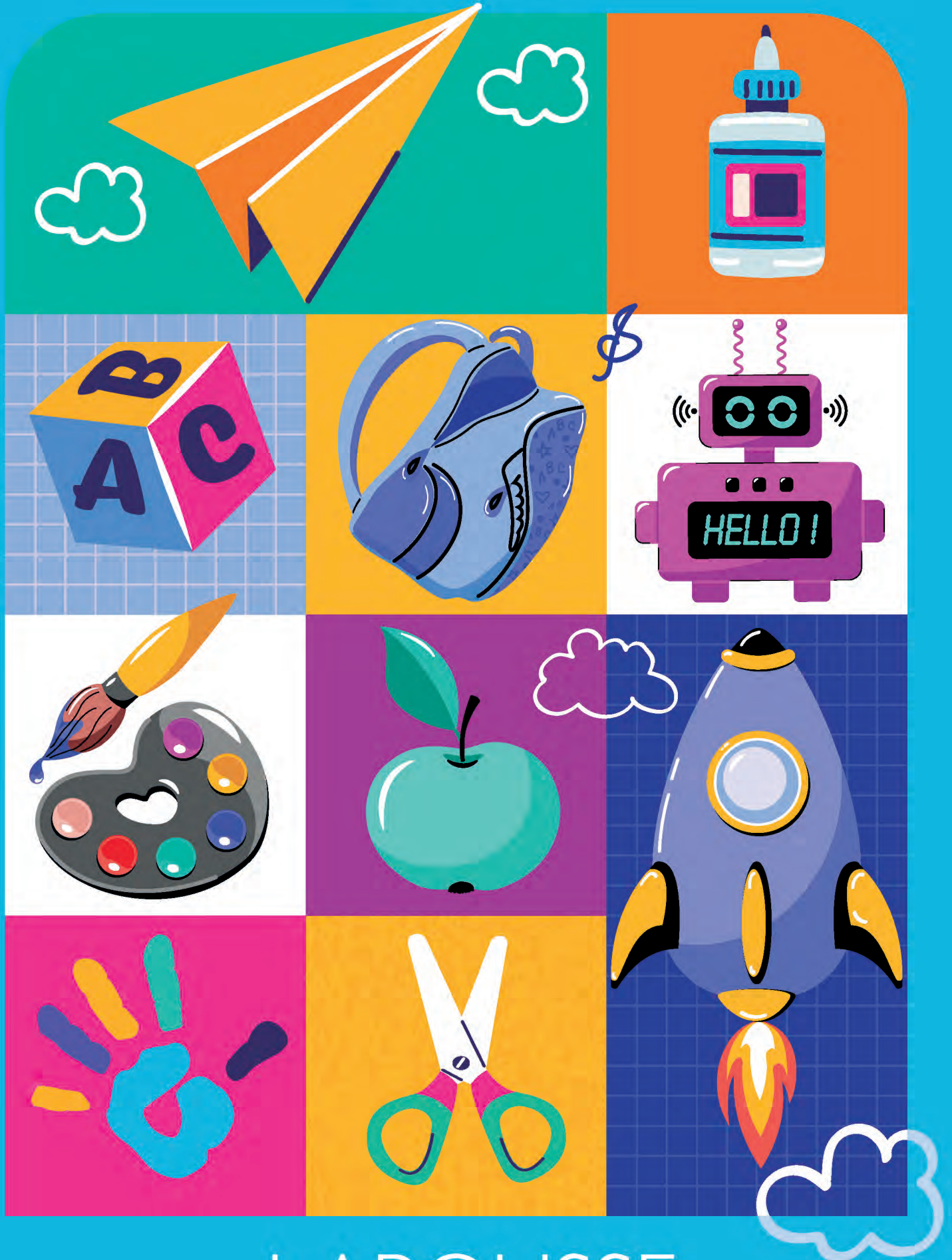


Catálogo  
**PREESCOLAR**  
2026



LAROUSSE

# E C I D I N



<b>Presentación</b>	<b>3</b>
<b>Entorno virtual HLM</b>	<b>4</b>
<b>Recursos Académicos</b>	<b>6</b>
<b>Servicios de asesoría y capacitación</b>	<b>8</b>

Lenguajes	
Recreo de garabatos. Maternal	12

Saberes y Pensamiento Científico	
Matemáticas	14

Integrado	
Todo en uno	18

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

Habilidades digitales	
Data Kids	34

Habilidades del pensamiento	
Ajedrez educativo	38

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

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

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





# PRESENTACIÓN

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

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

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

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

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

**Desarrollar propuestas educativas** innovadoras, prácticas y de gran calidad.

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

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

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



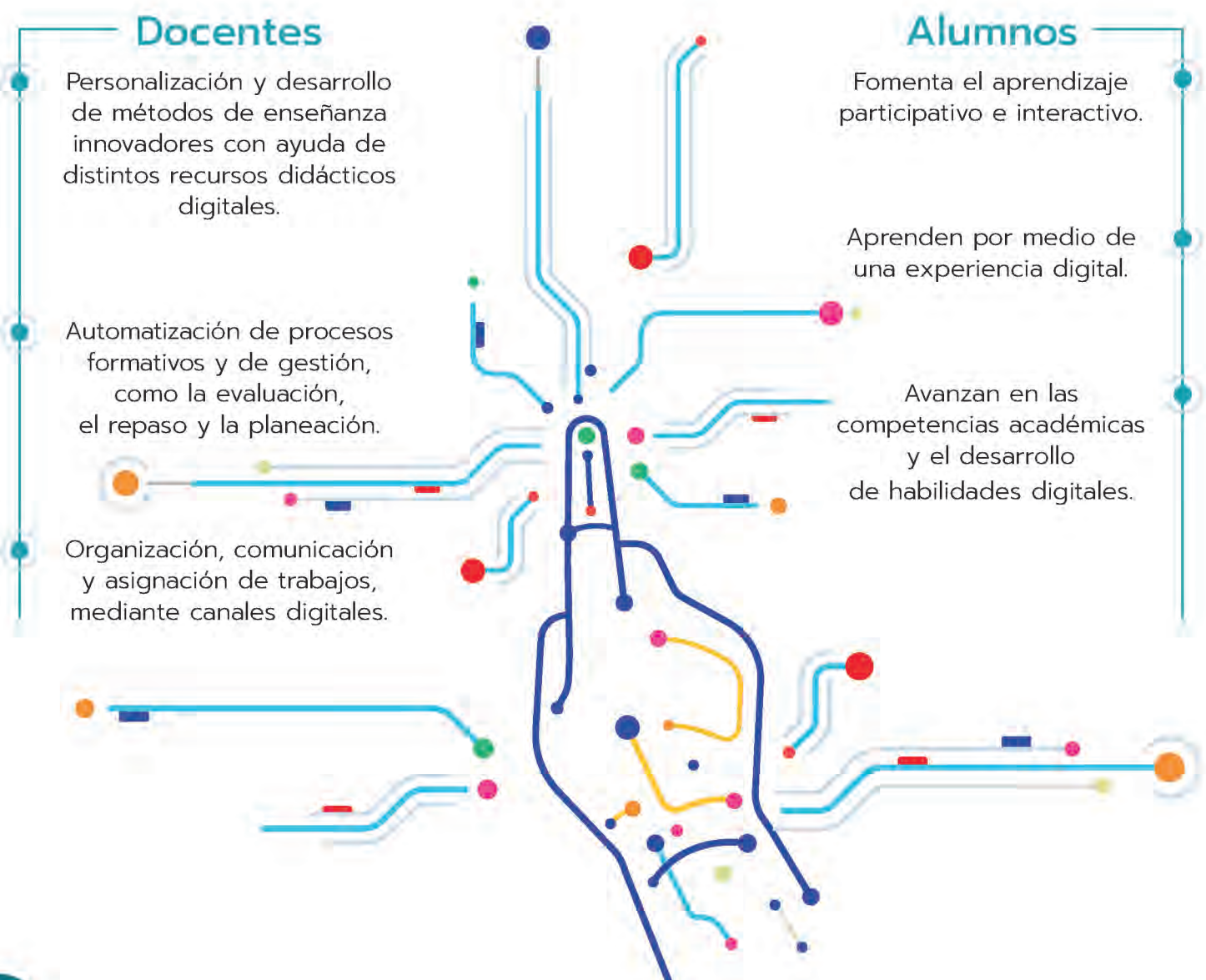
# ENTORNO VIRTUAL HLM

En **Hachette Livre México (HLM)**, casa de Ediciones Larousse, enfocamos nuestros esfuerzos en crear contenidos de calidad y enriquecerlos con recursos pedagógicamente significativos.

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

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

## Ventajas de la tecnología en la educación



# Lo mejor del Entorno virtual **HLM**



## Libros digitales

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



## Recursos digitales

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



## Docente organizado

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

Los beneficios de la tecnología se experimentan al utilizar nuestras plataformas, que permiten gestionar y facilitar el aprendizaje: compartir contenido, dar seguimiento al trabajo, crear espacios de comunicación, evaluar el progreso de los estudiantes y más.



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

Aprendizaje con la tecnología,  
dentro y fuera del aula

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

 **recursos  
académicos**

Documentos de gestión académica,  
Contenedor de documentos y Servicios  
pedagógicos, para optimizarlos

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





# recursos académicos



## Beneficios

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



Visita:  
[recursosacademicos.com](http://recursosacademicos.com)



### Libros digitales



Consulta y visualización en PDF.  
Se proyecta cada una de las páginas en el salón de clases.  
Cuentan con herramientas de marcación, subrayado, notas, entre otras, para profesor y alumno.  
La Guía didáctica se puede descargar en formato PDF.



### Recursos digitales



Audios, videos, actividades y ejercicios imprimibles.



### Generador de exámenes



Se generan y aplican exámenes impresos o en línea.

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

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

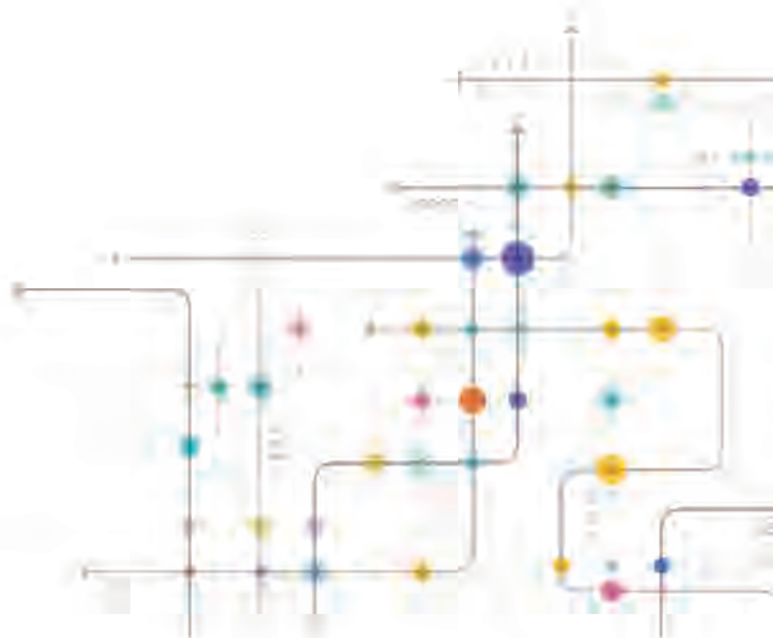
Se pueden crear reactivos para incluirlos en la evaluación con respuestas de tipo:

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



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

## Docente



### Generador de cursos



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



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



### Foros



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



### Herramientas adicionales



**Documentos de gestión académica** editables para facilitar la labor docente:

- Listas de asistencia
- Boletas
- Agenda
- Y más

**Contenedor de documentos** para recursos generados por el docente:

- Documentos e imprimibles
- Audios
- Videos
- Imágenes

**Servicios pedagógicos** para la formación y desarrollo docente:

- Servicios de asesoría
- Capacitación académica y pedagógica

# Servicios de asesoría y capacitación

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

## Objetivo

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



## Modalidades



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



**Asesoría**

(mínimo 1 hora, máximo 2 horas)

## Presentación de beneficios

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

## Uso y manejo de la serie

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



## Sesiones webinar vía Zoom

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



Asistencia  
**previo registro personal  
e intransferible**



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



Cupo  
**limitado**



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



Duración de la sesión  
**1.5 h**



**Modalidad**  
virtual

## Constancia

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



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

**El registro es por sesión. Tras 30 minutos de haber iniciado  
la sesión, ya no se podrán admitir participantes.**





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





## Habilidades

Pensamiento crítico	Creatividad y comunicación	Socioemocionales	Cuidado del medio ambiente	Cuidado de la salud	Apreciación artística	Convivencia y colaboración	Digitales	Diversidad y equidad	Interculturalidad	Autonomía
	CC	S		CS		CC				
PC	CC		EMA	CS		CC	D	DE	I	A
PC	CC	S	EMA	CS	AA	CC		DE	I	A
PC	CC	S	EMA	CS	AA	CC		DE	I	A
PC	CC	S			AA	CC		DE	I	A
PC	CC	S	EMA	CS	AA	CC	D	DE	I	A
PC	CC					CC	D			A
	CC	S				CC	D			



# LAROUSSE Recreo de garabatos

## Maternal



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



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

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

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

## Guía del educador

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



Cl: 900915



Formar el trazo con trazos de líneas. Dejar espacio suficiente entre ellas para que los niños tracen y dibujen libremente por sus indicaciones.

AL Repasa el trazo marcado con una línea más gruesa. Hazlo cinco veces siguiendo la flecha. Usa puntos y líneas para colorear. Repite la misma actividad.

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

Traza con lápiz



Sobre el trazo previamente dibujado colorear con una bola de arcilla en la cabeza y girar a una indicación de la educadora.

AL Repasa el trazo marcado con lápiz en grueso. Hazlo cinco veces siguiendo la flecha. Usa puntos y líneas para colorear. Repite la misma actividad.

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

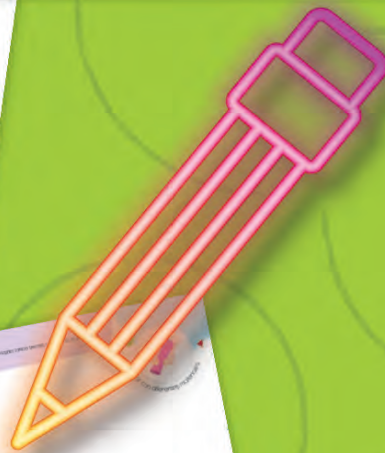
Traza con lápiz

48

Sobre el trazo previamente dibujado en el caso contrario y a una señal señalan.

AL Repasa con lo ya preguntado. Hazlo.

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



Sobre el trazo previamente dibujado en el caso contrario y a una señal señalan.

AL Repasa el trazo marcado con una línea más gruesa. Hazlo cinco veces siguiendo la flecha. Usa puntos y líneas para colorear. Repite la misma actividad.

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

Traza con lápiz

34



# Matemáticas



CI: 150500  
ISBN: 9786075744605



CI: 150501  
ISBN: 9786075744612



CI: 150502  
ISBN: 9786075744629

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



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

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

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

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

Descubre más



## ★ Lección

**Título.** Idea general acerca del tema o contenido.

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

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

**Ubicación curricular** de la actividad.

## ★ Entrada de Bloque

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



## ★ Lo que aprendí

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



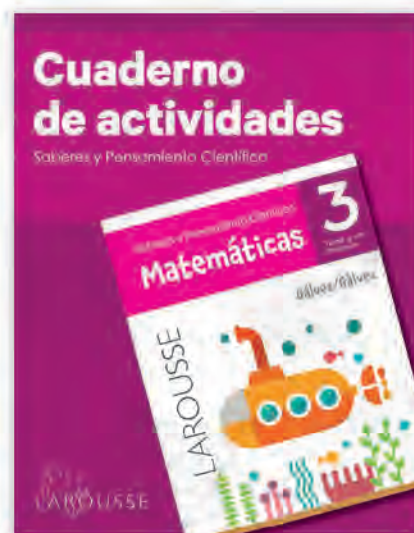
## ★ Proyecto

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

# Cuaderno de actividades

Saberes y Pensamiento Científico

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



## Guía didáctica

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

En la guía, el docente podrá disponer de:

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



CI 901009



CI 901010



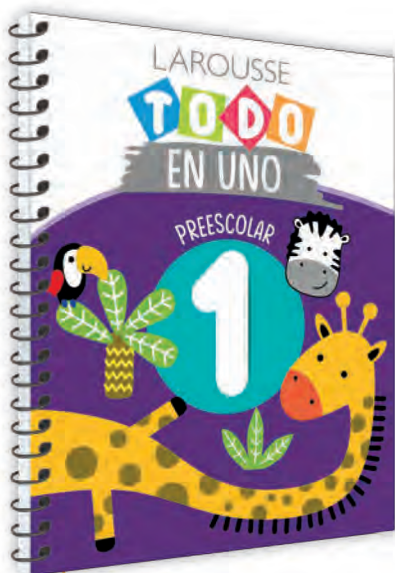
CI 901011





# LAROUSSE

# TODO EN UNO



CI: 100435  
ISBN: 9786072134362



CI: 100436  
ISBN: 9786072134379



CI: 100437  
ISBN: 9786072134386

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



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

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

## Guía didáctica

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



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

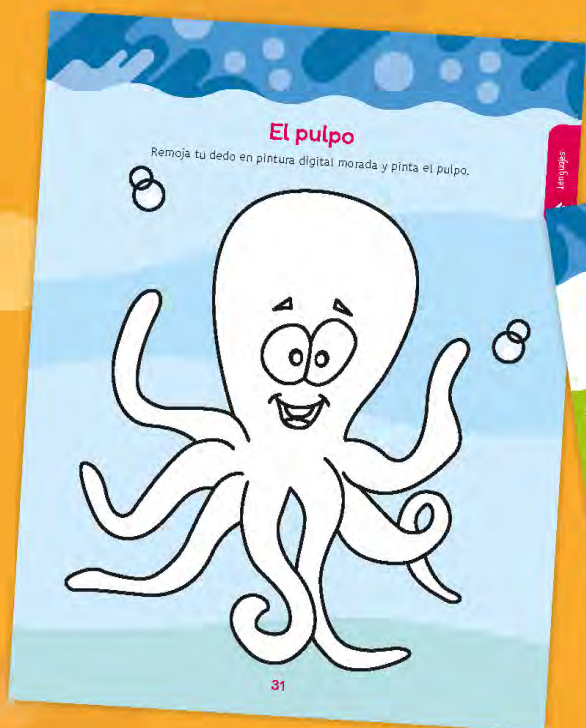
Descubre más



## ★ Lecciones

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

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



## ★ Actividades

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

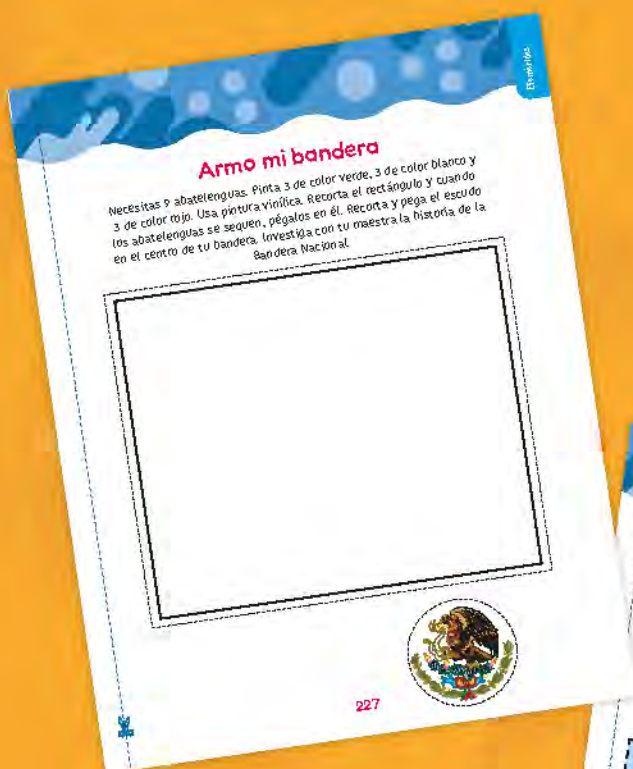
Desarrollan habilidades relacionadas con la creatividad, psicomotricidad, inteligencia socioemocional, comunicación, autonomía, colaboración, ciudadanía y atención, entre otras.



## ★ Habilidades del pensamiento

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

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



## ★ Efemérides

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



## Proyectos

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

**Animales cerca**

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

**¡Sigue estas pasos y gana el cartel!**

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

71

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

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

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

72



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

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

1. ¿Nosotros partimos de un huevo o de la madre?
2. ¿De qué cosa cubren su piel?
3. ¿Tienen patas, alas o aletas?
4. ¿De qué se alimentan?

73

Cada integrante debe elegir qué información quiere exponer.

- ¿Cómo nace el? ¿De qué está cubierto lo piel? ¿Cómo se mueve y con qué? ¿De qué se alimenta? ¿Qué acciones beneficia a los animales de la comunidad?

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

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

1 2 3 4

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

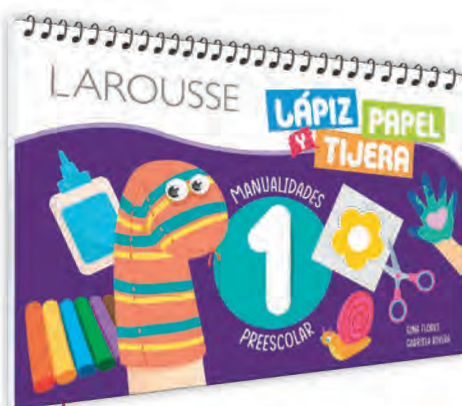
Rodeen la cantidad de estrellas que corresponde al número de exposiciones que escuchaste. Luego dibuja el animal de la exposición que más te gustó.

74

# LÁPIZ PAPEL Y TIJERA



## MANUALIDADES



Cl: 100438  
ISBN: 9786072135246



Cl: 100439  
ISBN: 9786072135253



Cl: 100440  
ISBN: 9786072135260

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



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

- dosificador
- láminas de trabajo
- efemérides
- proyectos artísticos
- etiquetas adhesivas
- diploma
- tarjeta de regalo

## Guía didáctica

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



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

Descubre más



## ★ Láminas (actividades)

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

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

**Actividad 3**

### Mariposas de colores

Doblar hacia atrás

**Aprendo a:** Contar los números del uno al diez.

**11**

Las láminas incluyen: **líneas de corte** discontinuas en color azul y **líneas de doblez** discontinuas en color rojo.

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

**Campo formativo:** Saberes y Pensamiento Científico

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

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

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

**¿Qué voy a hacer?**

### Un móvil con mariposas

**¿Qué necesito?**

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

**¿Cómo lo hago?**

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



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

**Actividad 2**

### Mi cuadro



**Lenguaje**

**Aprendo a:** Identificar mi nombre.

9

La formación ciudadana y el conocimiento de sucesos históricos, eventos culturales o tradicionales forman parte de las temáticas que abordan las láminas denominadas "Hoy celebramos...".



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



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

13

## ★ Proyectos

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

### Proyecto artístico de modelado

1. En el tazón coloca el serrín y la harina, añade poco a poco el agua.
2. Mezcla hasta obtener una consistencia flexible, suave y húmeda.
3. Con la masa de serrín, haz una bola grande, una bola mediana y seis bolas pequeñas.
4. Con pegamento, une la bola grande y la mediana, puedes utilizar palillos a los lados para sus brazos, dos para sus piernas y dos para las orejas. Déjalas secar por un día.
5. Pinta la figura de café y espera a que seque.
6. Pega los ojos, un botón para la nariz y estambre para la boca.
7. ¡Tu oso ya está listo! Ahora, con ayuda de un adulto, arma el escenario de la página 81 y coloca tu oso en el bosque, corta las esquinas que sobren. Inventa un cuento.

15

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

### ¿Qué voy a hacer?

#### Modelar un oso con masa de serrín

#### ¿Qué necesito?

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

Para decorar:

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

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

# GRAFISMO CREATIVO



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



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



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

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



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

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

## Material del aula y Guía didáctica

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



CI: 901056



CI: 901057



CI: 901058

Descubre más



★ Traza el camino más divertido



**GRABISMO CREATIVO 10 minutos Libro 2**

### PIDE UN DESEO

**ACTIVIDAD EN LA LÁMINA**  
 - Mover la yema del dedo en la pintura y presionar sobre el papel completando los dientes de león con puntitos.

**ACTIVIDADES PREVIAS**  
 - Separar con pinzas de colores y las propias manos como instrumentos para pintar. Pintar sobre una superficie de papel bond o craft con los dedos o utilizando manos.  
 - Pintar sobre un superficie de papel, como papel bond, craft o cartulina, con puntitos de colores de punta gruesa.  
 - Presionar con los dedos plástico de burbujas para embellecer.  
 - Pedir deseos para compartirlos con los compañeros y dar consejos de clase. Simular sobre dientes de león al apretarlos.

**MATERIAL**  
 - Pintura de colores.  
 - Puntitos.

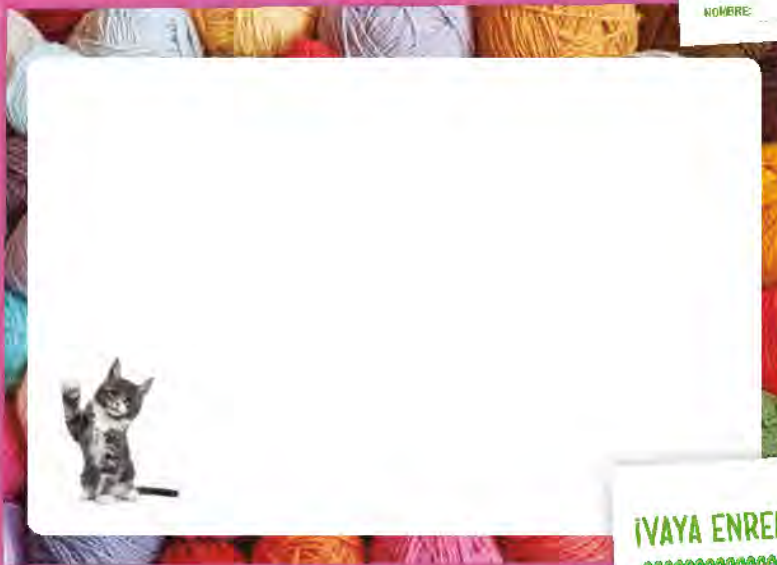
**ACTIVIDAD EN LA LÁMINA**  
 - Trazar garabatos de colores dividiendo mádulas de estambre.

**ACTIVIDADES PREVIAS**  
 - Manipular mádulas de estambre de colores y jugar con ellas.  
 - Iniciar a los gases jugando con las mádulas de estambre.  
 - Realizar garabatos sencillos en el pizarrón con gases de colores.

**MATERIAL**  
 - Puntitos de colores de punta gruesa.  
 - Gases de colores.

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

**GRABOUSSE**



**GRABISMO CREATIVO 10 minutos Libro 2**

### ¡VAYA ENREDO DE ESTAMBRE!

**ACTIVIDAD EN LA LÁMINA**  
 - Trazar garabatos de colores dividiendo mádulas de estambre.

**ACTIVIDADES PREVIAS**  
 - Manipular mádulas de estambre de colores y jugar con ellas.  
 - Iniciar a los gases jugando con las mádulas de estambre.  
 - Realizar garabatos sencillos en el pizarrón con gases de colores.

**MATERIAL**  
 - Puntitos de colores de punta gruesa.  
 - Gases de colores.

**ACTIVIDAD EN LA LÁMINA**  
 - Trazar garabatos de colores dividiendo mádulas de estambre.

**ACTIVIDADES PREVIAS**  
 - Manipular mádulas de estambre de colores y jugar con ellas.  
 - Iniciar a los gases jugando con las mádulas de estambre.  
 - Realizar garabatos sencillos en el pizarrón con gases de colores.

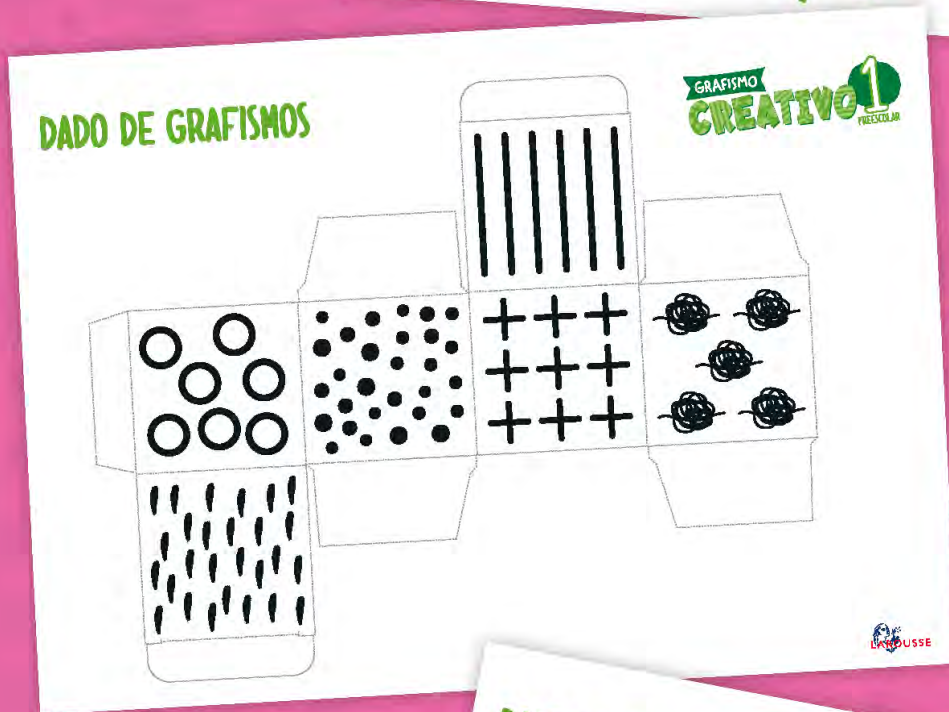
**MATERIAL**  
 - Puntitos de colores de punta gruesa.  
 - Gases de colores.

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

**GRABOUSSE**



Materiales complementarios para el alumno y juegos de mesa.



★ Dados con grafismos y colores



★ Juegos de mesa



★ Tabla de grafismos



# PREPARADOS LISTOS ¡YA!



192 páginas  
Cl: 100444  
ISBN: 9786072134652



240 páginas  
Cl: 100445  
ISBN: 9786072134645



240 páginas  
Cl: 100446  
ISBN: 9786072134638

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



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

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

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

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

Descubre más



# Guía didáctica

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



CI: 901059



CI: 901060

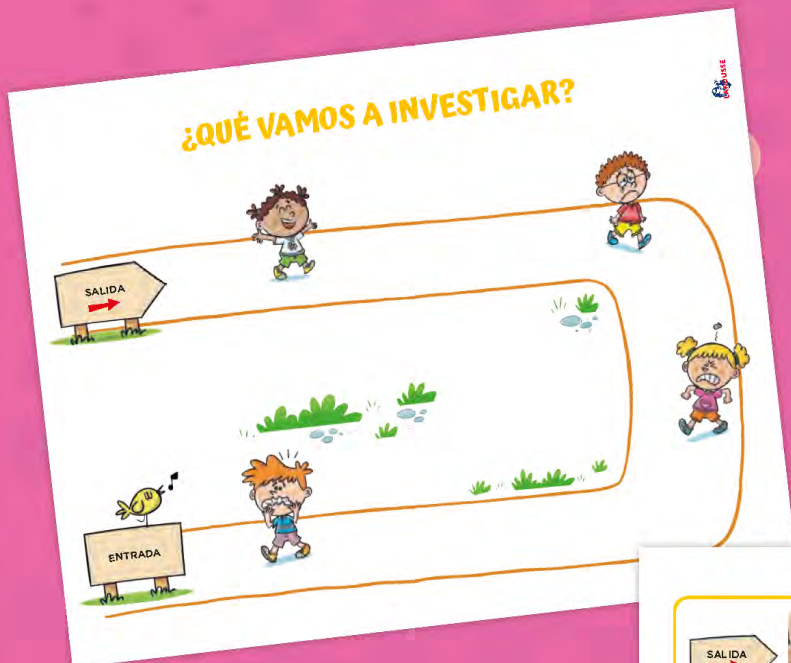


CI: 901061

Contextos cercanos a la edad

Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible





**PREPARADOS, LISTOS, ¡VAY!**

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

Canal: Cuéntame emociones! 1-2-4 Mapa conceptual Planificación Memoria de trabajo



## SÉ CÓMO ESTÁS

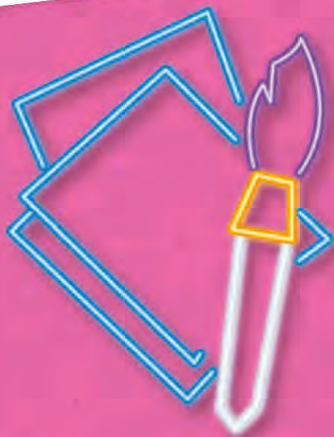
LA ALEGRÍA HACE QUE SONRIAMOS Y SEAMOS FELICES.

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

**PREPARADOS, LISTOS, ¡VAY!**

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

Demostración atenciosa Atención



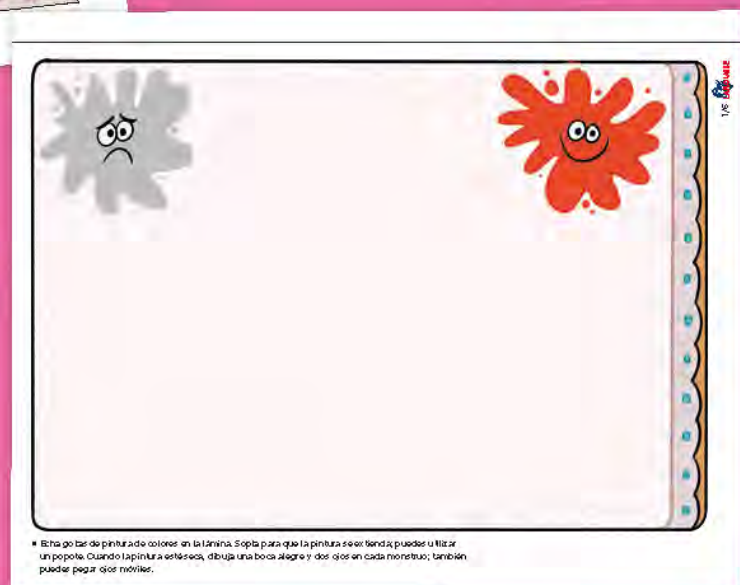
Los proyectos se apoyan en:

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

## ★ Evaluación

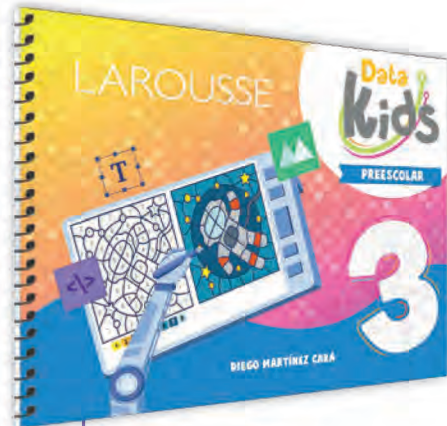


★ Recortable y actividad desprendible





64 páginas  
Cl: 100433  
ISBN: 9786072134447



88 páginas  
Cl: 100434  
ISBN: 9786072134454

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



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

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

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

## Guía didáctica

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



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

# LIBRO DE ALUMNO

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

**1 Partes básicas de una computadora**

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

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

11

Se incluyen recortables para llevar a cabo las actividades.

**Recortables**

16

20

8

2



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

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

**En la web**  
Prueba tus habilidades armando el teclado mágico en tiempo récord.  
[tinyurl.com/bdt52vj](http://tinyurl.com/bdt52vj)

14

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

**Evaluación**

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

Ahora es:	¡No estoy seguro!	¡Sí lo sé!
Identifico elementos de una computadora: monitor, mouse, teclado.		
Conozco las funciones de esos elementos.		
Sé qué actividades puedo hacer en una computadora y en un teléfono inteligente.		

17

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

★ Fundamentación pedagógica

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

**Fundamentación pedagógica**

**¿Qué es la informática?**

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

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

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



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

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

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

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

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



**Dosificación anual**

**Trimestre 1**

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

15

★ Dosificación

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



## ★ Sugerencias didácticas con solucionario

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

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

LECCIÓN  
**1**

## Partes básicas de una computadora

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

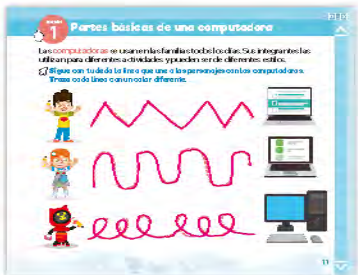
**Inicio**

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

\*Componentes de una computadora personal\*, disponible en: [tinyurl.com/23c3j7e](https://tinyurl.com/23c3j7e) (Consulta: 15/10/2024).

\*La computadora y sus partes para niños\*, disponible en: [tinyurl.com/4yentazc](https://tinyurl.com/4yentazc) (Consulta: 15/10/2024).

Para profundizar quiénes y para qué usan las computadoras en la vida cotidiana, consulte el enlace: [tinyurl.com/h54kanb](https://tinyurl.com/h54kanb) (Consulta: 15/10/2024).




12

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

## ★ Evaluaciones trimestrales

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

### Evaluación trimestral 1

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

**Colorea los monitores.**









### Evaluación trimestral 1

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

**Colorea los monitores.**



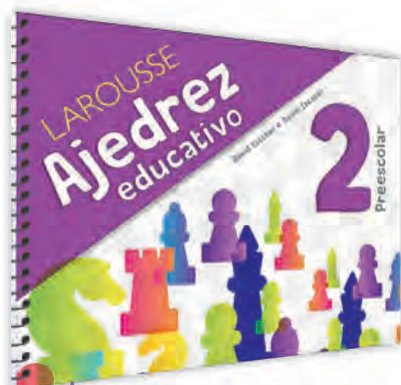




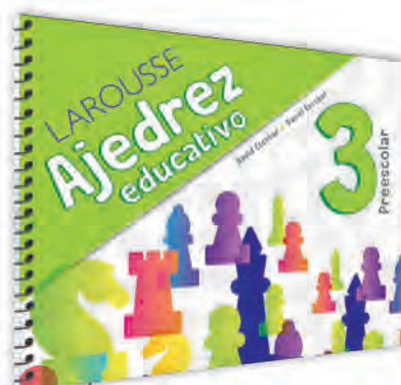


# LAROUSSE

# Ajedrez educativo



Cl: 100431  
ISBN: 9786072134522



Cl: 100432  
ISBN: 9786072134539

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



**Ajedrez educativo** es un proyecto para 2° y 3° grados de preescolar, que introduce de manera lúdica la enseñanza del ajedrez dentro del aula. Los estudiantes desarrollarán competencias básicas relacionadas con:

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

## Guía didáctica

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

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

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



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



## El país de Ajelarán

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



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

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



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

## Actividades

¿Qué pieza es Carmen? Colorea la respuesta correcta.



Torre



Peón



Caballo

22

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



Arcoíris



Blanco y Negro

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

A \_ e \_ a \_ r \_ n

á j l



Ajedrez educativo 2

24



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

### Actividades guiadas

**Objetivo:** Conocer las normas de comportamiento del ajedrez.

**En el tablero:**

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

**Juegos de psicomotricidad:**

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

**Actividad:**

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

**Y además...**

Se pueden formular las siguientes preguntas:

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

Ajedrez educativo 2

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

**Juegos de psicomotricidad:**

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

**Y además...**

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

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

**Actividad:**

Colorea las piezas y el camino que las une.



Ajedrez educativo 2

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

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

### Recortable



86



Actividades guiadas

85



## ★ Fundamentación pedagógica

## ★ Orientaciones didácticas

### Fundamentación pedagógica

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

El ajedrez en el aula es una actividad que se realiza con fines educativos, buscando desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes. A diferencia del ajedrez competitivo, que se realiza con fines de competición y donde se busca ganar, el ajedrez en el aula se realiza con fines educativos y donde se busca aprender y mejorar.

En el aula, el ajedrez se utiliza como una herramienta pedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Se utiliza para enseñar conceptos matemáticos, como la estrategia y la planificación, y para desarrollar habilidades emocionales, como la paciencia y la perseverancia. Además, el ajedrez en el aula ayuda a desarrollar habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación.

El ajedrez en el aula se diferencia del ajedrez competitivo en que no se busca ganar, sino aprender y mejorar. En el ajedrez competitivo, el objetivo es ganar la partida, mientras que en el ajedrez en el aula, el objetivo es aprender y mejorar. El ajedrez en el aula se realiza en un ambiente de respeto y colaboración, donde se busca que todos los estudiantes aprendan y mejoren.

El ajedrez en el aula se realiza en un ambiente de respeto y colaboración, donde se busca que todos los estudiantes aprendan y mejoren. El ajedrez en el aula se realiza en un ambiente de respeto y colaboración, donde se busca que todos los estudiantes aprendan y mejoren.

### Orientaciones didácticas para la educación primaria

El ajedrez en el aula es una actividad que se realiza con fines educativos, buscando desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes. A diferencia del ajedrez competitivo, que se realiza con fines de competición y donde se busca ganar, el ajedrez en el aula se realiza con fines educativos y donde se busca aprender y mejorar.

El ajedrez en el aula se utiliza como una herramienta pedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Se utiliza para enseñar conceptos matemáticos, como la estrategia y la planificación, y para desarrollar habilidades emocionales, como la paciencia y la perseverancia. Además, el ajedrez en el aula ayuda a desarrollar habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación.

El ajedrez en el aula se diferencia del ajedrez competitivo en que no se busca ganar, sino aprender y mejorar. En el ajedrez competitivo, el objetivo es ganar la partida, mientras que en el ajedrez en el aula, el objetivo es aprender y mejorar. El ajedrez en el aula se realiza en un ambiente de respeto y colaboración, donde se busca que todos los estudiantes aprendan y mejoren.

El ajedrez en el aula se realiza en un ambiente de respeto y colaboración, donde se busca que todos los estudiantes aprendan y mejoren. El ajedrez en el aula se realiza en un ambiente de respeto y colaboración, donde se busca que todos los estudiantes aprendan y mejoren.

#### Objetivos didácticos en educación primaria

Objetivo	Descripción
Identificar que es un cuadrado, un triángulo y un rectángulo.	Identificar que es un cuadrado, un triángulo y un rectángulo. Identificar que es un cuadrado, un triángulo y un rectángulo.
Identificar la posición de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes.	Identificar la posición de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes. Identificar la posición de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes.
Identificar los movimientos de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes.	Identificar los movimientos de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes. Identificar los movimientos de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes.
Identificar el valor de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes.	Identificar el valor de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes. Identificar el valor de los peones, los alfiles, los caballos, los jinetes y los reyes.

### ★ Rúbricas de observación

Las rúbricas de observación son herramientas que permiten evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica. Estas rúbricas se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula. Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula.

Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula. Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula.

Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula. Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula.

### Rúbricas de observación

Las rúbricas de observación son herramientas que permiten evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica. Estas rúbricas se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula. Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula.

Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula. Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula.

Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula. Las rúbricas de observación se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en una actividad específica, como el ajedrez en el aula.

### Dosificación anual

La dosificación anual es un instrumento que permite organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar.

La dosificación anual se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar.

La dosificación anual se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar.

Lección	Páginas	Habilidad y/o valor que se trabaja	Sugerencia de enseñanza	Vinculación con el campo formativo	Grado
Reglas básicas	22-23	Respeto	Explicar las reglas de la partida y enseñar a jugar correctamente.	El mundo de las matemáticas y el mundo de las ciencias.	6 y 7
Inicio	24-25	Trabajo en equipo y comunicación	Trabajar en equipo y comunicarse con los compañeros.	El mundo de las matemáticas y el mundo de las ciencias.	6 y 7

### Dosificación anual

La dosificación anual es un instrumento que permite organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar.

La dosificación anual se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar.

La dosificación anual se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar. Este instrumento se utiliza para organizar el contenido de una asignatura a lo largo de un año escolar.



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

# Complementos escolares

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

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

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

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

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

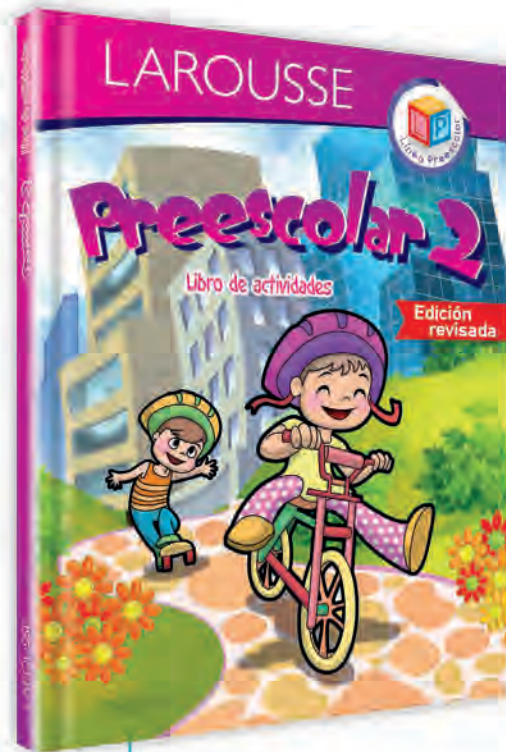


# Preescolar Libro de actividades

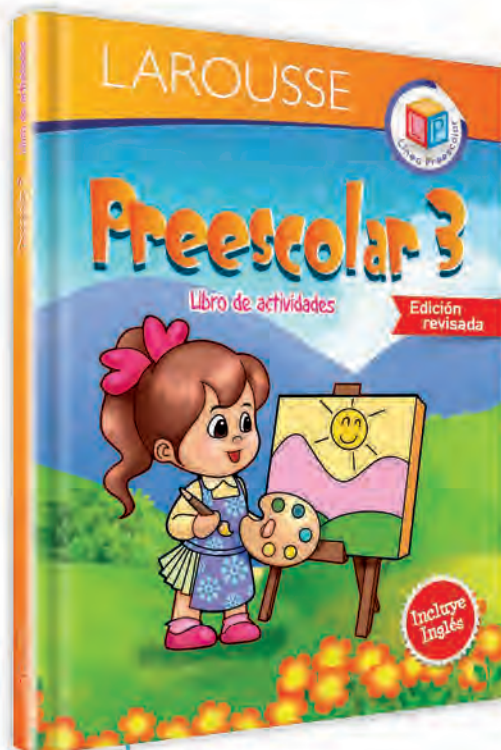
Esta serie favorece el desarrollo de las habilidades de percepción, visomotoras, de lenguaje, atención, memoria, lógica matemática y razonamiento, entre otras. Está ilustrada con dibujos para colorear, lo que hace más sencilla la realización de las actividades.



Cl: 6271  
ISBN: 9786072110458



Cl: 6272  
ISBN: 9786072110496



Cl: 6273  
ISBN: 9786072110465

Incluye  
Inglés

Incluye  
Inglés

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

# Campos Formativos



## y áreas de desarrollo personal y social

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

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



Ci: 5077  
ISBN: 9786072118881



Ci: 5078  
ISBN: 9786072118898



Ci: 5079  
ISBN: 9786072118904

Pasta suave  
112 páginas c/u  
Tamaño: 20,5 x 27 cm

# SÚPER MENTES

Libro para desarrollar las inteligencias múltiples



Los diferentes ejercicios y actividades están hechos para llevar al niño a pensar de manera divertida, fácil y significativa, utilizando el razonamiento que se requiere en cada una de las situaciones y que lo llevará a reforzar sus conocimientos y habilidades. Con la finalidad de aumentar la coordinación, flexibilidad y movimiento, se cuenta con actividades que tienen que ver con el deporte, los sentidos y el movimiento; también, siendo la música parte fundamental del arte y la expresión, encontrarán ejercicios de iniciación, apreciación musical y ritmo.



Cl. 5087  
ISBN: 9786072118225



Cl. 5088  
ISBN: 9786072118232



Cl. 5089  
ISBN: 9786072118249

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

# Matemáticas

## Libro de actividades



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



Cl: 6276  
ISBN: 9786072134942



Cl: 6277  
ISBN: 9786072134959



Cl: 6278  
ISBN: 9786072134966

Pasta suave  
160 páginas c/u  
Tamaño: 20,5 × 27 cm

# SILABARIO

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



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

# ABECEDARIO

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

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



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

# Pinta con deditos



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



Cl: 5338  
ISBN: 9786072131439



Cl: 5339  
ISBN: 9786072131422

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

## Trazo y juego Ejercicios para la coordinación motriz

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



Cl: 5074  
ISBN: 9786072118928



Cl: 5075  
ISBN: 9786072118935



Cl: 5076  
ISBN: 9786072118942

Pasta suave  
80 páginas c/u  
Tamaño: 20,5 × 27 cm

# Divertitrazos

## Ejercicios para la coordinación motriz



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



Ci: 5071  
ISBN: 9786072118171



Ci: 5072  
ISBN: 9786072118188



Ci: 5073  
ISBN: 9786072118195

Pasta suave  
160 páginas c/u  
Tamaño: 20,5 × 27 cm

# Tengo valores

## Libro de lectura con actividades

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



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

# Vivo con Valores

## Libro de lectura con actividades



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

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



Cl: 5124  
ISBN: 9786072118263



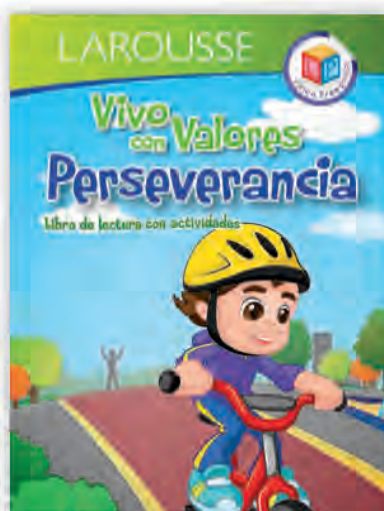
Cl: 5081  
ISBN: 9786072118270



Cl: 5125  
ISBN: 9786072118287



Cl: 5083  
ISBN: 9786072118294



Cl: 5084  
ISBN: 9786072118300



Cl: 5085  
ISBN: 9786072118317

Pasta suave  
16 páginas c/u  
Tamaño: 20,5 x 27 cm

# My first book



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



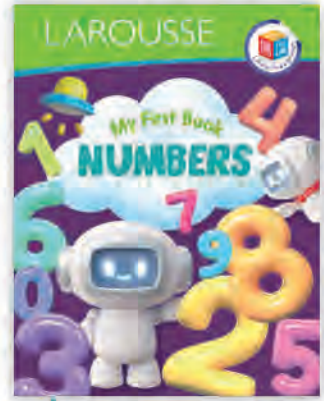
Cl: 54201  
ISBN: 9786072134881



Cl: 54202  
ISBN: 9786072134898



Cl: 54203  
ISBN: 9786072134904



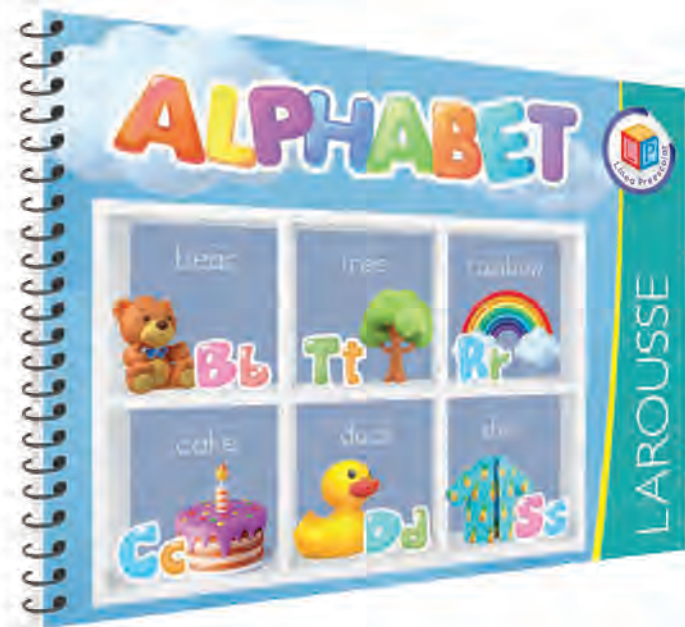
Cl: 54204  
ISBN: 9786072134911

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

## ALPHABET

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

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



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

# Inglés para Preescolar

## Vocabulario y actividades



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

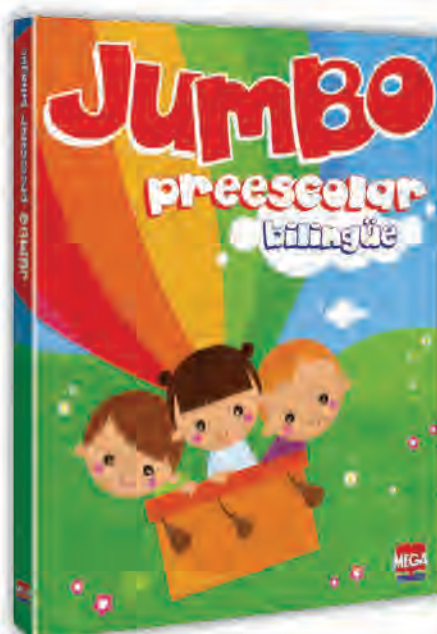
Como un plus, el apoyo que los adultos den a los niños servirá también para que repasen sus conocimientos, o bien, comiencen junto con sus hijos esta aventura del aprendizaje del inglés. El inglés es un idioma universal que hoy por hoy tiene gran relevancia en todos los ámbitos; por ello, esta obra significa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



Ci: 6274  
Pasta suave  
224 páginas  
Tamaño: 20.5 × 27 cm  
ISBN: 9786072110434

## JUMBO preescolar bilingüe

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



Ci: 6782  
Pasta suave  
224 páginas  
Tamaño: 21 × 27 cm  
ISBN: 9786072101227

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

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

Los padres podrán acompañar a sus hijos:

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

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

Las colecciones se caracterizan por que:

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

## PRIMERAS LECTURAS



Cl: 5139  
ISBN: 9786072118614



Cl: 5140  
ISBN: 9786072118621



Cl: 5141  
ISBN: 9786072118652



Cl: 5142  
ISBN: 9786072118867



Cl: 5143  
ISBN: 9786072118676



Cl: 5097  
ISBN: 9786072118669



Cl: 5098  
ISBN: 9786072118645



Cl: 5099  
ISBN: 9786072118638

Pasta suave  
16 páginas c/u  
Tamaño: 20,5 x 27 cm



# Album de Oro

**CUENTOS CLÁSICOS  
PRIMERAS LECTURAS**



Cl: 5065  
Pasta suave  
144 páginas  
Tamaño: 20,5 × 27 cm  
ISBN: 9786072118805

## Nuevos cuentos clásicos



Cl: 6031  
Pasta suave  
16 páginas c/u  
Tamaño: 16,5 × 22,5 cm  
ISBN de colección: 9789702218463

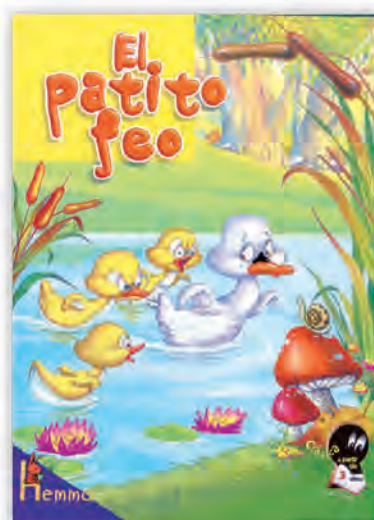
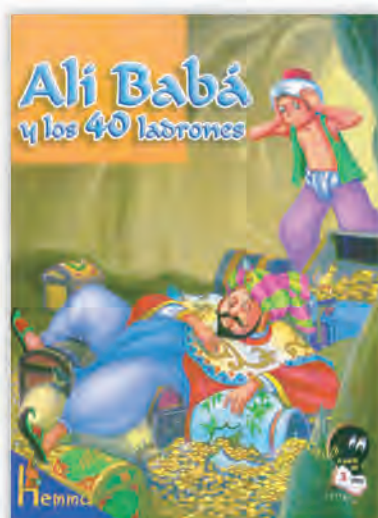
## Las fábulas de La Fontaine



Cl: 6029  
Pasta suave  
16 páginas c/u  
Tamaño: 16,5 × 22,5 cm  
ISBN: 9786072110915

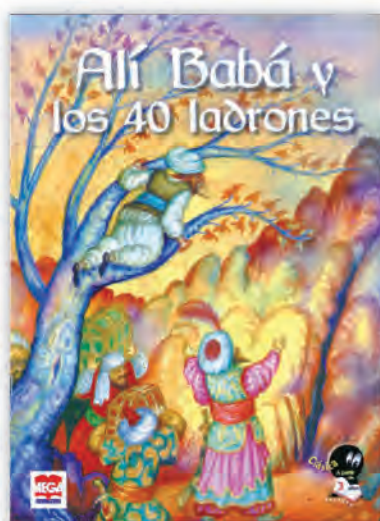


# Cuentecitos



CI: 6030  
16 títulos publicados en  
dos colecciones de ocho cuentos  
Pasta suave  
12 páginas c/u  
Tamaño: 165 × 225 cm  
ISBN de colección: 9789702207924

# Mis mejores cuentos



Cl: 6070  
Pasta suave  
16 títulos publicados en  
dos colecciones de ocho cuentos  
12 páginas c/u  
Tamaño: 16,5 x 22,5 cm  
ISBN de colección: 9786072211037

Catálogo  
**PREESCOLAR**  
**2026**

**OFICINAS CORPORATIVAS**

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

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

**CONTACTE A SU ASESOR:**



Cl: 950268

