LAROUSSE

Preescolar

Serie C

Para reforzar el aprendizaje de los niños



Programa completo

- lectura
- escritura
- trazos
- percepción visual
- memoria
- matemáticas
- descubrimiento
- taller

LAROUSSE

© Larousse-Bordas, Paris (Francia)

"D. R." © MM, por Ediciones Larousse S. A. de C. V.
Dinamarca núm. 81, México 06600, D. F.

Esta obra no puede ser reproducida, total o parcialmente, sin autorización escrita del editor.

ISBN: 2-04-028643-8 (Larousse-Bordas)
ISBN 970-22-0007-5 (Ediciones Larousse, S. A. de C. V.)

PRIMERA EDICIÓN — 2ª reimpresión — II/01

Larousse y el Logotipo Larousse son marcas registradas de Larousse, S. A.

Impreso en México — Printed in Mexico

LAROUSSE

Preescolar

Serie C

Programa completo

Ginette Grandcoin-Joly

Traducción Georgette Caamaño de López Tercero

Josette Spitz

Claire Warot

Diseño France Sengel

Ilustraciones textos Evelyne Drouhin



LAROUSSE

Presentación

Este cuaderno está hecho para los niños de educación preescolar. Contiene actividades sencillas, organizadas en una progresión regular, acorde con todos los ejercicios practicados en la escuela.

Estas actividades, concebidas para ser realizadas en un espacio diferente al del aula, serán un refuerzo en casa de la enseñanza recibida en la escuela. Cada página se encuentra profusamente ilustrada con el fin de despertar la sensibilidad del niño, al igual que sus cualidades para observar, reflexionar y razonar.

Su presentación clara (una actividad por página) permite al niño, una vez hecho el ejercicio, proseguir su actividad en esa misma página como lo prefiera (colorear, recortar...).

Si alguna actividad le parece difícil o le disgusta, no lo obligue a hacerla... La retomará con toda naturalidad posteriormente.

Por último, si bien es deseable respetar el orden de las secuencias para favorecer una verdadera progresión, no se inhiba y avance como usted lo perciba, de acuerdo con los intereses del niño, sus gustos o sus deseos.

Muy importante

- **Prefiera sesiones cortas y regulares a sesiones largas y fastidiosas.**
- **Espere el momento favorable para proponer un actividad.**
- **Lea las indicaciones con claridad; no dude en repetirlas.**
- **Anime al niño en sus esfuerzos y felicítelo en los resultados.**
- **Permitale tiempo para reflexionar; respete su ritmo.**
- **Esté siempre dispuesto a contestar las preguntas de los pequeños, sin resolverles los ejercicios.**
- **Disponga de materiales en óptimo estado: lápices con buena punta, pinturas de cera bien afiladas...**
- **Para su información, lea los objetivos de cada actividad que aparecen al pie de página.**

CICLO DE LOS PRIMEROS APRENDIZAJES

de la serie **A** a la serie **C**

De acuerdo con las necesidades de aprendizaje actuales, se ha definido un programa para la educación preescolar más dinámico en todas sus áreas.

Áreas de aprendizaje

- Artes gráficas y plásticas
- Lengua oral
- Lectura y escritura
- Matemáticas
- Relación con la naturaleza

Medios para aprender

- Actividades gráficas
- Clasificación, seriación, enumeración, medición, reconocimiento de formas y relaciones espaciales

ALGUNAS ÁREAS DE ACTIVIDADES DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR SERIE C

La lengua oral: una prioridad

- Comunicarse con los demás (escuchar, responder, preguntar, argumentar).
- Hablar construyendo oraciones complejas.
- Describir una situación o una imagen con precisión.
- Organizar un discurso.
- Evocar situaciones ausentes o imaginarias.
- Jugar con las palabras, las rimas.
- Diferenciar sonidos.
- Tomar conciencia de la forma y la estructura del lenguaje.



La lengua escrita: un pre-aprendizaje

- Familiarizarse con el mundo de los libros, con textos diversos: álbumes, revistas, documentos, carteles, letreros.
- Conocer su nombre; palabras sencillas y frases cortas.
- Utilizar el diccionario, glosario, fichas, estampas.
- Cuestionar los diversos códigos de la expresión gráfica (diferentes escrituras o tamaños,diferentes palabras y unión de letras).
- Relacionar lo escrito con su expresión oral.
- Saber dictar textos a un adulto; empezar a producirlos.
- Tomar conciencia de la segmentación de las oraciones en palabras.
- Empezar a formar oraciones.

Los trazos



- Trazar con una intención determinada.
- Adquirir una motricidad cada vez más fina; situarse en el espacio de una hoja de papel, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo.
- Pasar del plano vertical al plano horizontal.
- Utilizar bien el lápiz, manteniendo una posición corporal correcta.
- Saber controlar el movimiento; anticiparse.

Las matemáticas

- Recitar una serie numérica.
- Leer y escribir los números del 1 al 10.
- Lograr correspondencia término con término.
- Seleccionar, clasificar, ordenar.
- Comparar colecciones; comparar medidas.



- Reconocer las formas geométricas, nombrarlas, reproducirlas.
- Ubicarse en el espacio, en un plano, utilizando un vocabulario espacial.
- Trazar caminos, codificarlos y descodificarlos.
- Comprender y utilizar un cuadro de doble entrada.
- Analizar, reproducir, inventar series.
- Ubicar estrategias; plantear hipótesis.



La escritura



- Respetar el sentido de la escritura, las formas y las inclinaciones.
- Comprender que la escritura está vinculada con la comunicación y con el lenguaje.
- Unir las letras para formar palabras.

La memoria



- Ejercitar su memoria visual.
- Ejercitar su memoria auditiva.

La percepción visual



- Percibir semejanzas y diferencias.
- Identificar las diferentes partes de un todo.

Descubriendo el mundo

- Fabricar objetos (ensamblar, pegar y recortar).
- Afinar las funciones de los sentidos.
- Descubrir los elementos naturales (aire, agua).
- Acercarse al funcionamiento de los seres vivos.

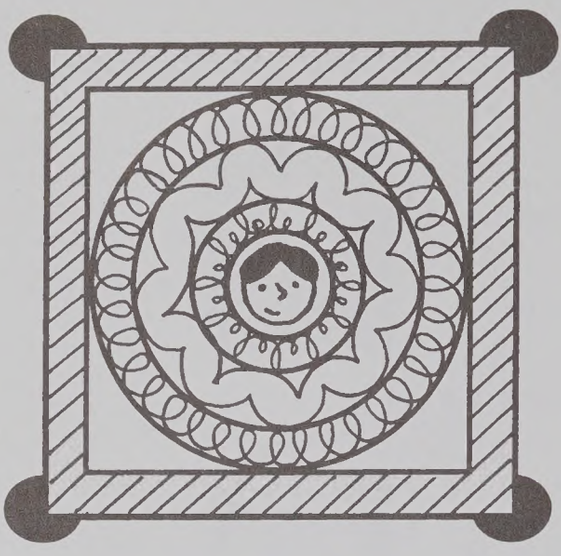


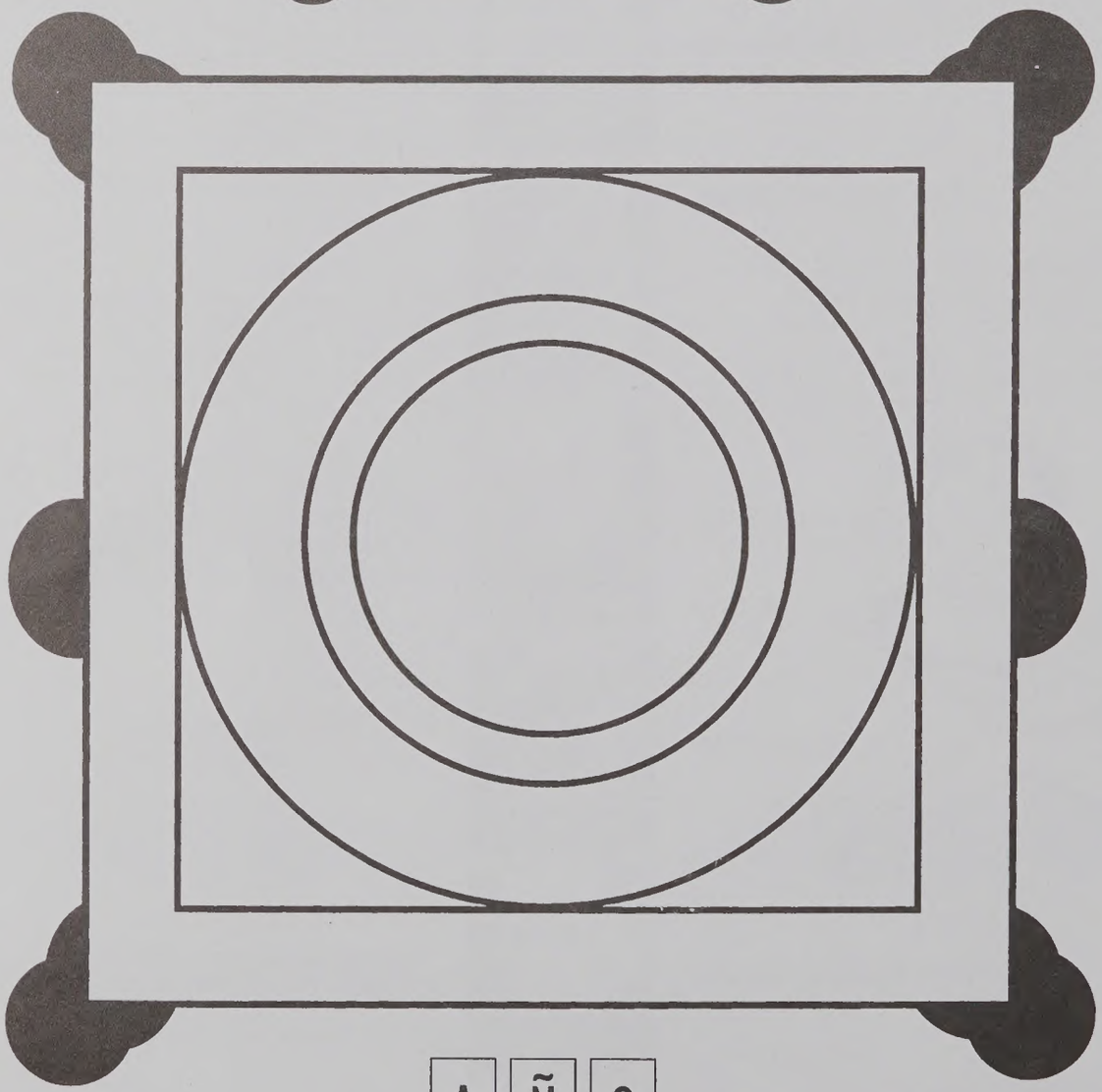
- Descubrir su entorno.
- Aprender sobre seguridad.
- Percibir cómo pasa el tiempo.
- Adquirir un pricipio de investigación científica: plantear hipótesis, experimentar, deducir.



TRAZOS

Reproduce los adornos que decoran el marco pequeño en el marco grande y dibújate tú en el centro.





A	Ñ	O

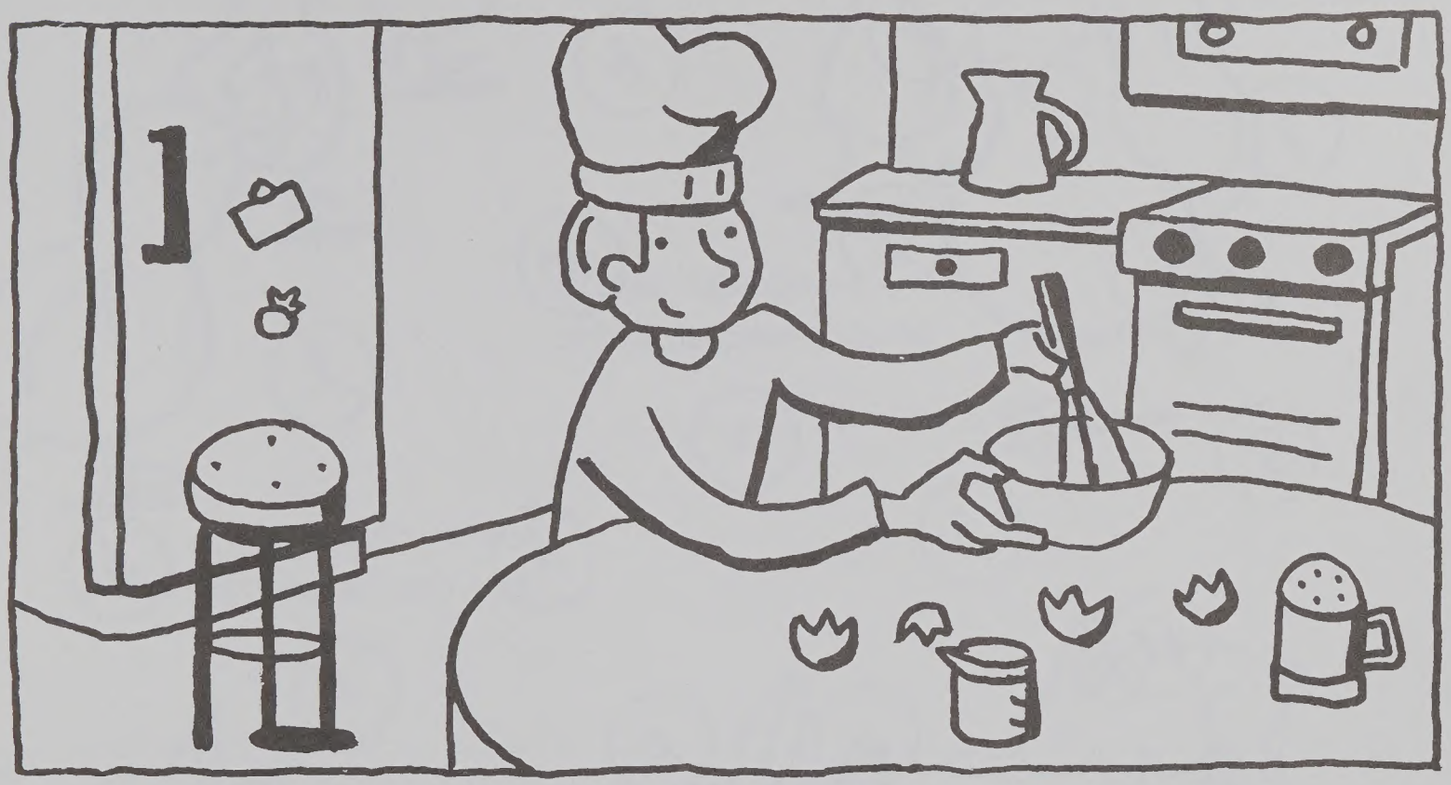
Personalizar su cuaderno.

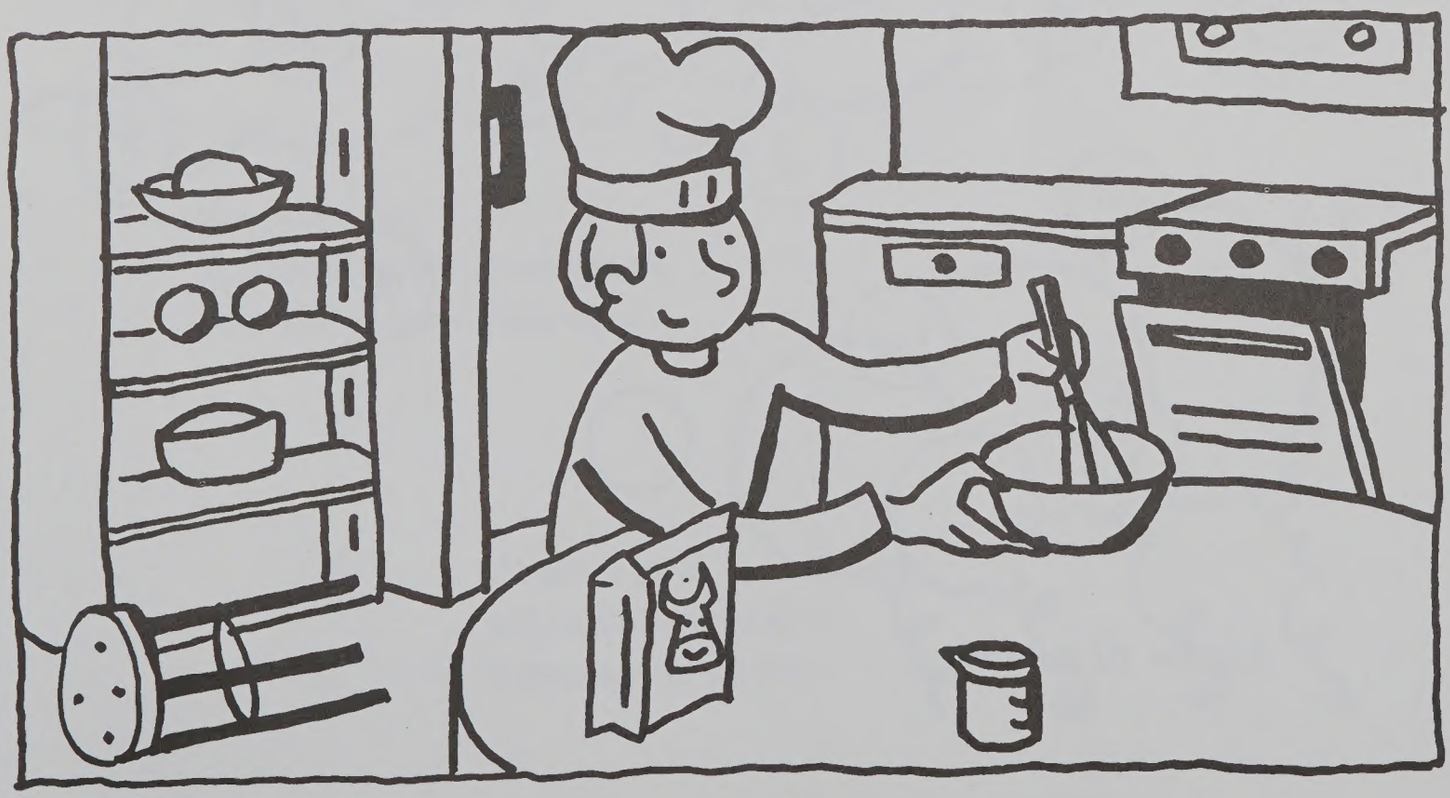




PERCEPCIÓN VISUAL

Fíjate bien y compara los dos dibujos:
hay siete diferencias.





Analizar y comparar dos dibujos.



LECTURA

Une en orden las letras de tu nombre.
(Escribe las letras dobles en los círculos vacíos).

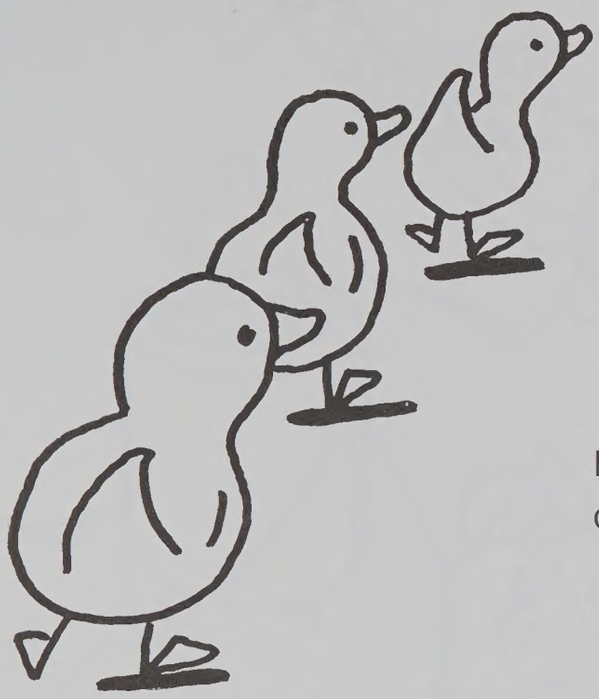




Escribe tu nombre: .....



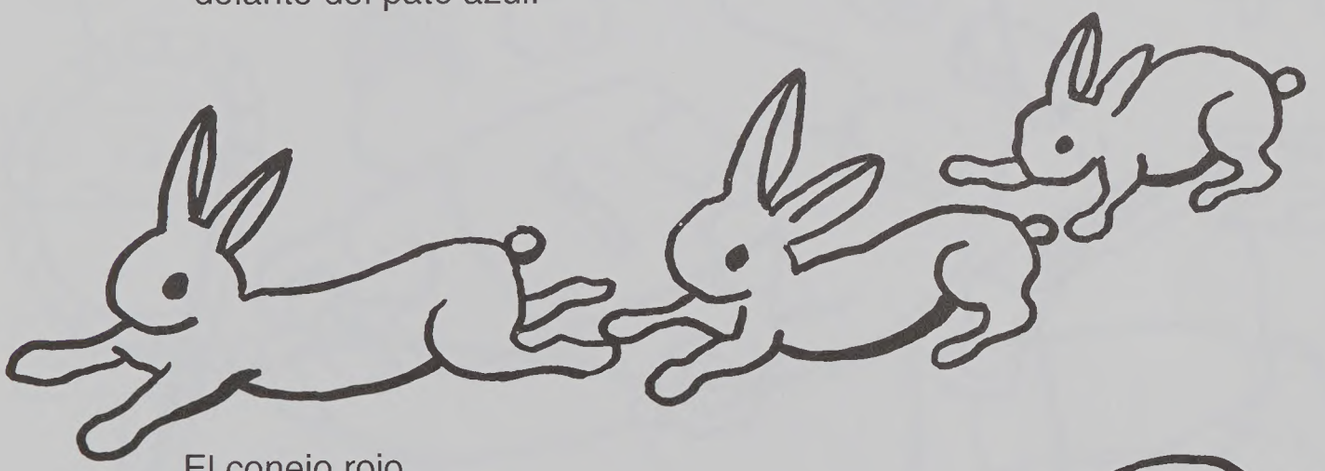
Colorea siguiendo las indicaciones.



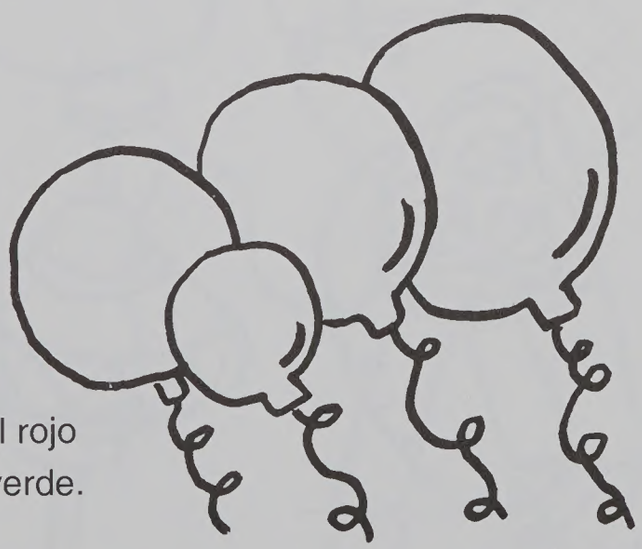
El pato rojo camina
detrás del pato amarillo.



El pato verde camina
delante del pato azul.



El conejo rojo
está delante del conejo verde
pero detrás del conejo azul.



El globo azul
está detrás del rojo
y delante del verde.

Situarse en el espacio en relación con otros elementos: delante/detrás.



Colorea los objetos que requieren de electricidad para funcionar y di sus nombres.

Conocer el mundo de los objetos.



Adorna el retrato siguiendo el modelo de las etiquetas.

Controlar el movimiento en un espacio limitado.



Los reyes de la baraja

Si tu madre quiere un rey,
la baraja tiene cuatro:
rey de oros, rey de copas,
rey de espadas, rey de bastos.

Corre que te pillo,
corre que te agarro,
mira que te lleno
la cara de barro.

Cantar popular
Federico García Lorca





Aprende a trazar letras redondas respetando
el sentido que te indican las flechas.

o o

a a

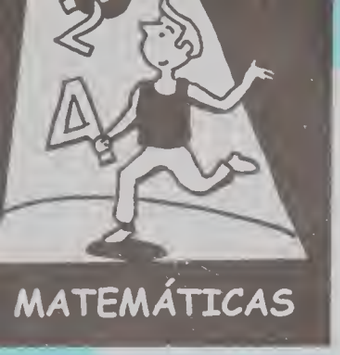
c c

x x

s s

d d

g g



MATEMÁTICAS

DIMENSIONES

En cada línea, numera las casillas del 1 al 4 por su tamaño:
de la más pequeña a la más grande.





Encierra las *a*, **o**, **O**
en las siguientes palabras.

velo

PIANO

BOA

dominó

moto

crisantemo

MODELO



anillo

bolígrafo

Escribe la siguiente letra respetando el sentido indicado.

a *a*

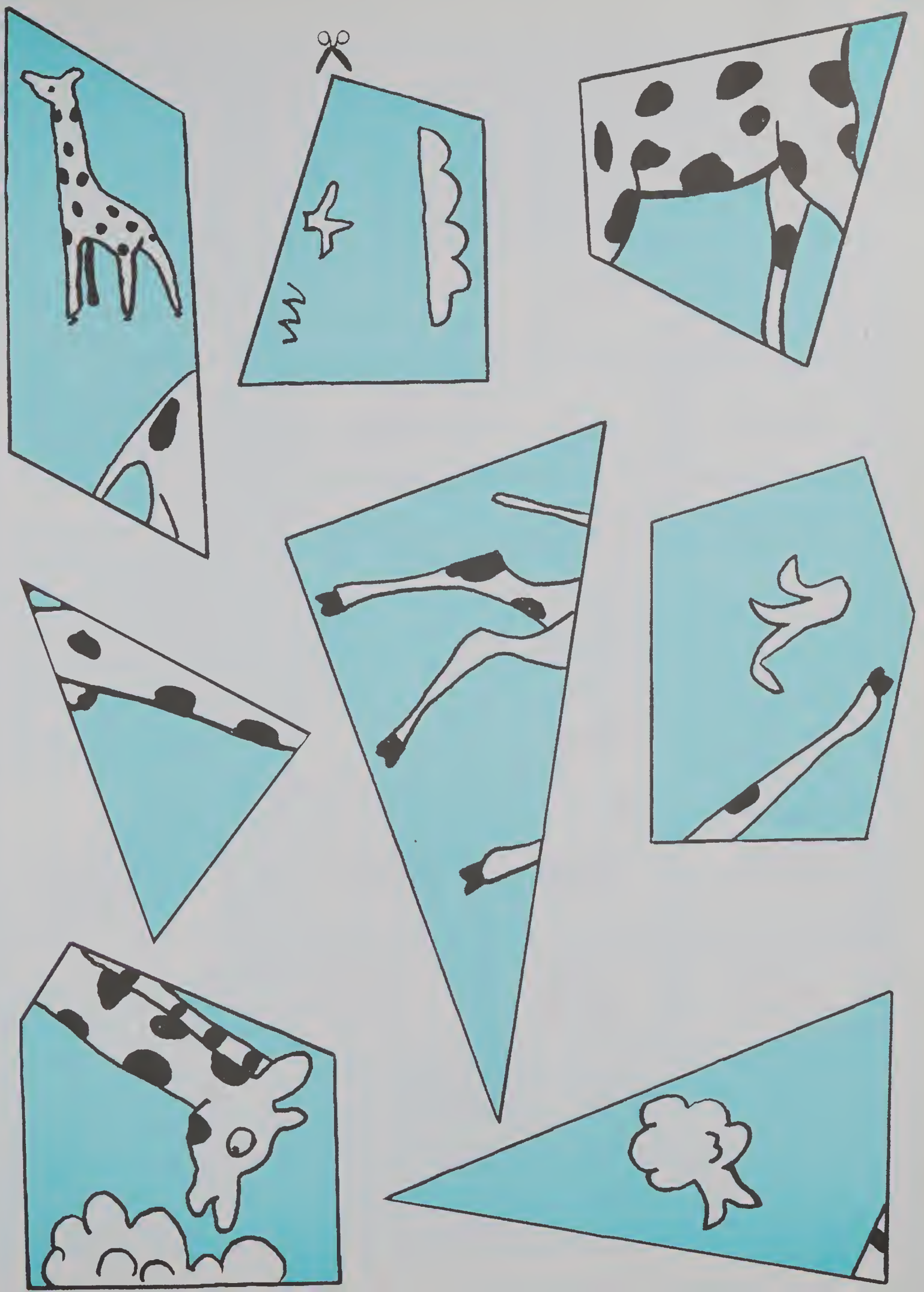
Reconocer una letra en una palabra.

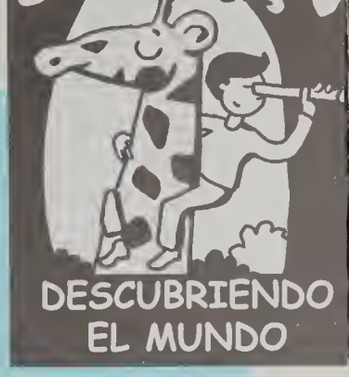


Recorta las piezas de la página de la derecha siguiendo las líneas y arma el rompecabezas conforme al modelo.



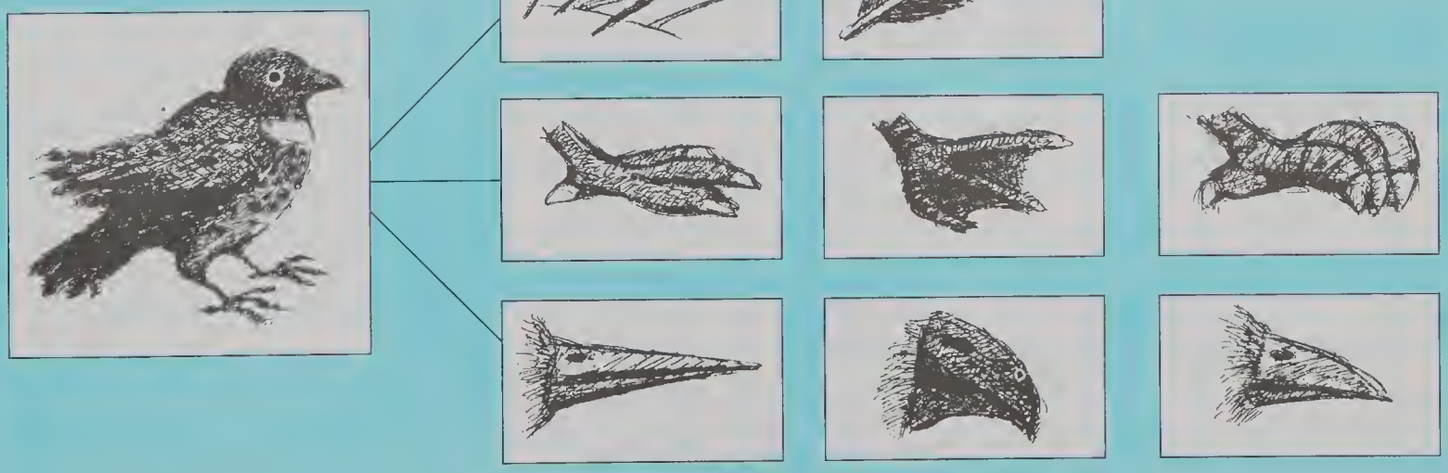
Conjuntar formas.

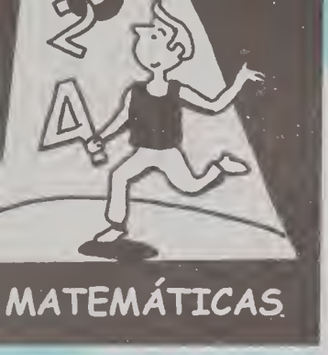




Observa a estos animales y descubre sus características.
Enciérralas dentro de un círculo en cada hilera.







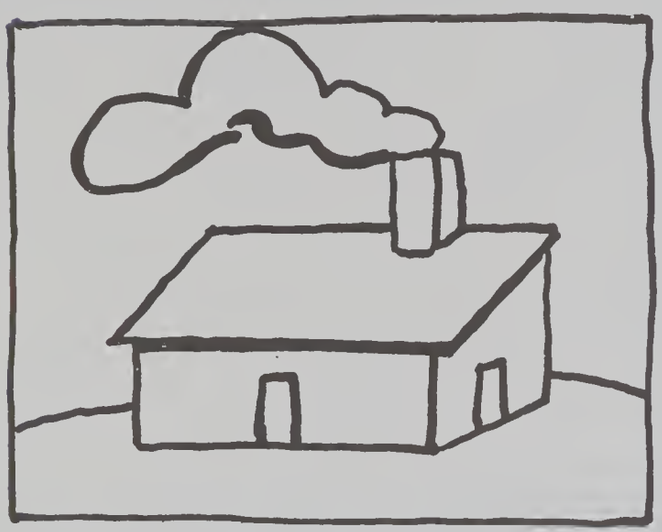
MATEMÁTICAS

SELECCIONAR

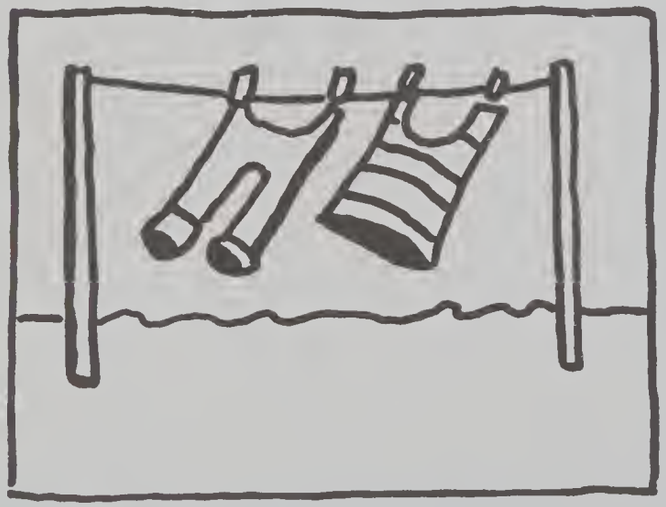
Pinta del mismo color
las esferas que se parecen.

Seleccionar.

Indica con una flecha el sentido
del viento en cada imagen.

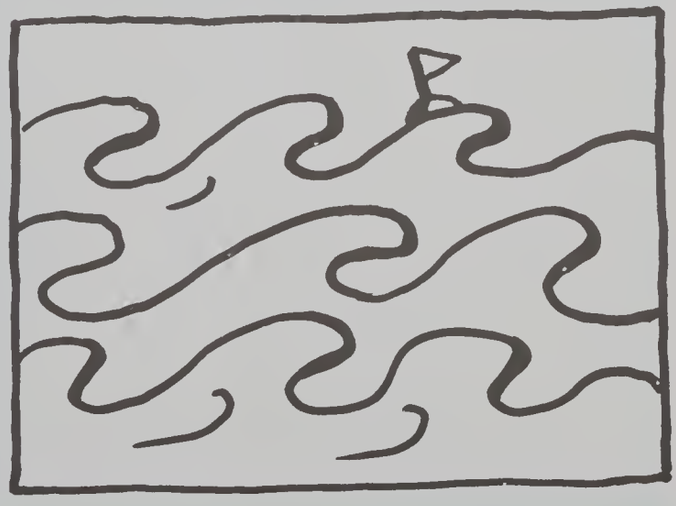




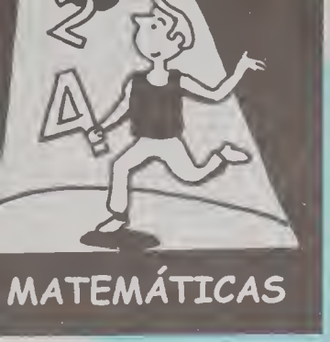






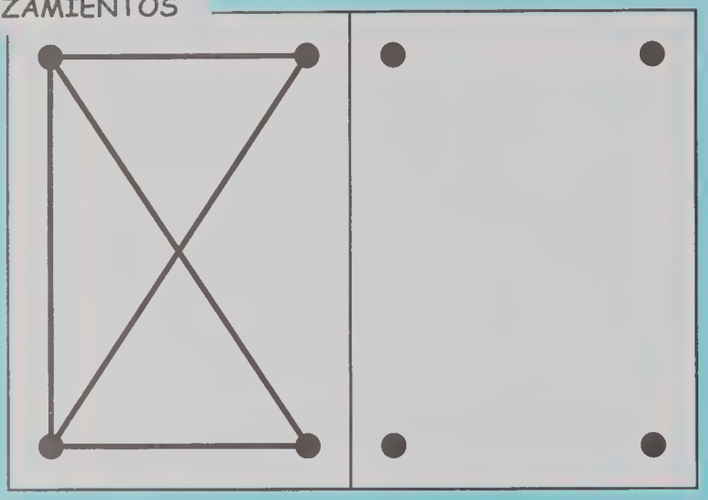


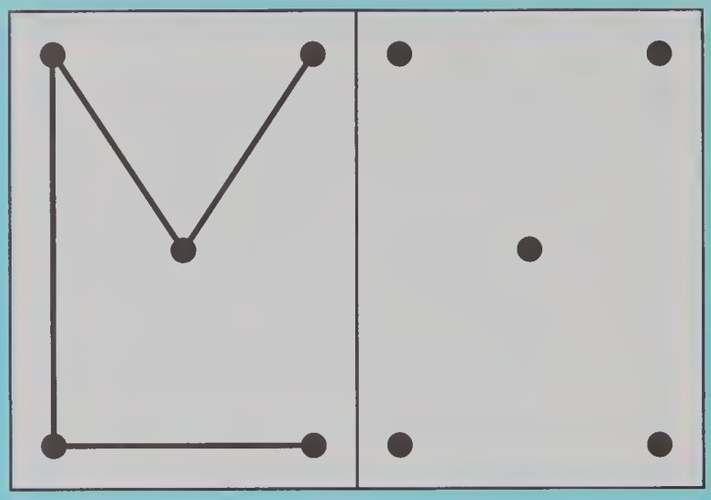
Reconocer la fuerza de un elemento.

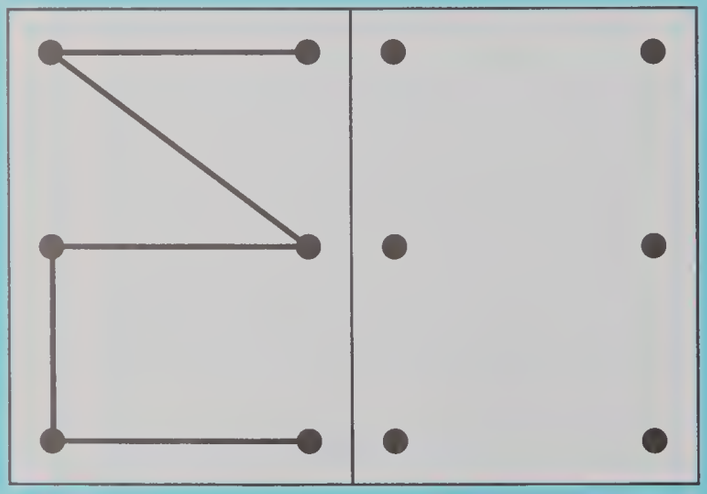


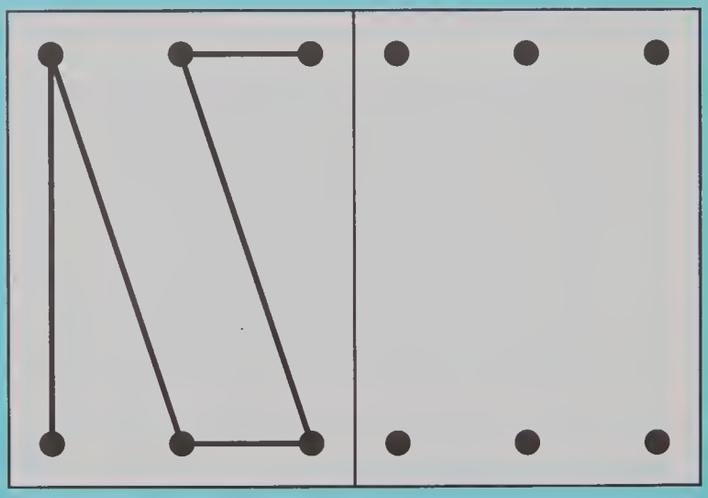
DESPLAZAMIENTOS

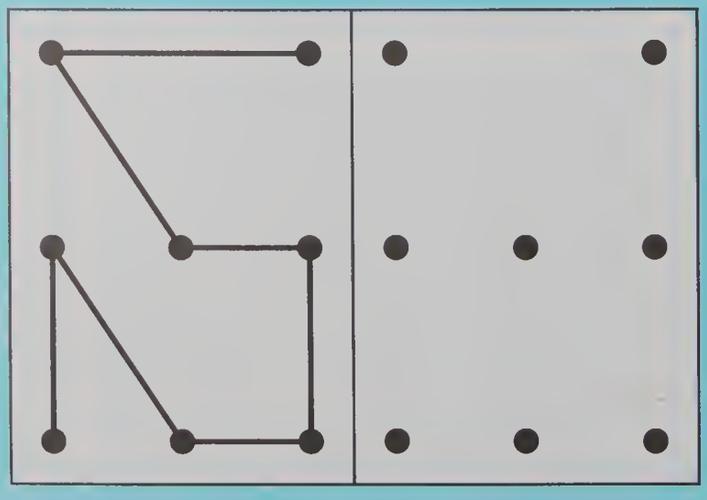
Une los puntos como se indica en el modelo.

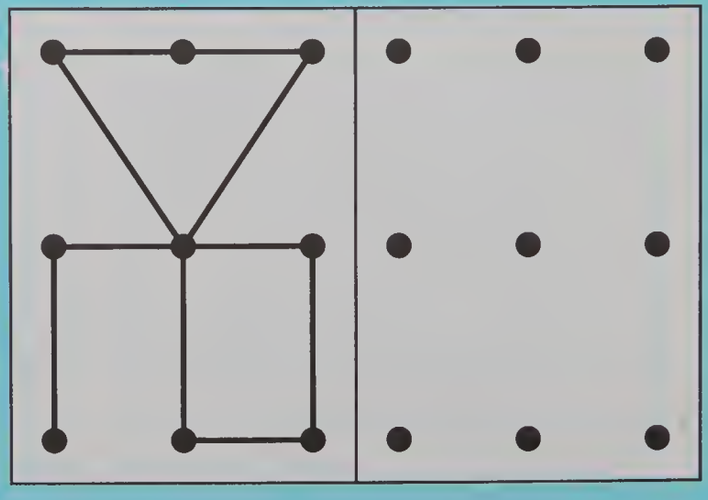




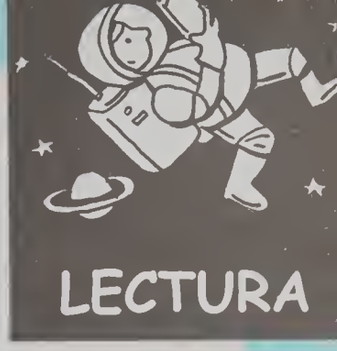








Ir de un punto a otro - Organizar un espacio.



Encuentra la única oración que corresponde a la imagen (Leerle al niño las dos oraciones).



la bruja vuela en su estoba

la bruja vuela en su escoba



la niña mira el cartel

la niña mira el pastel



el perro pesca un pez

el perro pica un pez

Asociar texto con imagen - Practicar la discriminación auditiva.



Ysengrín y el cordero

Bajo el sol abrasador del mes de agosto, el lobo Ysengrín, con la garganta seca, vagaba en busca de agua para quitarse la sed. Después de mucho caminar, vio de pronto un pequeño valle sombreado por donde corría un arroyo. ¡Por fin puedo beber, beber y volver a beber!, pensó.

Más adelante vio a un cordero.

— ¡Ah! ¡Ah! dijo Ysengrín, ¿Qué haces aquí?

— Señor lobo, contestó el cordero, como usted, yo también estoy apagando mi sed.

— ¡Es verdad! ¿Estás solo? ¡Qué buena idea!, dijo Ysengrín relamiéndose el hocico.

— Dime, ¿por qué crees que he venido aquí? ¿No lo adivinas?

— ¡Ah señor lobo! ¿Me quiere usted comer?

— ¡Claro! Soy un lobo y me como a los corderos.

— ¡Señor mío! ¡Deténgase! Comiéndome hará usted un mal negocio ya que sólo tengo la piel y los huesos; en cambio, mi hermano es hermoso, gordo, bien cebado... a tal extremo, que la cocinera del castillo quiere matarlo esta noche para rostizarlo. ¡Señor lobo, él sí es digno de usted!

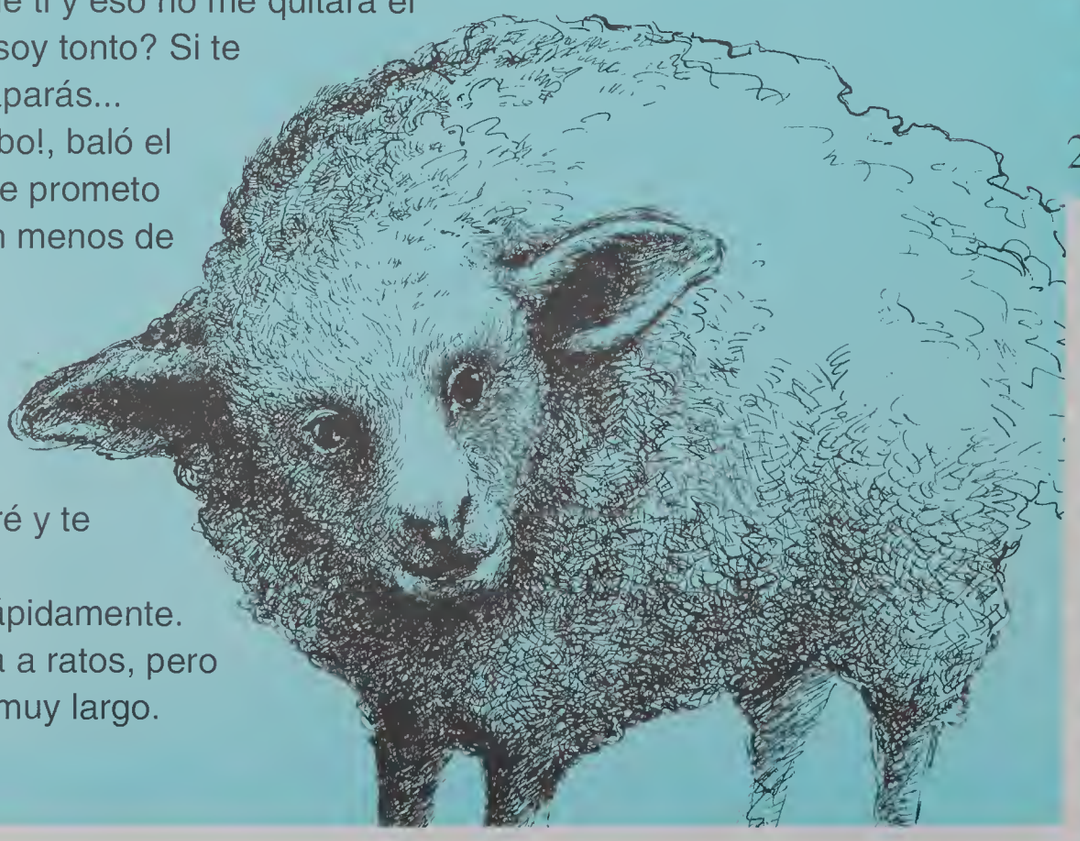
— ¡Eh! ¡Eh!, respondió Ysengrín, la verdad es que estás tan flaco que sólo obtendré un bocado de ti y eso no me quitará el hambre. ¿Crees que soy tonto? Si te dejo ir, sé que te escaparás...

— ¡Oh no, señor lobo!, baló el cordero. ¡Suélteme! Le prometo traer a mi hermano en menos de una hora, ¡palabra de cordero!

— ¡Está bien!, dijo el lobo, correré el riesgo... pero si me engañas, te encontraré y te comeré.

El cordero se fue rápidamente.

Ysengrín dormitaba a ratos, pero el tiempo se le hacía muy largo.





Por fin, un ruido lo despertó y una forma oscura se le acercó.

— ¿Es usted el señor Ysengrín?

— ¡Sí!, gruñó el lobo, ¿Y usted quién es?

— Soy el hermano del cordero.

— ¡Ah! ¡Para ser un cordero estás muy gordito! ¡Acércate que tengo hambre!

— Si señor, contestó el cordero acercándose a Ysengrín.

Pero de pronto, el cordero, o mejor dicho, el carnero, pues eso era, arremetió y, de una cornada, envió por los aires a Ysengrín.

— ¡Cómo! ¿Dónde va usted señor Ysengrín? ¡Creí que tenía hambre y me quería comer! ¡Vuelva! ¡Vuelva y atrévase a comerme!

Las desgracias de Ysengrín-Samivel

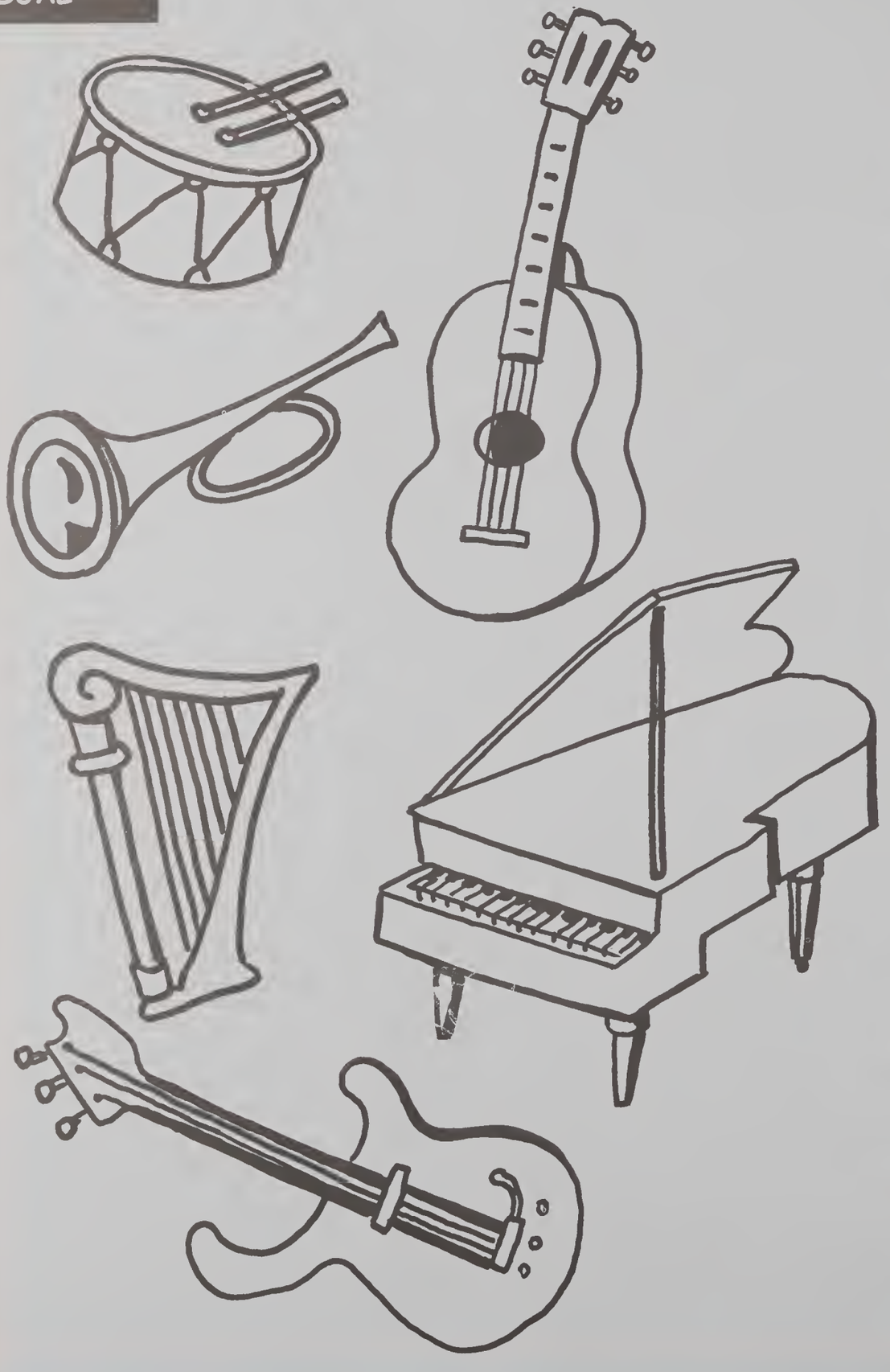
- ¿Quiénes son los personajes de la historia?
- ¿Qué hizo el cordero para que no se lo comiera el lobo?
- ¿Qué astucia utilizó?
- ¿Por qué Ysengrín no pudo comerse al hermano del cordero?
- ¿Conoces otros cuentos de lobos?





PERCEPCIÓN VISUAL

Une cada instrumento con la parte que le corresponde.





Asociar un todo o una parte de un todo - Relacionar.



Decora el castillo
siguiendo el modelo de los recuadros.

Controlar su movimiento en un espacio limitado.



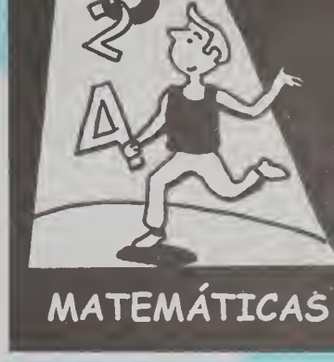
LECTURA

DE IMÁGENES

Describe esta imagen contestando a las preguntas.
¿Puedes imaginar lo que va a suceder?

- ¿Cuántos personajes ves? ¿Quiénes son?
- Descríbelos.
- ¿Dónde están?
- ¿Qué objetos tienen los dos? Descríbelos.

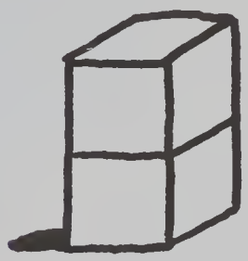
Entender una ilustración y saberla describir - Imaginar una secuencia.



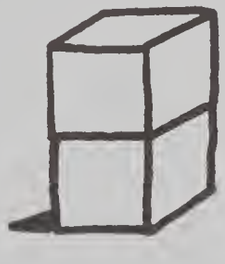
UBICACIÓN

Colorea siguiendo las indicaciones.

El cubo rojo está encima del cubo amarillo.



El cubo verde está debajo del cubo anaranjado.



El balón verde está a la izquierda del balón rojo.



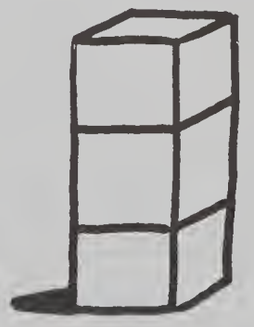
El balón amarillo está a la derecha del balón azul.



El cubo azul está entre dos cubos amarillos.



El cubo anaranjado está entre el cubo rojo y el cubo azul.



El balón morado está entre dos balones anarajados.



El balón verde está entre el balón rojo y el balón azul.

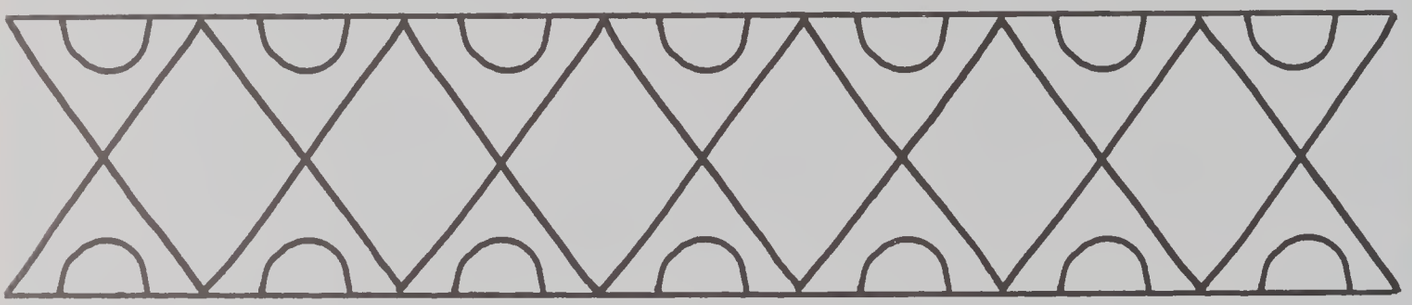


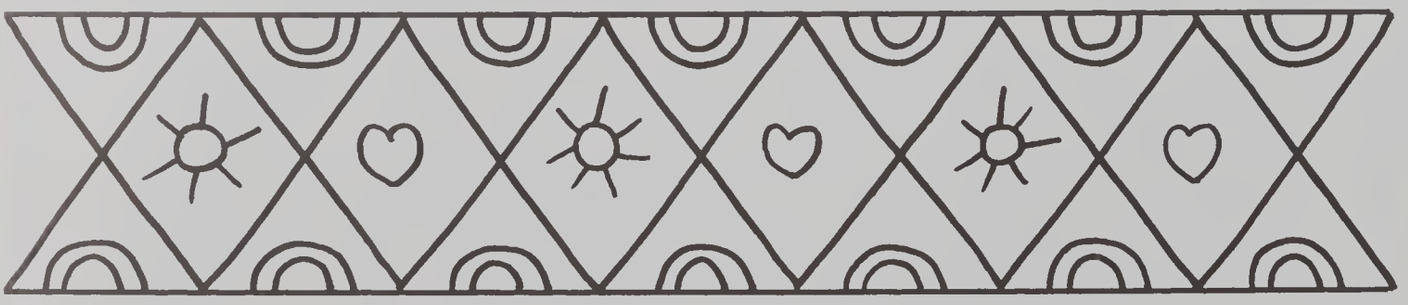
Ubicarse en el espacio - Conocer el vocabulario espacial.



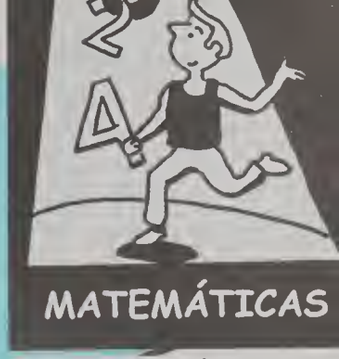
TRAZOS

Copia el dibujo
entre las dos líneas de abajo.





Controlar el movimiento en un espacio limitado.



UBICACIÓN

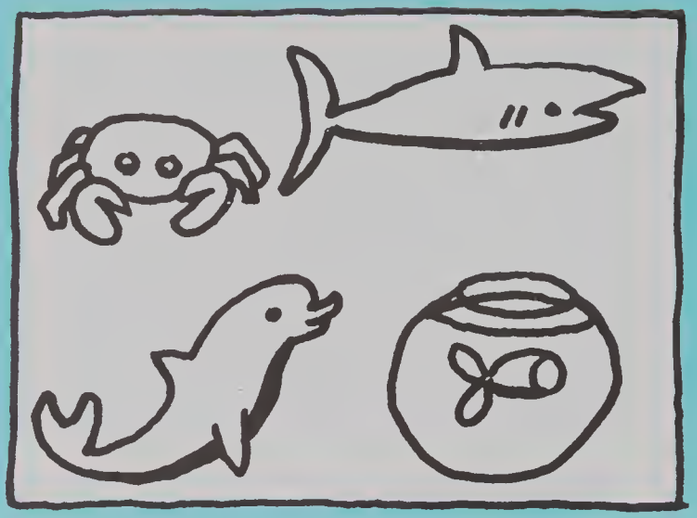
Colorea
- con rosa, al animal que va a la cabeza de la hilera,
- con azul, al animal más alejado de él,
- con verde, al animal más cercano a él.

Ubicarse en el espacio unos en relación con otros.



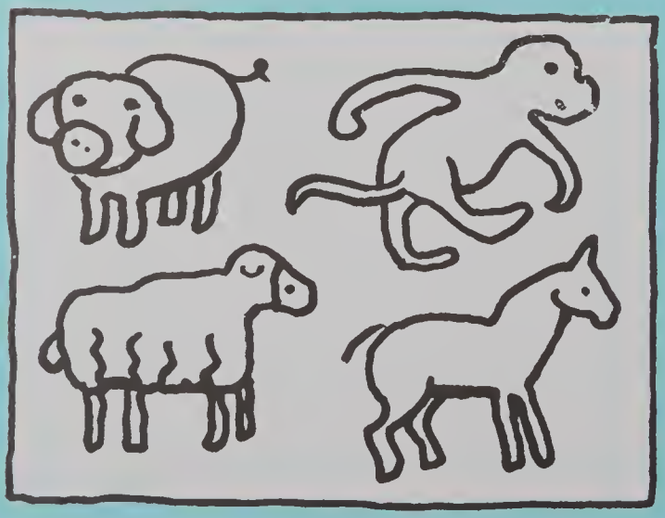
En cada serie de dibujos hay un intruso.
Táchalo.













Conocer a los animales
(salvajes, marinos, del bosque, domésticos, de la granja, de la sabana).



Encierra las *a*, a, A
en las siguientes palabras.

mamá

ensalada

GATO

chocolate

piano

PAPÁ

ABUELITA

amigo

BOA

abanico

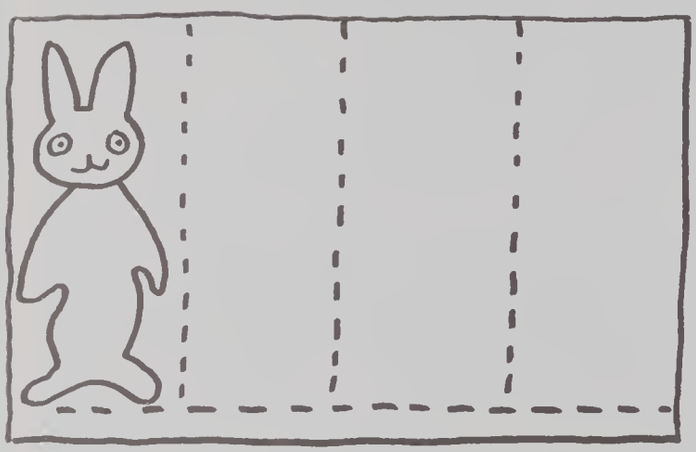
Escribe esta letra respetando el sentido que se indica.

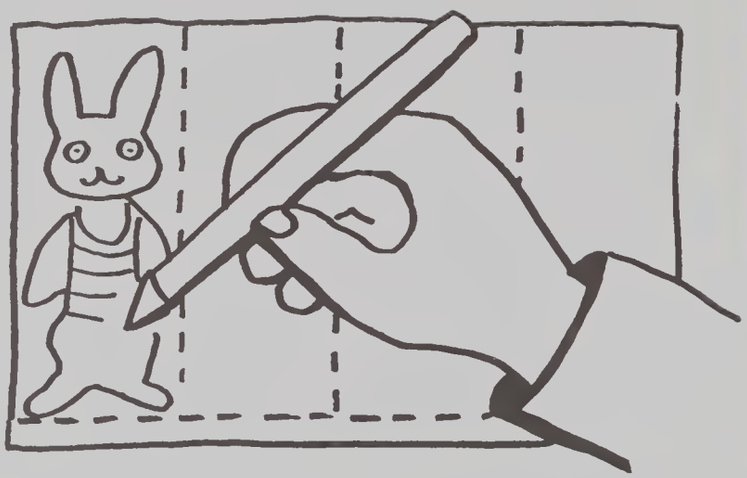
a *a*

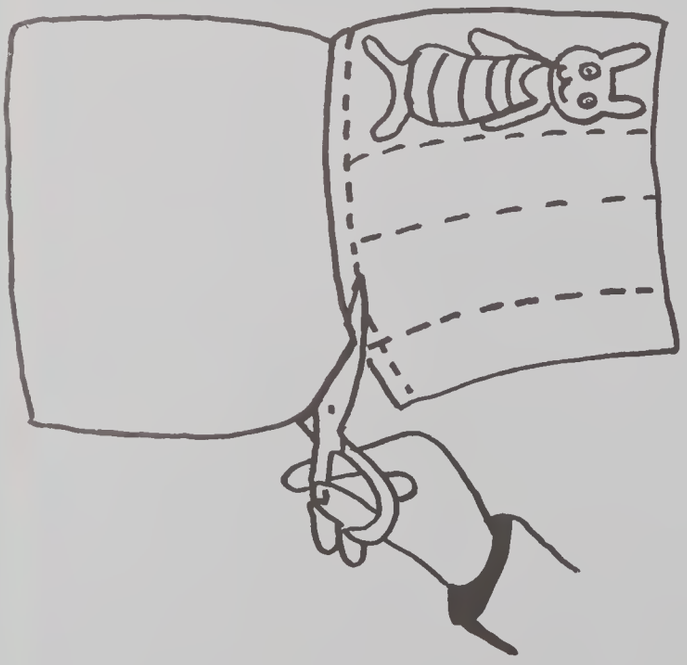
Reconocer una letra en una palabra.

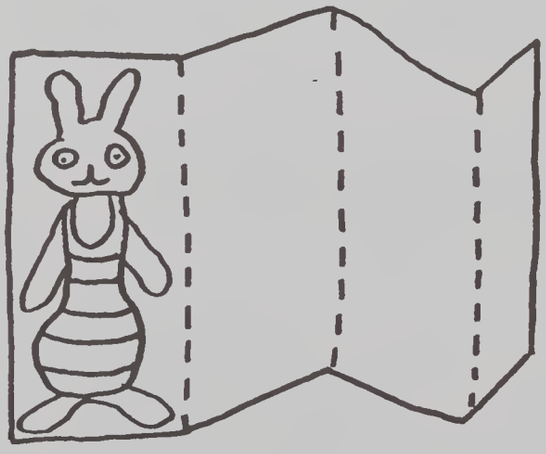


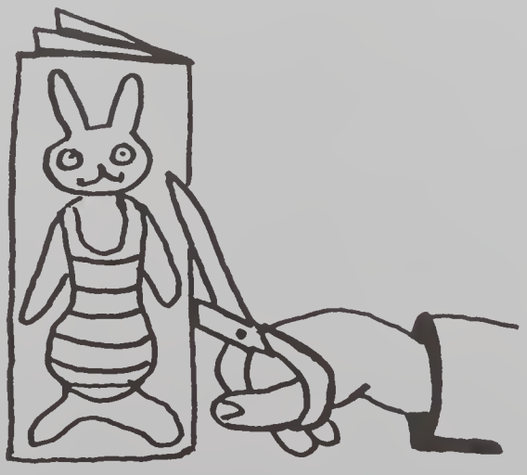
Sigue las indicaciones de los dibujos
para lograr tu serie de conejos.

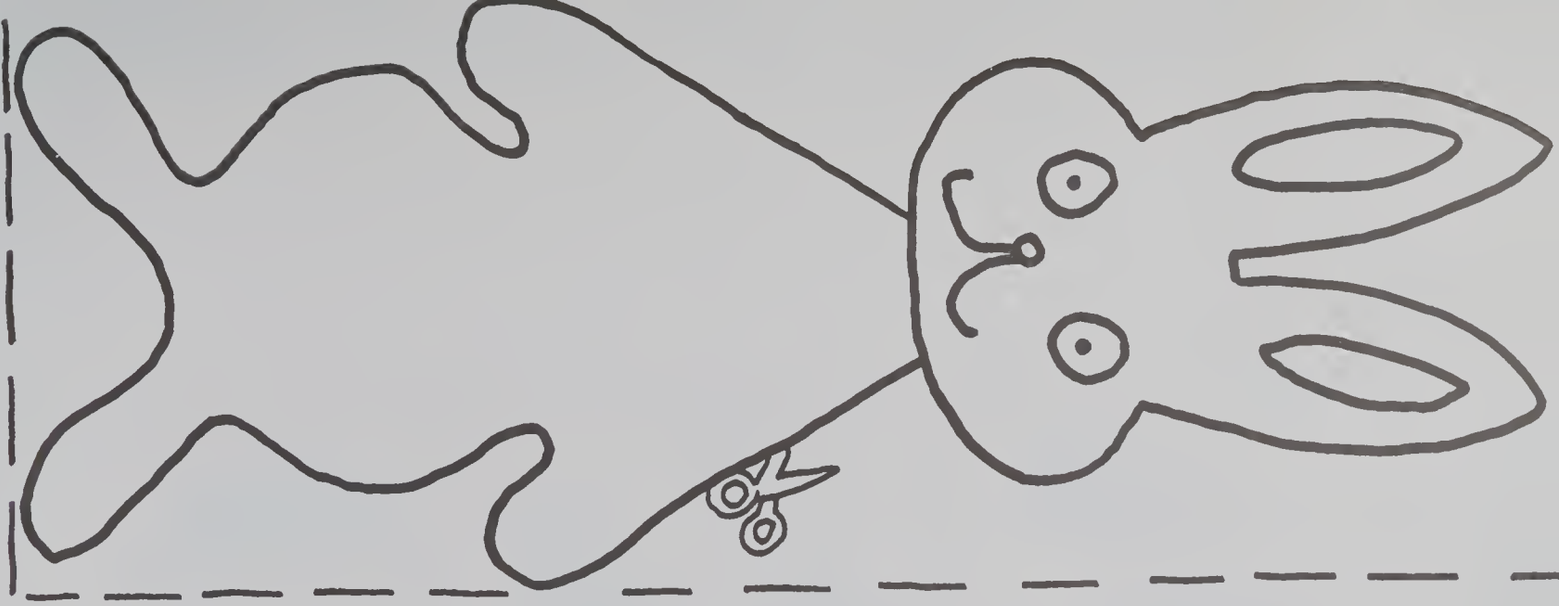


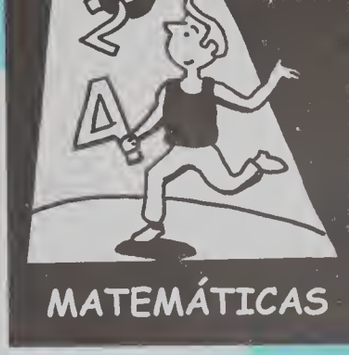












CONTAR

Escribe el número que convenga en cada cuadro:

1 2 3 4 ó 5

Contar - Escribir números.



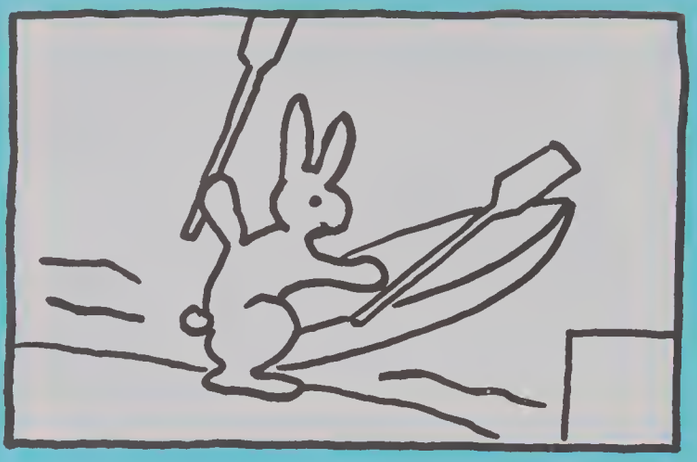
LECTURA

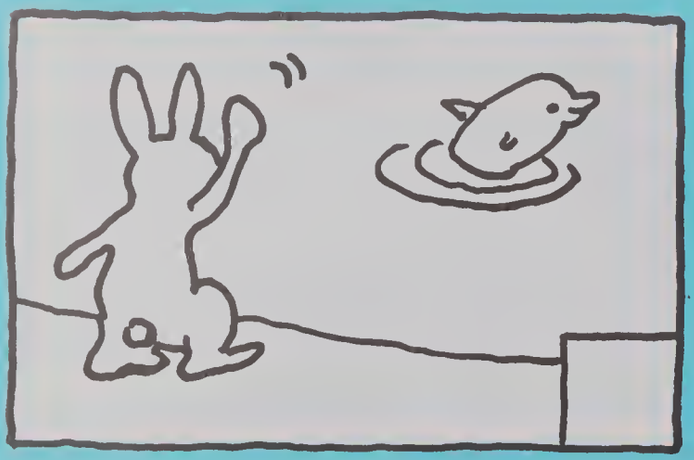
DE IMÁGENES

Fíjate bien en estos dibujos en desorden. Ordénalos.
Cuenta la historia numerando los episodios
del 1 al 5 en los recuadros.

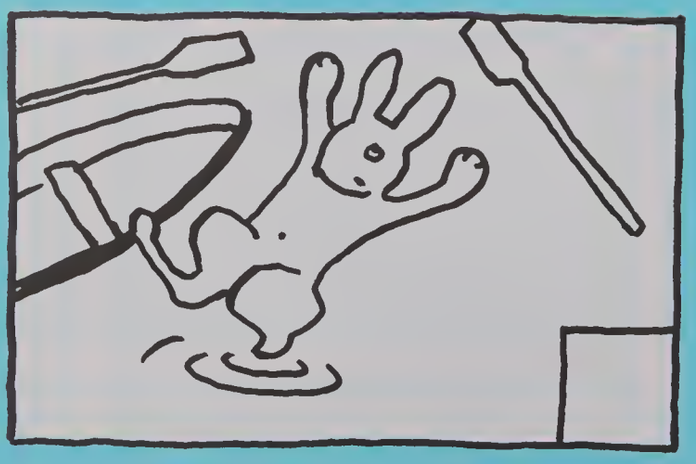
(Solución: 4 1 5 2 3)











Establecer una relación de orden.

Di estos números en voz alta contando con tus dedos.
Escríbelos abajo.

1	2	3	4	5

Une cada número al conjunto de objetos correspondiente.

1



5



3



2



4



Conocer los números escritos.- Comparar conjuntos.



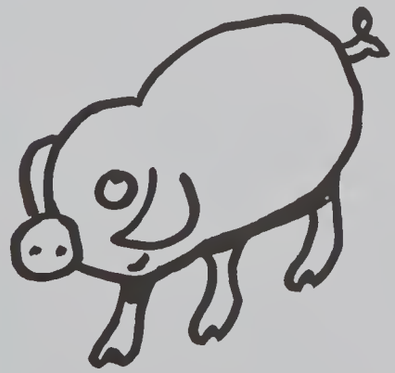
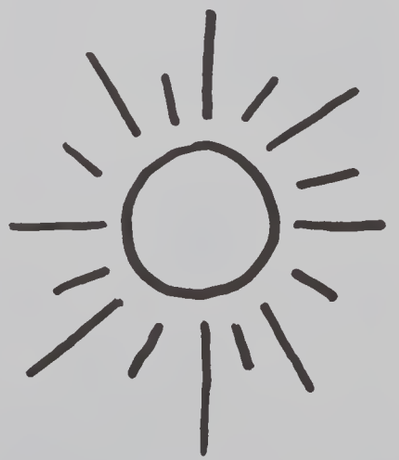
Encierra los objetos que sirven para ver.
Nómbralos.

Conocer objetos técnicos.

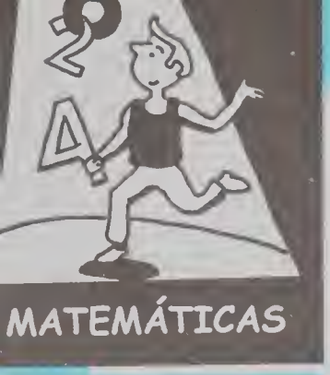


Observa los modelos y escribe
las letras que faltan en las palabras.

COCHE	CASA	GATO
		
C ___ CHE	C ___ S ___	G ___ T ___

CERDO	BARCO	SOL
		
C ___ RD ___	B ___ R ___ O	S ___ L

Reconocer las letras de una palabra.



MATEMÁTICAS

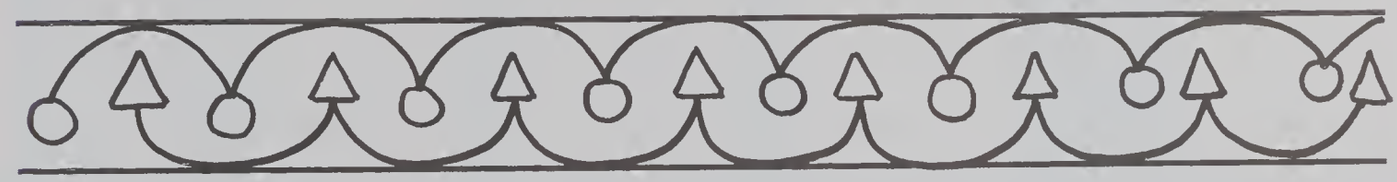
UBICACIÓN

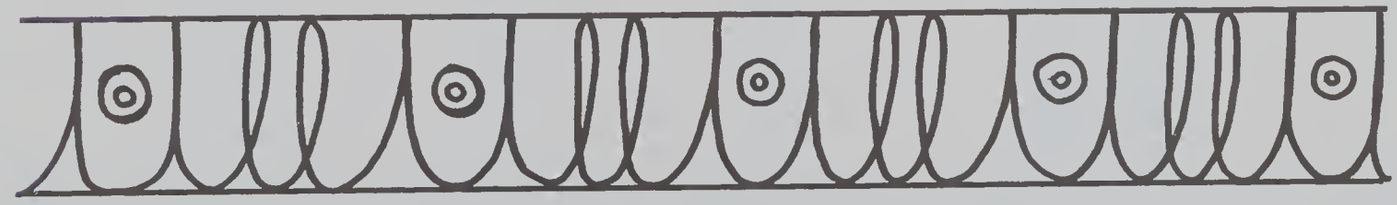
Colorea al primer animal de cada fila
con rojo y al último con verde.

Ubicar elementos en sentidos diferentes: primero/último.



Copia el modelo entre las dos líneas de abajo.



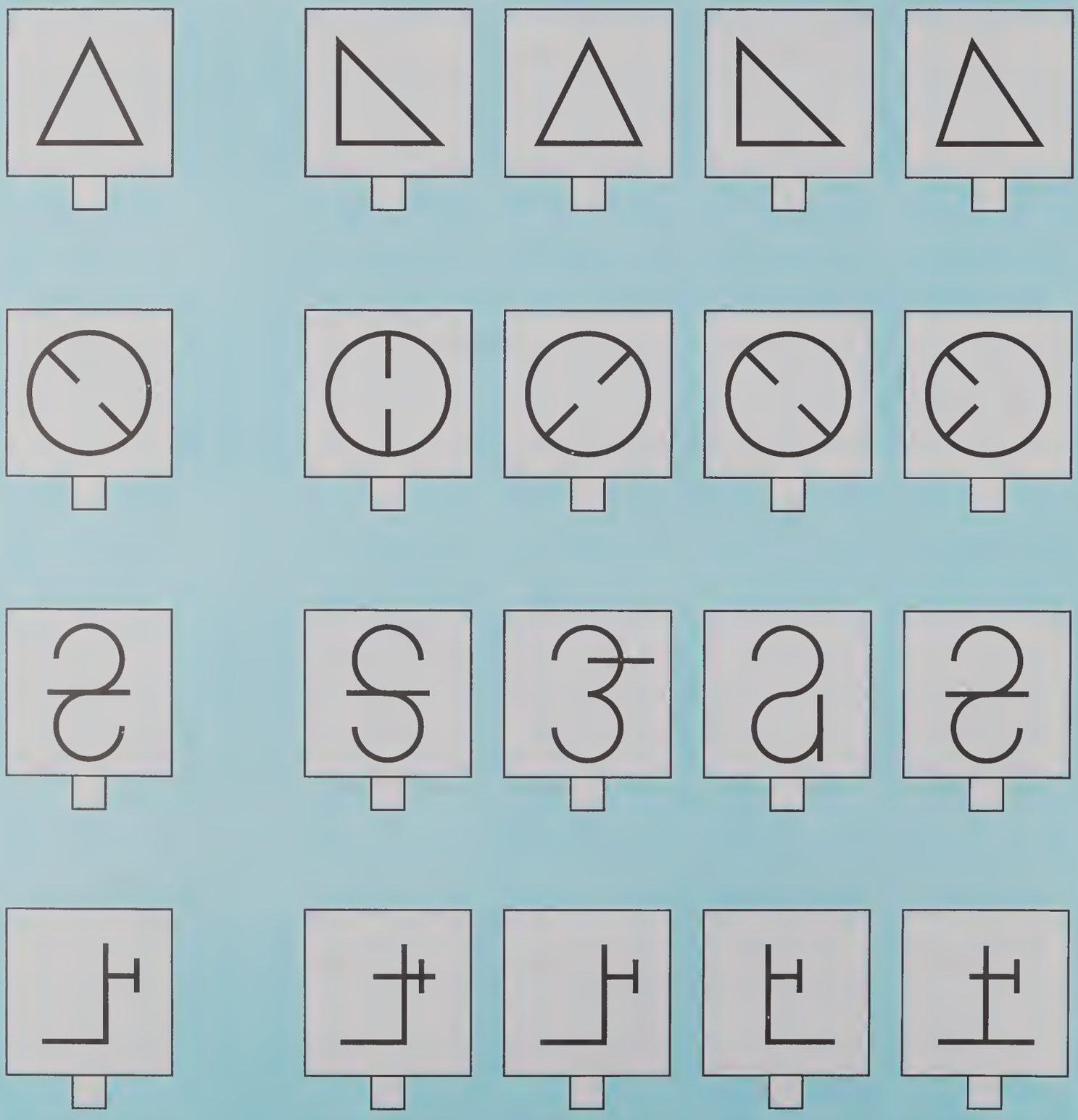


Controlar el movimiento en un espacio limitado.



PERCEPCIÓN VISUAL

En cada línea encuentra el dibujo que es idéntico al primero. Pon una cruz en el recuadro correcto.



Observar y reconocer formas similares.



Aprende a trazar letras respetando
el sentido que te indican las flechas.

i i

u u

m m

n n

v v

w w

t t



LECTURA

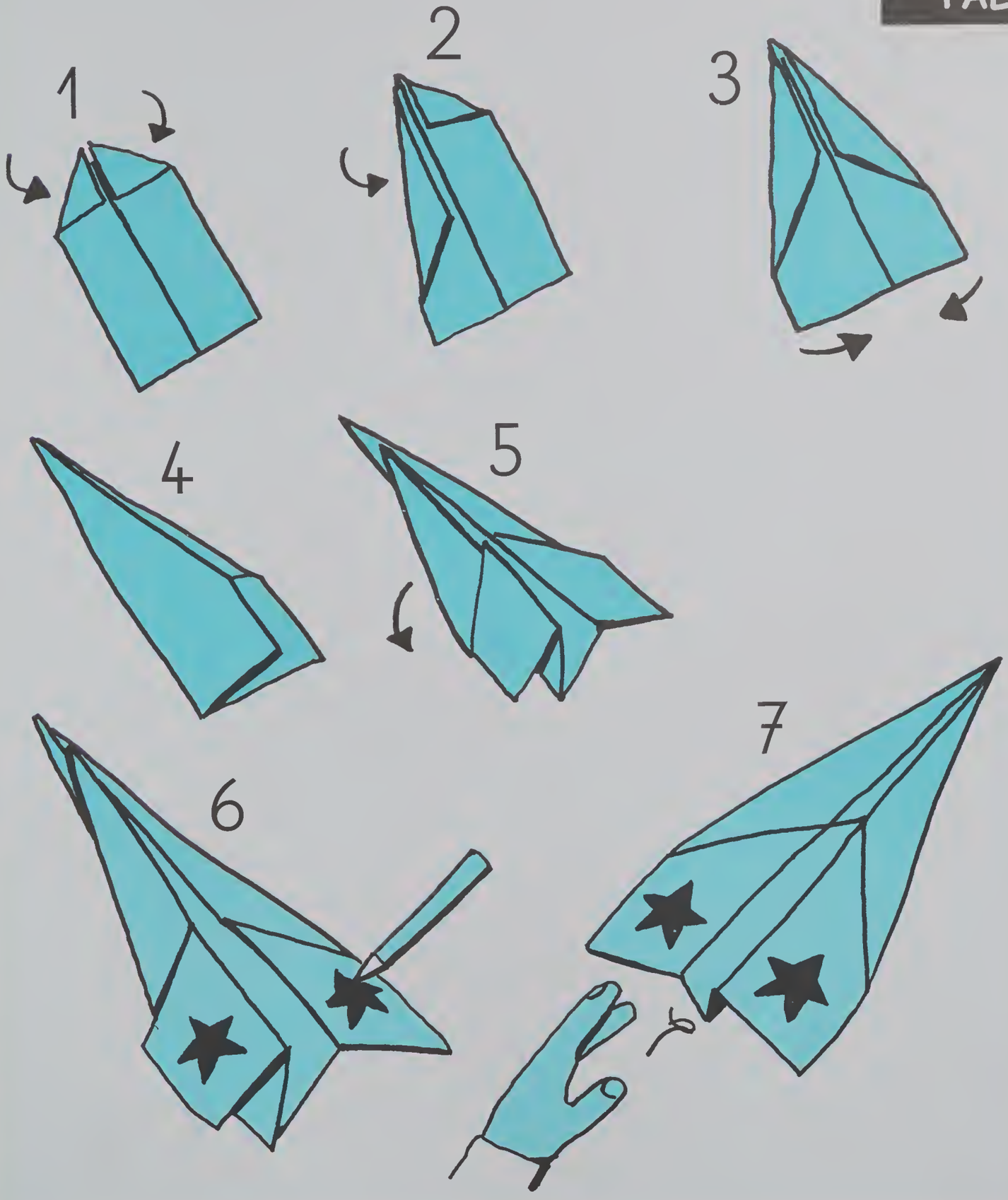
Colorea el dibujo si oyes el sonido [i]
en su nombre, como en la palabra "nido".



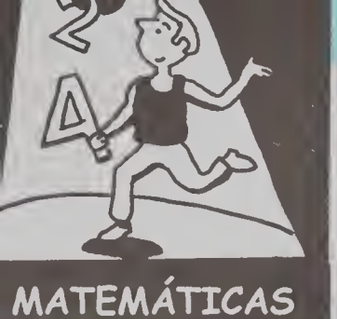
Reconocer un sonido en las palabras.



Sigue con cuidado las etapas del doblado para que obtengas tu avión a reacción.



Aprender a doblar con cuidado.



MATEMÁTICAS

UBICACIÓN

Encierra
- con rojo a los personajes que se dirigen hacia la izquierda.
- con azul, a los que van hacia la derecha



Ubicarse en el espacio - Lateralizarse.



Tengo, tengo, tengo...

–Tengo, tengo, tengo...
–Tú no tienes nada.
–Tengo tres ovejas
en una cabaña;
una me da leche
otra me da lana
y otra mantequilla
para la semana.

Canción popular infantil.





MATEMÁTICAS

NÚMEROS

Nombra estos números contando con tus dedos.
Escríbelos abajo.

6	7	8	9	10

Une cada número al conjunto de objetos que le corresponde.

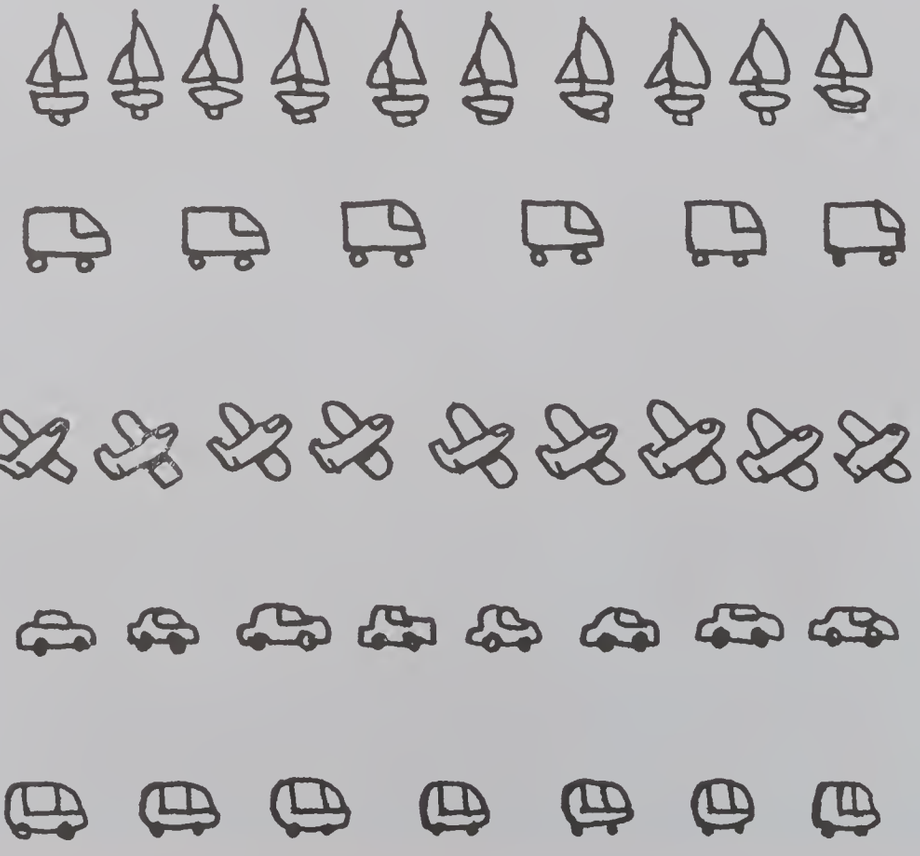
6

7

8

9

10



Conocer los números escritos - Comparar conjuntos.

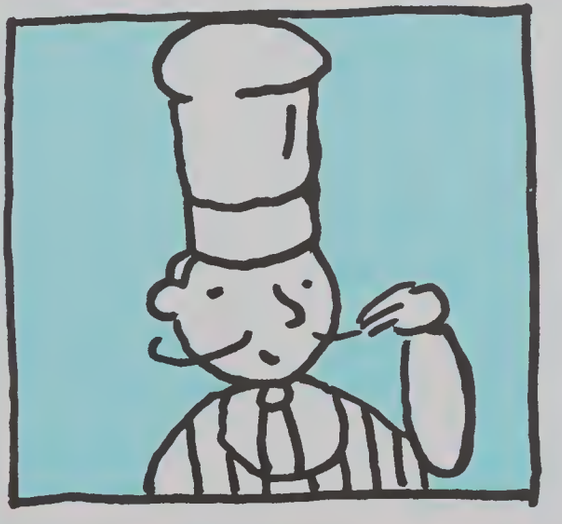
Reconoce el oficio que realiza cada personaje.
Une al personaje con los objetos que utiliza.



























ESCRITURA

Escribe cada letra de estas palabras en una casilla, empezando por la primera letra.



ejemplo : GATO

horizontal :

G	A	T	O

vertical :

G
A
T
O



JIRAFA



ZORRO



Escribe la misma palabra horizontal y verticalmente cruzándola.

ejemplo: DELFÍN



		D			
		E			
D	E	L	F	Í	N
		F			
		Í			
		N			

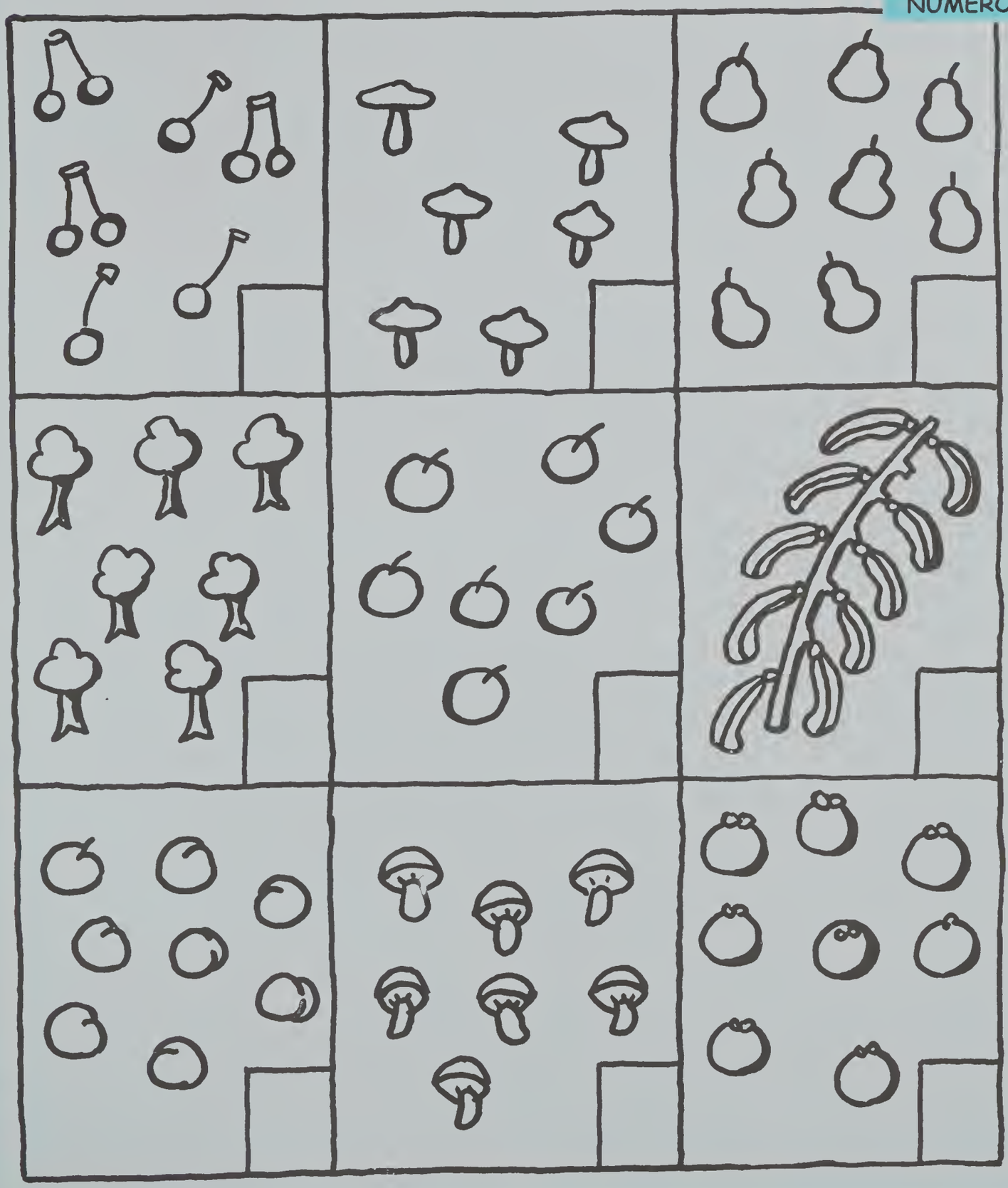
MARIPOSA



Hacer que correspondan las letras y las casillas - Ordenar las letras de una palabra.

Escribe en cada recuadro el número correcto:

6 7 8 9 ó 10



Contar - Escribir números.



El Gato con Botas



Hace muchos años, en un país lejano, murió un viejo molinero que dejó lo poco que poseía a sus tres hijos. El mayor se quedó con el molino, el segundo con el burro y el más pequeño con el gato; cosa que no le gustó mucho.

¿Qué puedo hacer con un gato cuando es todo lo que tengo?, pensaba.

Sin embargo, un día, el Gato le dijo a su amo: "No esté triste, yo me ocuparé de su fortuna. Sólo déme un saco y un par de botas para meterme entre la maleza y correr rápidamente y ya verá como su situación no es tan mala como cree".

Cuando el Gato tuvo lo que había pedido, se fue al bosque. Puso salvado en el fondo del saco y se acostó a un lado fingiendo estar muerto. Esperó hasta que un conejo goloso se metiera en el saco, lo que no tardó en suceder. El Gato, tirando de la cuerda del saco, hizo caer al conejo en la trampa y después, muy orgulloso, se dirigió al castillo y pidió ver al Rey. Cuando estuvo delante de él le hizo una reverencia y le dijo:

– He aquí, Majestad, un conejo de monte que mi amo, el Marqués de Carabás, le envía como obsequio.

– Díle a tu amo que le agradezco este regalo, contestó el Rey.

Al día siguiente, el Gato se escondió con su saco en un trigal y, de la misma manera, atrapó dos perdices que llevó al Rey de parte de su amo.

Y así siguió el Gato durante dos o tres meses.

Un día, el Gato se enteró de que el Rey iba a ir a pasear por la orilla del río con su hija, la princesa más bonita del mundo, y le dijo a su amo: "Si sigue mi consejo, logrará tener una fortuna. Báñese en el río y déjeme actuar".

El amo hizo lo que le aconsejaba el Gato y, mientras se bañaba, pasó el Rey. El Gato empezó a gritar con todas sus fuerzas: "¡Socorro! ¡Socorro! ¡Se ahoga mi amo, el Marqués de Carabás!"

El Rey ordenó a su cochero detener la carroza y en seguida reconoció al Gato que le llevaba con tanta frecuencia rica caza. Después pidió a sus guardias que ayudasen al Marqués de Carabás.

Mientras sacaban al Marqués del río, el Gato explicó al Rey que unos ladrones se habían llevado la ropa de su amo, sin que él hubiese podido defenderlo.

El Rey le obsequió preciosos trajes y la princesa lo encontró muy atractivo. Juntos prosiguieron el paseo.



El Gato corrió rápidamente delante de la carroza gracias a su botas y, al encontrarse con unos campesinos que segaban el campo les dijo:

¡Buena gente, cuando pase el Rey les preguntará de quién son estos campos. Contéstenle que son del Marqués de Carabás; si no lo hacen así los haré pedacitos!

Y así lo hicieron por miedo al Gato.

El Gato, que seguía delante de la carroza gracias a sus botas, encontró a unos segadores, segando un trigal, y les dijo: "¡Buena gente, cuando pase el Rey les preguntará de quién es este trigal, contesten que es del Marqués de Carabás; sino lo hacen así, los haré pedacitos!"

Y así lo hicieron por miedo al Gato.

El Gato, que seguía delante de la carroza, repetía lo mismo a todos los que encontraba a su paso y el Rey estaba cada vez más asombrado ante las enormes riquezas del Marqués de Carabás.

El Gato llegó por fin frente al castillo donde vivía un ogro. A él le pertenecían todas las tierras que habían atravesado. El Gato pidió ver al ogro y éste aceptó pensando que ya tenía cena segura.

– ¡Me han comentado, dijo el Gato, que usted puede transformarse en cualquier animal: en león o en elefante; pero, la verdad, no lo creo!

– ¡Es cierto!, respondió el ogro convirtiéndose en un león.

El Gato, asustado, se subió al tejado y sólo bajó cuando el ogro recuperó su aspecto normal.

– ¡Qué susto!, le confesó el Gato. También me han dicho que puede transformarse en un animal chiquito, como por ejemplo un ratón, pero no lo creo.

– ¡Es cierto!, contestó el ogro, convirtiéndose en un ratón.

En ese momento, el Gato lo atrapó y se lo comió.

Al llegar el Rey delante del castillo, quiso visitarlo. El Gato lo recibió y le dijo:

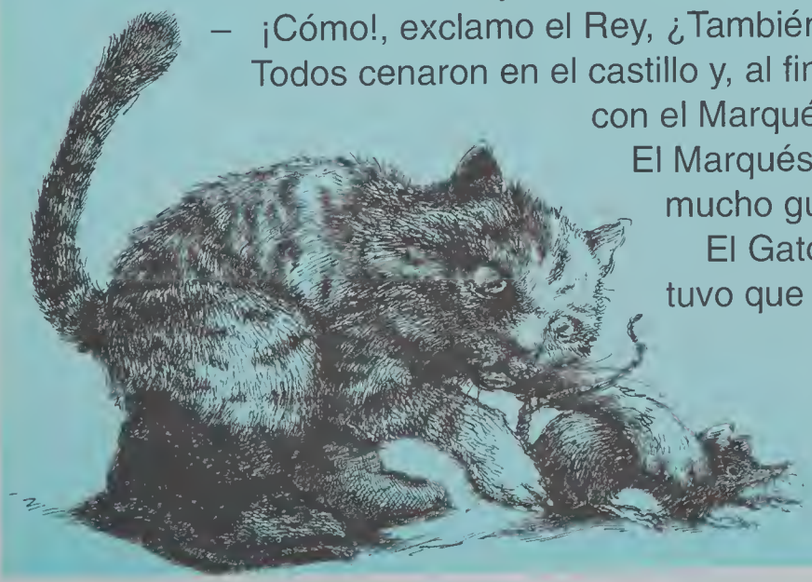
– Bienvenido Majestad al castillo de mi amo el Marqués de Carabás.

– ¡Cómo!, exclamo el Rey, ¿También es suyo este castillo?

Todos cenaron en el castillo y, al finalizar la cena, el Rey encantado con el Marqués le concedió la mano de su hija.

El Marqués aceptó y a la princesa le dio mucho gusto.

El Gato se convirtió en Gran Señor y ya no tuvo que cazar más ratones.



Según el cuento de Charles Perrault.

- ¿Quién es el héroe de esta historia?
- Qué cualidades tiene el Gato con Botas?
- Qué mentiras dice a lo largo del cuento? ¿Por qué?



PERCEPCIÓN VISUAL

Une la palabra completa con la misma palabra de la que sólo ves una parte en el círculo.

mamá



papá



muñeca



dominó



casa



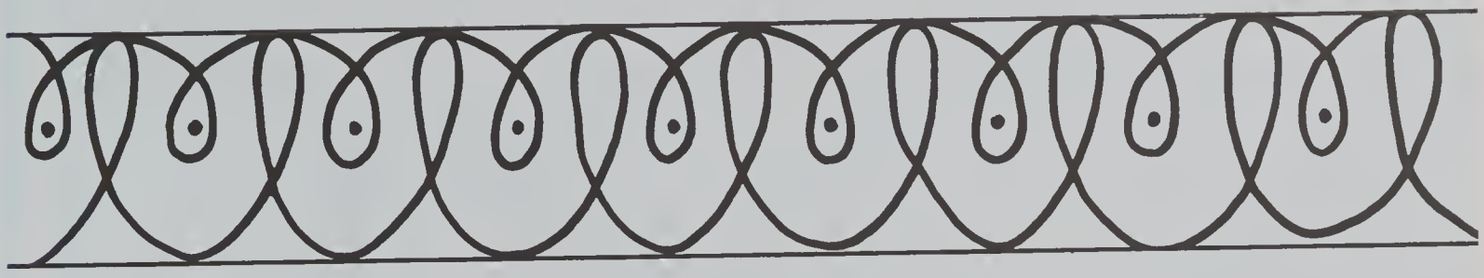
camión



Relacionar - Encontrar detalles.



Observa bien el dibujo y
cópialo entre las dos líneas de abajo.





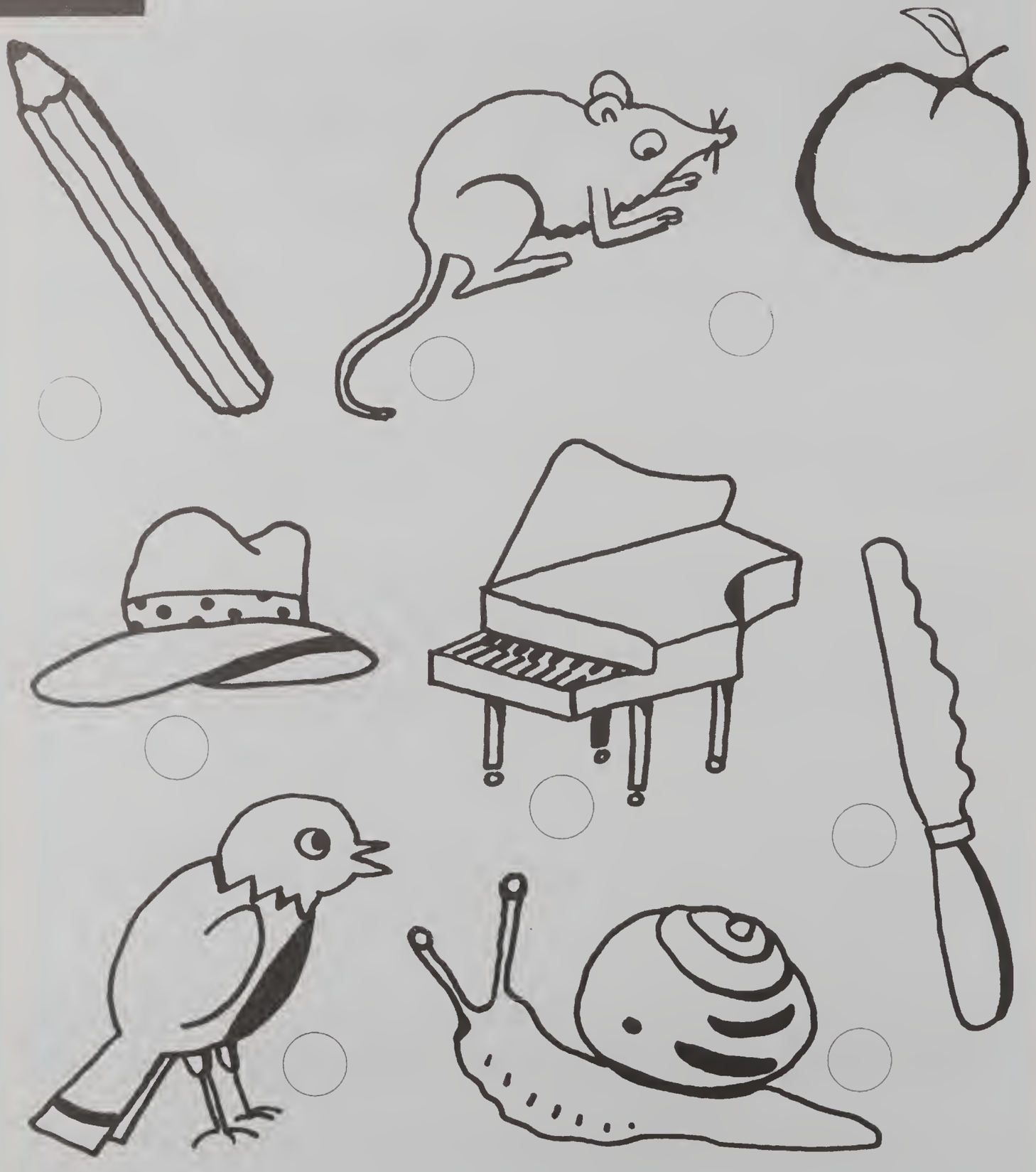


Controlar el movimiento en un espacio limitado.



LECTURA

Colorea el círculo que está debajo del dibujo si oyes [o] en su nombre, como por ejemplo "moto".



Reconocer un sonido en las palabras.



Completa los dibujos tal y como están empezados.



Encontrar una serie y continuarla.

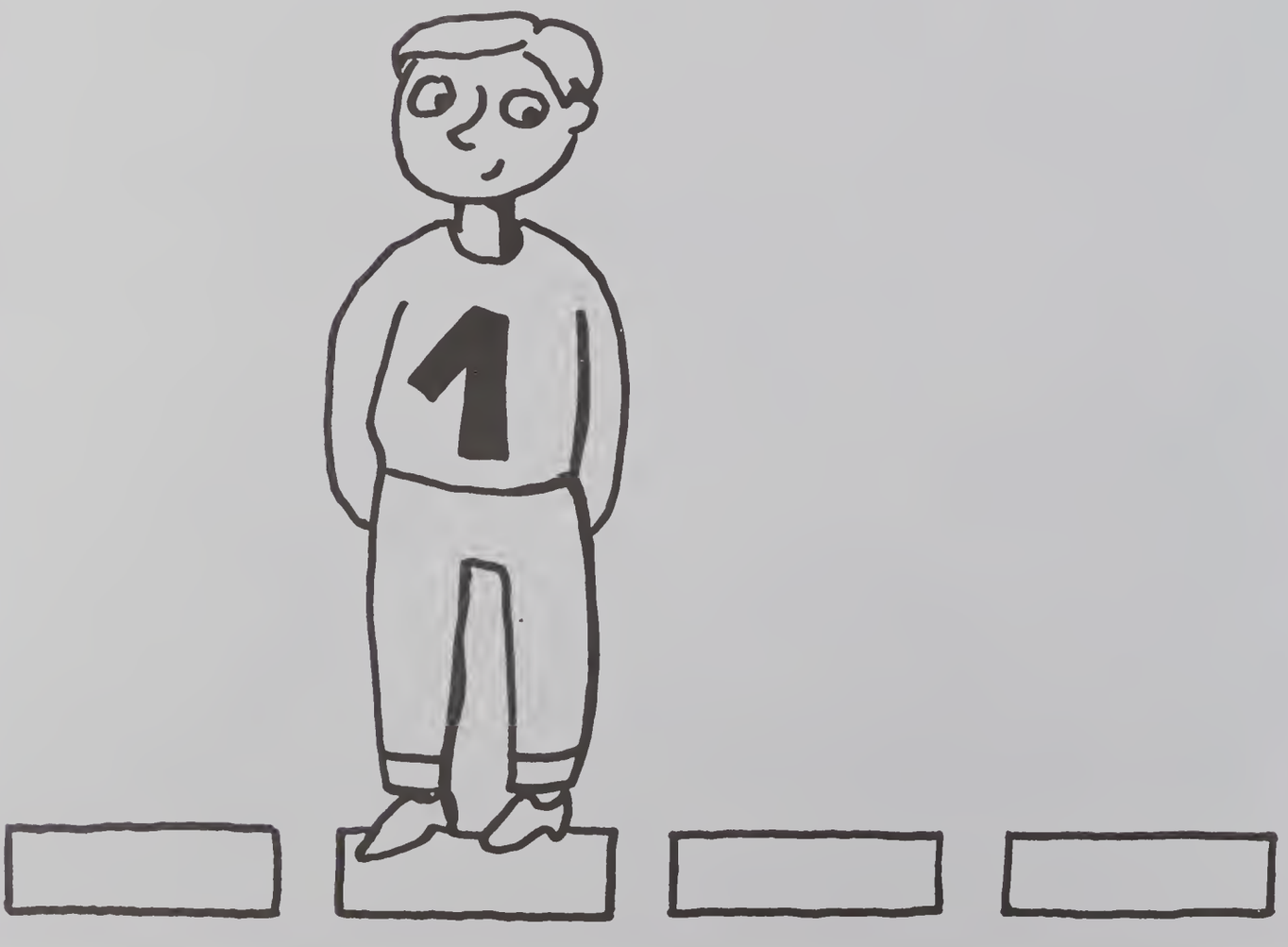


MATEMÁTICAS

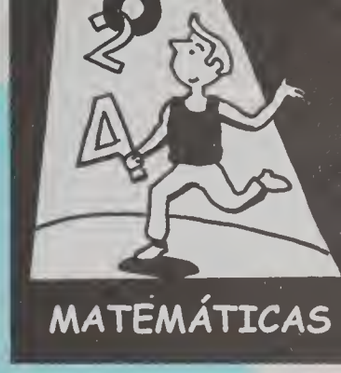
COMPARACIONES

Dibuja siguiendo las indicaciones.

- Dibuja a una niña más alta que el niño del dibujo.
- Dibuja a un niño más bajo.
- Dibuja a una persona más alta que los niños anteriores, pero más bajo que la niña.

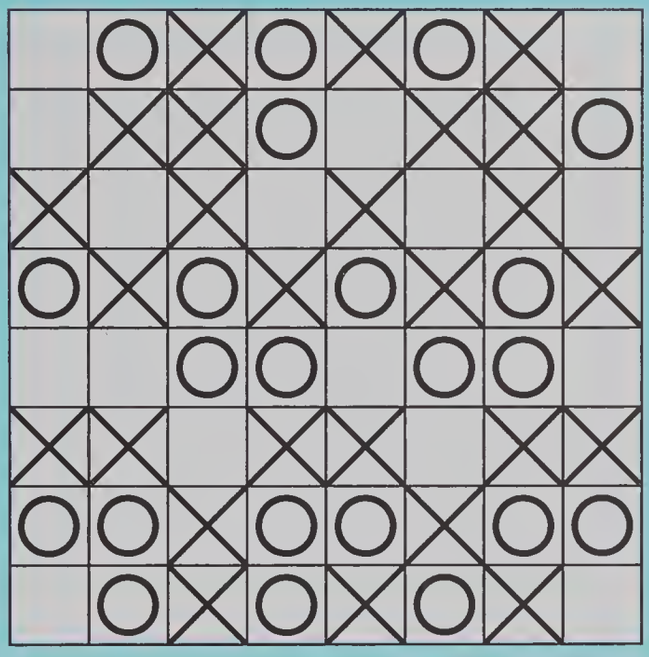


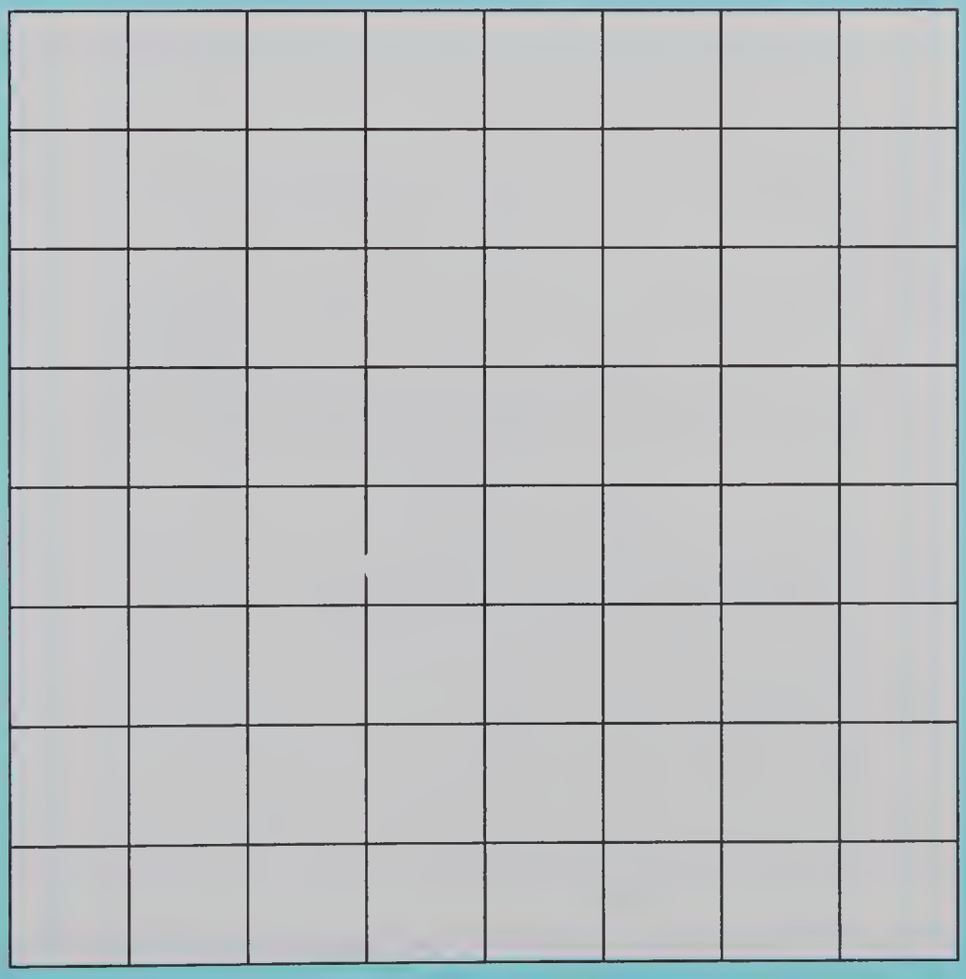
Comparar dimensiones.



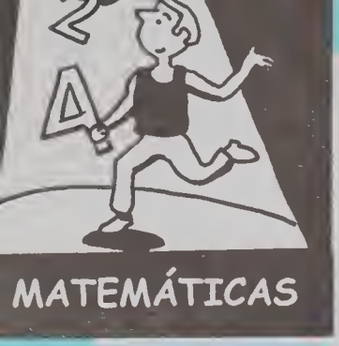
UBICACIÓN

Copia en la cuadrícula grande los adornos de la cuadrícula pequeña.





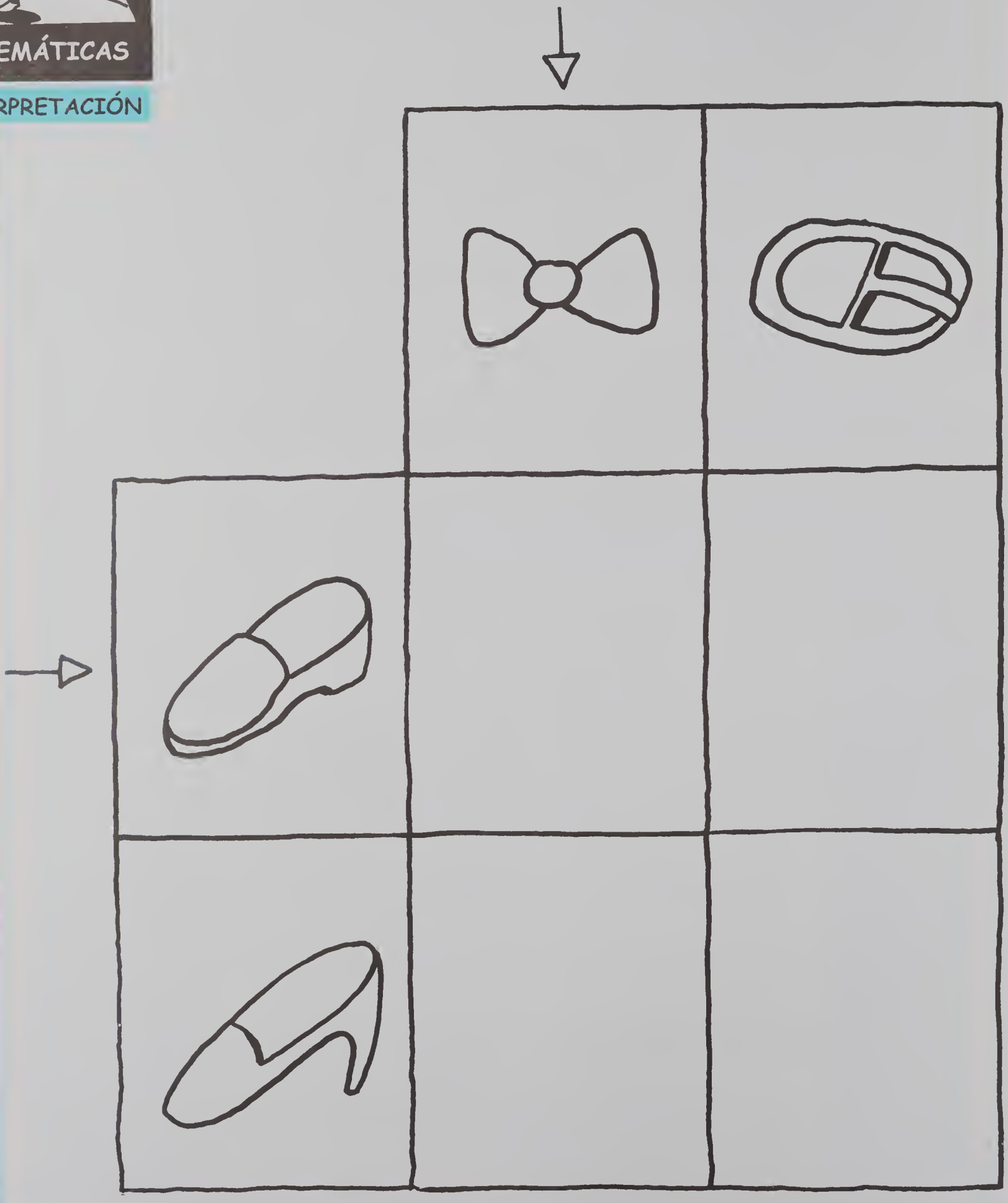
Saber ubicarse y completar una cuadrícula mayor.



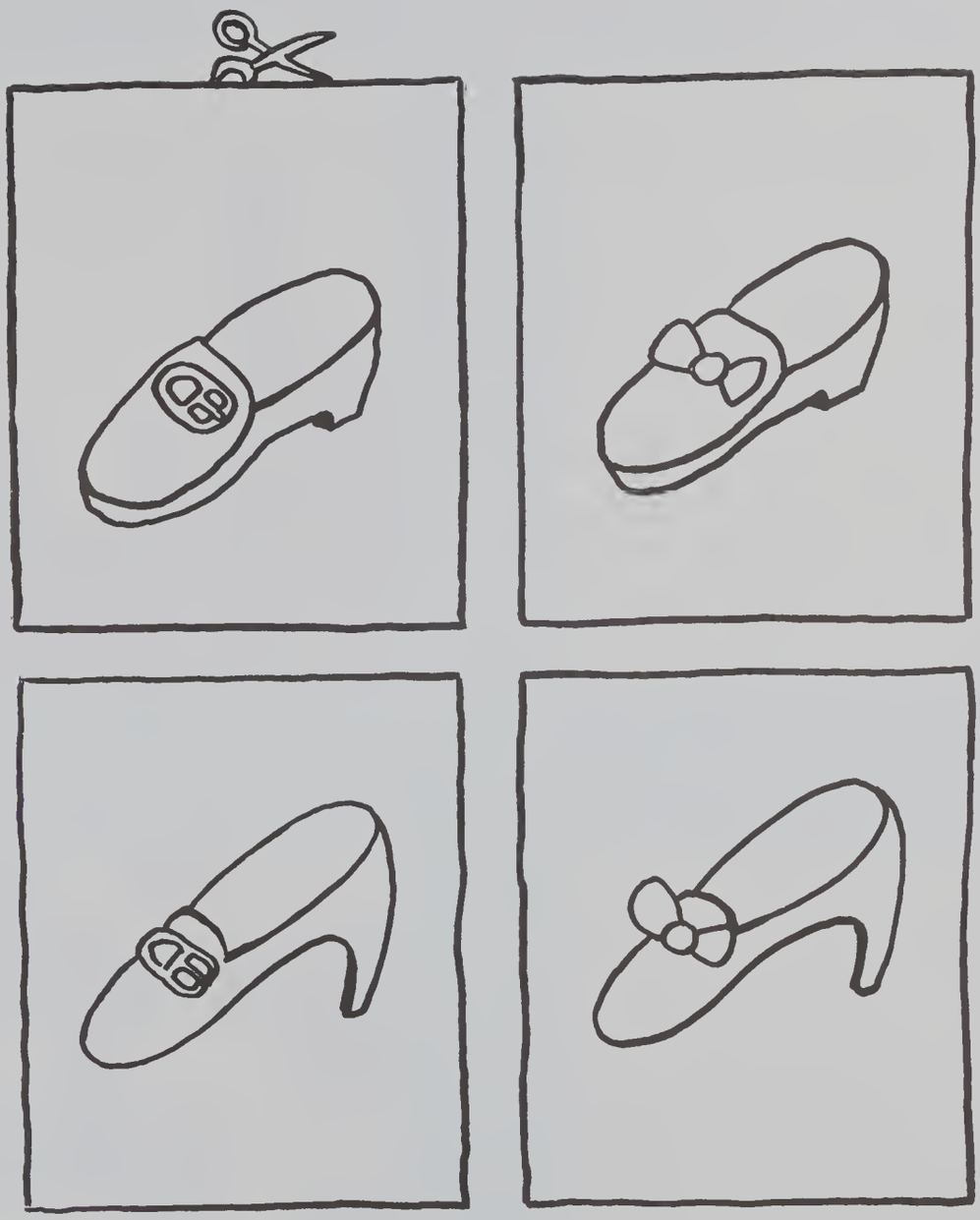
MATEMÁTICAS

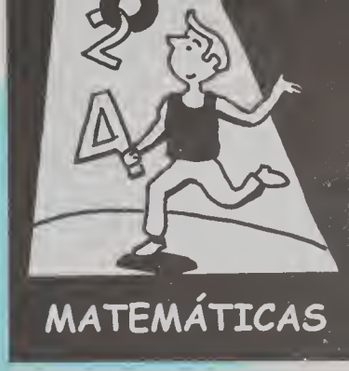
INTERPRETACIÓN

Recorta los dibujos de la página de la derecha y pégalos en el cuadro en el lugar que les corresponde.



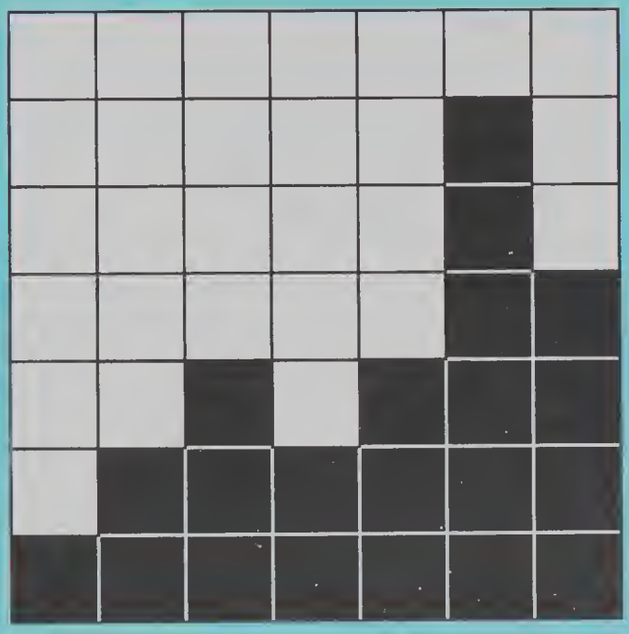
Saber leer y llenar un cuadro de doble entrada.

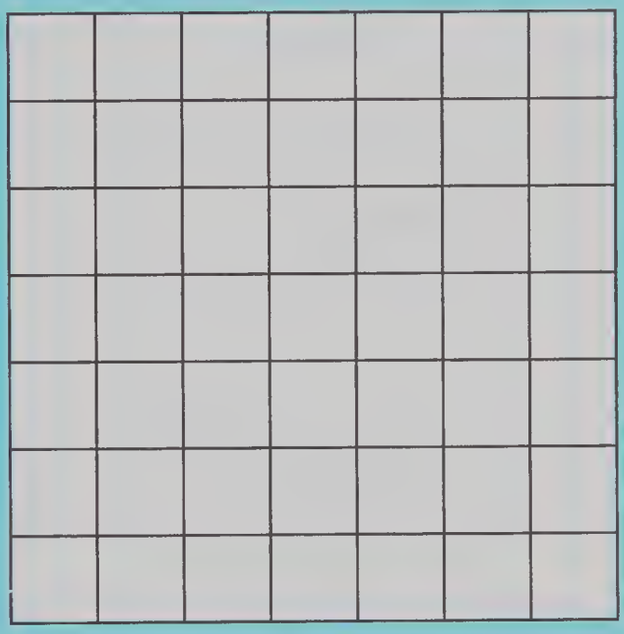


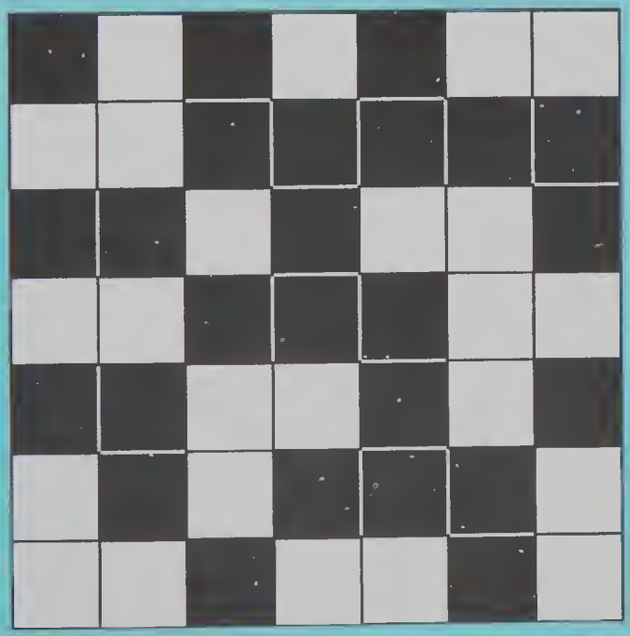


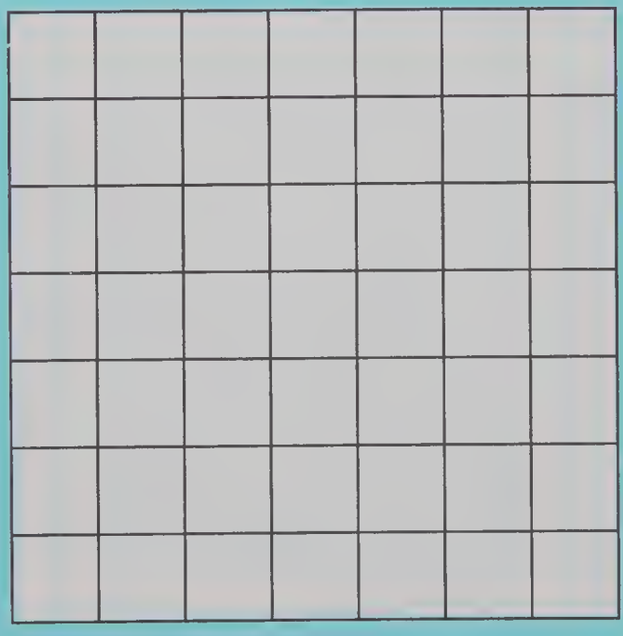
UBICACIÓN

Rellena las casillas como aparecen en los modelos.









Ubicarse en una cuadrícula y colocar en ella elementos.



Colorea el dibujo si oyes [a] en su nombre,
como en la palabra "Alondra".



Reconocer un sonido en las palabras.

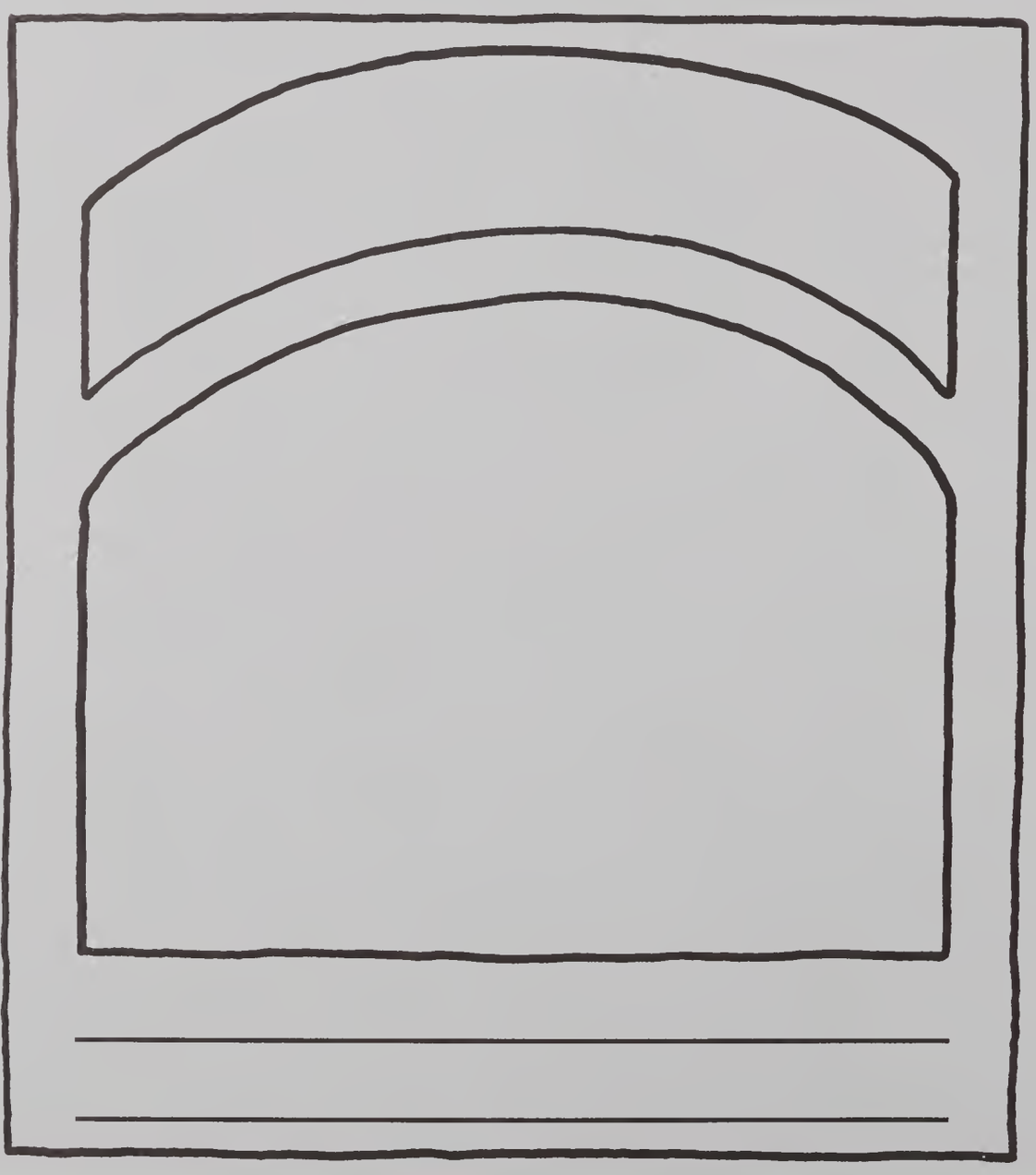


Aprende a trazar letras con rizos
respetando el sentido indicado por las flechas.



Imagina que un "CIRCO" llega a tu ciudad.
Haz un cartel anunciando su llegada como el del modelo.







Conocer la utilidad de un escrito.



Encierra las *i*, i, l.
en las siguientes palabras.

marinero

BÉBÉ

TÍA

libro

isla

DOMINÓ

imagen

biberón

araña

Escribe esta letra respetando el sentido indicado.

i *i*

Reconocer una letra en una palabra.

Reproduce estas siluetas con las piezas del tangram que recortarás en la página opuesta; sigue con cuidado las líneas.



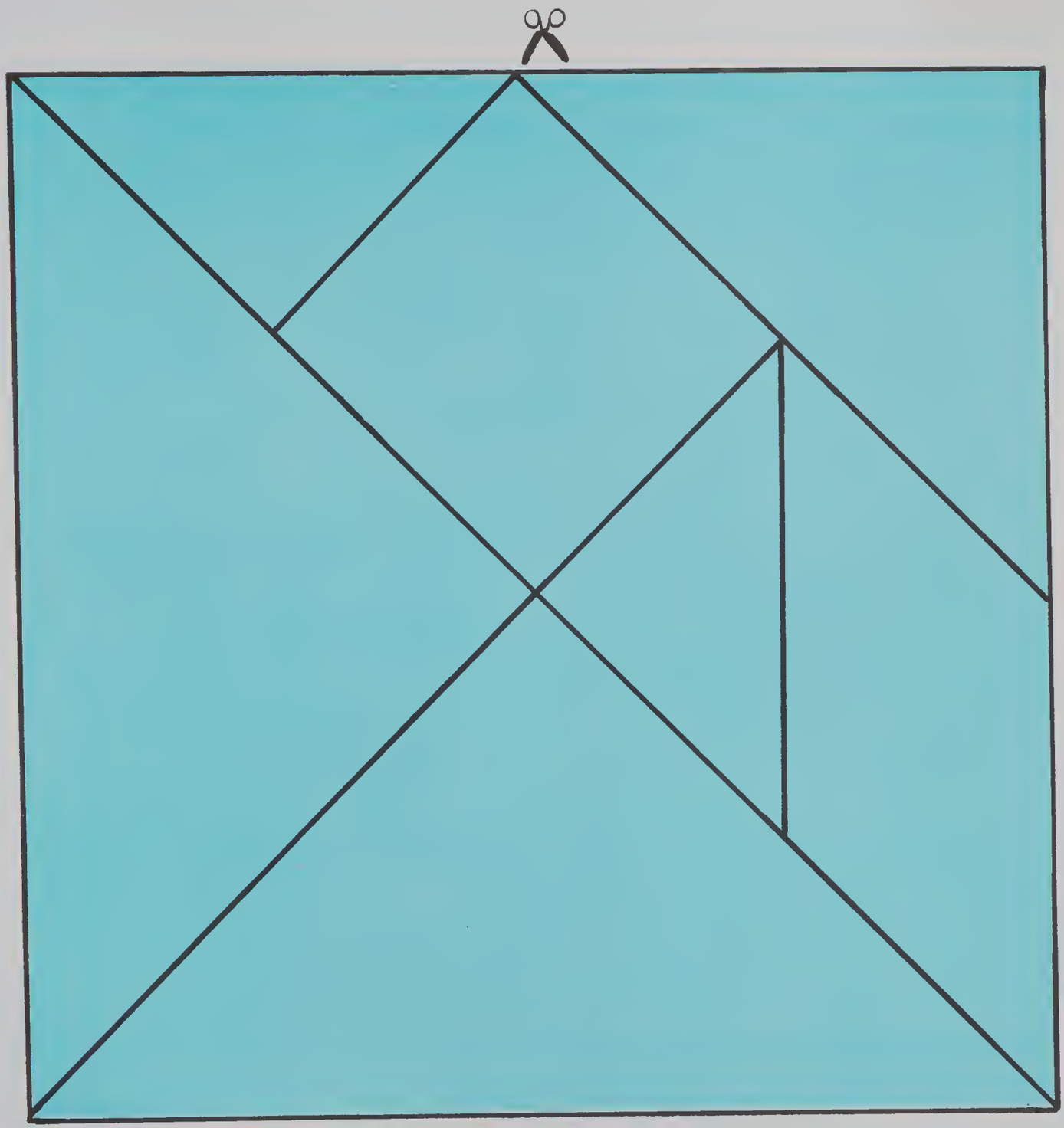
EL PEZ



EL GATO

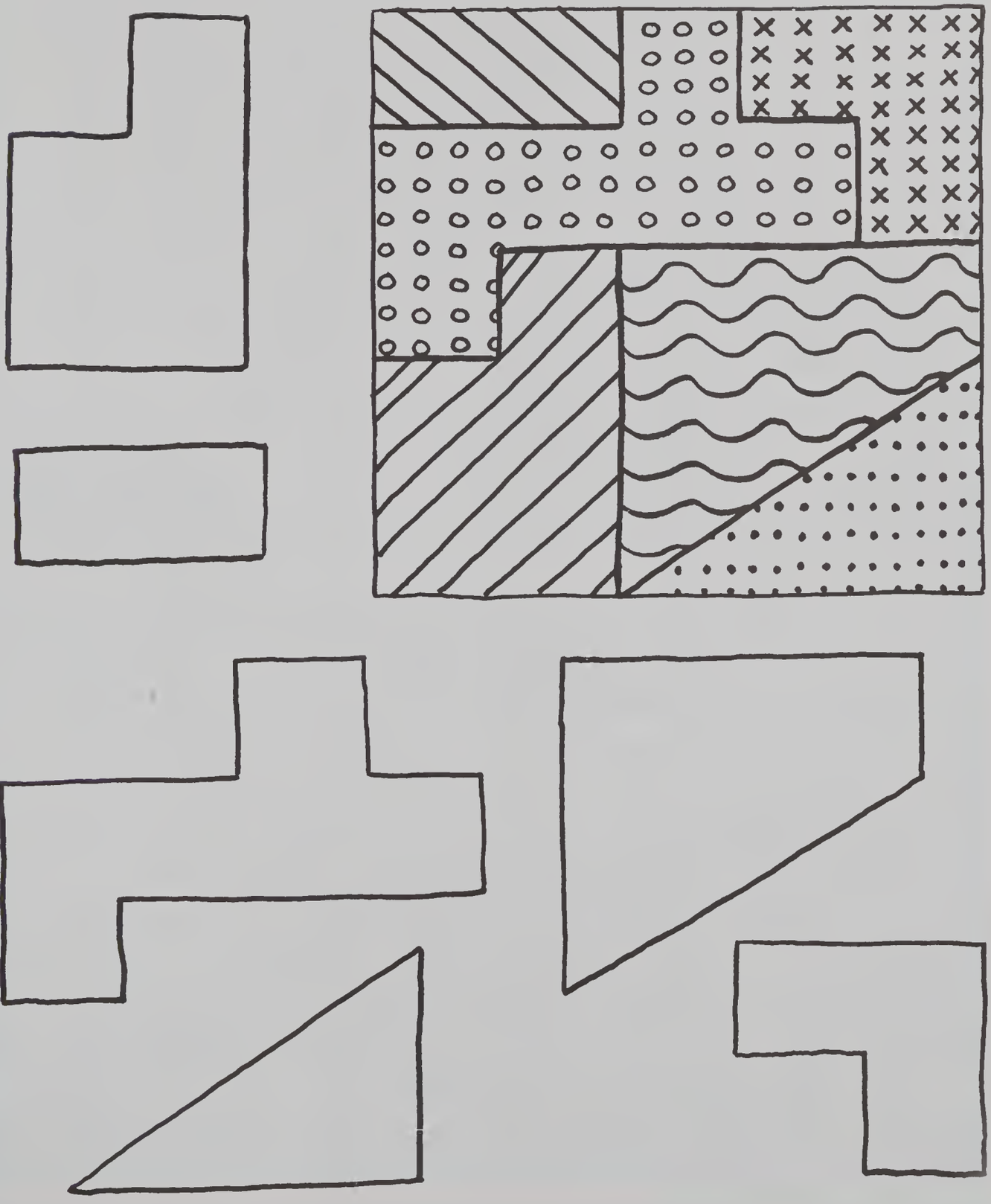


EL HOMBRE

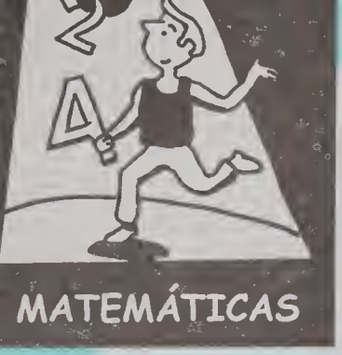




Decora cada pieza del rompecabezas siguiendo el modelo.



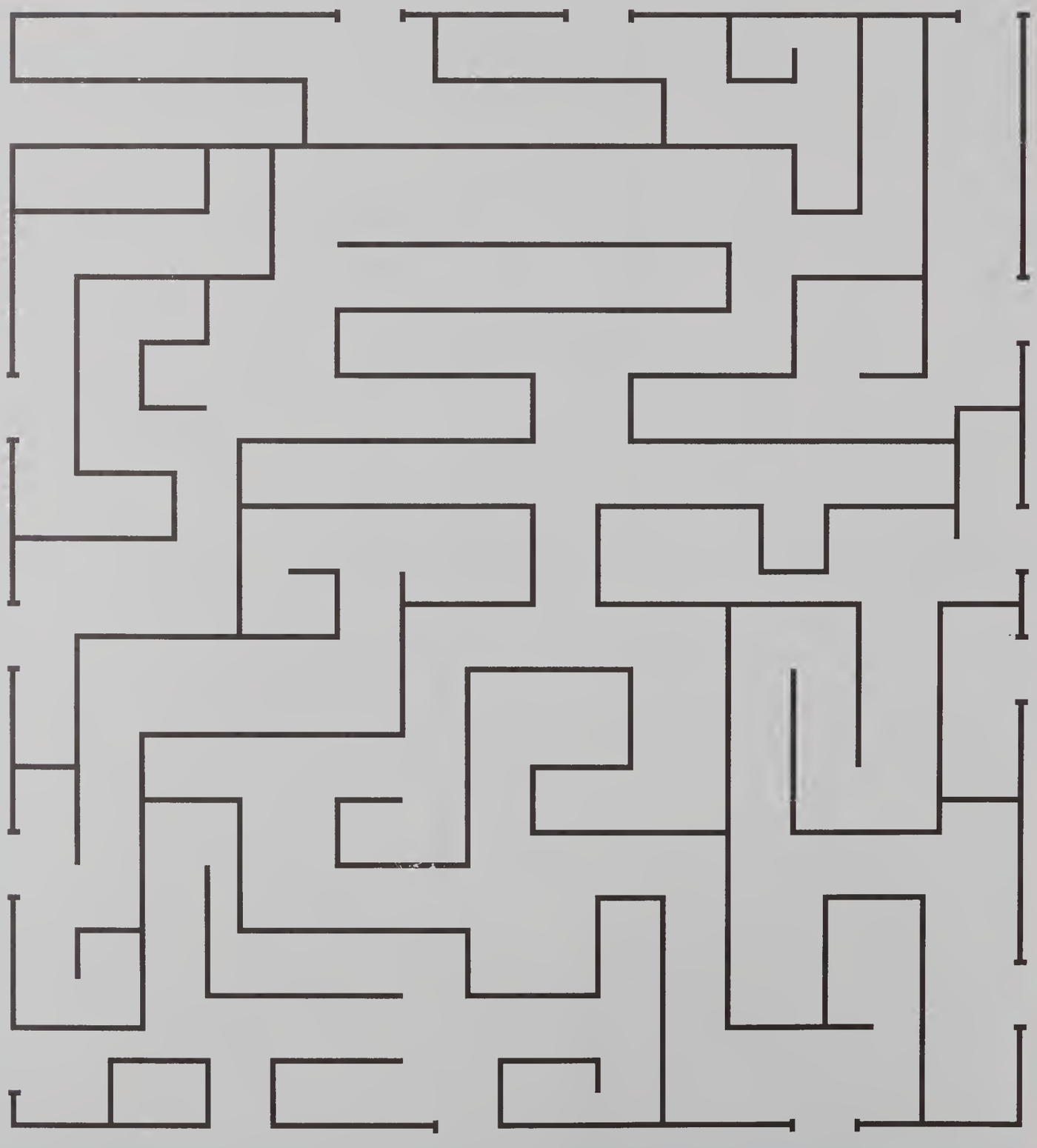
Reconocer cada pieza sin unirlas.



MATEMÁTICAS

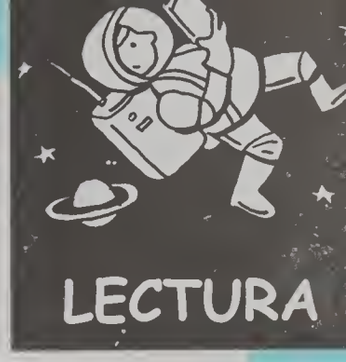
CAMINOS

Encuentra la entrada correcta para atravesar este laberinto.
Indica tu camino con una línea.

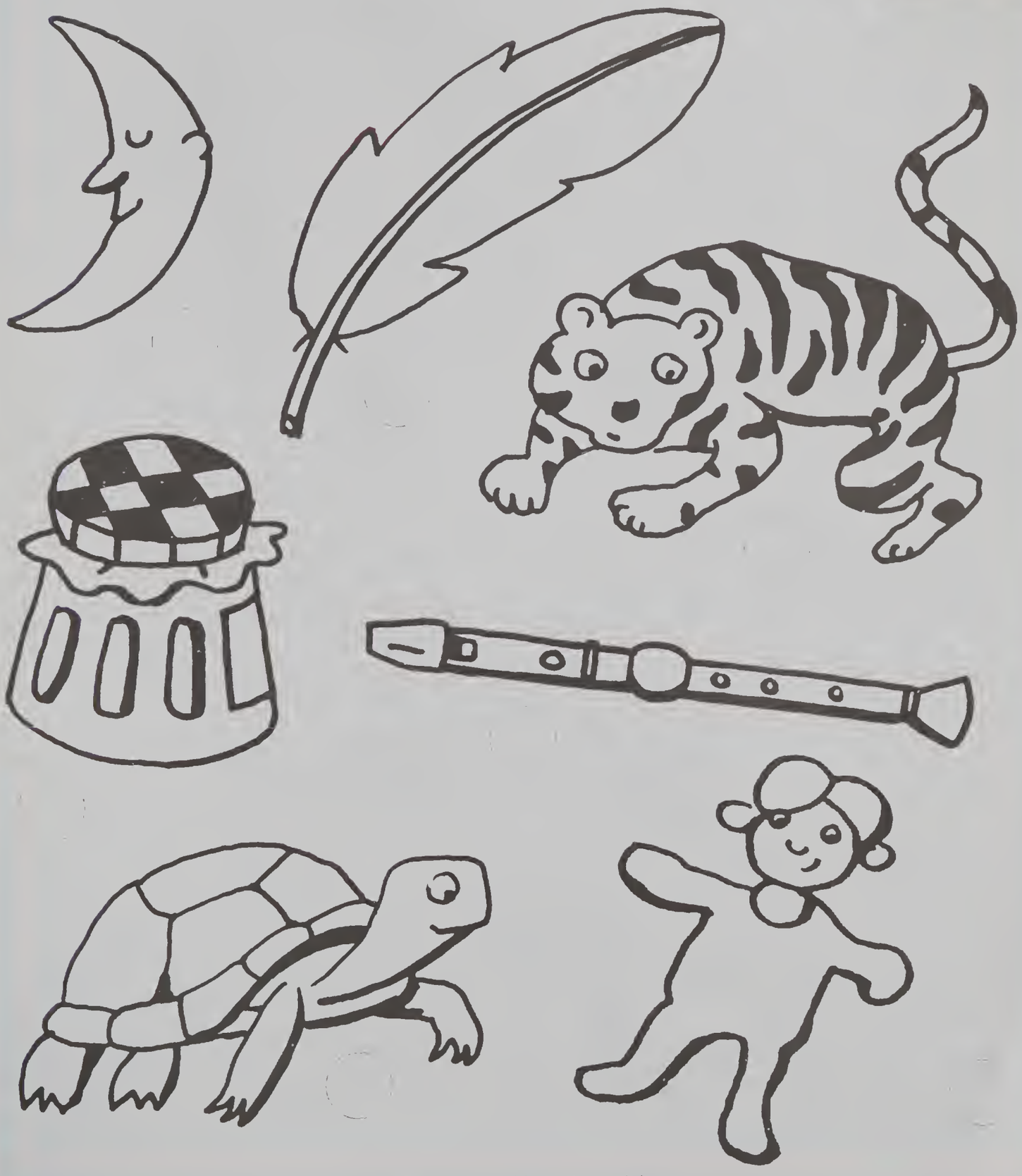




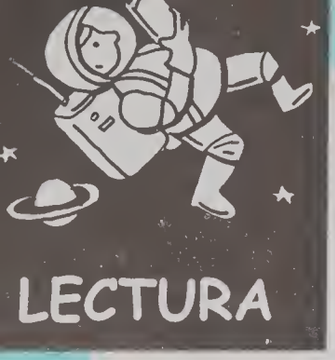
Encontrar un camino en un recorrido con obstáculos.



Colorea el círculo que aparece debajo del dibujo si oyes el sonido [u] en su nombre, como en "tutú".



Reconocer un sonido en las palabras.

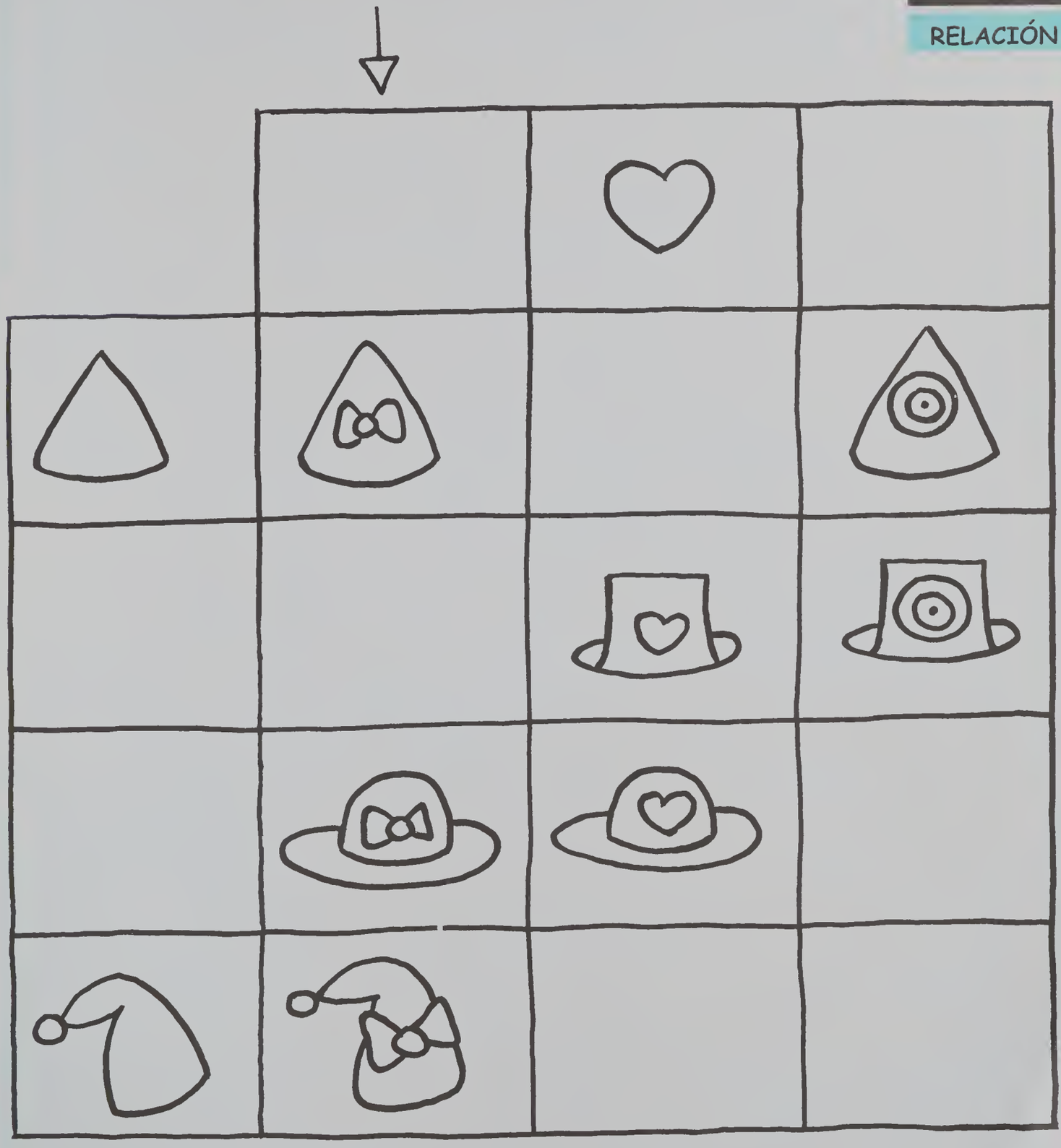


Colorea el dibujo si oyes [a] en su nombre,
como en "cabello".

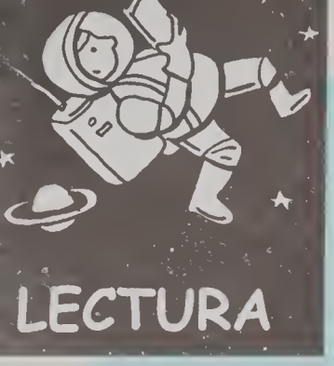


Reconocer un sonido en las palabras.

Completa el cuadro de doble entrada después de observar bien los dibujos.



Saber interpretar y completar un cuadro de doble entrada.



Teseo y el Minotauro

Hace muchos, muchos años, en una isla llamada Creta, vivía un Minotauro.

Era un monstruo mitad hombre, mitad toro, que se alimentaba de carne humana y que estaba encerrado en un laberinto.

Cada año, siete jóvenes y siete doncellas eran entregadas al Minotauro para que éste los devorase. Un día, Teseo, que era un príncipe griego, decidió ir a combatir al Minotauro.

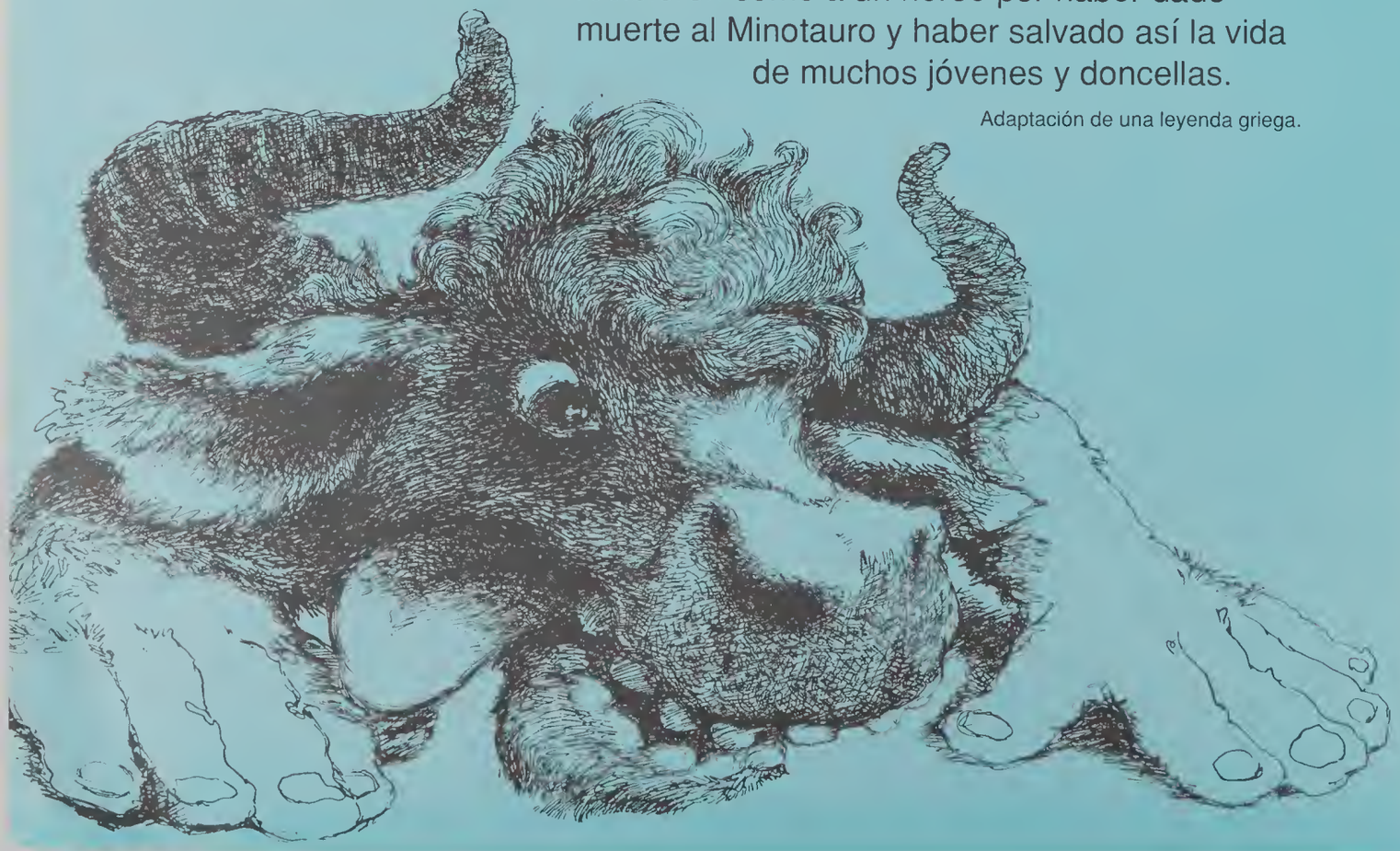
Al llegar a Creta, Teseo se encontró con Ariadna, la hija del rey. A Ariadna le pareció muy valiente y quiso ayudarlo a salir del laberinto. Para ello le dio una madeja de hilo, indicándole que la fuera desenrollando conforme se adentrara en el laberinto. ¡Para salir, sólo necesitaba seguir el hilo!

Teseo avanzó para encontrarse con el Minotauro, a quien oía rugir a lo lejos.

Cuando descubrió al Minotauro tuvo mucho cuidado de no soltar el hilo, ni siquiera durante el combate.

De pronto, los gritos del monstruo cesaron, ¡Teseo lo había matado! Gracias al hilo de Ariadna, Teseo pudo salir fácilmente del laberinto. En Creta lo recibieron como a un héroe por haber dado muerte al Minotauro y haber salvado así la vida de muchos jóvenes y doncellas.

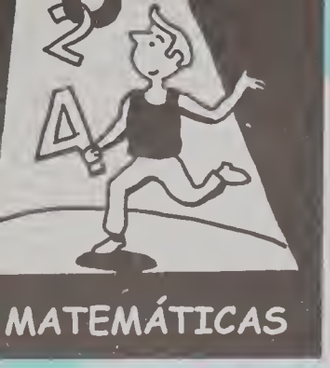
Adaptación de una leyenda griega.





- ¿Quién era el Minotauro?
- ¿Qué es un laberinto?
- ¿Quién ayudo a Teseo?
- ¿Como logró Teseo salir del laberinto?
- Dibuja al Minotauro.



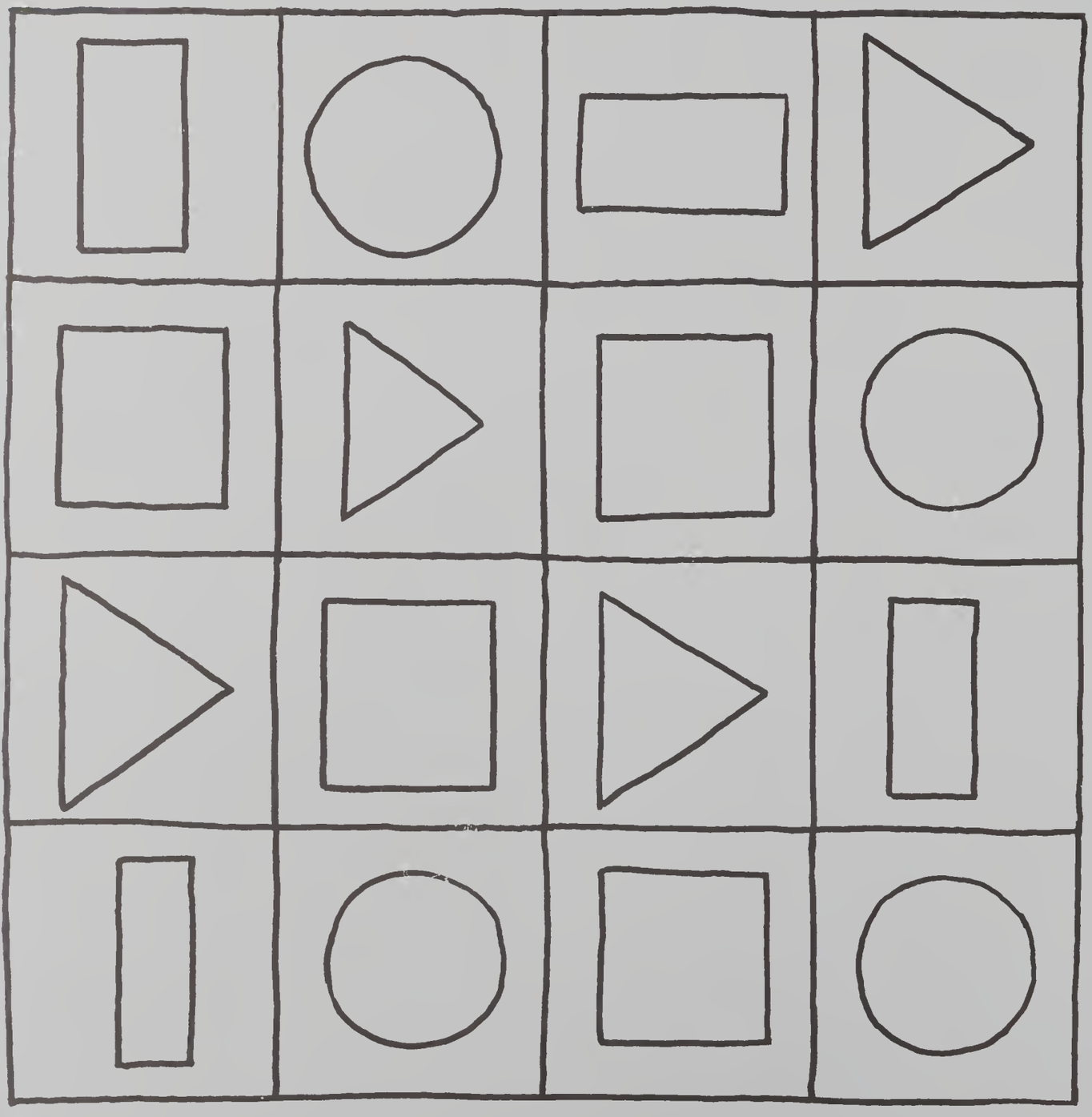


MATEMÁTICAS

FORMAS GEOMÉTRICAS

Colorea siguiendo las indicaciones.

- con rojo, el interior de los triángulos.
- con azul, el exterior de los cuadrados.
- con amarillo, el interior de los círculos.
- con verde, el exterior de los rectángulos.



Reconocer formas - Organizar un espacio: interior/exterior.

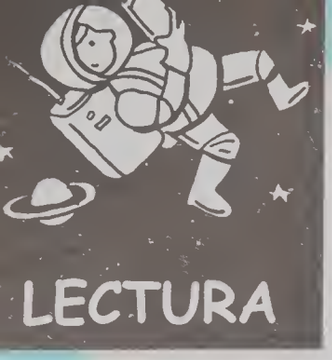


Traza una línea siguiendo las letras en orden alfabético y descubrirás un juguete.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z



Reconocer las letras en orden alfabético.

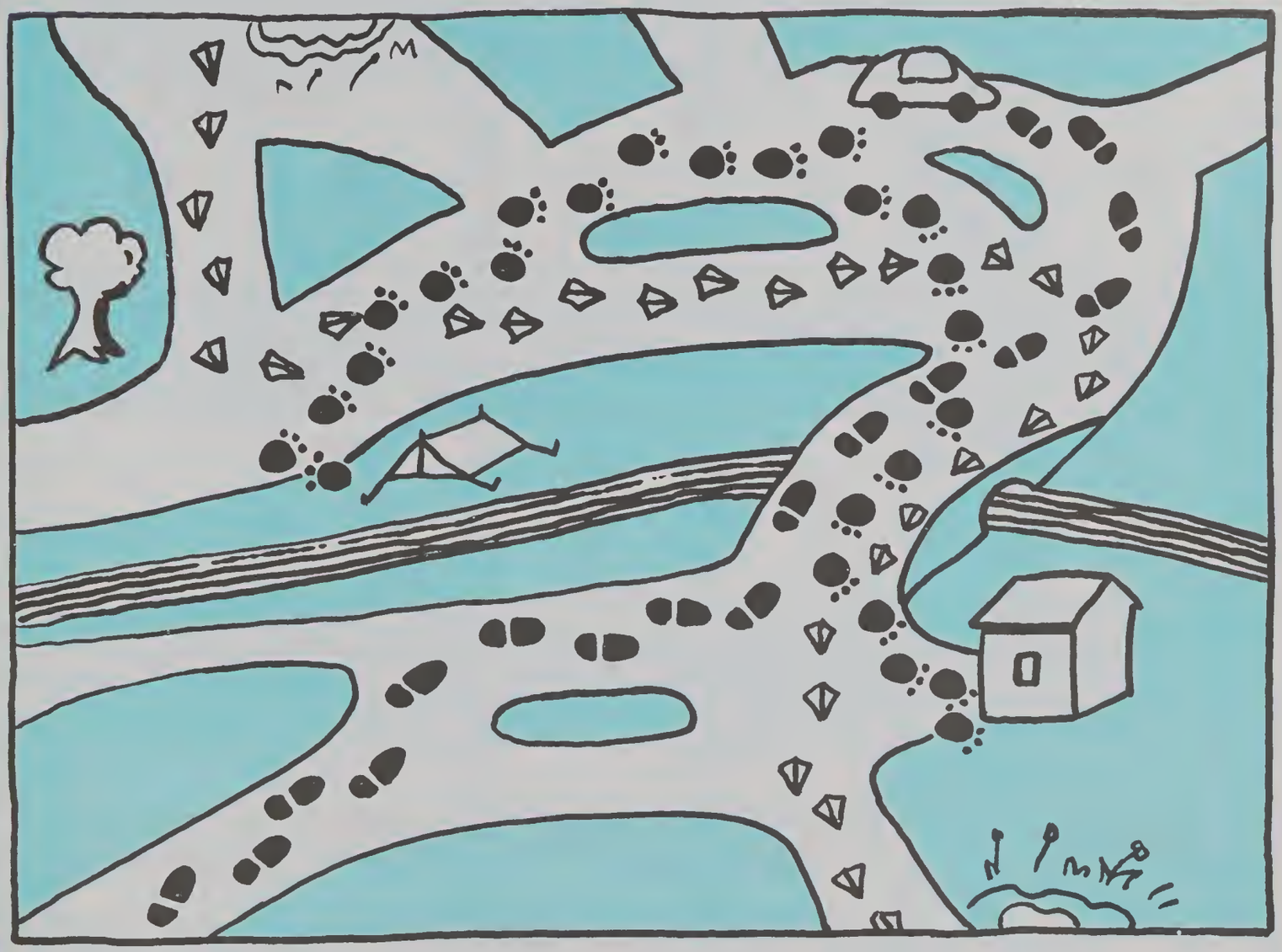


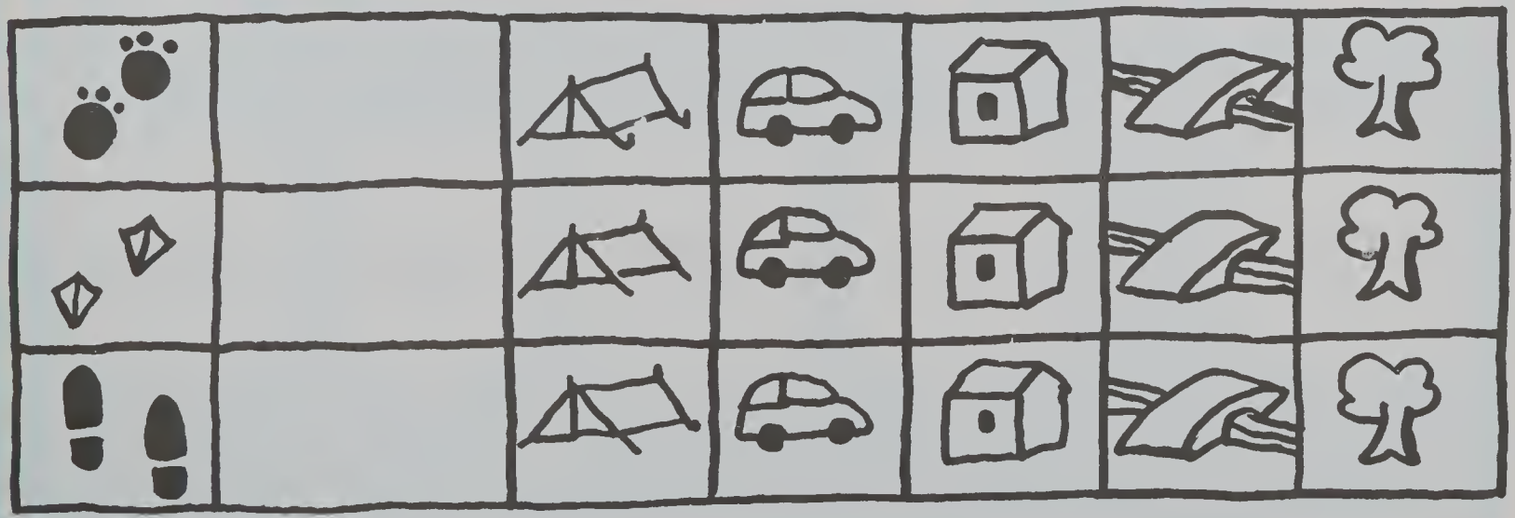
Colorea el dibujo si oyes [u] en su nombre, como en "cucú".



Reconocer un sonido en las palabras.

¿Por dónde pasaron?
En la casilla vacía, dibuja el personaje que dejó sus huellas;
y en las casillas siguientes, tacha lo que no pudo ver.







PERCEPCIÓN VISUAL

En cada línea, encuentra la forma que es idéntica a la primera. Pon una cruz en el recuadro correcto.

d	b	p	q	d
f	*l*	*f*	*f*	*r*
pot	top	pot	opt	pct
man	mon	nam	non	man

Observar y reconocer formas similares.



Encierra las *u*, u, U,
en las siguientes palabras.

cuna luna

CUCURUCHO

baúl

uno

MÚSICA

humo

rueda

Escribe esta letra respetando el sentido indicado.

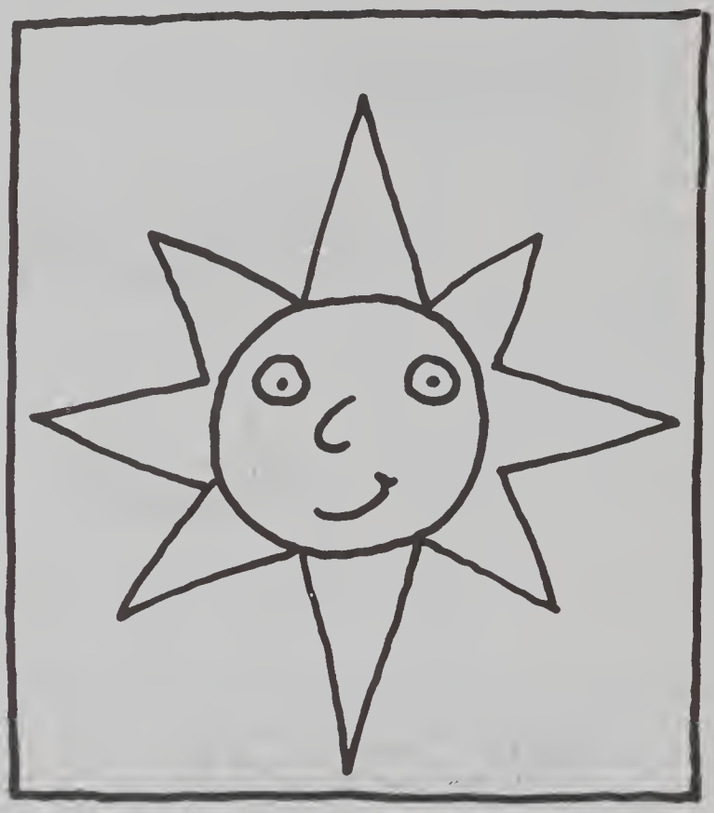
u u

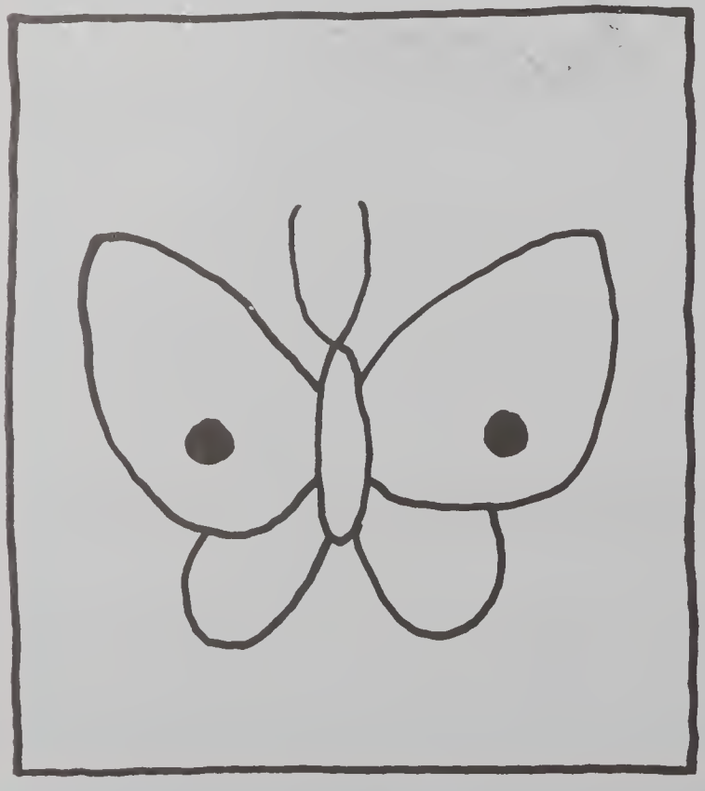
Reconocer una letra en una palabra.

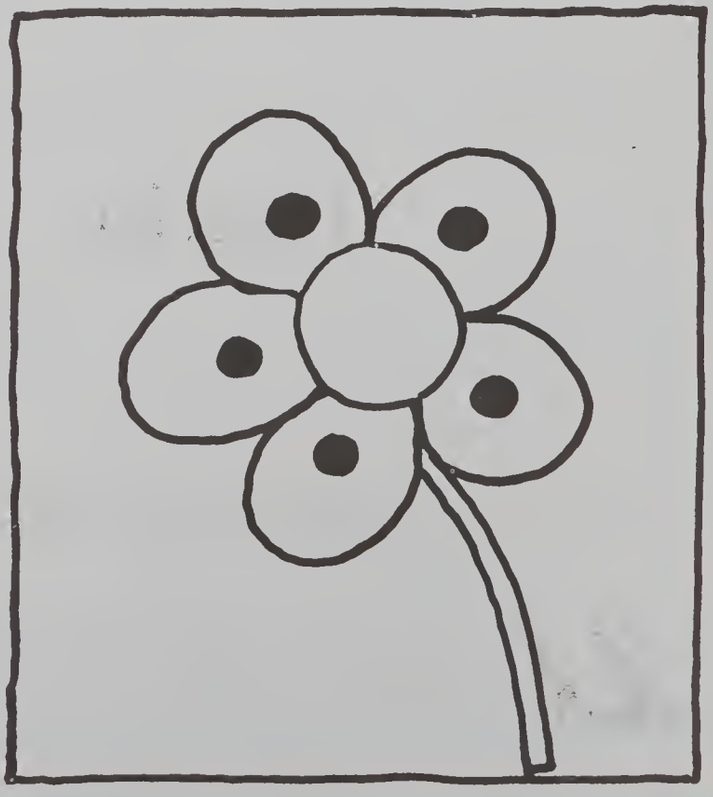


Escoge un dibujo, cópialo en el recuadro de
la página siguiente y coloréalo.
Después recorta el corazón grande y regálaselo a tu mamá.









Copiar un modelo.


para mi mamá



Encierra las *e*, e, E
en las siguientes palabras.

elefante

pelo

PERRO

libre

renacuajo

SOMBRERO

peine

pato

Escribe esta letra respetando el sentido indicado.

e *e*

Reconocer una letra en una palabra.



Encierra la palabra "JUGUETE, juguete y *juguete*" cada vez que la veas escrita.

JUGUETE

JUEGO

juego

juguete

jugoso

JUGOSO

juegue

JUGOSO

juego

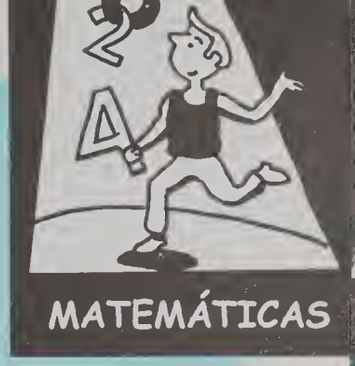
juguete

jugoso

juegue

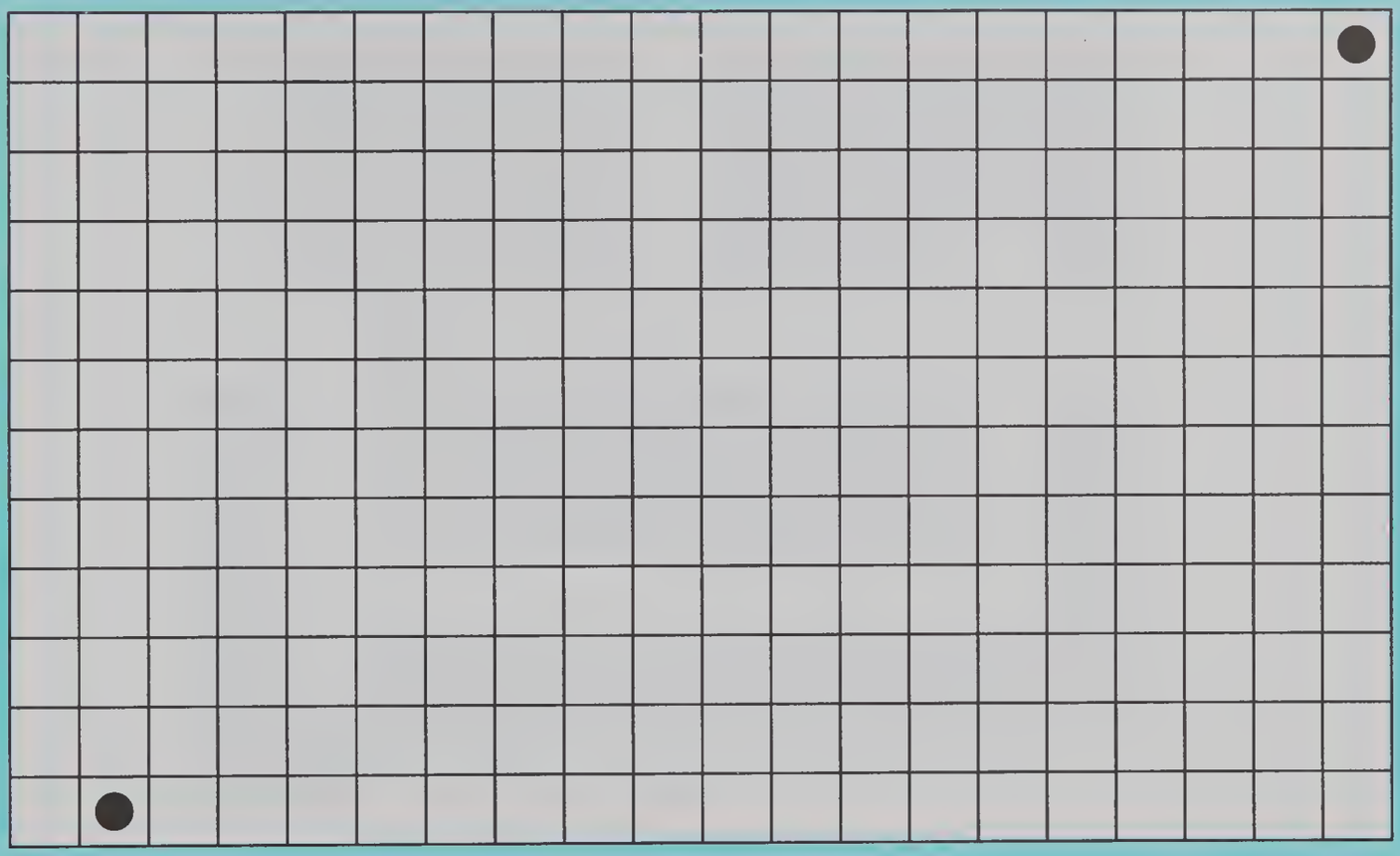


Reconocer una palabra escrita con distinta letra.



UBICACIÓN

Muévete en la cuadrícula siguiendo las indicaciones.



Traza el camino, partiendo del punto situado abajo a la izquierda, hasta el punto de arriba a la derecha; sigue las indicaciones:

↑2; →4; ↑5; ←2; ↑3; →8; ↓5; →6; ↑6; →2.



Orientarse en una cuadrícula - Descifrar.



LECTO-ESCRITURA

Busca en el crucigrama las palabras que corresponden a los números.
La flecha indica el sentido de la lectura.

				5↓						
1→	C	O	C	O	D	R	I	L	O	7↓
				U						V
				L						A
	8↓			C						C
3→	B	O	R	R	E	G	O		6↓	A
	I								L	
	C								E	
	I	4→	C	O	C	H	I	N	Ó	
									N	
2→	S	O	M	B	R	E	R	O		

Escribe las palabras al lado del número y del dibujo.


1→ .....


2→ .....


3→ .....


4→ .....


5↓ .....


6↓ .....


7↓ .....


8↓ .....

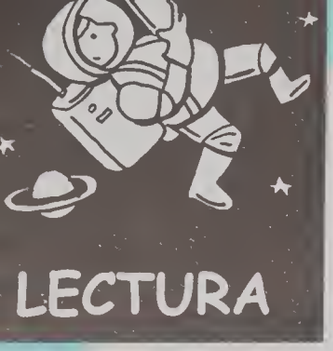
Leer las palabras que están en un crucigrama y saber escribirlas.



Completa la serie de dibujos siguiendo el modelo.



Encontrar una serie y continuarla.



LECTURA

Une con una línea el artículo correcto para cada palabra.

¿Se dice: "la cerdo" o "el cerdo"?
Cada palabra está acompañada de una palabrita llamada artículo.



flor



casa

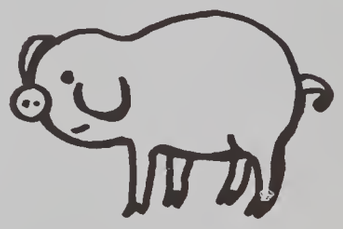


muñeca



pez

el



cerdo

la



coche



león



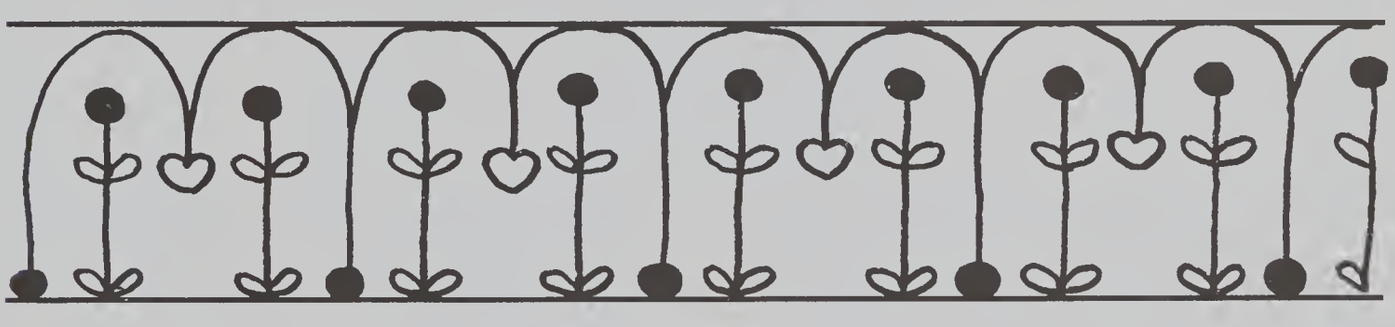
sombrero

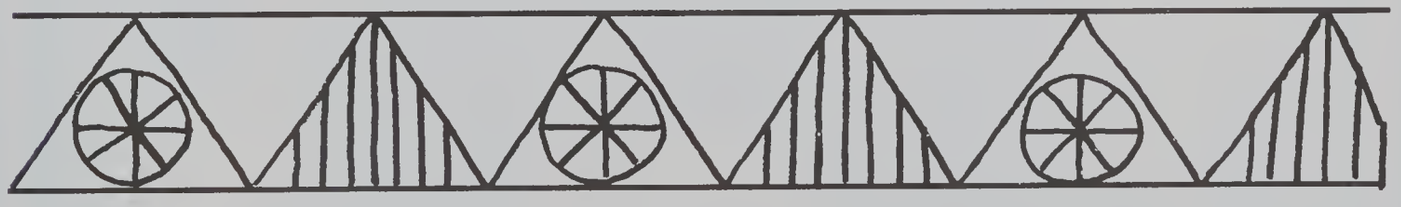
Conocer el artículo - Comprender la estructura de una oración.



Copia los dibujos.







Controlar el movimiento en un espacio limitado.

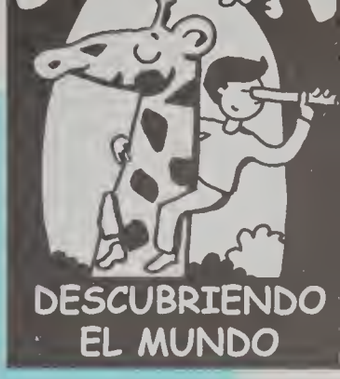


PERCEPCIÓN VISUAL

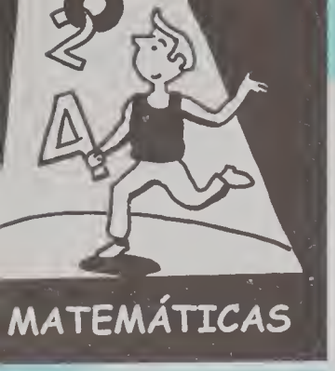
Encierra en un círculo el número que es igual al que está enmarcado.

58	35	85	58	53	68	83
63	36	38	93	63	39	68
287	278	872	782	827	287	
196	169	691	619	196	961	
369	639	963	369	936	389	
9869	9698	9869	8969	8968		
1633	3361	1363	6133	1633		

Reconocer visualmente los números escritos.



Asocia por grupos de tres, a los animales que comparten las mismas características. Puedes unirlos con una línea.



CONJUNTOS

Añade dibujos en cada casilla hasta que obtengas el número de objetos indicado en cada recuadro.

8	1	4
2	5	7
9	3	6

Asociar un conjunto con un número.



Completa las líneas siguiendo los modelos.

b *b*

p *p*



r *r*

x *x*

z *z*



Babá Yaga

Esta es la historia de una niña a quien la nueva esposa de su padre odiaba. Un día, la madrastra decidió deshacerse de la niña enviándola a casa de su propia hermana.

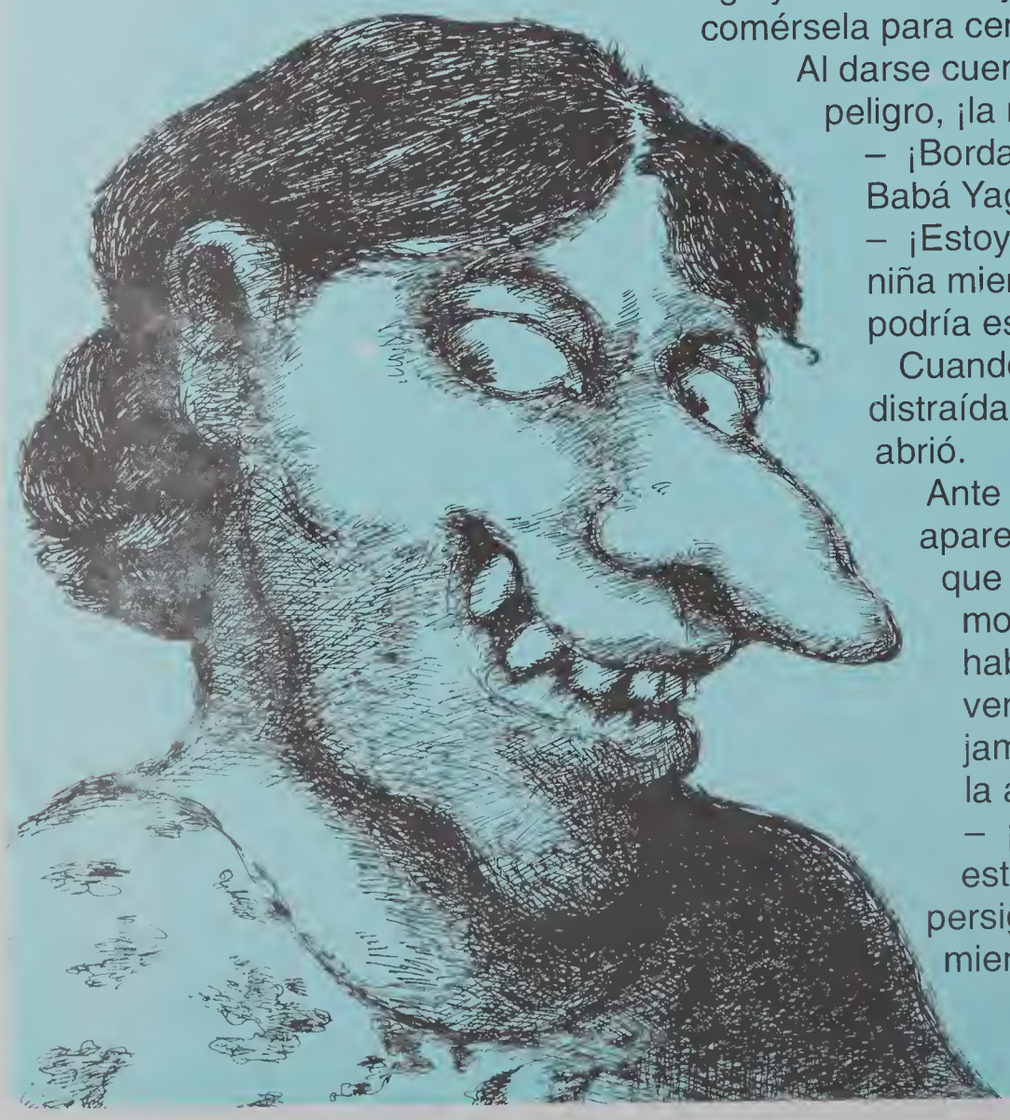
Por el camino, la niña decidió pedirle consejo a su tía, hermana de su verdadera madre. Se dirigió a su casa y ¡fue una gran idea! porque su tía le explicó que la hermana de la madrastra era Babá Yaga, una ogresa muy mala. Después de desear a su sobrina suerte, le entregó jamón, aceite, pan y una cinta, recomendándole que tuviera mucho cuidado y fuera amable y valiente.

La niña llegó a casa de Babá Yaga y la encontró bordado una flor.

– Buenos días, tía. He venido a pedirte hilo y una aguja para coserme una blusa, dijo la niña amablemente.

– Siéntate y borda, le contestó Babá Yaga y salió de la casa.

De pronto, la niña oyó como Babá Yaga le pedía a su sirvienta que preparara el fuego y la lavara muy bien porque quería comérsela para cenar.



Al darse cuenta de que estaba en peligro, ¡la niña decidió huir!

– ¡Borda sobrina, borda!, gritaba Babá Yaga.

– ¡Estoy bordando!, contestaba la niña mientras pensaba en cómo podría escapar.

Cuando vio que la ogresa estaba distraída, se acercó a la puerta y la abrió.

Ante sus asombrados ojos apareció un gato hambriento que intentó arañarla. En ese momento recordó lo que le había entregado su verdadera tía y le dio el jamón al gato pidiéndole que la ayudara.

– ¡Toma esta servilleta y este peine! ¡Si Babá Yaga te persigue, tíralos!, le dijo el gato mientras saboreaba el jamón.



La niña corrió por el jardín pero allí la detuvo un perro feroz. Le dio el pan y el perro la dejó pasar. Al llegar ante la reja del jardín, ésta se cerró delante de ella con un gran chirrido. La niña le puso aceite y se abrió. La cruzó corriendo más, cuando llegó al camino, un gran árbol le impidió el paso. La niña lo adornó con la bonita cinta que le había dado su tía y el árbol la dejó pasar.

Mientras tanto, Babá Yaga entró de nuevo en su casa y se encontró al gato bordando... ¡colas de ratón! ¡Se puso furiosa con el gato, con el perro, con la reja y con el árbol! ¿Cómo era posible que hubieran dejado pasar a la niña? Sin embargo, todos admiraban la amabilidad de la pequeña. Muy enojada, Babá Yaga decidió salir en su busca hasta alcanzarla.

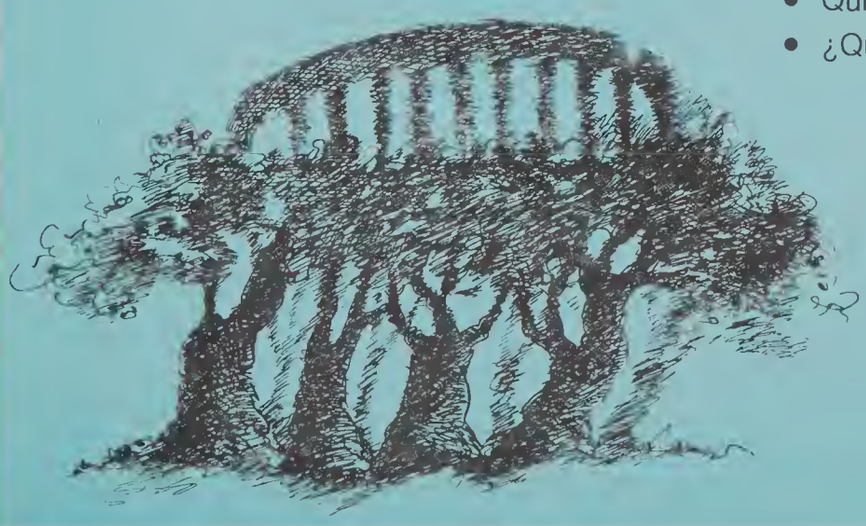
La niña la oyó acercarse. En ese momento tiró la servilleta que le había dado el gato y... ¡la servilleta se transformó en un caudaloso río! Babá Yaga ordenó a sus bueyes que bebieran toda el agua del río para así continuar su camino.

¡La ogresa ya casi alcanzaba a la niña! Entonces ésta tiró el peine que se transformó en un frondoso bosque. Babá Yaga intentó cruzarlo pero los árboles eran tan grandes que le impedían el paso. Los arrancó con sus dientes con tan mala suerte que... ¡se le rompieron todos! ¡Babá Yaga nunca más volvería a comer niños!

La niña corrió hasta llegar a su casa y le contó a su papá lo sucedido. El papá se enojó tanto con su esposa que ésta, muerta de miedo, decidió irse para no volver jamás.

Adaptación de un cuento ruso.

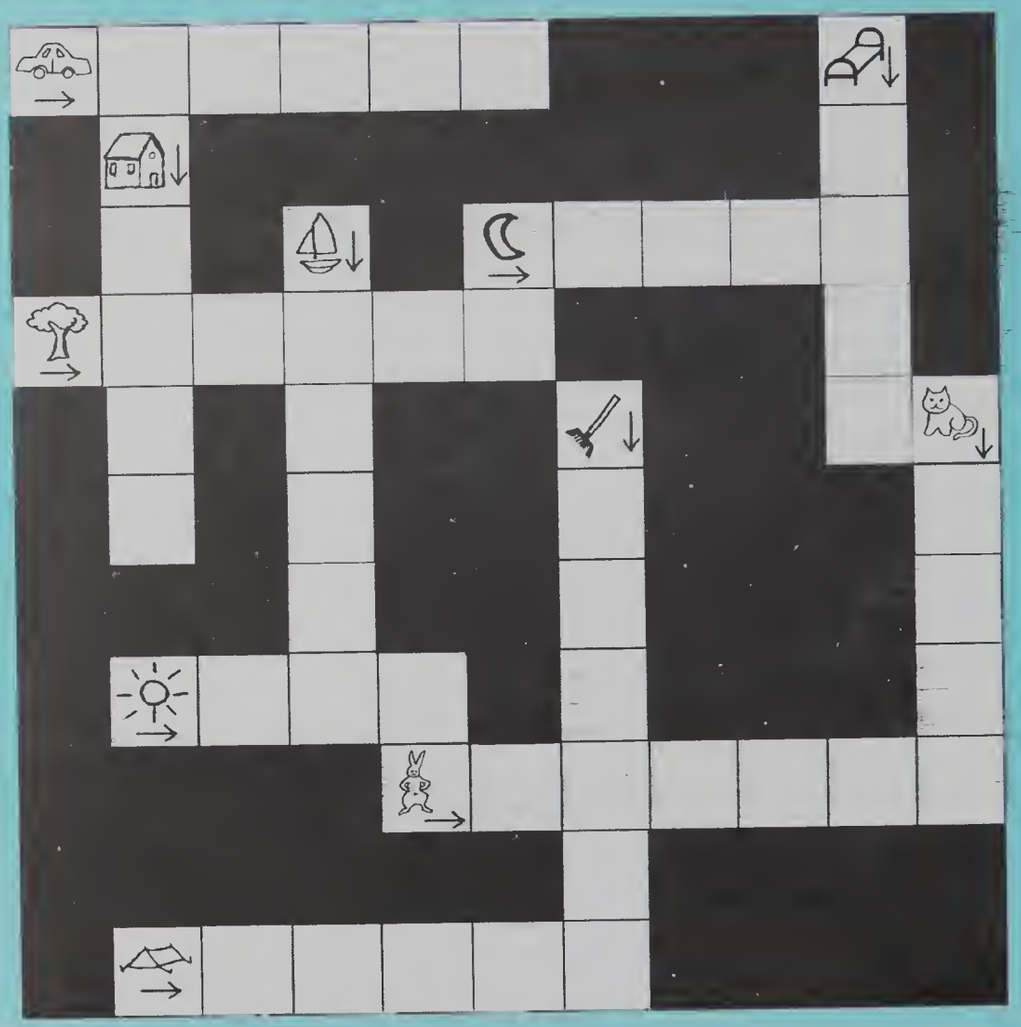
- ¿Quién era Babá Yaga?
  ¿Una bruja, una ogresa o un hada?
- ¿Por qué fue la niña a casa de Babá Yaga?
- Quién ayudó a la niña y cómo?
- ¿Qué le ocurrió a la esposa del papá?





LECTO-
ESCRITURA

Escribe en el crucigrama las palabras ilustradas por los dibujos.
Sigue el sentido de la flecha.



ESCOBA 

BARCO 

CONEJO 

SOL 

LUNA 

GATO 

CARPA 

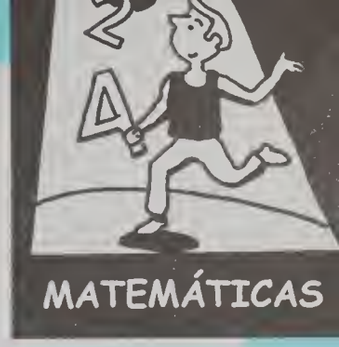
CAMA 

ÁRBOL 

CASA 

COCHE 

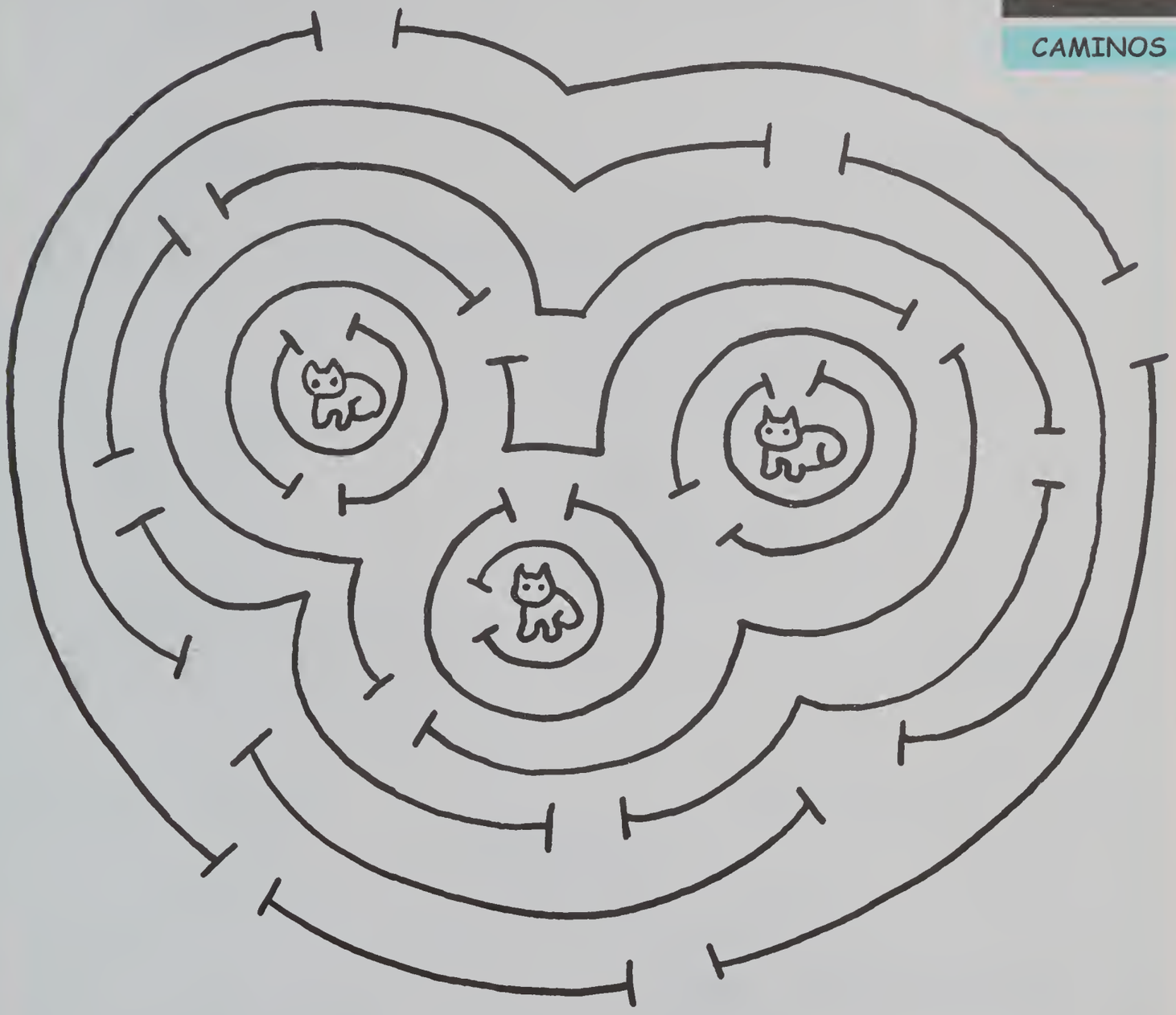
Colocar las palabras dentro de un crucigrama, tanto en sentido horizontal como vertical.



MATEMÁTICAS

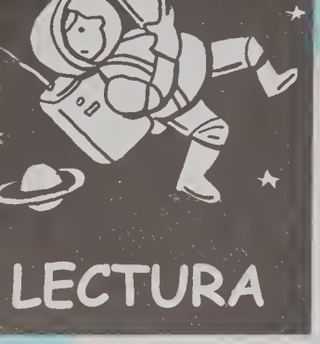
CAMINOS

Los gatitos están atrapados en el laberinto.
Señálale a cada uno un camino diferente para que salgan.





Desplazarse en un espacio - Encontrar varios caminos.



Reconoce las mismas palabras, escritas varias veces, con tipos de letra distintos. Enciérralas con el mismo color.

helado

BOMBÓN

chocolate

pastel

bombón

PALETA

PASTEL

helado

chocolate

pastel

chocolate

HELADO

paleta

pastel

bombón

BOMBÓN

paleta

CHOCOLATE

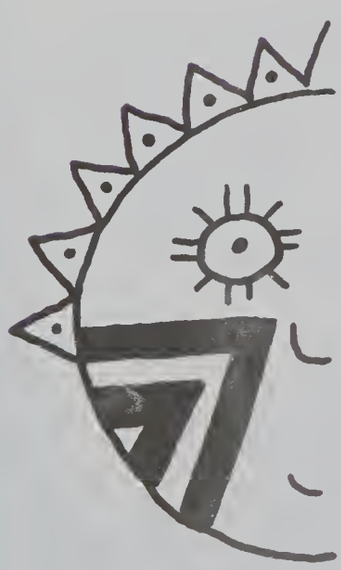


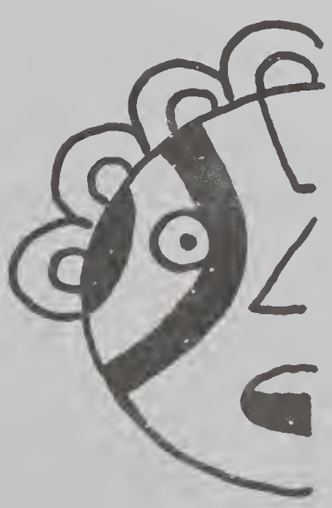
Reconocer palabras con escrituras diferentes.

Dibuja de la misma forma, la otra mitad de las caras.

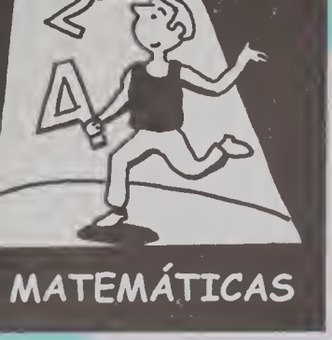








Entender la simetría.



MATEMÁTICAS

ASOCIACIÓN

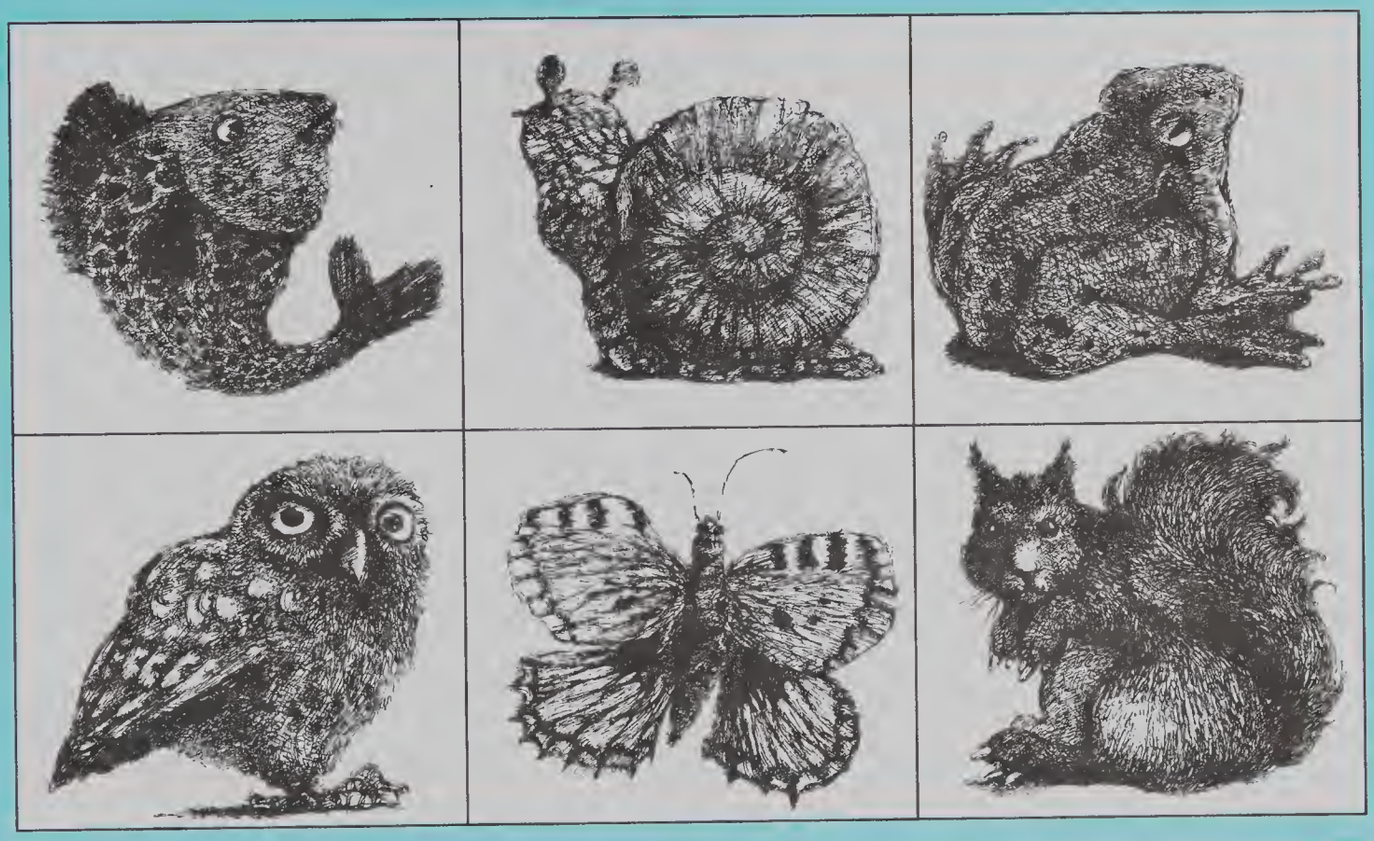
Encuentra a los mismos niños, vistos de frente y de espaldas.
Adorna sus trajes, tal y como aparecen en el dibujo, y píntalos.

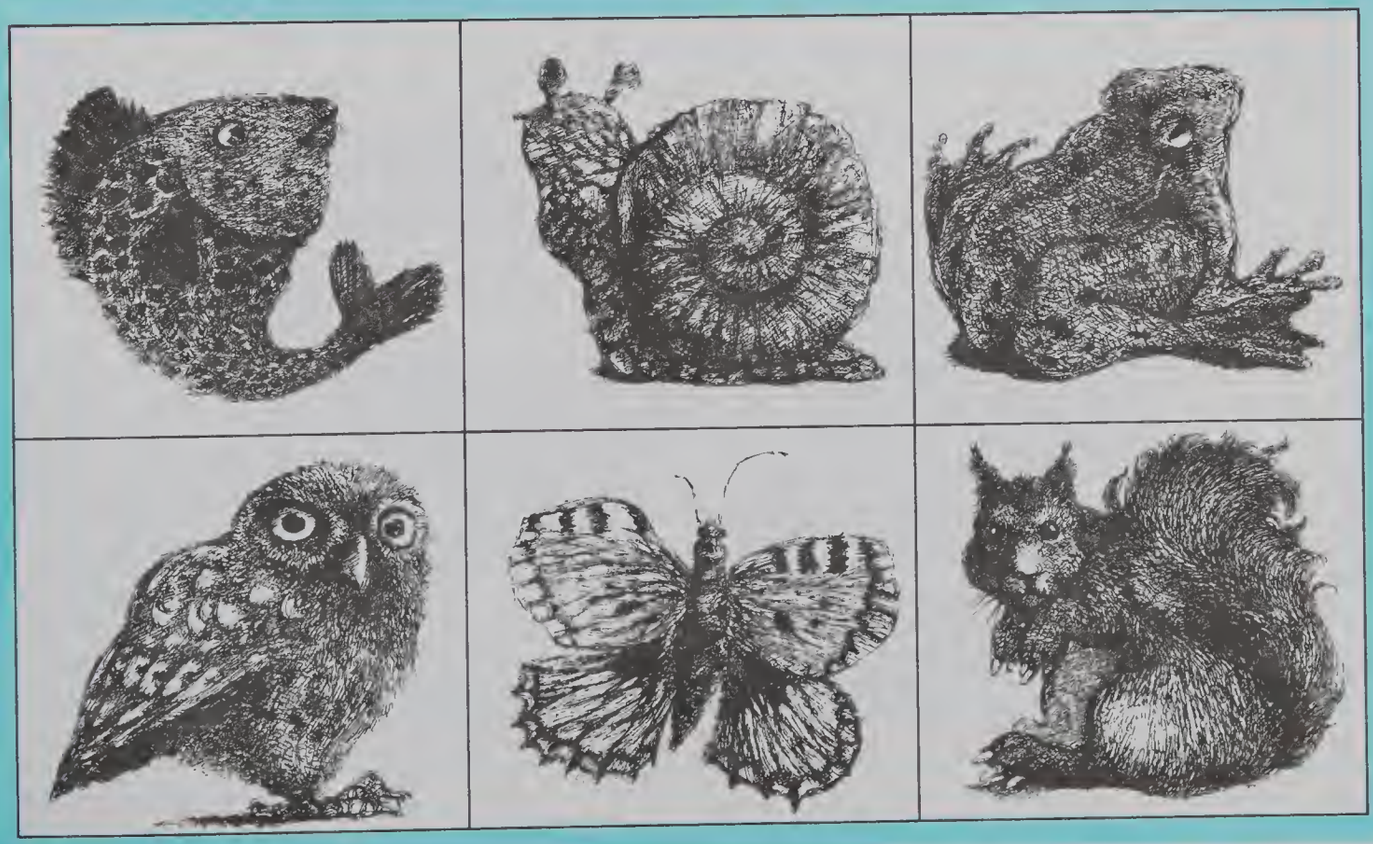
Copiar elementos gráficos - Adquirir la noción: de frente/de espaldas.



Juego de Memoria

- Recorta las cartas y obsérvalas para conocerlas.
- Ponlas boca abajo y dales la vuelta de dos en dos.
- Ganas si volteas dos iguales.







Los veinte ratones

Arriba y abajo
por los callejones,
pasa una ratita
con veinte ratones,
unos sin colita
y otros muy colones,
unos sin orejas
y otros orejones,
unos sin patitas
y otros muy patones,
unos sin ojitos
y otros muy ojones,
unos sin narices
y otros narigones,
unos sin hociquito
y otros hocicones...

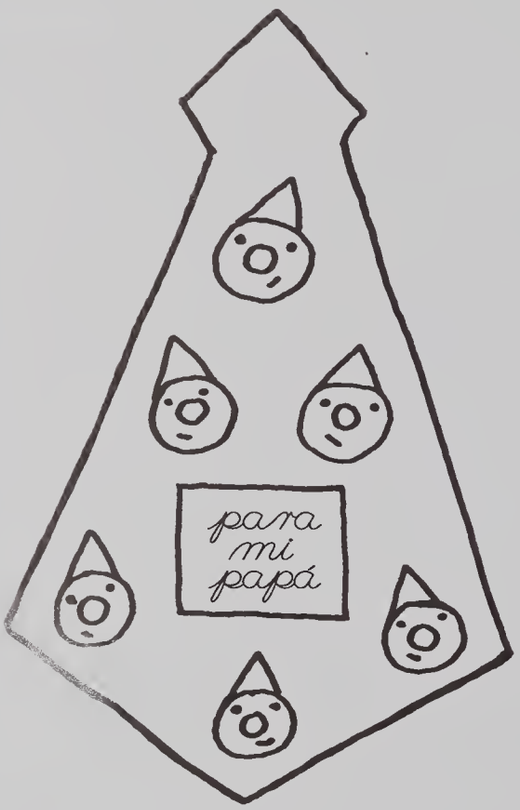
Canción infantil.

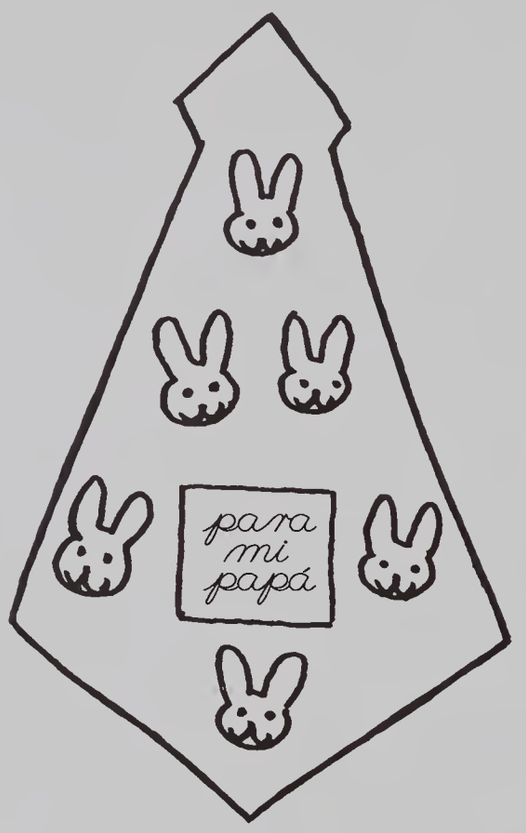


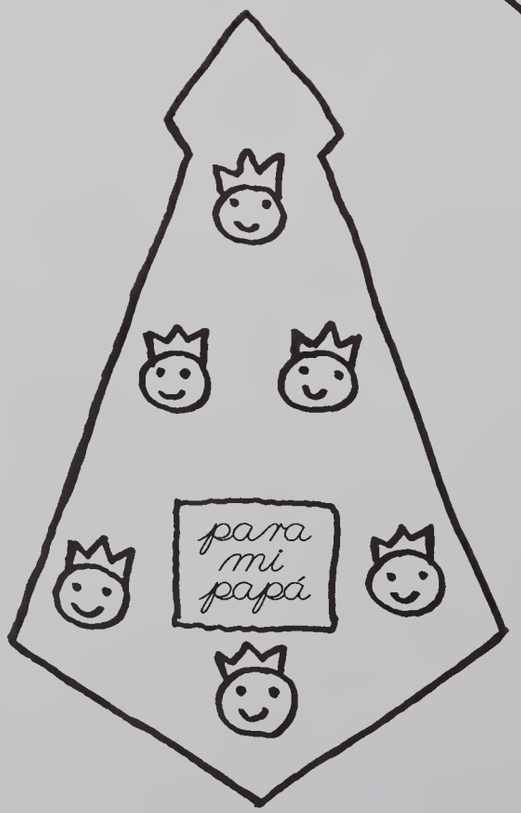


TALLER

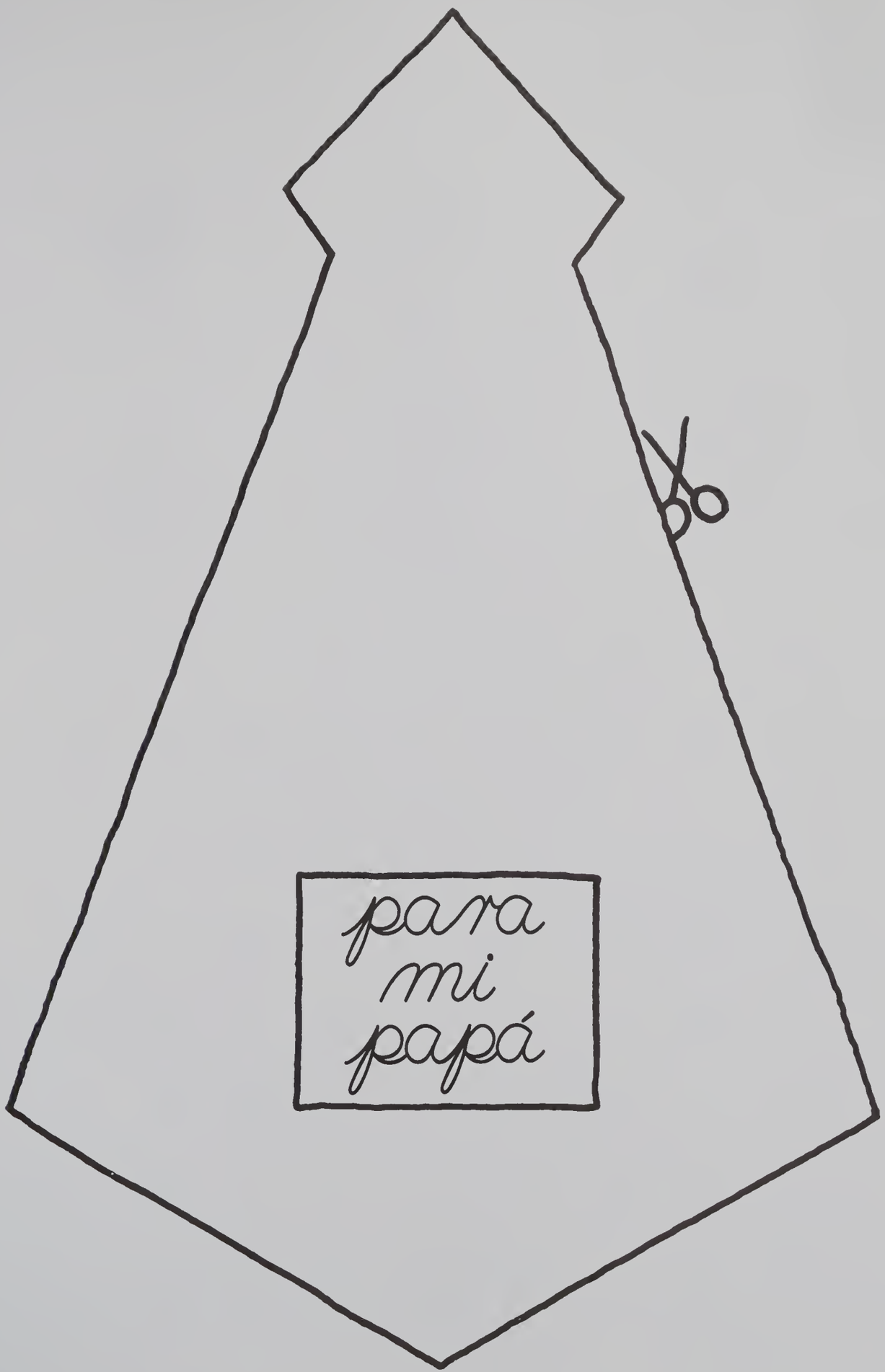
Elige un dibujo y cópialo en la corbata.
Coloréala y recórtala para regalársela a tu papá.

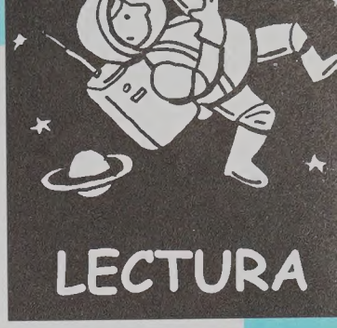






Controlar el movimiento.


para
mi
papá



Colorea en la sopa de letras, las palabras de los dibujos.



PELOTA



SOL



BARCO



PASTEL



ÁRBOL



ARDILLA

J	G	I	B	U	K	S	C	V
R	X	B	A	L	X	O	N	P
T	Y	A	R	D	I	L	L	A
B	F	W	C	F	B	Z	G	S
P	E	L	O	T	A	I	W	T
V	R	W	U	V	E	U	I	E
E	R	C	U	Á	R	B	O	L
F	G	W	Q	W	Z	G	E	H

Encontrar las palabras.

Índice





- Completar un dibujo: pp. 57, 91
- Reproducir un dibujo: pp. 4, 28, 41, 55, 71, 93
- Respetar las indicaciones: pp. 9, 25



- Reconocer en orden las letras que forman su nombre: p. 6
- Asociar texto con imagen: p. 21
- Lectura de un cuento: pp. 22, 23, 52, 53, 76, 77, 98, 99
- Lectura de imágenes: pp. 26, 36
- Reconocer un sonido en una palabra: pp. 44, 56, 64, 73, 74, 80
- Reconocer la utilidad de un escrito: p. 66
- Reconocer letras en orden alfabético: p. 79
- Reconocer una palabra escrita con diferentes tipos de letra: pp. 88, 102
- Reconocer el artículo y la estructura de una oración: p. 92
- Encontrar palabras en sopa de letras: p. 111



- Seleccionar, clasificar: p. 18
- Copiar sobre una cuadrícula: pp. 59, 63
- Comparar dimensiones: pp. 12, 58
- Desplazamientos: p. 20
- Comparar conjuntos: pp. 37, 48, 96
- Ubicación en sentidos diferentes: pp. 40, 46, 104
- Escribir números: pp. 35, 37, 48, 51
- Ubicarse en una cuadrícula: p. 89
- Comprender y utilizar un cuadro de doble entrada: pp. 60, 61, 75
- Contar: pp. 35, 37, 48, 51, 96
- Utilizar un vocabulario espacial: pp. 7, 27, 29, 40, 46, 104
- Seguir un camino: pp. 72, 101
- Completar una simetría: p. 103
- Reconocer formas geométricas: pp. 68, 69, 78



- Conocer la utilidad de las cosas: pp. 8, 38, 49
- Conocer a los animales: pp. 17, 30, 95
- Conocer su entorno: p. 19
- Observar huellas: p. 81



- Escribir letras: pp. 11, 39, 43, 65, 97
- Escribir palabras: p. 50



- Memorizar una canción: pp. 10, 47, 107
- Memorizar por pares: p. 105



- Percibir semejanzas y diferencias: pp. 5, 42, 82, 94
- Reconocer partes de un todo: p. 24
- Encontrar detalles: p. 54



- Reconocer una letra en una palabra y escribirla: pp. 13, 31, 67, 83, 87
- Reconocer palabras y escribirlas: pp. 90, 100

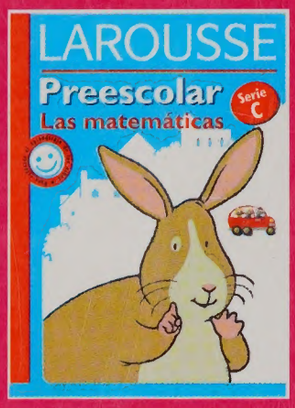


- Recortar, adornar: pp. 32, 33, 84, 85, 108, 109
- Doblar: p. 45
- Armar un rompecabezas: pp. 14, 15

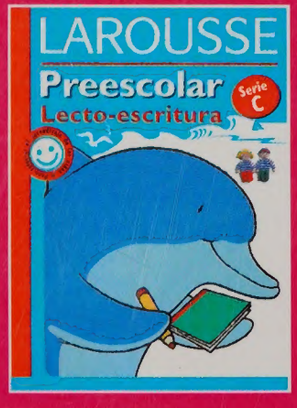
Preescolar
Programa completo

Serie C

36 28
GIGANTE
$ 122.50









Este cuaderno, amplio y didáctico, acompañará a su hijo durante su primera etapa de educación preescolar. Al seguir el programa, le permitirá continuar, en casa, las actividades realizadas en clase. De esta manera usted podrá participar en sus primeros aprendizajes y seguir de cerca sus avances.



lectura	comprensión de imágenes, reconocer las letras, las palabras y los sonidos.
escritura	escritura de letras y de palabras.
trazos	familiarizarse con los movimientos y el uso de los materiales escolares para iniciar el proceso de la escritura.
percepción visual	semejanzas, diferencias y detalles.
memoria	memorización visual (imágenes) o auditiva (versos, cuentos y canciones).
matemáticas	selección, clasificación, numeración, ubicación en el espacio, caminos y series.
descubrimiento	el mundo de los objetos y el mundo de los seres vivos.
taller	ejercicios de [illegible] ual.

LAROUSSE

9789702200079
11/01/2019 13:59-3

23