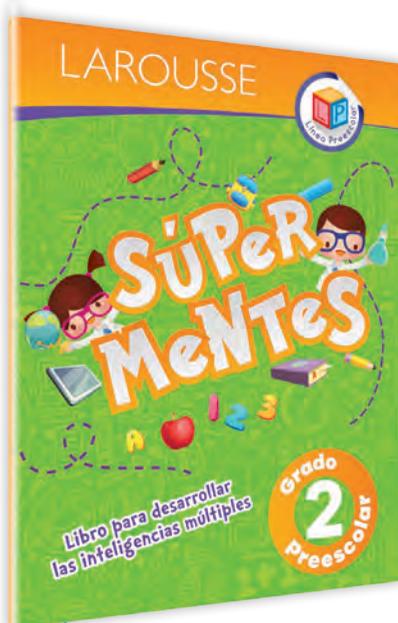


## Libro para desarrollar las inteligencias múltiples

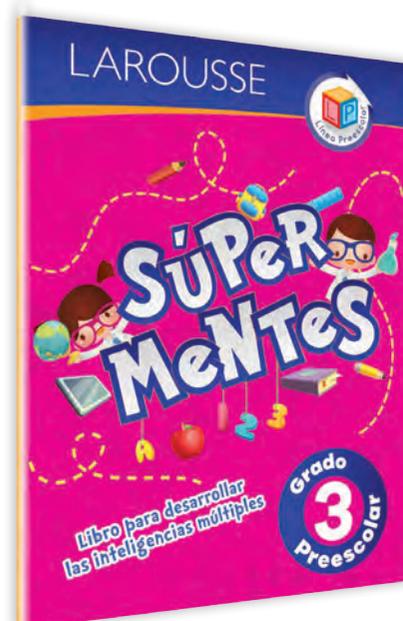
Los diferentes ejercicios y actividades están hechos para llevar al niño a pensar de manera divertida, fácil y significativa, utilizando el razonamiento que se requiere en cada una de las situaciones y que lo llevará a reforzar sus conocimientos y habilidades. Con la finalidad de aumentar la coordinación, 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.



Ci: 5087  
ISBN: 9786072118225



Ci: 5088  
ISBN: 9786072118232



Ci: 5089  
ISBN: 9786072118249

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

# Matemáticas

## Libro de actividades



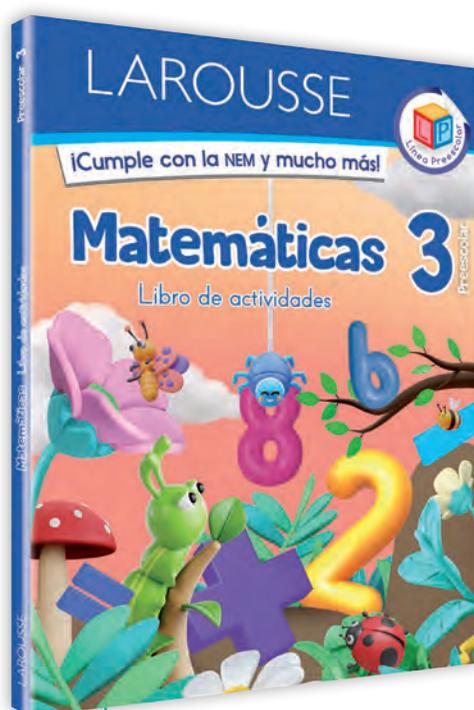
Este libro ha sido planteado como un apoyo en el aprendizaje de las matemáticas para los alumnos que cursan preescolar. Su estructura ofrece lecciones que posteriormente se practican con ejercicios de razonamiento lógico-matemático. Estos les ayudarán a los alumnos a tener habilidades que facilitarán el aprendizaje futuro de cualquier rama de las matemáticas.



CI: 6276  
ISBN: 9786072134942



CI: 6277  
ISBN: 9786072134959

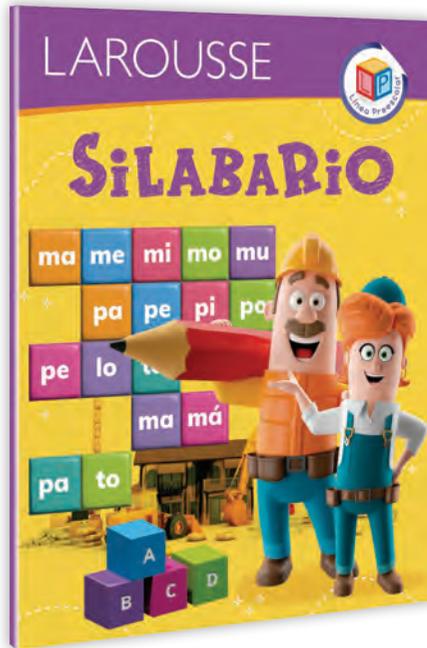


CI: 6278  
ISBN: 9786072134966

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

# 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.



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

# ABECEDARIO

Es un libro diseñado para descubrir el abecedario de manera educativa y creativa. A través de actividades lúdicas y sencillas, los alumnos aprenderán a reconocer y trazar las letras mientras exploran nuevas palabras. En cada página se presentan ejercicios que ayudan a mejorar la escritura y que amplían el vocabulario.

Con ilustraciones coloridas e instrucciones fáciles de seguir, los estudiantes se divierten mientras aprenden las letras y sus sonidos, creando una base sólida para el aprendizaje futuro.

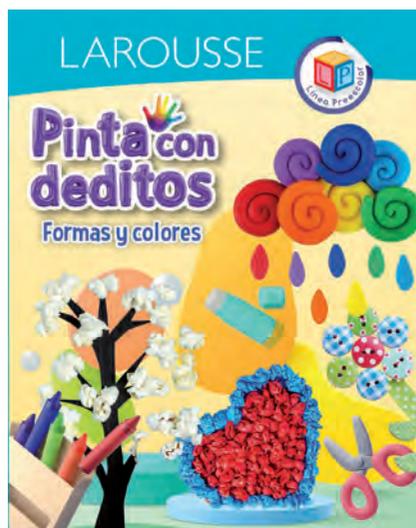


Cl: 5430  
Pasta suave  
112 páginas c/u  
Tamaño: 27 × 21 cm  
ISBN: 9786072134829

# 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 x 27 cm

## Trazo y juego Ejercicios para la coordinación motriz

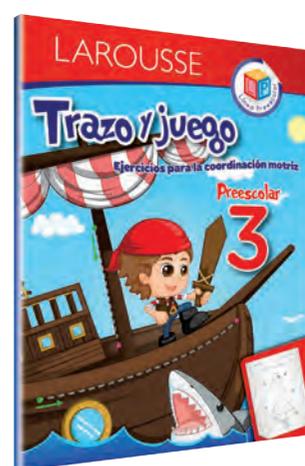
Esta serie ofrece numerosos ejercicios a los niños que comienzan a usar un lápiz. El libro es una herramienta práctica que facilitará a los pequeños el desarrollo de su coordinación ojo-mano, que no es más que la sincronización de la destreza manual con la capacidad visual. Los lectores encontrarán abundantes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



Cl: 5074  
ISBN: 9786072118928



Cl: 5075  
ISBN: 9786072118935



Cl: 5076  
ISBN: 9786072118942

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

*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.



Ci: 5071  
ISBN: 9786072118171



Ci: 5072  
ISBN: 9786072118188



Ci: 5073  
ISBN: 9786072118195

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

# 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

# Vivo con Valores

## Libro de lectura con actividades

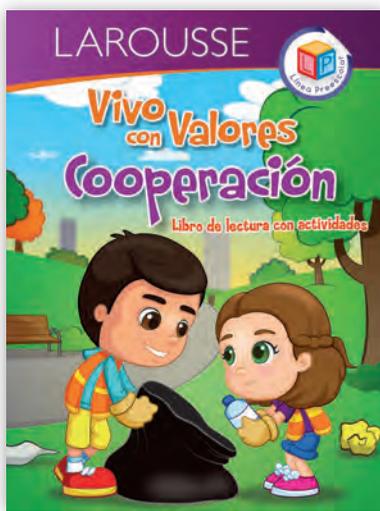


Serie que exalta los valores. Cada título trata un valor diferente: compartir, cooperación, gratitud, paciencia, perseverancia y responsabilidad.

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.



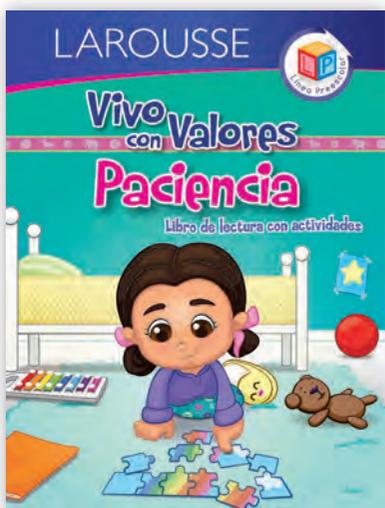
Ci: 5124  
ISBN: 9786072118263



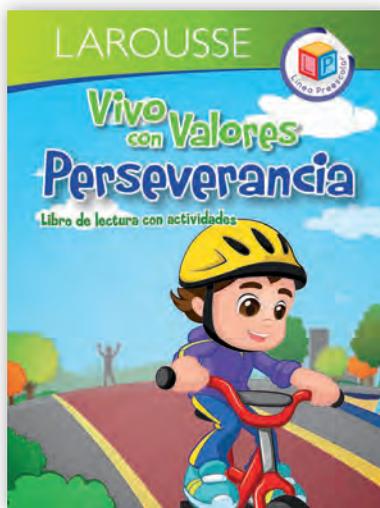
Ci: 5081  
ISBN: 9786072118270



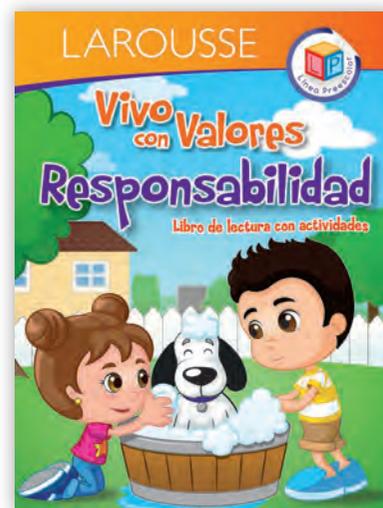
Ci: 5125  
ISBN: 9786072118287



Ci: 5083  
ISBN: 9786072118294



Ci: 5084  
ISBN: 9786072118300



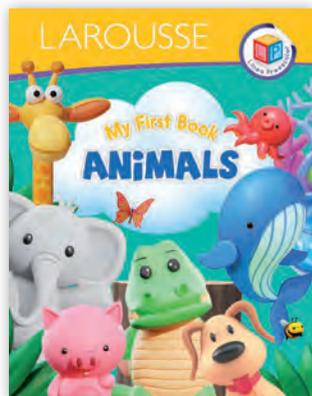
Ci: 5085  
ISBN: 9786072118317

Pasta suave  
16 páginas c/u  
Tamaño: 20.5 × 27 cm

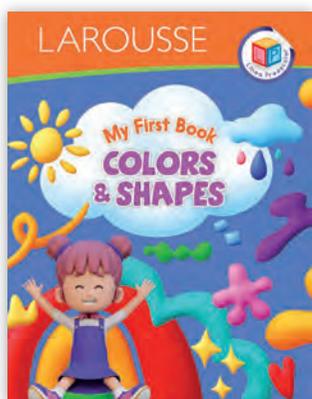
# My first book



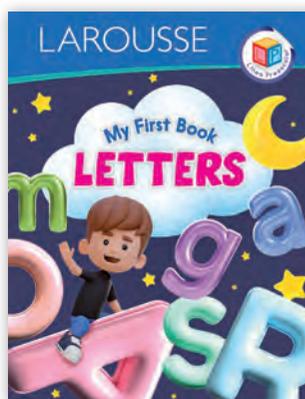
Una hermosa serie que presenta a los estudiantes preescolares el vocabulario básico del idioma inglés, a través de divertidas actividades llenas de color y hermosas ilustraciones. My First Book es el mejor aliado para iniciar con la enseñanza del inglés de una manera sencilla y amena.



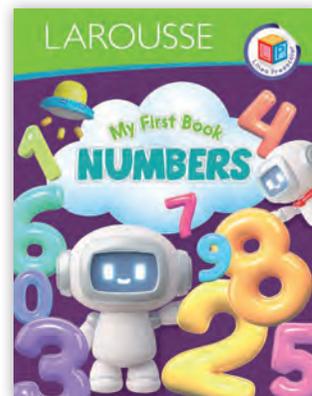
Cl: 54201  
ISBN: 9786072134881



Cl: 54202  
ISBN: 9786072134898



Cl: 54203  
ISBN: 9786072134904



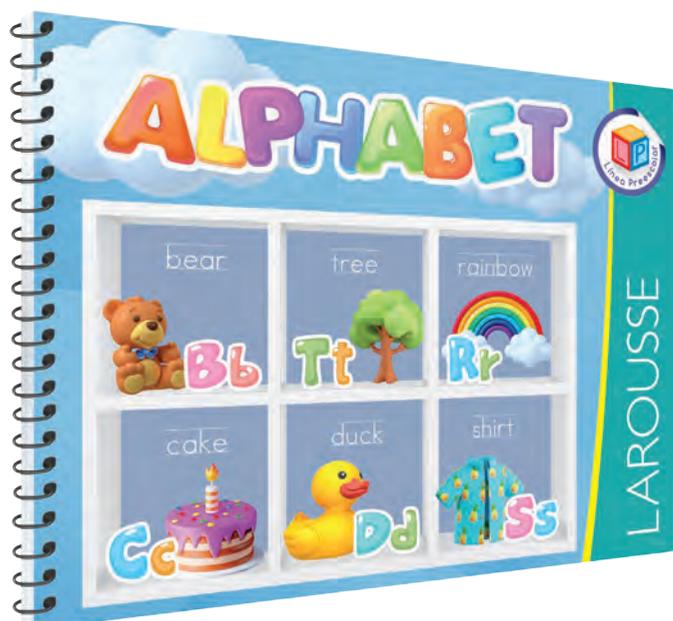
Cl: 54204  
ISBN: 9786072134911

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

## ALPHABET

Este libro enseña todas las letras del alfabeto en inglés. A medida que los alumnos van aprendiendo cada letra, también trazan y descubren nuevas palabras. A través de juegos divertidos y sencillas actividades, aprenderán a escribir y aumentarán su vocabulario en inglés.

Con ilustraciones coloridas e instrucciones fáciles de seguir, los estudiantes se divierten mientras aprenden las letras y sus sonidos, creando una base sólida para el aprendizaje futuro.



Cl: 5421  
Pasta suave  
112 páginas  
Tamaño: 27 x 21 cm  
ISBN: 9786072134836

# 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.

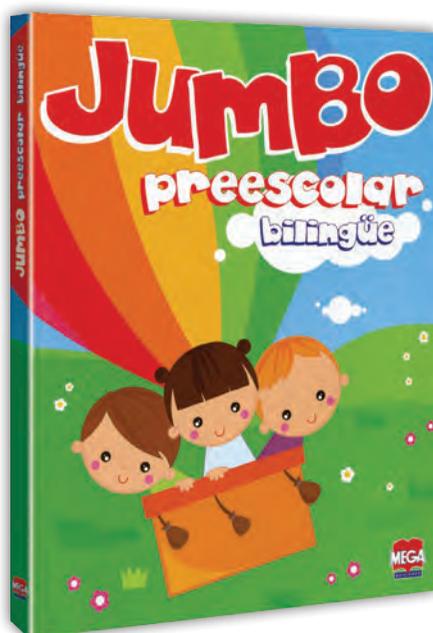
Como un plus, el apoyo que los adultos den a los niños servirá también para que repasen sus conocimientos, o bien, comiencen junto con sus hijos esta aventura del aprendizaje del inglés. El inglés es un idioma universal que hoy por hoy tiene gran relevancia en todos los ámbitos; por ello, esta obra significa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



Cl: 6274  
Pasta suave  
224 páginas  
Tamaño: 20.5 x 27 cm  
ISBN: 9786072110434

## JUMBO preescolar bilingüe

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 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:

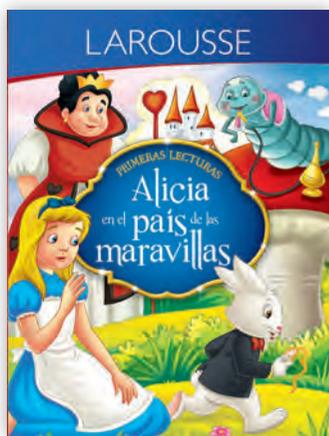
- Con la lectura en voz alta.
- Invitándolos a que observen las imágenes y hagan preguntas sobre la historia o los personajes.
- Motivándolos para que conviertan la lectura en algo especial en sus vidas, que sea una rutina diaria.
- Leyendo y a la vez señalando palabras para que vayan identificando letras.

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

Las colecciones se caracterizan por que:

- 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.

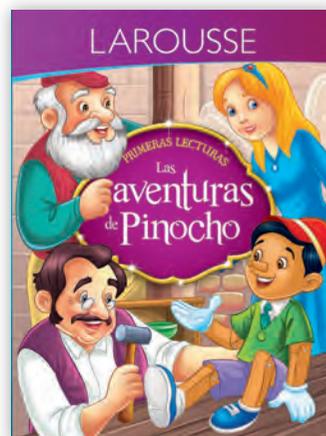
## PRIMERAS LECTURAS



Ci: 5139  
ISBN: 9786072118614



Ci: 5140  
ISBN: 9786072118621



Ci: 5141  
ISBN: 9786072118652



Ci: 5142  
ISBN: 9786072118867



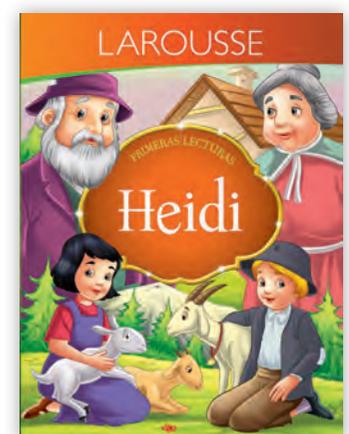
Ci: 5143  
ISBN: 9786072118676



Ci: 5097  
ISBN: 9786072118669



Ci: 5098  
ISBN: 9786072118645



Ci: 5099  
ISBN: 9786072118638

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

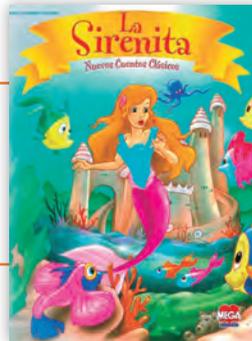
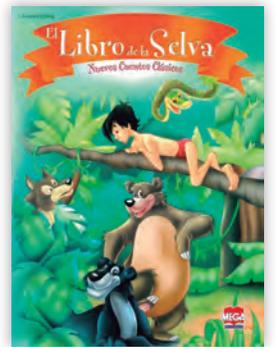
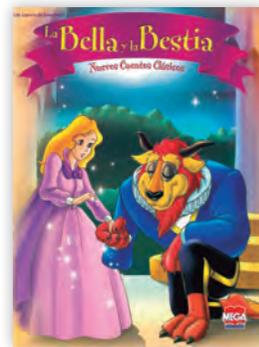
# Álbum de Oro

CUENTOS CLÁSICOS  
PRIMERAS LECTURAS



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

## Nuevos cuentos clásicos

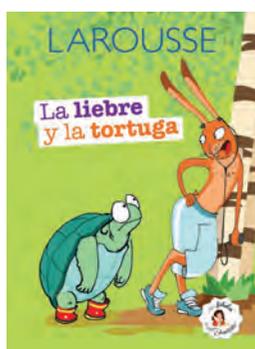


Cl: 6031  
Pasta suave  
16 páginas c/u  
Tamaño: 16.5 × 22.5 cm  
ISBN de colección: 9789702218463

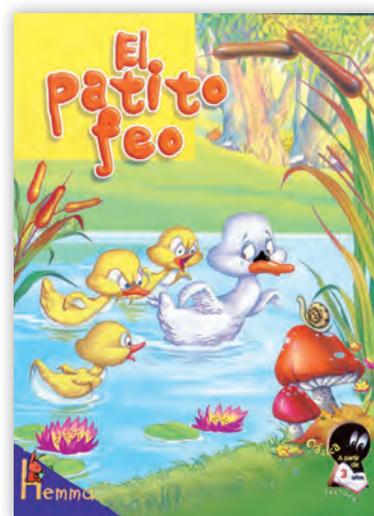
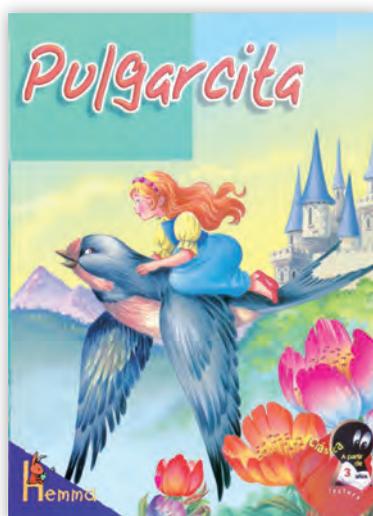
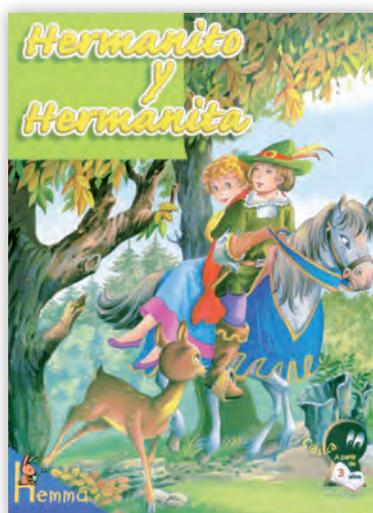
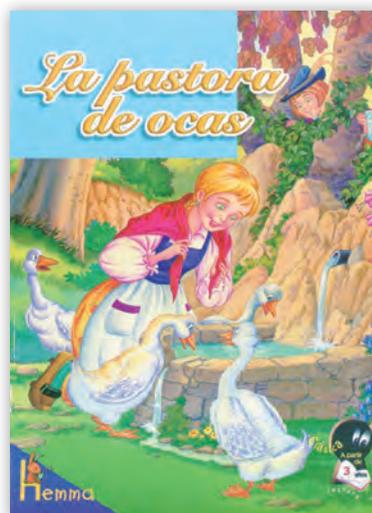
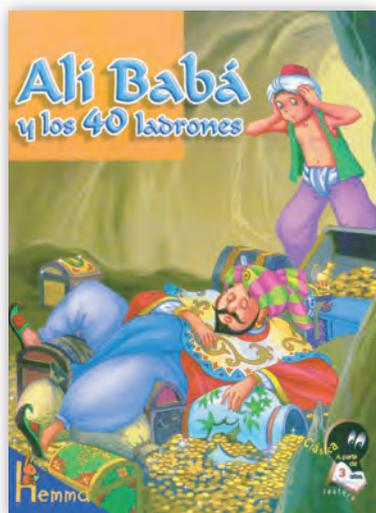
## Las fábulas de La Fontaine



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

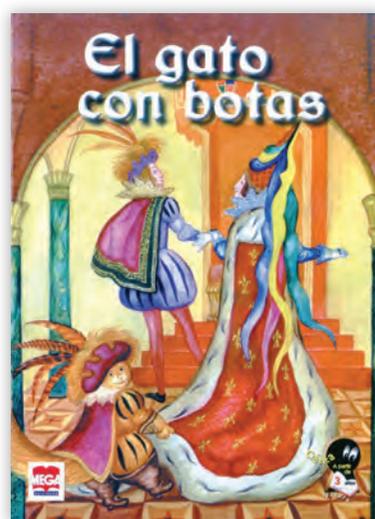
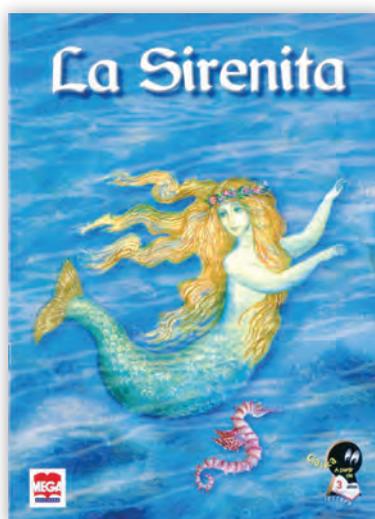
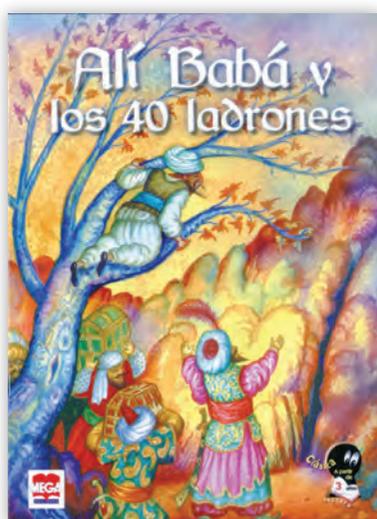
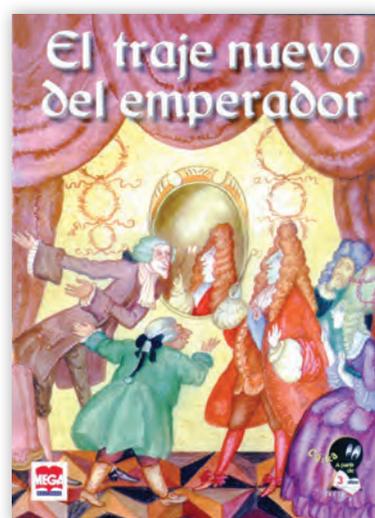
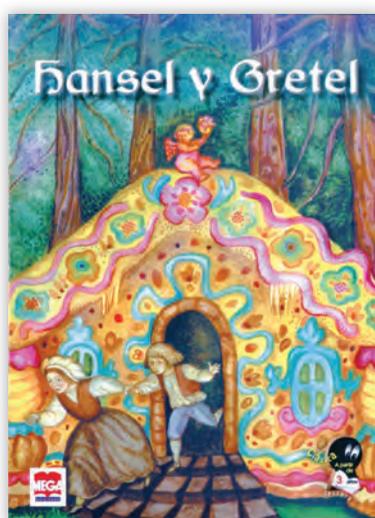
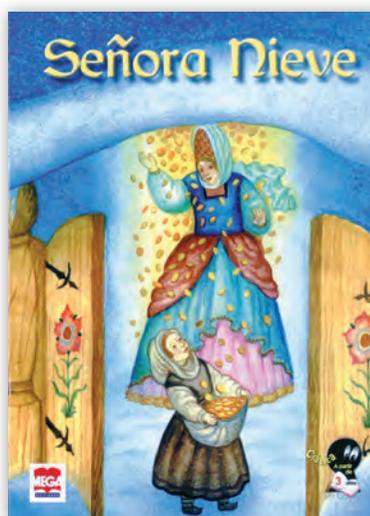
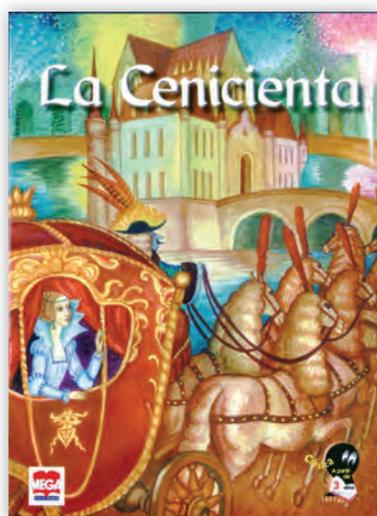


# Cuentecitos



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

Catálogo  
**PREESCOLAR**  
**2026**

**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

✉ [adela.reyes@hlm.mx](mailto:adela.reyes@hlm.mx)  
[educacionbasica@hlm.mx](mailto:educacionbasica@hlm.mx)

**CONTACTE A SU ASESOR:**



Cl: 950268

