

Juntos

aprendemos mejor



◀ PREESCOLAR VOL. 4 ▶



PARA TODOS
Dgo

PARA TODOS
Dgo

SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN

Juntos

aprendemos mejor

Cuadernillo de actividades

Innovación para el Fortalecimiento del Sistema Básico de Mejora Educativa en Durango

Secretaría de Educación del Estado de Durango
Rubén Calderón Luján

Subsecretaría de Servicios Educativos
José Luis Soto Gámiz

Subsecretaría de Administración y Planeación
José Rafael Palencia Breceda

Subsecretaría de Educación Región Laguna
Cuitláhuac Valdés Gutiérrez

Dirección de Educación Básica "A"
Marco Aurelio Rosales Saracco

Dirección de Educación Básica "B"
Blanca Patricia Guerrero Portillo

Dirección de Educación Indígena
Manuel Solís Ramírez

Director del Sistema Estatal de Telesecundaria
José Teodoro Ortiz Parra

Dirección de Servicios Educativos Región Laguna
Gabriel Castillo Domínguez

Coordinación General del Centro de Investigación e Innovación para el Desarrollo Educativo
Jesús G. Navarrete Chávez

Equipo de producción
Coordinación general
Blanca Emilia Reyes Ibarra

Coordinación técnica
José Armando López Llanes

Coordinación de producción
Francisco Javier Fierro Martínez

Coordinación académica
Juan Manuel Ramírez Esparza

Revisión técnico pedagógica
Hugo Maldonado Cárdenas

Responsables de contenido
Aimeé Guadalupe López Núñez
Jessica Correa Martínez

Coordinación editorial
Aimeé Guadalupe López Núñez

Coordinación de diseño
Aimeé Guadalupe López Núñez
Jessica Correa Martínez

Formación y revisión de contenidos
Aimeé Guadalupe López Núñez
Jessica Correa Martínez
David Chacón Maldonado

Corrección de estilo
Aimeé Guadalupe López Núñez
Jessica Correa Martínez

Diseño de interiores
Aimeé Guadalupe López Núñez
Jessica Correa Martínez

Equipo Actualizador
Claudia Patricia Valles Silvestre
Alicia Gerard Plaschinski
Concepción del Socorro Medrano Madriles

Cuadernillo de actividades. Juntos aprendemos mejor. Año II, Volumen 4. Número 1. Abril 2016, primera reimpresión abril 2020, es una publicación de la Secretaría de Educación del Estado de Durango (SEED), a cargo del Proyecto de Innovación para el Fortalecimiento del Sistema Básico de Mejora Educativa en Durango. Blvd. Domingo Arrieta C.P. 34180, Durango, Dgo. (618)1376463. Certificado de Reserva de Derechos al uso Exclusivo e ISNN en trámite.

Se autoriza su reproducción parcial o total por cualquier sistema mecánico, digital o electrónico para fines no comerciales, y citando la fuente de la siguiente manera:

SEED (2020). Cuadernillo de actividades. Juntos aprendemos mejor. Publicación de la Secretaría de Educación del Estado de Durango. Vol. 4 No. 1. abril 2016. Durango, México.

Primera reimpresión, abril de 2020.



SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN

ALUMNO/ALUMNA:

Los cuadernillos de actividades. Juntos aprendemos mejor, han sido elaborados con la finalidad de colaborar con tu maestro o maestra para que fortalezcas el aprendizaje en casa con tu mamá, papá, hermanos y familiares, como una estrategia pedagógica para avanzar en tu formación académica.

La familia es lo más importante para cada persona y el pilar fundamental que hará posible vivir en una sociedad mejor y sanamente, por ello la convivencia puede darse cuando realicen cada actividad, cada juego, cada desafío, fortalecerá esa unión con tus seres queridos, lo que también ayudará para que sigas aprendiendo en casa.

Este material se elabora bajo la concepción de que la escuela, también puede ser tu casa o cualquier otro lugar donde aprendes y más cuando se hace en colaboración con tu familia.

Sigue esforzándote cada día y recuerda que la educación saludable es el camino para un futuro mejor.

C.P. Rubén Calderón Luján

Secretario de Educación del estado de Durango


Juntos
aprendemos mejor



SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN

ESTIMADOS PADRE Y MADRE DE FAMILIA

La Secretaría de Educación del Estado de Durango, pone en sus manos el presente Cuadernillo de actividades, bajo el compromiso de fortalecer el aprendizaje en casa, de niñas, niños; adolescentes y jóvenes, cuidando la sana distancia y promoviendo la convivencia familiar, porque la familia es lo más importante y las actividades educativas compartidas, son una oportunidad valiosa para fortalecer la comunicación y el aprendizaje.

Agradecer en todo momento su apoyo y comprensión para continuar con la Estrategia de Educación a Distancia: Transformación e Innovación para México, "Propuesta integral frente al COVID-19".

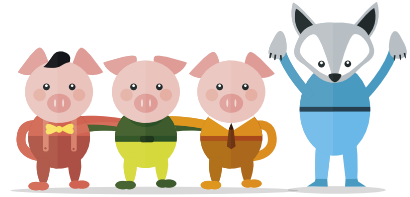
C.P. Rubén Calderón Luján
Secretario de Educación del estado de Durango


Juntos
aprendemos mejor

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Actividad 1 CONTEMOS UN CUENTO

Utilizar la entonación adecuada con voces y pausas.



APRENDIZAJE ESPERADO

Escucha la narración de anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas; expresa qué sucesos o pasajes le provocan reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.

LOS TRES CERDITOS



Esta es la historia de tres cerditos que eran hermanos y vivían en el bosque, donde también vivía un lobo que andaba siempre detrás de ellos para comérselos. Ya no sabían qué hacer para escapar. Después de mucho pensar decidieron construir tres casitas, una para cada cerdito.

El pequeño, para acabar rápidamente y adelantarse a a sus hermanos, decidió hacer una casita de paja. El mediano se la construyó de madera y el cerdito grande se la hizo de ladrillo.

—Ya verás lo que el lobo malo va a hacer con nuestras casas por haberlas construido tan rápido —dijo

el cerdito mayor a sus hermanos mientras éstos jugaban.

Un día apareció el lobo. El cerdito pequeño, salió corriendo y se refugió en su casita de paja, pero el lobo sopló tan fuerte que la casita se derrumbó. El cerdito salió corriendo por el bosque y consiguió refugiarse en la casita de su hermano mediano, que era de madera.

—Ahora sí que no nos atraparás —dijeron los cerditos.

El lobo muy enfadado, empezó a soplar mucho más fuerte que antes y consiguió derribar la casita de madera.

Los dos hermanos muy asustados salieron corriendo y, con el lobo detrás pisándoles los talones, consiguieron llegar hasta la casa del hermano mayor, que era de ladrillo.

—No conseguirán escapar —dijo el lobo a los tres cerditos.

Los tres hermanos cerraron las puertas y ventanas. El lobo soplabla y soplabla pero no conseguía derribar la casa de ladrillo. Buscó una escalera y decidió entrar por la chimenea.

—Ahora si que no escaparán —Les dijo mientras subía.

Los cerditos, al ver que el lobo estaba a punto de entrar por la chimenea, pusieron una olla ardiendo y el lobo cayó dentro de ella. Empezó a aullar tan, tan fuerte, que sus gritos se oían en todo el bosque, y salió de la casa corriendo a toda velocidad.

Se cuenta que el malvado lobo nunca más volvió a molestar a ningún animalito del bosque.



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

 1. Leer en voz alta al niño(a) el cuento los tres cerditos.

 2. Cuestionar al niño(a):

¿Quiénes son los protagonistas de este cuento?

¿Cómo hicieron las casitas los tres cerditos?


¿Cómo es el lobo, bueno o malo?


¿Qué pasó con las casitas de los dos pequeños?

¿Cómo entró el lobo en la casita del cerdito mayor?

¿Qué pasó al final?

 3. Inventar otras formas de construir casitas.

 4. Preguntar al niño(a) cómo solucionarían ellos(as) el problema de los tres cerditos.

 5. Pedir al niño(a) que cuente la historia con sus propias palabras para observar el grado de comprensión y de expresión. Recortando los personajes del cuento (**Material recortable 1**). Enseguida pegarlos sobre pedazos de madera (y/o material reciclado; popotes, ramas, lápiz, pluma, etc.).



6. Dibuja en el siguiente cuadro a los tres cerditos e inventa el nombre de cada cerdito con la letra inicial de tu nombre.



LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Actividad

2

CONTEMOS UNA HISTORIA



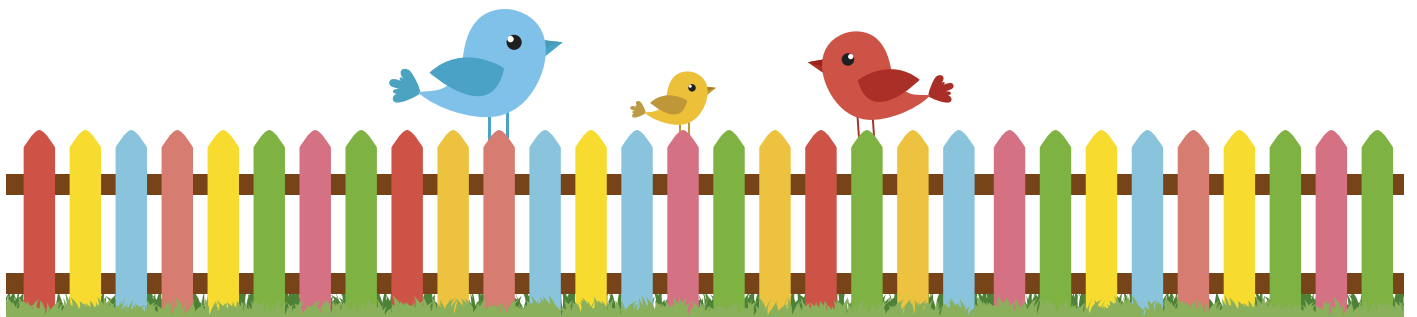
APRENDIZAJE ESPERADO

Narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas siguiendo la secuencia de sucesos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Pida al niño(a) que analice el personaje de las imágenes (**Material recortable 2**).
2. Que el niño(a) recorte las escenas del **Material recortable 2** y las ordene según lo que pasó antes y después.
3. Que el niño(a) narre la historia formada a partir de las imágenes que observa.
4. Preguntar al niño(a):

¿Se puede formar otra historia?
 ¿Qué imágenes cambiarías?
 ¿Cuál sería el nombre de la historia?



LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Actividad

3

JUGUEMOS CON EL NOMBRE PROPIO



APRENDIZAJE ESPERADO

Comparar las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- ➔ 1. Elaborar tarjetas, con algún material que tengas a tu alcance (hojas de máquina, cartoncillo) con los nombres de cada integrante de la familia.
- 🎈 2. Proporcionar a cada miembro de la familia una tarjeta y escribir su nombre.
- ➔ 3. Preguntar al niño(a) cuáles de las letras que aparecen en una y otra tarjeta son iguales y cuáles son diferentes.
- 🎈 4. Contar cuántas letras tiene cada nombre.
- ➔ 5. Descubrir con qué letra inicia cada nombre y con cuál termina.
- 🎈 6. Contar cuántas letras iguales existen dentro de un mismo nombre.
- ➔ 7. Comparar cuál nombre es más largo y cuál es más corto.

Rosaura

Daniel

Luis

Eva

Marisa

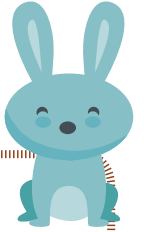


9. Utilizar el alfabeto móvil (**Material adherible**) para formar palabras.





10. Recortar y pegar imágenes que tengan la letra inicial del nombre del niño (a).



A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z ! ?
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

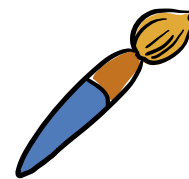


LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Actividad

4

JUGUEMOS AL ROMPECABEZAS



APRENDIZAJE ESPERADO

Escribe su nombre con diversos propósitos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Con las fotografías de los miembros de la familia hacer tarjetas con fotos y nombres de la familia, seguir los pasos que se te indican.
2. Recortar en cartoncillo tarjetas de 10 cm. x 15 cm.
3. Pegar y escribir el nombre de quien aparece en la foto, con letras grandes y decirle al niño (a) – aquí dice Gerardo –, por ejemplo.
4. Después se le pedirá al niño (a) que lo lea.
5. Enseguida, como se muestra en la figura, recortar por sílabas las tarjetas (Pág. 7) de tal manera que el nombre quede dividido, formando un rompecabezas.
6. Cada rompecabezas se guardará en una bolsita de plástico.
7. Cuando estén listos todos los rompecabezas se iniciará el juego.
8. Cada miembro de la familia tratará de armar el rompecabezas de su nombre.
9. Posteriormente se intercambiarán los rompecabezas. Cada vez que el niño arma un rompecabezas se le preguntará ¿Es un nombre largo o corto? ¿Cuántas letras tiene? ¿Con cuál letra inicia? ¿Con cuál letra termina?

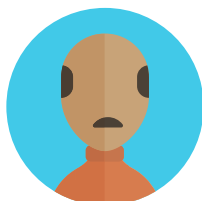




FOTO
DEL
NIÑO



Ge

rar

do



10. Recortar las sílabas y los dibujos. (*Material Recortable 3*).

11. Jugar a unir la sílaba con el objeto según corresponda su sonido.





- 12.** Dictar al niño(a) los nombres de los miembros de la familia para que los escriba uno en cada renglón.

A large rectangular area with a yellow border and a light yellow background, containing ten horizontal blue lines for writing.





Pensamiento Matemático

Actividad 1

→ Número

APRENDIZAJE ESPERADO

Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Que el niño(a) observe las siguientes imágenes. Hacer que el niño (a) reflexione con las siguientes preguntas. ¿Qué ves en las imágenes de abajo? ¿Cuántos objetos hay de cada uno? ¿Qué crees que les haga falta?
2. Escribir los números según los niños(as) que observas.
3. Para completar la actividad, que el niño(a) trace una línea para relacionar el número de niños(as) con la cantidad de frutas.



Pensamiento Matemático

Actividad 2



Atina y gana

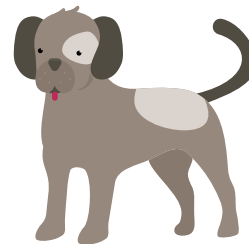
APRENDIZAJE ESPERADO

Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

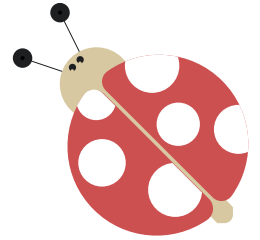
1. Solicitar que el niño(a) observe las tres imágenes en la ilustración (Pág. 11).
Cuestionar lo siguiente:
 - ¿Cuántos aros hay dentro de cada botella?
 - ¿Cuántos aros están fuera de cada botella?
 - ¿Cuántos aros lanzó en cada una de las botellas?
2. En la tabla, que el niño(a) escriba el número de aros que han atinado en la botella y el número de los que han caído fuera en cada caso.
3. Después cuenta cuántos aros ha lanzado en total en cada ocasión y escribe el resultado que corresponda.





	AROS EN LA BOTELLA	AROS ALREDEDOR DE LA BOTELLA	AROS LANZADOS





Pensamiento Matemático

Actividad 3

¿Hacia dónde van los dinosaurios?

APRENDIZAJE ESPERADO

Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad, orientación, proximidad e interioridad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



1. Solicitar al niño(a) que observe los dinosaurios (Pág. 13).

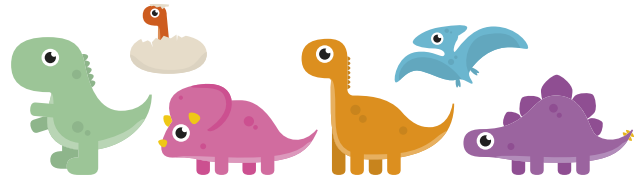
Cuestionar lo siguiente:

¿Qué características tienen?

¿Cuántos son?

¿Qué color predomina?

¿Hacia dónde se dirigen, a la derecha o a la izquierda?



2. Que el niño(a) encierre los dinosaurios que se han equivocado de dirección en cada una de las filas.



3. Analizar en qué postura están los dinosaurios... de frente, izquierda, derecha.

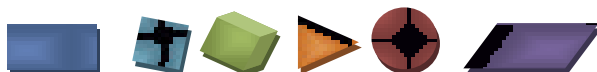


4. Imaginar hacia donde se dirigen. ¿Qué comerán? ¿Dónde viven? ¿Irán a su casa?

5. Recortar los dinosaurios y la lámina (Material recortable 4 y 5).

6. Pegar los dinosaurios en la lámina según las siguientes indicaciones:

- El dinosaurio más chico cerca del árbol.
- El dinosaurio más grande lejos del árbol.
- El dinosaurio morado arriba de la piedra.
- El dinosaurio azul abajo de las plantas.
- El dinosaurio rojo adentro del agua.



¿Hacia dónde van los dinosaurios?



Pensamiento Matemático

Actividad 4

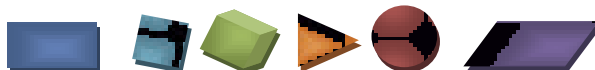
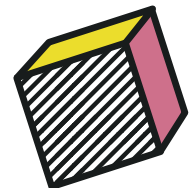
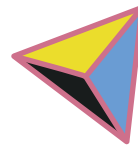
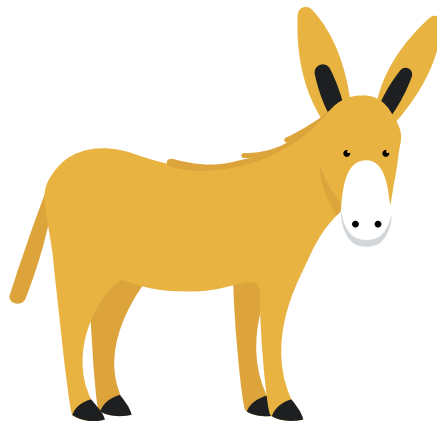
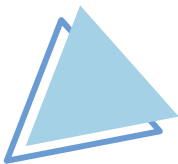
Animales con figuras geométricas

APRENDIZAJE ESPERADO

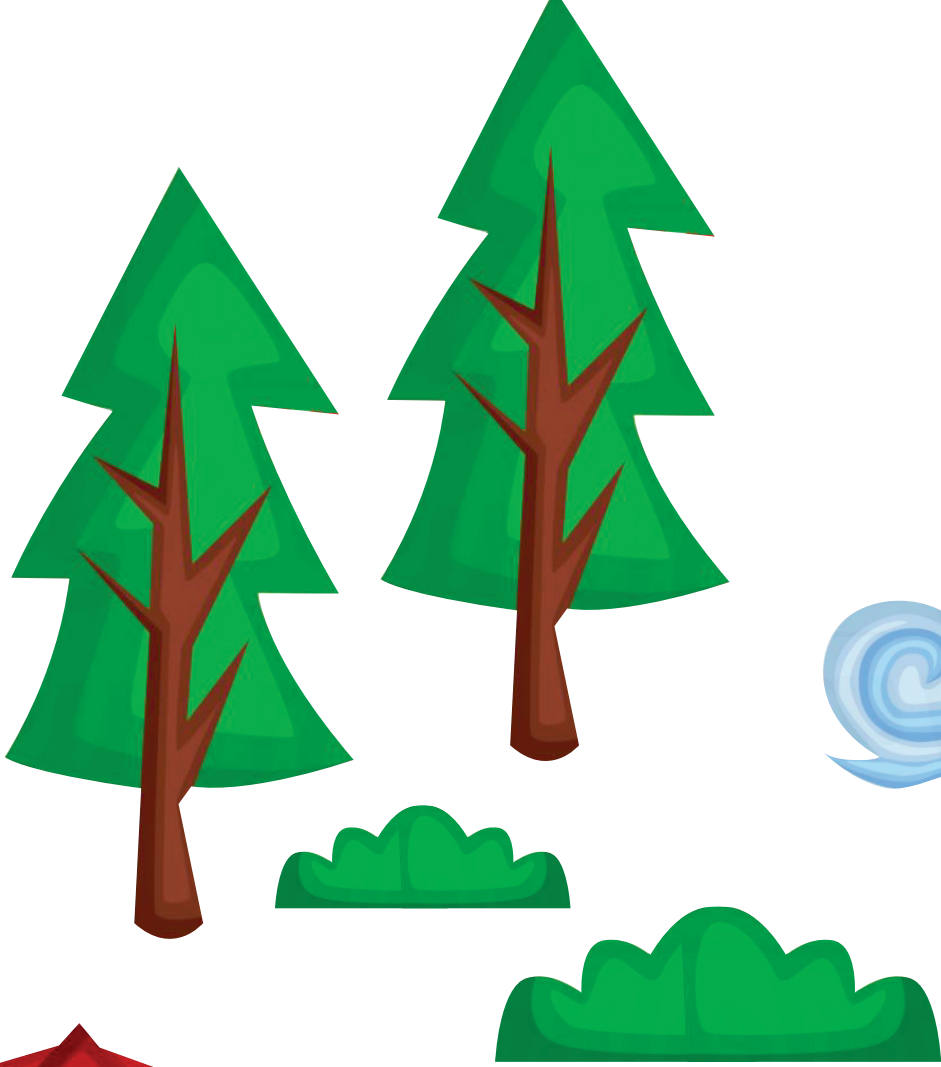
Hace referencia a diversas formas que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

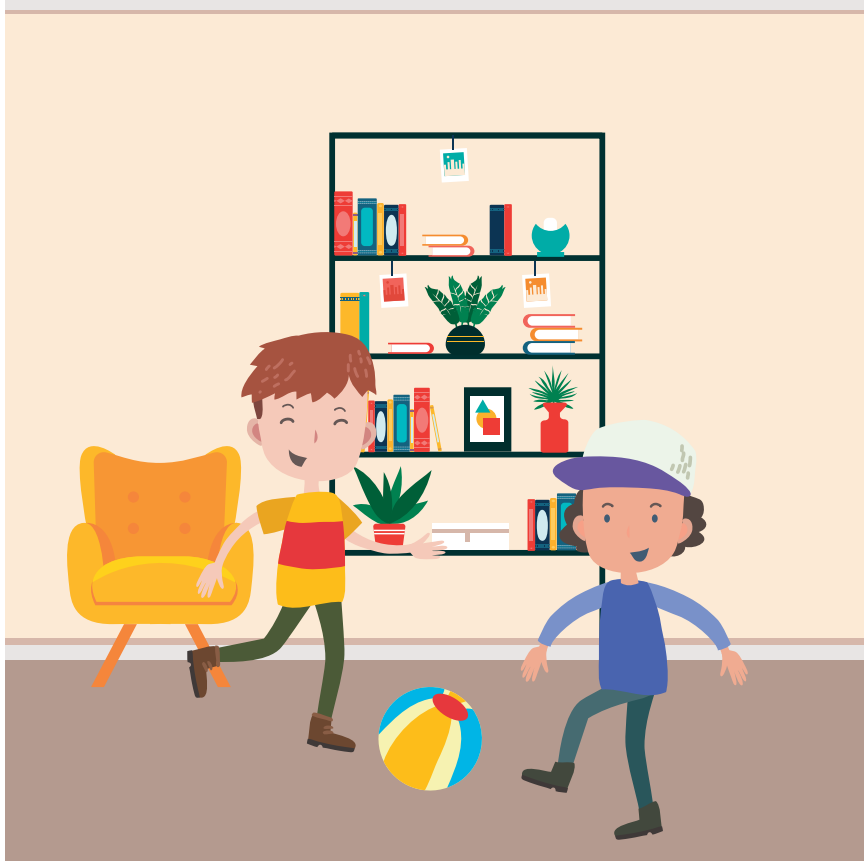
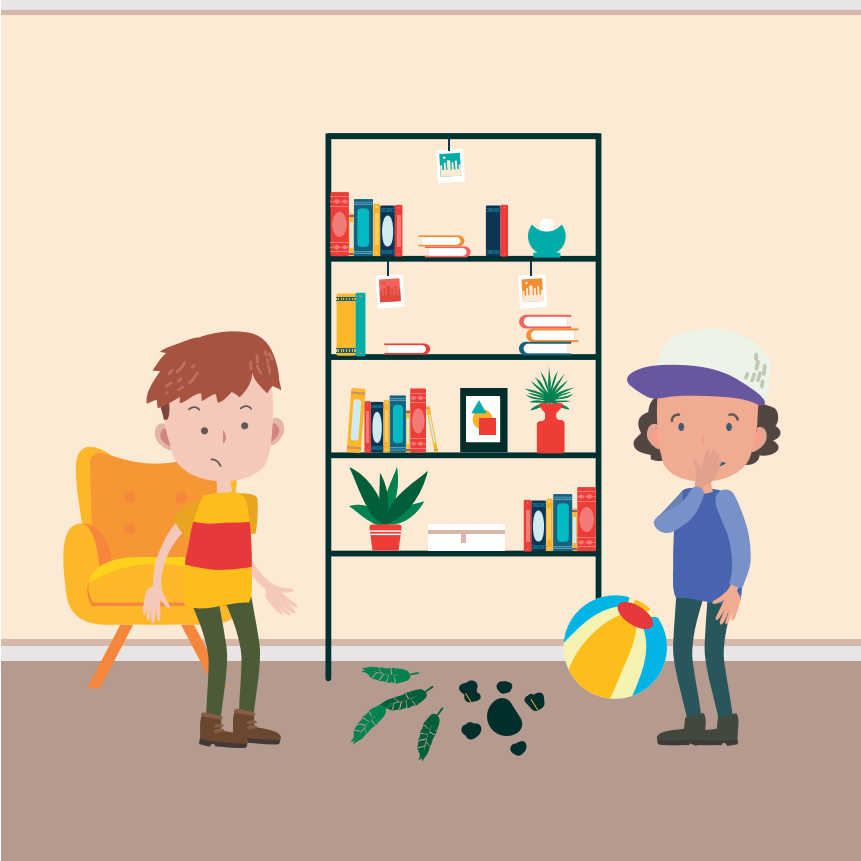
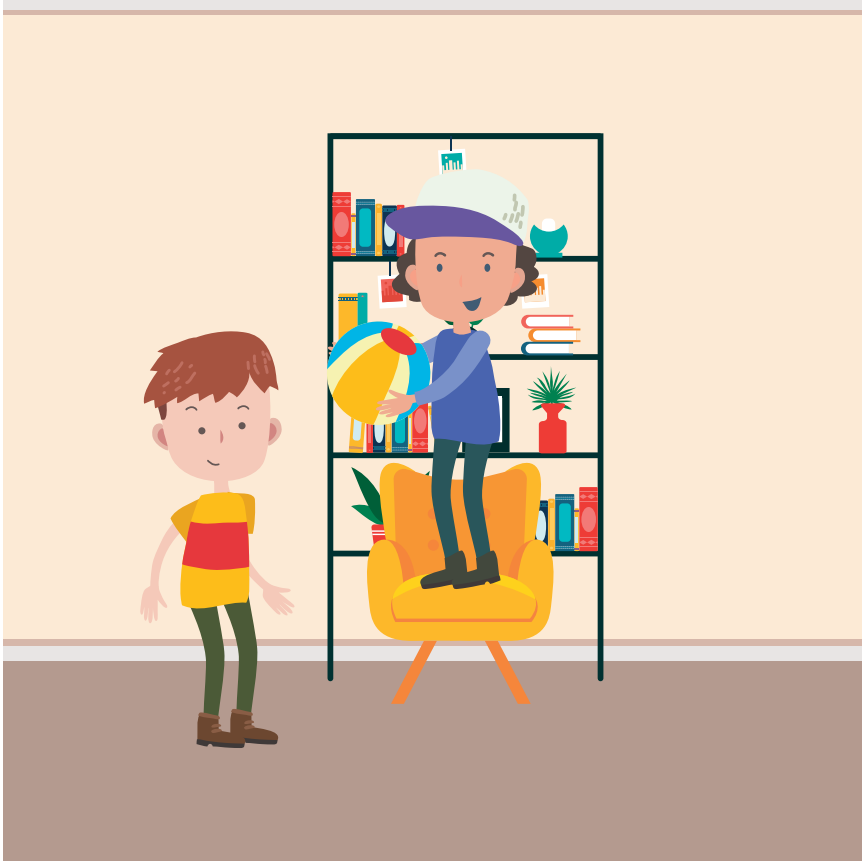
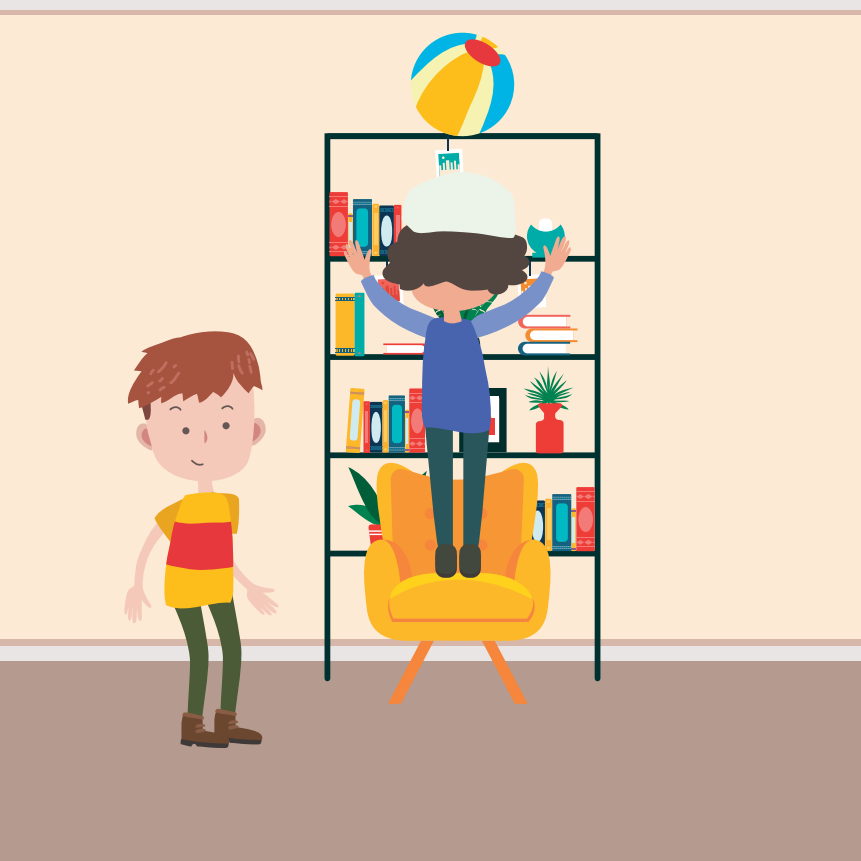
- 1.- Cuestionar al niño(a) qué figuras geométricas conoce.
- 2.- Observar a sus alrededores y ver qué objetos parecen figuras geométricas.
- 3.- Cuestionar nuevamente ¿Podemos formar objetos con figuras geométricas? ¿Qué podemos hacer? ¡Vamos a intentarlo!
- 4.- Copia en el recuadro en blanco la composición del animal del modelo con adhesivos. (*Material Adherible*)



MATERIAL RECORTABLE No. 1



MATERIAL RECORTABLE No. 2



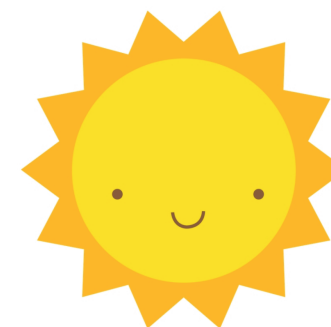
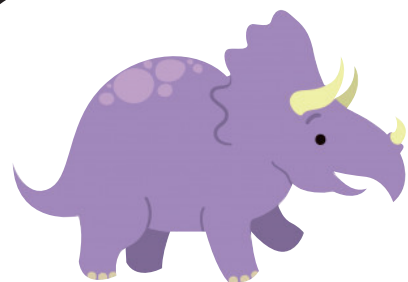
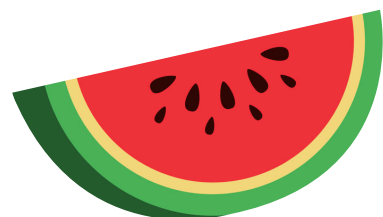
MATERIAL RECORTABLE No. 2

san

di

pe

sol



to

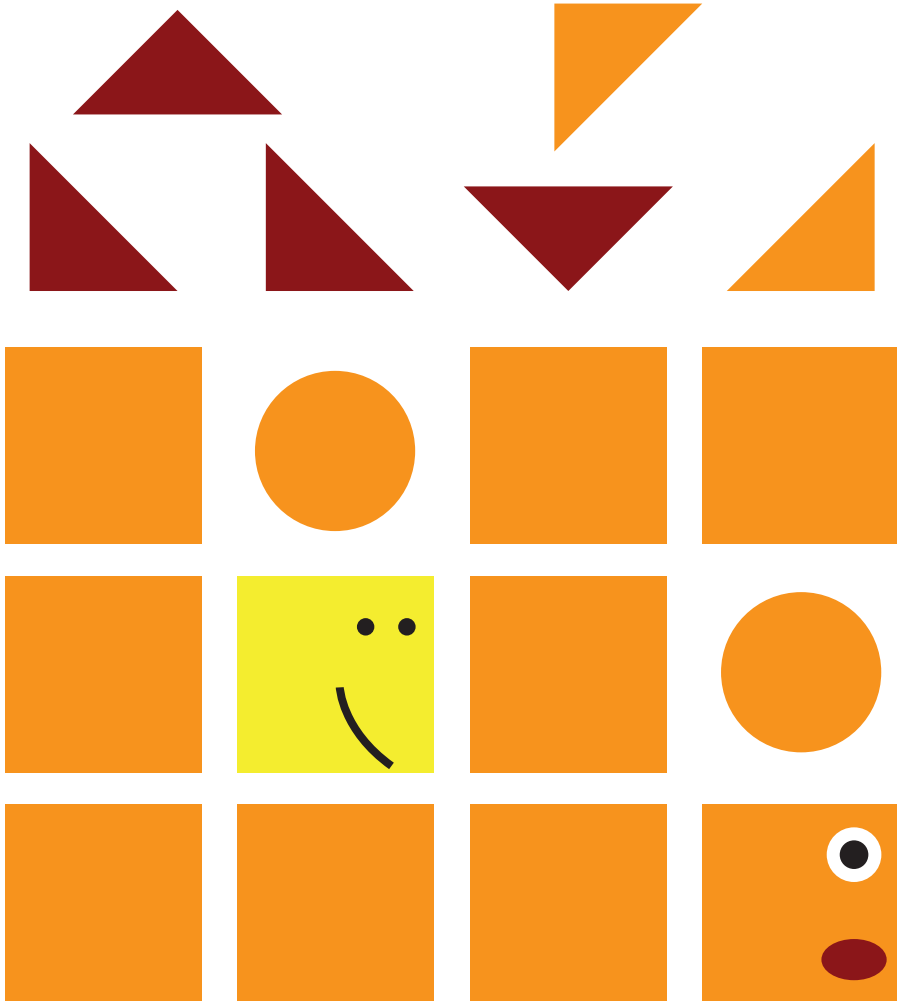
mur

li

man

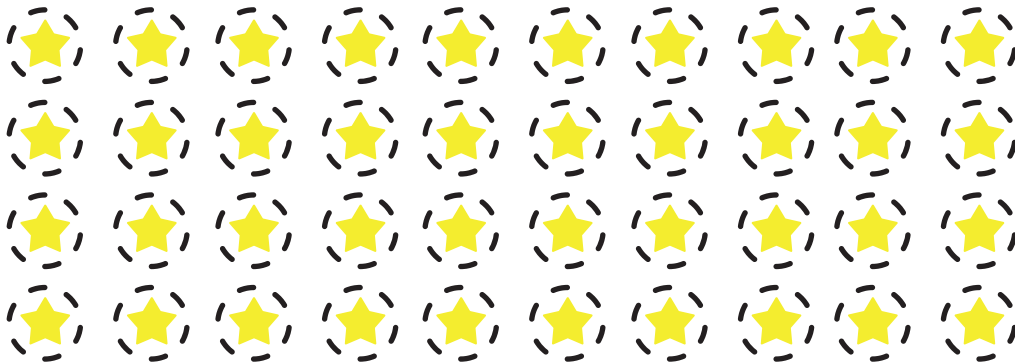


MATERIAL ADHERIBLE



Recorta y pega las figuras geométricas en el recuadro de la actividad número 4.

Recorta y pega las estrellas en la actividad no. 8.



Utilice estas estrellas más grandes para premiar al niño (a).



Recorta y pega los niños (as) en el escenario de la actividad no. 5.



Recorta el abecedario y pégalo sobre un cartón. Úsalo cuando lo necesites.

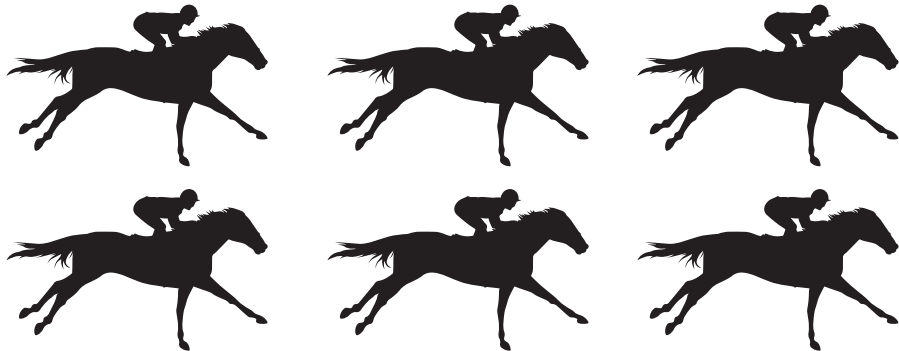
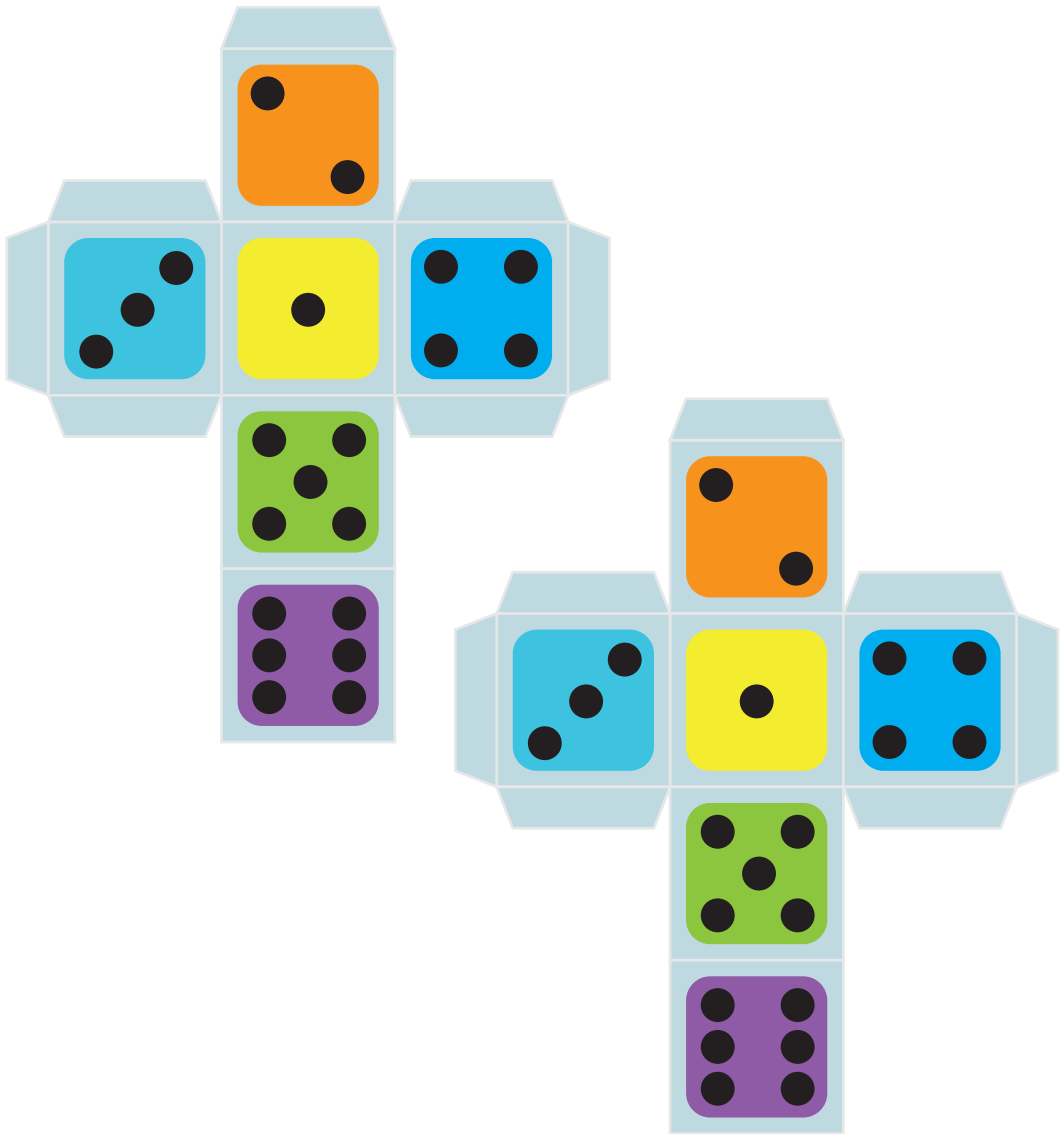
MATERIAL ADHERIBLE No. 5



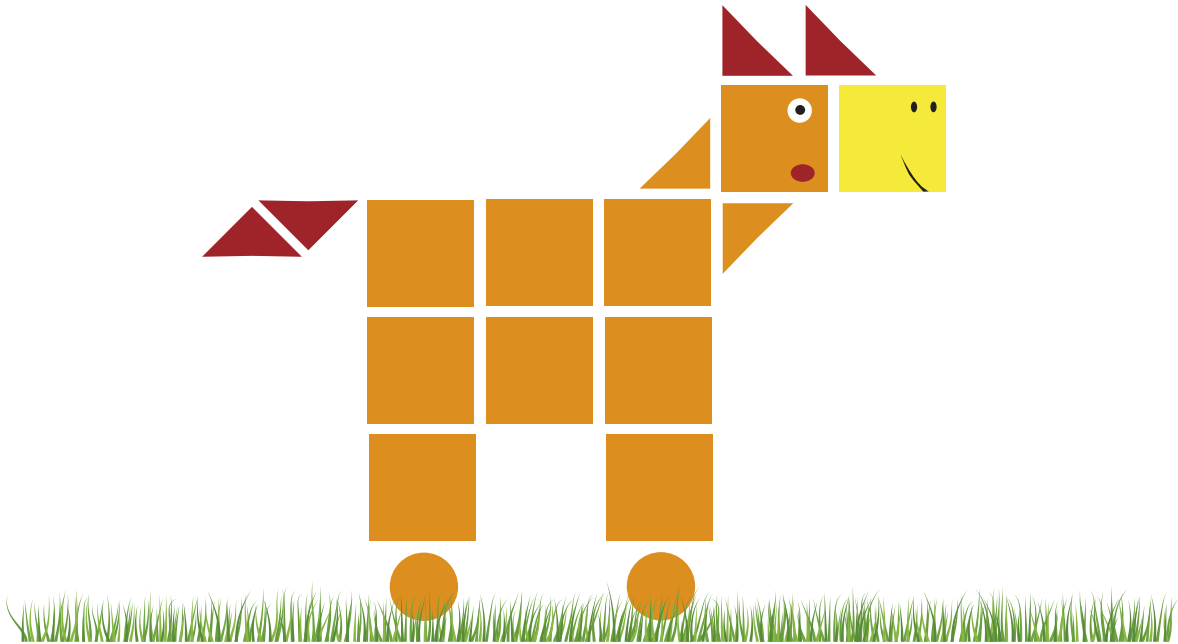
MATERIAL RECORTABLE No. 5



MATERIAL RECORTABLE No. 6



2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	



Pensamiento Matemático

Actividad 5

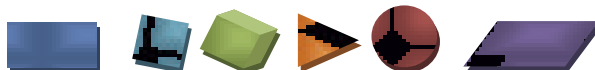
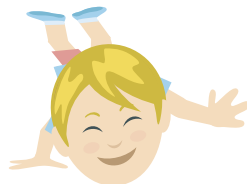
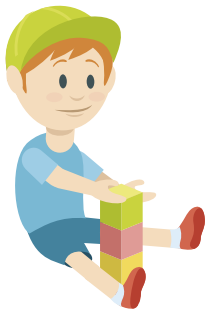
El escondite

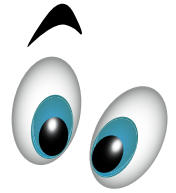
APRENDIZAJE ESPERADO

Establecer relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad, orientación, proximidad e interioridad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- ➡ 1. Dialogar con el niño(a) si ha jugado a las escondidas. Que localicen un lugar en su casa, en el que pueda esconderse y que lo escriba. Pídale que explique si será encontrado más fácilmente si se queda delante de un mueble o detrás del mismo.
- 👤 2. Pídale que observe la imagen de la página 17 y comente sobre lo que aparece en ella.
- ➡ 3. Recorta a los niños del Material Adherible y colócalos según lo siguiente:
 - Debajo de la mesa
 - Detrás del sillón
 - En frente del sillón
 - Sobre la mesa
 - Detrás del buró
- 👤 4. Jugar en familia a las escondidas y recordarle al niño(a) dónde puede esconderse y no ser encontrado tan fácilmente.







Pensamiento Matemático

Actividad 6

Los animales de la granja

APRENDIZAJE ESPERADO

Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

➔ 1. Solicite al niño(a) que observe las imágenes.



2. Preguntar al niño(a):
- ¿Qué animales observas?
 - ¿Cuáles se repiten?
 - ¿Dónde se encuentran?
 - ¿Cuáles animales conoces?

➔ 3. Pedir al niño(a) que cuente cada grupo de animales y lo registre en la tabla (Pág. 19). Coloreando un recuadro por cada animal. ¿Cuántos ve de cada clase?





6


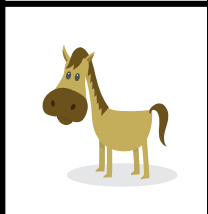

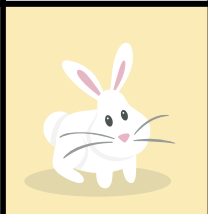
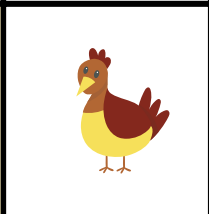

5

4

3

2

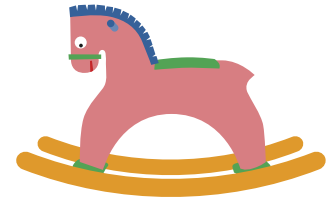
1



Pensamiento Matemático

Actividad 7



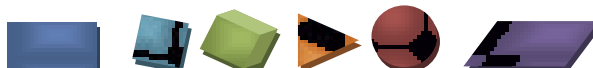
Carrera de caballos

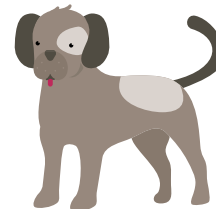
APRENDIZAJE ESPERADO

Utiliza objetos, símbolos propios y números para representar cantidades, con distintos propósitos y en diversas situaciones.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Cuestionar al niño(a) ¿Te gustan las carreras de caballos? ¿Te gustaría jugar una carrera de caballos?
2. Mostrar el tablero al niño(a) (*Material Recortable 6*) y decirle que imagine que es una pista de carreras de 11 carriles. En cada carril va un caballo. Se lanzarán los dados y se suman los puntos obtenidos. Avanza una casilla el caballo que corresponda a esa suma.
3. Preguntar al niño(a) ¿Crees que todos los caballos tienen la misma probabilidad de avanzar? Dejar que el niño(a) formule su propia hipótesis y al jugar se dará la oportunidad de comprobar si es verdadera.
4. Invitar a todos los miembros de la familia a jugar. Cada miembro escogerá su carril del tablero.
5. Recortar los caballos del (*Material Recortable 6*) y armar los dados para poder jugar.
6. Cada integrante deberá colocar su caballo en la casilla, donde está el número que eligió. Lanzarán los dados, sumará los números y avanza el caballo que corresponde a su suma. Gana el caballo que llegue primero a la meta.
7. Se puede jugar de otra manera este juego por ejemplo, en lugar de sumar los números de los dados, se puede restar el menor del mayor según corresponda.





Pensamiento Matemático

Actividad 8

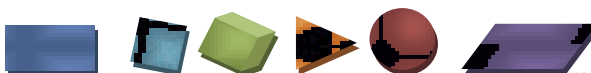
Vamos a contar

APRENDIZAJE ESPERADO

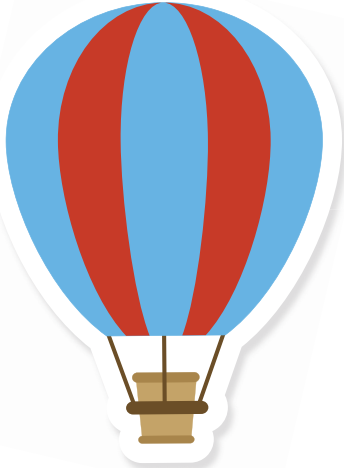
Usa y menciona los números en orden descendente, ampliando gradualmente el rango de conteo según sus posibilidades.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

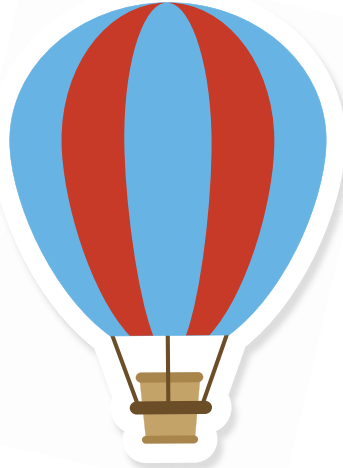
1. Con la ayuda de un adulto, recortar las estrellitas (*Material adherible*).
2. Cuenta las estrellas que tiene cada avión y escribe el número en cada recuadro.



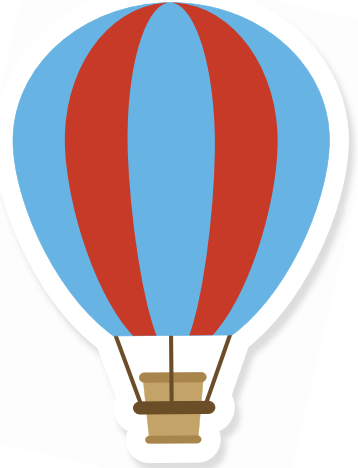
3. Pega las estrellas en cada globo según el número que se indique en el recuadro.



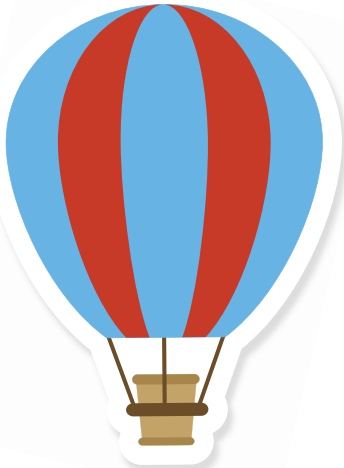
9



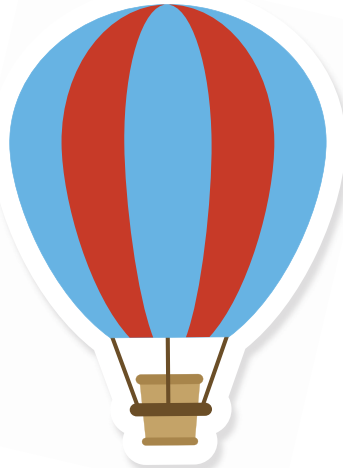
8



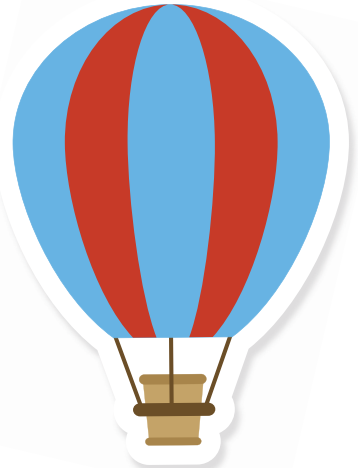
7



6

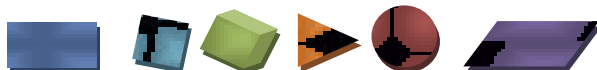


5



4

4. Preguntar al niño(a) el orden que sigue la serie, ya sea descendente y/o ascendente.



Pensamiento Matemático

Actividad 9



▶ Juguemos a sumar

APRENDIZAJE ESPERADO

Usa procedimientos propios para resolver problemas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Solicitar al niño(a) que observe los siguientes dibujos.
2. Enseguida pedir al niño(a) que escriba los números en los recuadros blancos, para resolver las sumas. Posteriormente que coloree la cantidad de elementos correspondientes.

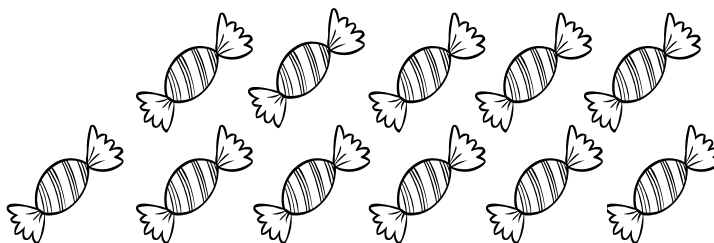
$$\boxed{2} + \boxed{1} = \boxed{}$$

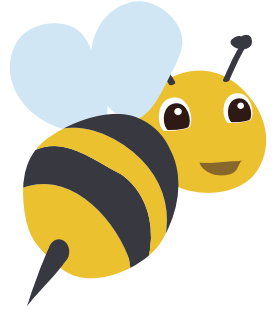


$$\boxed{3} + \boxed{2} = \boxed{}$$



$$\boxed{4} + \boxed{3} = \boxed{}$$





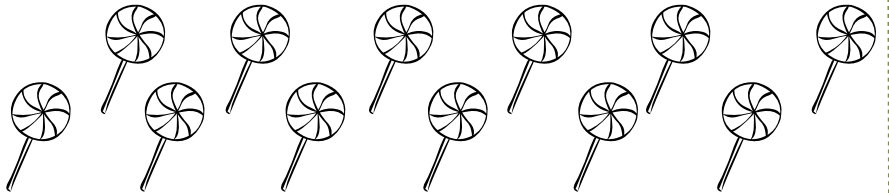
$$\boxed{2} + \boxed{2} = \boxed{}$$



$$\boxed{5} + \boxed{1} = \boxed{}$$



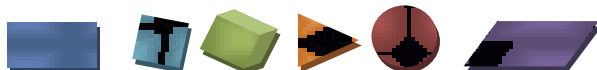
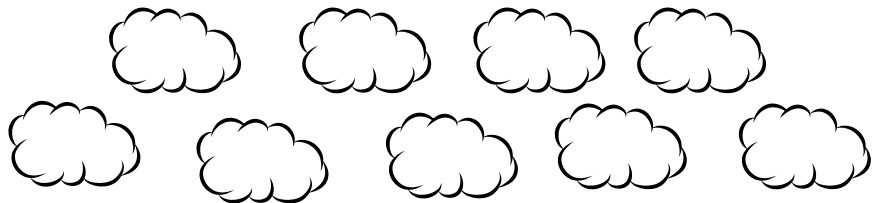
$$\boxed{9} + \boxed{1} = \boxed{}$$



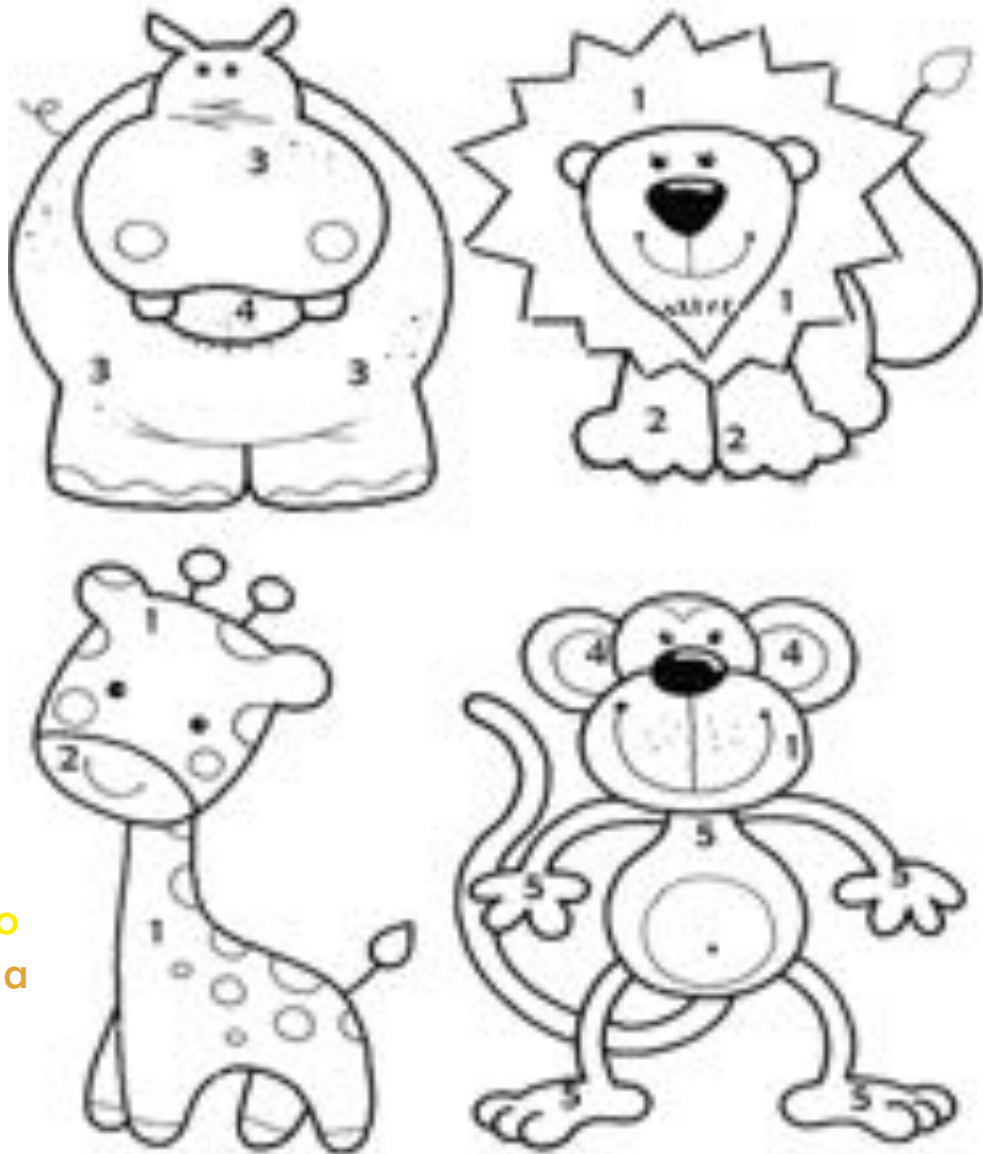
$$\boxed{2} + \boxed{7} = \boxed{}$$



$$\boxed{4} + \boxed{4} = \boxed{}$$



Colorea según el número



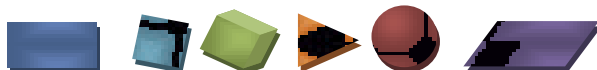
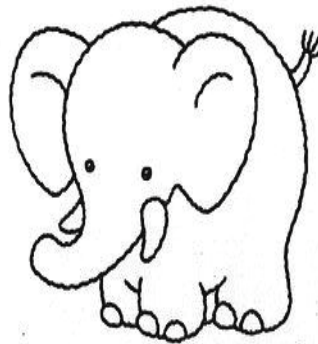
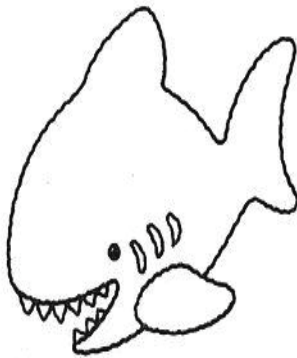
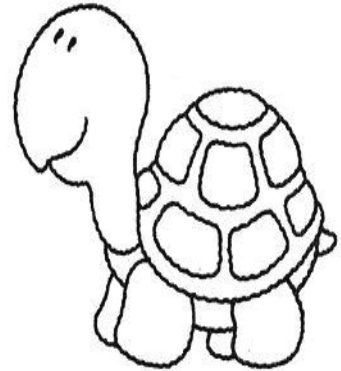
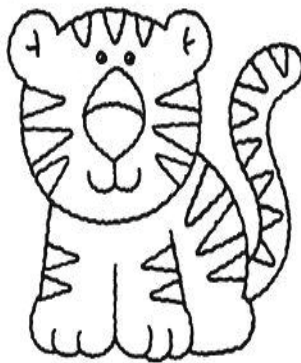
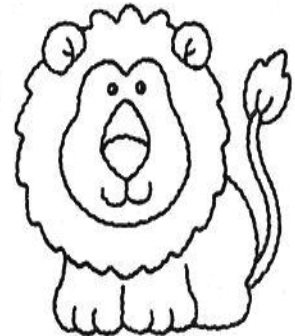
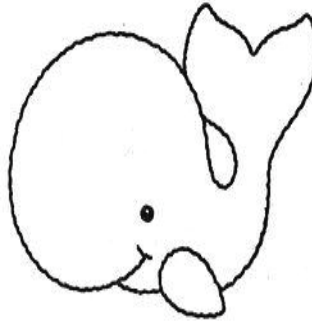
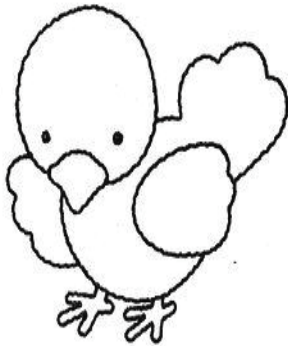
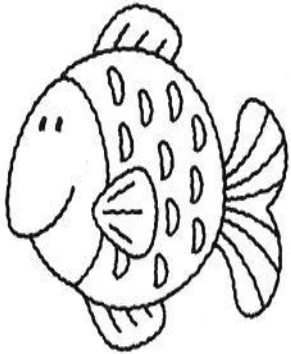
- 1 - Amarillo
- 2 - Naranja
- 3 - Gris
- 4 - Rosa
- 5 - Café
- 6 - Verde



ANIMALITOS REUNIDOS

¿Puedes nombrar estos animales?

COLOREA AQUELLOS QUE VIVEN EN EL MAR





SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN

