



SEV  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DEL ESTADO DE VERACRUZ



educación especial estatal



# Catálogo de Material Didáctico

# Contenido

☆ Discapacidad Auditiva





# Rompecabezas Antes-Después

## FICHA TÉCNICA

**OBJETIVO:** Es un juego de rompecabezas para identificar el antes-después en alumnos de preescolar y primaria.

**CONTENIDO:** El juego se compone de 28 fichas, cada rompecabezas se forma con 3 fichas las cuales conforman el antes y después de la situación que se presenta.

**DESCRIPCIÓN DE SU USO:** El juego puede realizarse individualmente, por binas o pequeños grupos.

1. Se le presenta al niño un juego de rompecabezas y se le explica que debe unir las fichas, observando muy bien la forma de cada una para que las pueda ensamblar.
2. Una vez que el niño logro formar la figura del rompecabezas se le pregunta qué situación se presenta en los dibujos, esto con el fin de que el niño logre identificar los cambios que ocurren en los dibujos e interiorice el significado del antes y después.
3. Una vez que el niño ha logrado armar un rompecabezas, se le proporciona otro para que continúe la misma dinámica, hasta que logre armar todos los que corresponden al mismo.
4. Para niños de edad más avanzada (si se trabaja en bina o en pequeños grupos) se les proporcionan varios rompecabezas, esto es con el fin de que exista mayor dificultad para encajar las fichas y el alumno observe detalladamente las imágenes para detectar cuáles son las que concuerdan.

**POSIBLES ADAPTACIONES:**

- ☆ Identificar nombrando las figuras de la ficha
- ☆ Ordenar la secuencia de cada proceso asociándola a alguna actividad de la vida diaria.
- ☆ Identificar y nombrar los colores de cada ficha.
- ☆ Ordenar y establecer relaciones.

**02  
ROM  
A-D**





# Dominó Imagen-Texto

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Favorece el aprendizaje para estimular las capacidades de los alumnos como pensar, manipular, construir, relacione esquemas y enriquezca su lenguaje.

### CONTENIDO:

El domino está compuesto por 20 fichas de 12.5x7.5cm que incluyen palabra e imágenes.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Puede jugarse individualmente o por equipos. Cada jugador participara con 7 fichas. El juego inicia con la mula de las imágenes de la pera y manzana. La finalidad del juego es que “embone” cada cara de las fichas asociando significado significativa. El juego finaliza cuando algún participante o equipo termina de colocar las ficha.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad intelectual, el concursante deberá colocar la primera ficha en el centro de la mesa o espacio destinado al juego; luego, el siguiente deberá buscar entre sus fichas si tiene alguna que coincida con la palabra o la imagen colocada por el niño o niña anterior, y así continua el juego. Se podrá unir palabra con palabra, imagen con imagen o palabra con imagen.

Cuando algunos de los alumnos o alumnas no tenga una ficha que pueda colocar dice PASO, y continua otro compañero... ¡a jugar!

Durante el juego es importante estimular la anticipación en los alumnos y alumnas de manera que puedan desarrollar estrategias durante el juego y también controlar la impulsividad en aquellos que demuestren mayores dificultades en la autorregulación de la conducta.

Favorecer la lectura de palabras por medio de una actividad lúdica, estimulando principalmente a los lectores que presentan mayores dificultades.

**02**  
**DOM**  
**I-T**





# El Panel del Tiempo

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que los alumnos sean capaces de decir cómo está el clima y qué es lo que ellos pueden controlar según éste. (Comprenderán que ropa ponerse o quitarse).

### CONTENIDO:

Son 4 tarjetas de 15x14cm las cuales se emplearán para construir registros de distintos cambios naturales, estas fichas incluyen imágenes de los cambios climáticos y una tira que menciona ¿Cómo está el día?

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Se pueden jugar de manera individual, binas y/o grupal. Dialogar entre los factores climáticos que caracterizan cada estación. Es importante indagar conocimientos previos. El alumno que exprese asertivamente ganará puntos. En donde se observará la expresión oral y ampliación del vocabulario.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Elaborar gráfico estadístico, en donde se anoten cantidad de días de lluvia a lo largo del año, de días nublados y de días soleados.



# Tarjetas con Acciones

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que al alumno asocie la imagen con la palabra para identificar las acciones favoreciendo sus capacidades de aprendizaje.

### CONTENIDO:

Son 16 tarjetas de 10x14cm en donde son acciones de verbos con imagen.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Por equipo, binas y/o individual. Pida al alumno que discrimine las acciones que realice en casa. Después, en la escuela. Al final, que identifique la acción para estimular los 5 sentidos. Los alumnos que logren ser asertivos, son los que ganan.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

- Se pueden emplear como apoyo al método de GIEH. Apoyo a estrategias de alumnos con TEA.



# El Calendario

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Para lograr la identificación de los días de la semana, las festividades conmemorativas, las fechas de cumpleaños y ampliar su vocabulario.

### CONTENIDO:

En una hoja tamaño carta está elaborado. Con 5 cuadrados de 3x6cm que esta anotado el significado y significante del estado del clima (nublado, lluvioso, soleado, ventoso, frío). También con 6 tarjetas de diferentes tamaños solo con el dibujo del estado del tiempo. Consta también de una ficha de 4.5x4.5cm con la imagen de la bandera para relacionarse los lunes con los honores.

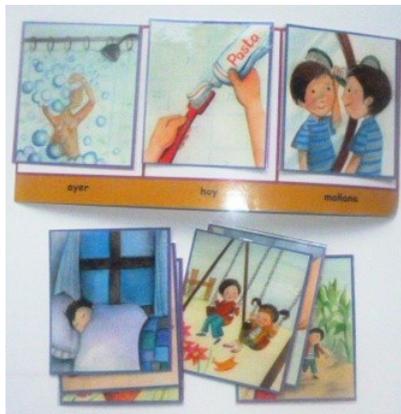
### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El calendario es una de las actividades del día que se trabaja con el alumno. Y será satisfactorio debido a la presentación, se señalan los días de la semana con los siguientes colores: domingo-rojo, lunes-azul, martes-morado, miércoles-amarillo, jueves-naranja, viernes-verde y sábado-rojo. Estos colores se emplearan de acuerdo al método GIEH. La importancia de esta actividad son los días de la semana y no los colores, estos son solo un apoyo.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

- Identificación de las fechas conmemorativas.
- Se ubica el hoy.





# Tarjetas de Secuencias de Actividades Diarias

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno siga instrucciones para organizarse en su rutina y logre ampliar sus capacidades de aprendizaje.

### CONTENIDO:

Una tarjeta dividida en 3 señalando las acciones antes, después y al final de un lado, y del otro, ayer, hoy y mañana con medida de 11x24cm. Imágenes de actividades diarias de ambos lados en total son 9 tarjetas de 7.5cm x 9cm.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Pueden ser en equipo, binas y/o individual. Presentar al alumno las imágenes y asociar las actividades. Pide a los alumnos que coloquen las tarjetas en orden. Busca algo importante que deban saber los alumnos para darles una indicación.

### Ejemplo:

“Hoy iremos a jugar al parque.”

Anotarán lo que hicieron el día anterior. Después los niños colocaran lo que realizaran mañana. Utiliza las tarjetas para preguntar al alumno: ¿qué pasó ayer?, y ¿qué pasará mañana?

**02  
TAR  
SEC**



## FICHA TÉCNICA

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos de discapacidad motora.

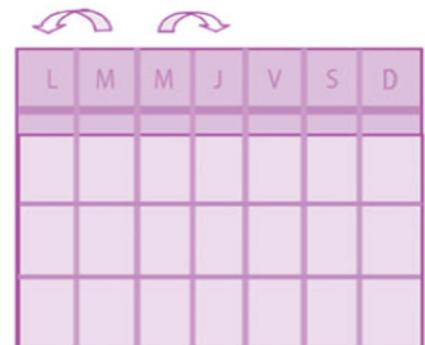
- Que el alumno identifique una noticia y la asocie con un suceso.
- Pide a los alumnos que coloquen las láminas en orden.

Busca algo importante que deban saber los alumnos para darles una noticia.

Ejemplo:

“Hoy se le cayó un diente a Pepe.”

Para el trabajo de noticias, lleva con los padres un diario de familia, en un cuaderno que el alumno transporte a casa y regrese a la escuela. En el diario, los papás anotarán lo que su hijo hizo el día anterior. Selecciona algunas “noticias” que puedan reforzar conceptos o actitudes favorables hacia la comunidad o tendientes a situar al niño en ella. Después los niños dibujarán las noticias. Utiliza las noticias para preguntar al alumno: ¿qué pasó ayer?, y ¿qué pasará mañana? En el caso de los niños que no hablan, los padres pueden recortar o elaborar dibujos que representen las actividades que llevó a cabo el niño durante el fin de semana.





# Rompecabezas de la Granja

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno logre ejecutar las habilidades motrices así como estructuración de ideas y formas para fomentar los periodos largos de atención.

### CONTENIDO:

El juego se compone de 16 piezas y un tablero de madera con imagen de una granja en forma de un cuadrado de medidas de 30x30cm a color.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno el rompecabezas el cual colocara la pieza donde corresponda.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos se podrán aplicar estas temáticas:

- Sonidos onomatopéyicos.
- Ubicación espacial
- El estado del tiempo.
- Campos semánticos.
- Noción de cantidad.



# Rompecabezas Mariposa

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno logre ejecutar las habilidades motrices así como estructuración de ideas y formas para fomentar los periodos largos de atención.

### CONTENIDO:

El juego se compone de 27 piezas de plástico en color negro, azul, amarillo y verde, que forman una mariposa sobre una base de madera de medidas 30x21.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. Se le presenta al alumno y formara el rompecabezas.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones:

- Pronunciar, identificar y señalar el abecedario.
- En específico con alumnos que presentan problemas de articulación se presentara el fonema posteriormente emplearan ejercicios para favorecer su aparato fonoarticulador.
- El docente mostrara un objeto y los alumnos dirán qué es, deberán señalar con que letra del abecedario inicia.

Para los alumnos con discapacidad visual conocer la forma de la silueta de la mariposa.



# Rompecabezas de Números

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno logre ejecutar las habilidades motrices así como estructuración de ideas y formas para fomentar los periodos largos de atención.

### CONTENIDO:

El juego está compuesto de madera con una base de 36.5x28cm. Con la numeración del 1-20 en diversos colores: azul, morado, amarillo, naranja, verde. Las etiquetas de los números están representadas por diferentes figuras.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, binas o por equipos. El primero que termine de armar el rompecabezas en inglés es el ganador. (Primaria tercer periodo).

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ Estructurar el significado y significante del concepto de número.
- ☆ Con los alumnos con discapacidad motora se podrán adaptar barras verticales cortas para usar como sujetador.
- ☆ Se pueden realizar diversas actividades con el apoyo del material como: realizar con plastilina los números. Pintar tantos objetos como el número indicado. Hacer bolas de plastilina y formar un gusano, con el número que se presenta. Formar conjuntos de objetos. Añadir y quitar indicando en cada momento el número de elementos.

**02  
ROM  
NUM**





# Reloj/Rompecabezas

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno logre ejecutar las habilidades motrices así como estructuración de ideas y formas para fomentar los periodos largos de atención.

### CONTENIDOS:

Está compuesto de madera, es un círculo con un diámetro de 12.5cm., tiene una base para sostenerse (opcional). Las horas son de figuras geométricas (naranja, verde, rojo, azul, amarillo). En el centro están los minutos, en donde hay una base que representa los cuartos de hora, representada por un color. Las flechas para indicar la hora/minuto son rojas.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El juego puede realizarse individualmente, en binas y/o equipo. Se iniciara con este texto:

PARA IR A LA ESCUELA, CEPILLO DIENTES Y MUELAS. LA ROPA BIEN LIMPITA, PERFUMADA Y PLANCHADITA. QUE MI PELO ESTE BRILLANTE, PEINADITO Y RADIANTE. LAS UÑAS BIEN CORTITAS, LE PIDO A MAMÁ QUE USE TIJERITA. PARA UNA BUENA ALIMENTACIÓN: DESAYUNO, COMIDA, MERIENDA Y CENA. ¡COMER ENTRE HORAS NOS ES COSA BUENA! DESPUÉS DE MUCHO ANDAR. EL CUERPO NOS PIDE DESCANSAR.... ¡A LA CAMITA Y A SOÑAR!



## FICHA TÉCNICA

ACTIVIDAD	HORA
Desayuno Lavarse los dientes Ir a la escuela Entre otras....	

El alumno(s) indicara una hora aproximada y la representaran en el reloj.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- ☆ En los alumnos con discapacidad intelectual, favorecerá para las habilidades adaptativas.
- ☆ Con los alumnos con TEA estructuración de actividades.





# Caja de Español y Matemáticas

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno desarrolle los contenidos de español y matemáticas apoyándose de este recurso didáctico para que el docente propicie situaciones de aprendizaje de 1° a 6° de primaria.

### CONTENIDO:

Consta de 6 bastones, 66 cubos, 20 fichas con números, 5 fichas con signos, 60 donas, y 4 dados.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Este material es de uso múltiple, ya que permite apoyar el desarrollo de algunos contenidos programáticos del español y las matemáticas.

En la asignatura de español primer grado, facilita el descubrimiento de la convencionalidad de la escritura de palabras, así como el de otras características del sistema de escritura.

Español: 1°

Direccionalidad de la escritura

Uso del alfabeto

Trabajo con el nombre propio.

02  
CAJ  
ESP



## FICHA TÉCNICA

Matemáticas de 1° a 6°

Contenidos que pueden trabajarse:

Primer grado. Los números del 1 al 100. Medición. Figuras geométricas.

Segundo grado: Los números de tres cifras. Agrupamientos y desagrupamientos en centenas, decenas y unidades. Planteamiento y resolución de diversos problemas de suma y resta con números de tres cifras. Algoritmo convencional de la suma y resta en transformaciones. Medición.

Tercer grado. Números naturales. Planteamiento y resolución de problemas más complejos, de suma y resta con números hasta de cuatro cifras.

Cuarto grado. Los números naturales. Planteamiento y resolución de problemas más complejos, de suma y resta con números hasta de cinco cifras.

Quinto grado. Números naturales. Planteamiento y resolución de problemas que conduzcan a la descomposición de un número en sumandos o factores.

Sexto grado. Los números, sus relaciones y sus operaciones. Construcción de figuras a escala.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Se recomienda utilizar al inicio, para el primer grado, sólo un bastón en el ábaco para trabajar situaciones de conteo y de relaciones de clase.

Se sugiere formar equipos para jugar con los dados.

Con los alumnos con discapacidad auditiva se sugiere realizar preguntas de comprensión cortas y que contengan un vocabulario sencillo. El reconocimiento puede ser de detalle (identifica nombres, objetos, tiempos, lugar), causa y efecto (identificar razones claras de ciertos sucesos y acciones). Apoyándose en imágenes.

Para matemáticas:

1. Que cuente cada objeto sólo una vez, correspondencia 1 a 1.
2. Memorizar una serie numérica y tener un orden consistente de los números.
3. *Cardinalidad*. Que comprenda que el último número de una cuenta numérica representa la cantidad de objetos que se están contando.
4. *Abstracción*. Que sepa que cualquier tipo de objetos se puede contar.
5. *Irrelevancia del orden*. Que comprenda que la cantidad de los objetos no cambia aunque se altere su orden.





# Tarjetas de Abecedario

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

El alumno desarrolle su lenguaje expresivo y comprensión lectora para favorecer el proceso de lecto-escritura.

### CONTENIDO:

Este material consta de 31 tarjetas, cada una de las tarjetas indica una letra del abecedario, que por un lado está acompañada por un nombre propio y el nombre de un animal u objeto con su respectivo dibujo, y por la otra parte están escritas algunas palabras que su inicial comienza con esa letra.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Se les enseña a los alumnos previamente que letras conforman el abecedario, mostrando cada una de las tarjetas.

Las tarjetas se pueden trabajar de manera individual o por equipos.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

1. El docente ocultara el lado de la tarjeta donde se encuentran escritas las palabras que su inicial comienza con esa letra, trabajará con el lado que tienen los dibujos.
2. El grupo se divide en equipos, a cada uno se le reparte determinado número de tarjetas del abecedario. Se le pide a los alumnos que identifiquen las letras que les tocaron y mencionen los nombres de animales u objetos que indican las tarjetas.
3. Cada equipo pasara anotar en el pizarrón las letras del abecedario con su respectivo animal u objeto que indican, una vez que todos los equipos pasaron al pizarrón, el docente sorteará y repartirá nuevamente las tarjetas de manera que no coincidan con el reparto anterior y los alumnos por equipos escribirán otros nombres de animales u objetos que empiecen con las letras de las tarjetas que les haya tocado.
4. Para trabajar el otro lado de la tarjeta, el docente seleccionara algunas letras del abecedario que esté trabajando, y les pedirá a sus alumnos que en su cuaderno escriban las palabras conocidas que empiecen con esa letra, para ello se les dará un tiempo y al termino el docente mostrara la tarjeta de la letra elegida comparando las palabras que están escritas en la misma y las anotadas por los alumnos, aquellos que coincidieron y escribieron de forma correcta se les otorgara un punto. El alumno que logre acumular el mayor número de puntos ganara el premio.
5. De las palabras que los alumnos escribieron se les solicita buscar y recortar una imagen que lo represente.

**02  
TAR  
ABE**





# Tarjetas de Números, Figuras y Colores

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

El alumno desarrolle su lenguaje expresivo y comprensión lectora para favorecer el proceso de lecto-escritura así como identificar los números, figuras y colores.

### CONTENIDO:

Este material consta de 25 tarjetas, cada una de las tarjetas indica los números del 1 al 10, colores y figuras geométricas que por un lado está acompañada por el significado-significante.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Mostrar las tarjetas en un periodo corto. El juego puede ser individual, binas o grupal.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Tarjetas números.

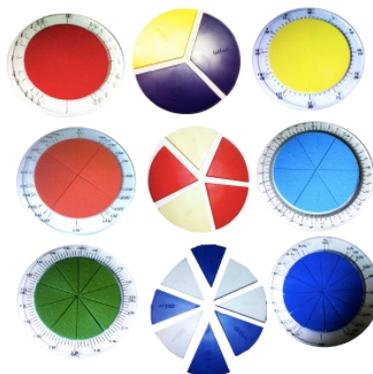
- ☆ Identificar el número y con apoyo de material concreto, representar la cantidad.
- ☆ Proporcionar las tarjetas y ordenarlas (ascendente – descendente)
- ☆ Mostrar la tarjeta y copiar en el cuaderno el número con su cantidad.
- ☆ En actividad colectiva y de relajación mostrar el numero al instante aplaudir, brincar, etc., de acuerdo a la cantidad, el que gane se le dan las tarjetas para seguir con la actividad.

Tarjetas figuras.

- ☆ Identificar las figuras que conocen y copiarlas en su cuaderno, el docente dará un ejemplo de estas figuras.
- ☆ Repartir las tarjetas y realizar una descripción de la figura oralmente.
- ☆ En el piso, dibujar las figuras geométricas. Se dividirá el grupo en dos equipos. El juego consiste en ir mostrando las tarjetas, un integrante de cada equipo correrá dentro de la figura, el equipo ganador es el que tenga mayor número de aciertos.

**02  
TAR  
NFC**





# Plantillas de Fracciones Circulares

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Es una herramienta para el docente en la explicación de las fracciones y quebrados, fracciones equivalentes, simplificación de quebrados, reducción de quebrados a un común denominador, y operaciones de sumar y restar quebrados con las plantillas, así como a la explicación del fraccionamiento del tiempo con la plantilla graduada del 0 al 360° las fracciones decimales con la plantilla graduada del 0 al 100 y explicación de los cálculos de porcentaje.

Que el alumno desarrolle el área cognoscitiva principalmente:

1. El alumno comprenderá la diferencia entre los conceptos de entero y fracción comparando las piezas de las plantillas de fracciones.
2. El alumno conocerá los elementos que forman una fracción.
3. El alumno formará cantidades de fracciones.
4. El alumno aprenderá a simplificar las fracciones.
5. El alumno comprenderá que de varias fracciones se puede obtener un denominador común.
6. El alumno comprenderá las operaciones de suma y resta de fracciones con el manejo de plantilla de fracciones.
7. El alumno será capaz de clasificar las fracciones en propias, impropias y mistas.
8. El alumno comprenderá que el reloj se divide en 12 horas y 60 minutos, mediante el manejo de fracciones circulares y las manecillas.
9. El alumno comprenderá el sistema de medición de los ángulos.
10. El alumno relacionará las fracciones expresadas con punto decimal con las expresadas en forma de quebrado mediante el manejo de las plantillas de fracciones.
11. El alumno comprenderá las fracciones decimales.
12. El alumno comprenderá el cálculo del porcentaje (&)

**02  
PLA  
FRA**





## FICHA TÉCNICA

### CONTENIDO:

Las plantillas de fracciones constan de 2 materiales didáctico básicos: las fracciones circulares que constan de 4 plantillas circulares graduadas, una del 0 al XII y del 0 al 60 para medir el tiempo; otra plantilla circular del 0 al 360° para medir ángulos; otra plantilla circular de 0 a 100 para formar fracciones decimales y cálculos de porcentajes; otra plantilla circular sin escalas para hacer operaciones de fracciones; cinco círculos fraccionados en medios, tercios, cuartos, sextos y octavos respectivamente; y un par de manecillas que ayudan tanto para las medidas de ángulos y para las medidas del tiempo; y el tablero de fracciones que consta de un tablero rectangular en las que se acomodan 9 barras fraccionadas: 9 piezas de  $1/9$  para formar una barra entero que se ajusta exactamente a lo ancho del tablero, 8 piezas de  $1/8$ , 7 piezas de  $1/7$ , 6 piezas de  $1/6$ , 5 piezas de  $1/5$ , 4 piezas de  $1/4$ , 3 piezas de  $1/3$ , 2 piezas de  $1/2$  y 1 pieza de un entero.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

El maestra llamara la atención de los alumnos enseñándoles las fracciones circulares y el tablero de fracciones, mostrándoles sus partes y como se dividen los círculos y las barras en secciones iguales; ayudándose de los colores diferentes de los círculos, mostrando primero lo que representa un entero y posteriormente las demás fraccionadas en dos, tres, cuatro, seis, y ocho respectivamente, así como las plantillas con las diferentes graduaciones.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

1. El material se puede utilizar individualmente o en pequeños grupos.
2. El docente muestra a los alumnos el tablero y les pregunta lo siguiente: ¿Qué contiene?, ¿todas las fichas son del mismo tamaño?
3. Se reparte un tablero por alumno (en caso que sea individual) o uno por equipo, se les pide que desprendan las fichas del tablero y las coloquen a un lado del mismo.
4. Los alumnos se repartirán las fichas de acuerdo a los tamaños y en relación al dibujo del tablero, cada uno colocara las mismas conforme al lugar que le corresponde.
5. El docente tomará la ficha que representa al entero, preguntándose a su vez en cuantas partes se puede dividir tomando en cuenta las fichas anteriormente colocadas.
6. Con las respuestas que los alumnos mencionaron, el docente les dice que en las fichas anteriormente colocadas, que se divide el entero se les llama fracciones y son representados en  $1/2$ ,  $1/4$ .





# Presidentes Mexicanos

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que los alumnos logren visualizar los hechos históricos gráficamente para desarrollar la noción del hecho histórico establecer secuencias cronológicas e identificar relaciones pasado-presente.

### CONTENIDO:

Este material consta de 28 tarjetas, cada una de las tarjetas indica una imagen de los presidentes mexicanos (1879-2006), al reverso se describe su bibliografía.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Se puede realizar de manera individual, bina y/o equipos.
2. Repartir las tarjetas de acuerdo al número de jugadores.
3. Se asignaran 10 minutos para leer la bibliografía de los presidentes.
4. Posteriormente se indicaran las siguientes preguntas:
5. Se mencionara el nombre y fecha de nacimiento.
6. Periodo presidencial.
7. Por cada acierto de los participantes son puntos.
8. El equipo o jugador que obtenga mayor número de puntos es el ganador.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Apoyarse en los ordenadores gráficos:

- ☆ Mostrar las fichas una por una, primero reconocer los presidentes.
- ☆ MAPA MENTAL. Seleccionar y analizar la información de la tarjeta.
- ☆ Lectura de ficha. Posteriormente realizar un cuadro sinóptico con ideas principales.
- ☆ Realizar una representación escénica por equipo. Para la siguiente sesión, se aplicara una encuesta con las siguientes preguntas: Nombre que le dio al pueblo, periodo, partido político y actividades importantes.
- ☆ Realizar una línea del tiempo (1879-2006)

**02  
PRE  
MEX**



# Lotería de Números Romanos

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno comprenda y lea los números romanos, para asociar la palabra con la imagen.

### CONTENIDO:

El material consta de 9 tableros de 14.5x21.5 cm, y 54 tarjetas de 6x9cm.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego se puede realizar de manera individual o por equipos.
2. A cada jugador se le reparte un tablero y fichas (semillas, botones, etc) que sirvan para marcar los números indicados por las tarjetas.
3. El docente baraja las tarjetas y antes de iniciar la lotería avisa a sus alumnos con la frase "corre y se va corriendo" y empieza a sacar las tarjetas una por una, de ambos lados (arriba y abajo).
4. El alumno tendrá que marcar los números romanos que indique el maestro en la tarjeta.
5. Cuando un jugador llene el tablero ganara, rectificando el docente las tarjetas restantes para corroborar que en su tablero salieron las fichas correspondientes.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Reconocer el número de la tarjeta que está escrito en romano de manera verbal (tapando el concepto) y lo identifique en el tablero.

El docente cubre el número romano que está en la tarjeta y los alumnos lo escribirán en su cuaderno.

Por equipos se les entregará a los alumnos determinado número de tarjetas y ellos tendrán que ordenarlas de mayor a menor o viceversa, ocultando el docente las letras que indican el valor de cada letra en romano.

**02  
LOT  
NUM**



# Lotería de Fracciones

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

El alumno comprenderá la diferencia entre los conceptos de entero y fracción favoreciendo el área cognoscitiva.

### CONTENIDO:

El material consta de 9 tableros de 14.5x21.5 cm, y 54 tarjetas de 6x9cm.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego se puede realizar de manera individual o por equipos.
2. A cada jugador se le reparte un tablero y fichas (semillas, botones, etc) que sirvan para marcar los números indicados por las tarjetas.
3. El docente baraja las tarjetas y antes de iniciar la lotería avisa a sus alumnos con la frase "corre y se va corriendo" y empieza a sacar las tarjetas una por una, de ambos lados (arriba y abajo).
4. El alumno tendrá que marcar las fracciones que indique el maestro en la tarjeta.
5. Cuando un jugador llene el tablero ganara, rectificando el docente las tarjetas restantes para corroborar que en su tablero salieron las fichas correspondientes.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Mostrar a los alumnos un círculo que forma un entero y hacer una comparación con las imágenes de las tarjetas, indicando sus partes y como se dividen los círculos que forman un entero. Solicitar a los alumnos que mencionen algunos elementos de la vida cotidiana que pueden ser considerados como un entero para fraccionarlos, por ejemplo: un pastel circular, o bien un pastel en forma de barra, una barra de plastilina, etc., apoyándose en las imágenes de las tarjetas.

**02  
LOT  
FRA**



# Lotería Tablas de Multiplicar

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

El alumno comprenderá los requisitos para la multiplicación favoreciendo el área cognoscitiva.

### CONTENIDO:

Este material consta de 9 tableros y 54 tarjetas.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego se puede realizar de manera individual o por equipos.
2. A cada jugador se le reparte un tablero y fichas (semillas, botones, etc) que sirvan para marcar los números indicados por las tarjetas.
3. El docente baraja las tarjetas y antes de iniciar la lotería avisa a sus alumnos con la frase "corre y se va corriendo" y empieza a sacar las tarjetas una por una, de ambos lados (arriba y abajo).
4. El alumno tendrá que marcar multiplicación que indique el maestro en la tarjeta.
5. Cuando un jugador llene el tablero ganara, rectificando el docente las tarjetas restantes para corroborar que en su tablero salieron las fichas correspondientes.



## FICHA TÉCNICA

### POSIBLES ADAPTACIONES:

#### *Prerrequisitos de la multiplicación*

Conocer series: contar de 2 en 2, de 5 en 5, de 3 en 3, etcétera. Esto se puede hacer por medio de una tabla.

#### *Estrategias para la enseñanza de las tablas de multiplicar*

Se considera que el orden más adecuado para aprender las tablas de multiplicar es el siguiente:

- Tabla del 1
- Tabla del 2
- Tabla del 3
- Tabla del 4
- Tabla del 10
- Tabla del 9
- Tabla del 5
- Tabla del 6
- Tabla del 8
- Tabla del 7

#### *Estrategia para aprender la tabla de multiplicar del 9*

- Se le pide al niño que abra sus dos manos con todos los dedos extendidos y con las palmas de las manos a la vista.
- Mentalmente debe recordar que el dedo pulgar de la mano izquierda representa al 1, el índice de la misma mano sería el 2, y así sucesivamente hasta llegar al pulgar de la mano derecha, que equivaldría al 10.
- Ante cualquier pregunta que contenga el 9, por ejemplo, 9 por 4, el método consiste en tener en cuenta el número que se multiplica por 9, en este caso el 4, pidiéndole al niño que doble el dedo número 4 (dedo anular de la mano izquierda).
- El resultado de la multiplicación será siempre la cantidad de dedos que quedan a la izquierda del dedo doblado (quedan tres dedos a la izquierda), seguido de la cantidad de dedos que quedan a la derecha del dedo doblado (quedan seis dedos a la derecha), es decir, 36.

#### *Estrategias para la enseñanza de la multiplicación*

- Series numéricas: de 2 en 2, 3 en 3, 5 en 5, etcétera.
- Con cantidades discretas, por ejemplo, para la suma de tres sumandos iguales, el alumno debe representar gráficamente en su cuaderno y escribir lo siguiente:



Tres grupos de dos son seis  
3 grupos de 2 son 6  
 $2 + 2 + 2 = 6$   
3 veces 2 = 6  
 $3 \times 2 = 6$

En esta última expresión matemática, el alumno sigue leyendo “3 veces 2 son 6”.

- En la recta numérica se representaría así:



Tres saltos de dos es seis  
3 saltos de 2 es igual a 6  
 $2 + 2 + 2 = 6$   
3 veces 2 = 6  
 $3 \times 2 = 6$



# Domino de Geografía

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno relacione lugares, organismos, fenómenos y situaciones, englobados en los bloques centrales para conocer distintos temas de la asignatura de geografía, estimulando la investigación y facilita el aprendizaje de la geografía en 5° y 6°, hasta 1° de secundaria.

### CONTENIDO:

Consta de 28 fichas, en cada una de las cuales se encuentran ilustrados dos temas de los siguientes siete bloques centrales: Grandes regiones naturales, división política mundial, recursos naturales, contaminación, población, organismos internacionales, vías y medios de comunicación y transporte.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

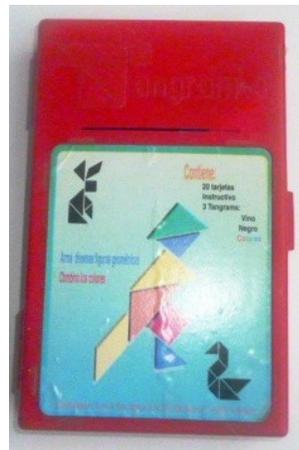
1. Las fichas consideradas como "mulas" y que podrán abrir cada partido son 7 (una por cada bloque central)
2. Puede jugarse individualmente y por equipos (dos, de dos personas cada uno). Cada jugador participará con 7 fichas.
3. El juego inicia con una "mula" de las grandes regiones (continente Americano/Europeo) de no tenerla iniciará la siguiente (Francia/México), correspondiente a división política mundial, obedeciendo el orden de los bloques.
4. Como ya se indicó, la finalidad del juego es de que embone cada cara de las fichas con los temas. Ejemplo: si el juego se inicia con la "mula" Continente Americano/Continente europeo, podría "embonar" la ficha Continente Asiático/cobre (quedando unidas las secciones Continente europeo y continente asiático correspondientes a grandes regiones naturales); luego, podría "embonar" la ficha Oro/basura (quedando unidas las secciones cobre y oro, correspondientes a recursos naturales), y así sucesivamente.
5. Cuando el juego se realice entre dos participantes, y uno de ellos o tenga la ficha que "embone", tomará de los sobrantes hasta encontrarla, de lo contrario esperará hasta el siguiente turno.
6. El juego finaliza cuando algún participante o equipo termine de colocar sus fichas, en caso de que se cierre, el juego, perderá quien tenga más fichas.
7. Triunfará el jugador o el equipo que logre acumular el mayor número de juegos ganados de una serie determinada.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Se emplearán para enriquecer la información los ordenadores gráficos: mapas mentales, líneas del tiempo y diagramas de Venn. Así como apoyos de materiales audiovisuales, multimedia e internet.

**02  
DOM  
GEO**





# TANGRAM-S

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Desarrollar en el alumno la capacidad de análisis contribuyendo en que descubra algunas características de diversas figuras geométricas al manipularlas y combinarlas para armar con ellas un todo.

### CONTENIDO:

Caja de plástico rectangular que consta de 20 tarjetas, 3 tangrams (vino, negro y colores), son de 7 piezas está formada por 5 triángulos rectángulos de distintos tamaños, dos pequeños, uno mediano y dos grandes, un cuadrado y un romboide. Los triángulos rectángulos pequeños son la mitad del mediano y este, a su vez, la mitad de los dos grandes. El cuadrado y el romboide equivalentes a dos triángulos de los pequeños.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Dar a cada jugador un juego de piezas del tangram-s (7 piezas)
2. Revolver las cartas y colocarlas al centro de la mesa en donde se encuentran los jugadores.
3. Que cada jugador tome su turno para jugar. Si el jugador logra hacer la figura, podrá quedarse con la carta, si no logra hacer la figura, coloca la carta debajo de las que están al centro de la mesa para dar oportunidad a que otro jugador tome su turno, con otra carta.
4. El jugador que haya acumulado más será el ganador.

### Por tiempo:

1. Dar a cada jugador un juego de piezas del tangram-s (7 piezas)
2. Revolver las cartas y colocarlas al centro de la mesa en donde se encuentran los jugadores, teniendo cuidado de que éstas no se vean.
3. Destapar una carta para que todos los jugadores comiencen al mismo tiempo a hacer la figura-
4. El jugador que haya terminado la figura en el menor tiempo será el ganador.

**02  
TAN  
MAT**



## FICHA TÉCNICA

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Manipulación libre con el tangram-s de colores para que el alumno lo conozca y satisfaga su curiosidad; en otra ocasión que manipule libremente el tangram-s de color; en otra ocasión que manipule libremente el tangram-s negro.

1. Presentar armado el tangram-s de colores para que el alumno tenga la percepción del todo.
2. Desarmar delante del alumno y darle pocas piezas para que lo arme sobre una plantilla.
3. Dar al alumno todas las piezas para que intente armar los modelos sin ayuda.
4. Darle las piezas al alumno y pedirle que invente figuras con las piezas.

En estos cuatro pasos trabajarlos en el tangram-s de un color y luego con el negro.

1. Darle las piezas del tangram-s de colores y preguntarle cuántas esquinas tiene cada pieza, luego darle las figuras de tangram-s de color y preguntarle cuántas esquinas tiene cada pieza, luego darle la figura de color negro y preguntarle cuántas esquinas tiene cada pieza. Siguiendo la misma secuencia (colores, color y negro) juntar las piezas de colores, un color y negro, y decir cuántas esquinas tiene la figura resultante.
2. Dar oportunidad a que el alumno trabaje con las piezas de los tres tangram-s. que invente figuras.
3. Solicitarle al alumno ocasionalmente; cuando esté trabajando con el tangram-s:
  - ☆ Que arme varios cuadrados.
  - ☆ Que arme rectángulos con las figuras del tangram-s.
  - ☆ Complicar cada vez más hasta que haga dos figuras geométricas, tres figuras geométricas etc., hasta donde llegue el niño.
  - ☆ Cuando el alumno arme las figuras también se le puede preguntar: cuántos lados y cuántas esquinas tiene la figura que armó, cuántos lados son iguales, cuántos lados son diferentes, cuántos lados son cortos, cuántos lados son largos, etc.

Este material puede ser utilizado para apoyar a alumnos con:

- ☆ Discapacidad intelectual. En el que podrán identificar las figuras geométricas, tamaños y colores.
- ☆ Discapacidad Visual. Al ser un material manipulable pueden tocar las figuras e ir identificando cada una de las formas.





# Memorama Animales de la Granja y sus Derivados

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno encuentre tarjetas en donde se promueva la reflexión y asociar para el análisis de los derivados de los animales.

### CONTENIDO:

Consta de 10 pares de tarjetas de 9x9cm.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego se puede realizar de manera individual o por equipos.
2. Colocar las tarjetas en la mesa.
3. Cada participante levantara la tarjeta tratando de adivinar el derivado del animal o viceversa, si se equivoca regresa la tarjeta.
4. El participante con más pares gana.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Con los alumnos con discapacidad intelectual, utilizar las fichas para dramatizar a los animales y el sonido onomatopéyico.
- ☆ Con apoyo de la tarjeta formar el nombre en el alfamóvil o escribirlo en el cuaderno.



# Plantillas Creativas

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Es que el alumno estimule su motricidad fina aprendiendo a utilizar plantillas, desarrollar la imaginación, aumentar la capacidad de atención y concentración, relacionar las figuras de las plantillas con imágenes conocidas, aumentar el vocabulario.

### CONTENIDO:

Este material consta de 14 plantillas de 28.5x20cm aproximadamente con los temas de:

- ☆ Abecedario en minúsculas (3piezas)
- ☆ Abecedario en mayúsculas (3piezas)
- ☆ Frutas (2piezas)
- ☆ Números del 0 al 9 (2piezas)
- ☆ Figuras geométricas (2piezas)
- ☆ Animales domésticos (2piezas)

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Se puede trabajar de manera individual, binas y/o equipos.

- ☆ Seleccionar la plantilla con la que se va a trabajar y tener a la mano hojas y colores.
- ☆ Se coloca una hoja sobre la mesa y se fija con un poco de cinta adhesiva para que no se mueva.
- ☆ Enseguida se coloca la plantilla encima de la hoja y con un lápiz se calca la silueta o las siluetas que se requieran colorear.
- ☆ Se retira la plantilla y se colorean imágenes calcadas.
- ☆ Si se requiere combinar plantillas, no retire la hoja de la mesa y cambie solo las plantillas. Cuide de no encimar las imágenes para que quede bien el trabajo.

**02  
PLA  
CRE**



## FICHA TÉCNICA

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Relación con los programas de Educación:

- ☆ **Español.** Representación convencional de las vocales y consonantes. Direccionalidad de la escritura. Separación entre palabras y letras. Reconocimiento de la escritura como una forma de comunicación.
- ☆ **Educación artística.** Con el tema de apreciación y expresión plástica, identificación y manejo creativo de formas y colores.
- ☆ **Matemáticas.** Identificación de figuras geométricas, construcción y transformación de composiciones geométricas a partir de figuras básicas, clasificación de las figuras geométricas bajo distintos criterios.





# Girógrafo de Frases

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

El alumno desarrolle la escritura mejorando el conocimiento del vocabulario y la estructura de los enunciados.

### CONTENIDO:

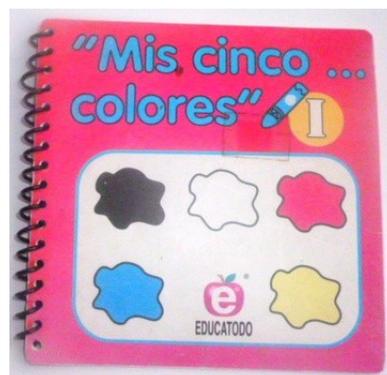
Consta de una pieza cilíndrica de plástico de 15cm., de largo por 7.9cm., de diámetro con tres espacios giratorios y 48 tarjetas con ilustraciones.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Este material didáctico permite construir diversas frases empleando artículos, sujetos (sustantivos) y adjetivos, también permite el análisis gramatical de las oraciones que va construyendo el propio alumno al momento de ir girando cada columna y formando todas las oraciones posibles.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Escribir en su cuaderno frases incompletas y con el apoyo del girógrafo anotarlas.
- ☆ Comprender las partes de un enunciado
- ☆ Identificar los conceptos plural y singular.



# Colección: “Mis Cinco...”

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno logre identificar las frutas, colores, amigos, figuras y vocales para comprender los objetos que se relacionan en su entorno favoreciendo sus habilidades cognitivas.

### CONTENIDO:

Consta de 5 libros engargolados de 15 x 25cm. Las hojas están elaboradas con material de plástico. Impresas con números e imagen/texto con los temas siguientes: frutas, colores, amigos, figuras y vocales.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Es un material didáctico que ofrece tantas posibilidades de estrategias de enseñanza-aprendizaje como creatividad del docente.

Con apoyo de los libros, después realizar comparaciones con objetos concretos en función de sus cualidades, color, forma, tamaño, función. Reconocer los números y relacionarlos con la cantidad de objetos, entre otras.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

En discapacidad visual se puede utilizar el material para copiarlo aplicarles relieve a las vocales, frutas, figuras, números y a las figuras texturas.



# Cerditos Aritméticos

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

El alumno aprenda a contar, reconocer los números del 01-10, entender el algoritmo de la suma y de la resta para desarrollar el pensamiento lógico-matemático favoreciendo las habilidades del trabajo cooperativo.

### CONTENIDO:

Es un tablero con 12 cerditos, 35 fichas circulares con números y signos aritméticos, 2 corrales, una casita y 14 soportes circulares de plástico.

### DESCRIPCIONES DE SU USO:

Este material es adecuado para que los niños comprendan el valor de los números.

1. Extiende el tablero sobre la mesa.
2. Separe los cerditos, números y signos.
3. Coloca cada cerdito en su base de plástico.
4. Para comenzar a jugar, es recomendable que primero relaciones el cerdito con la cantidad: así por ejemplo si acomodas 5 cerditos en línea les corresponde el número 5, un cerdito, el número 1, etc.



## FICHA TÉCNICA

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Para aprender a sumar, mete en un corral una determinada cantidad de cerditos (por ejemplo tres) y en otro corral otra cantidad distinta (por ejemplo 4). Haz la suma de manera verbal: tres cerditos que tengo en este corral, más cuatro cerditos en el otro corral, hacen un total de siete cerditos. Cuenta uno a uno los cerditos totales. Los corrales sirven para “transportar” los cerditos de un corral a otro e irlos sumando. Ahora pasa la operación a los rectángulos de colores que tiene el tablero. En el primero pon tres cerditos, en el segundo cuatro y utiliza los signos de suma (+) y de igual (=). Una vez comprendido el concepto de suma, de juntar elementos, pasemos a lo abstracto. Realiza la misma operación con los cerditos dentro de los corrales, pero ahora convierte en número la cantidad de cerditos que tienes por corral y acomódalos en los recuadros de color que tiene el tablero. De esta manera, te darás cuenta de que es la misma operación que hiciste anteriormente, pero ahora convertida en números.

**Reconocer números y cantidades.** Se indica a los niños el número de cerditos que debe meter en el corral. Esto lo puede hacer el maestro (a) escribiendo la cantidad en el pizarrón del aula o en el tablero del juego. Los niños integrados en equipos pueden inventar retos a otros compañeros y ellos mismos pueden evaluar su actividad.

Cuando este en la escuela voy a aprender en la clase de Matemáticas: representación de la suma y la resta; aplicación de la suma y la resta en problemas sencillos; uso de la calculadora en la resolución de problemas.





# Plantillas Gigantes

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno agrupe las fichas siguiendo un orden de menor a mayor, de mayor a menor para la comprensión del orden ascendente y descendente.

### CONTENIDO:

Son dos juegos de plantillas. El primero se compone de 10 plantillas de foamy, de 8x16 cm. Estas plantillas tienen un número que va del 1 al 10 y dependiendo de este, es el total de orificios que contiene cada plantilla. El segundo juego se compone de tres plantillas cuadradas de foamy verde, de 22x22 cm. De tamaño. Estas tienen 20 orificios en total.

Se incluye también una caja con 98 fichas de plástico de colores: azul, verde, rojo, amarillo, y anaranjado. Estas sirven para insertar en las plantillas.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Ejercicios de seriación, apoyo en noción numérica, para discriminar colores (clasificación).

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Emplearlo para favorecer la motricidad fina y gruesa, discriminar colores, realizar agrupaciones.



# Laminario Interdisciplinario Graduado

## FICHA TÉCNICA (PREESCOLAR)

### OBJETIVO:

Ofrecer imágenes educativas orientadas a incrementar la cultura, la información, la capacidad de observación y la educación del alumno.

### CONTENIDO:

Consta de 20 láminas por laminario de 1º, 2º, 3º de Preescolar, cada lámina de formato grande (mide 93 x70cm) elaborado con materiales resistentes e ilustradas a todo color. Cada laminario contiene su guía didáctica para el maestro.

### DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL:

Este material didáctico no tiene reglas del juego, sirve de apoyo en las actividades libres, por ejemplo durante una conversación con el grupo y, dentro del programa con un gráfico de ayuda a los pequeños a presentar una conferencia para otros pequeños, o bien para reforzar una investigación determinada.

El docente encontrará veinte temas seleccionados del programa oficial representados a través de imágenes diseñadas para incrementar el acervo cultural.

En la guía didáctica del maestro describe el tema y su desarrollo; sugerencias didácticas y actividades complementarias.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Para los alumnos con discapacidad auditiva, intelectual, motora es de gran apoyo visual. Para los alumnos con baja visión es de gran apoyo porque es de formato grande cada lámina.

**02  
LAM  
INT**



# Laminario Interdisciplinario Graduado

## FICHA TÉCNICA

(PRIMARIA)

### OBJETIVO:

Ofrecer imágenes educativas orientadas a incrementar la cultura, la información, la capacidad de observación y la educación del alumno.

### CONTENIDO:

Consta de 20 láminas por laminario de 1°, 2°, 3°, 4°, 5, 6° de Primaria, cada lámina de formato grande (mide 93 x70cm) elaborado con materiales resistentes e ilustradas a todo color. Cada laminario contiene su guía didáctica para el maestro.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

Este material didáctico no tiene reglas del juego solamente se realiza una descripción de las actividades que se pueden realizar con él. Este material didáctico ofrece imágenes educativas orientadas a incrementar la cultura, la información, la capacidad de observación y la educación del alumno, son solo una parte de la gran responsabilidad que todo buen educador tiene ante su grupo. El profesor encontrara veinte temas seleccionados del programa oficial representados a través de imágenes diseñadas para incrementar el acervo cultural.

En la guía didáctica del maestro describe el tema y su desarrollo; sugerencias didácticas y actividades complementarias.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Para los alumnos con discapacidad auditiva, intelectual, motora es de gran apoyo visual. Para los alumnos con baja visión es de gran apoyo porque es de formato grande cada lámina.

**02  
LAM  
INT**



# Ideogramas

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Para el alumno con discapacidad auditiva sirve para representar una idea o una palabra sin necesidad de apelar palabras o frases que lo expliquen por el movimiento de las manos, es un sistema aumentativo de comunicación.

### CONTENIDO:

Las personas con pérdida auditiva prefieren los ideogramas pues hacen funcional el proceso comunicativo. Son 24 de fichas con diversas representaciones que facilita la comunicación a mayor velocidad.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. En equipos se revisaran las fichas y cada participante realizara la idea asignada.
2. Puede ser individual.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Realizar previamente el calentamiento de los músculos de las manos.
- ☆ Revisión del abecedario de lenguaje de señas mexicano.



# Calígrafo Magnético

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Los alumnos adquieran destreza, rapidez, habilidad para escribir para aprender a enlazar letras y formar palabras.

### CONTENIDO:

Es un tablero de madera comprimida de 30 x 20 cm., el cual tiene grabado trazos con diferentes estilos de líneas: rectas, zigzag, ondas... cubiertas por una mica transparente y unida a él con un cordón el calígrafo.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Este material se utiliza de manera individual.
2. Se coloca el tablero en la mesa.
3. Se toma el calígrafo y se coloca encima de la mica.
4. El alumno tendrá que realizar los trazos con el calígrafo dirigiendo los balines.
5. La actividad concluirá cuando el alumno haya realizado todos los trazos de manera correcta.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad motora se facilitará la adaptación del lápiz acorde a sus necesidades.

**02  
CAL  
MAG**



# ABC Magnético. Minúsculas y mayúsculas

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Los alumnos adquieran destreza, rapidez, habilidad para escribir para aprender a enlazar letras y formar palabras.

### CONTENIDO:

Consta de un tablero de madera comprimida de 30x20 cm., el cual tiene grabado el abecedario en minúsculas (mayúsculas), con dos balines dentro; cubierto con una mica transparente y unido a él un cordón con el calígrafo.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. Este material se utiliza de manera individual.
2. Se coloca el tablero en la mesa.
3. Se toma el calígrafo y se coloca encima de la mica.
4. El alumno tendrá que ir trazando las letras con el calígrafo y dirigiendo los balines.
5. La actividad termino cuando se traza todo el abecedario. Minúsculas.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad motora se facilitará la adaptación del lápiz acorde a sus necesidades.



# Lotería Lecto-Escritura

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno represente ejecute conocimientos y funciones que se relacionan, así como la corrección para favorecer sus procedimientos mentales, ideo-visuales, de lectura y escritura.

### CONTENIDO:

El material se integra de 12 tableros de 21 x 27.5 cm., 88 tarjetas de 14 x 10.5 cm 329 fichas de 3 x 3.5 cm. Como apoyo didáctico ayuda a: reforzar conocimientos adquiridos en clase, enriquecer el vocabulario, apoya a la enseñanza de la gramática y la ortografía.

Las habilidades que se desarrollan con este material son: la creatividad e imaginación a través del juego, la socialización del niño, el respeto por el orden y seguimiento de las reglas, la atención para realizar tareas dirigidas.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

- ☆ A cada jugador se le reparte un tablero, las fichas de las letras se colocan en el centro de manera que todos los participantes tengan el acceso a ellas.
- ☆ La presentación de las tarjetas pueden realizarse mostrando el dibujo o la palabra, y el alumno tendrá que identificarla en su tablero y colocar la ficha de la letra inicial que corresponda al dibujo que se le mostro.
- ☆ A medida que avance la presentación de las tarjetas es como el alumno formara el nombre del dibujo que se encuentra a la izquierda del tablero; el alumno que complete todas las palabras de su tablero es el que ganara.

### POSIBLES ADAPTACIONES:

- ☆ Con el apoyo del material "Bolsa sorpresa", se colocan algunas tarjetas de esta lotería en la misma, posteriormente se elige a un alumno a que pase al frente y tome una tarjeta de la bolsa; muestra el dibujo y le pide a sus compañeros que escriban la palabra. Cuando todos hayan escrito en su cuaderno la palabra correspondiente al dibujo, el alumno mostrara la tarjeta con el nombre correcto del mismo.
- ☆ El docente elige a uno de sus alumnos al azar para que pase al frente y este deberá sacar una tarjeta misma que describirá a sus compañeros, aportándoles las características principales del dibujo, los demás trataran de adivinar (las tarjetas se podrán relacionar con el tema que se esté abordando o por campos semánticos), el docente delimitara el número de alumnos que participaran.

**02  
LOT  
L-E**



# Señalamiento para prevención de accidentes

## FICHA TÉCNICA

### OBJETIVO:

Que el alumno identifique los señalamientos para la prevención de accidentes.

### CONTENIDO:

Son 17 tarjetas de plástico con fondo verde con medidas de 14x9.5cm.

### DESCRIPCIÓN DE SU USO:

1. El juego puede realizarse individualmente, en binas y/o equipo. Se inicia con leer las preguntas.
  2. Ilumina la acción
  3. Elegir la tarjeta para la prevención de accidentes
- El alumno que tenga mayor número de aciertos es el ganador.

### PREGUNTAS:

- ¿Cómo subes y bajas las escaleras?
- ¿Con qué objeto prefieres jugar?
- ¿Qué objeto elegirías jugar?
- ¿De qué manera caminas por la calle?
- ¿Por dónde cruzas la calle?
- Si hay puente peatonal ¿Por dónde la avenida?
- Cuando viajas en autobús ¿En qué parte de la calle aboradas?
- ¿Por dónde bajas del autobús y de qué manera lo haces?
- ¿De qué manera viajas en el interior del autobús?

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Con los alumnos con discapacidad se podrán aplicar estas diferentes acciones.

- En alumnos con discapacidad visual, trabajar con los demás alumnos para sensibilizarlos en los desplazamientos (Orientación y movilidad).

Con los alumnos con discapacidad auditiva emplear señalizaciones para prevenir accidentes.



## Método GIEH

### (Grupos Integrados Específicos para Hipoacúsicos)

#### FICHA TÉCNICA

#### OBJETIVO:

Brindar a los alumnos con discapacidad auditiva un método para considerar el aspecto afectivo-social para aprender la importancia de vivir en comunidad y la participación activa de los padres en el trabajo de aula y de la escuela.

#### CONTENIDO:

Consta de 4 cuadernos de cuadros grandes y 2 de dibujo (libretas profesionales), forradas cada una de diferente color y las claves (cuando, quien, verbos, que, como, cuantos, donde, porque, para que, conectivos).

CUADERNO	CONTENIDO
ROSA Cuadros grandes	En este cuaderno se trabajará vocabulario. Se inicia con las claves: <b>Que</b> (rosa) y <b>Quien</b> (amarilla) incrementando las claves según el vocabulario
ROJO Cuadros grandes	El cuaderno rojo se asocia a la clave Cuando (roja) en él se trabaja todo lo relacionado al concepto de tiempo (calendario, estado del tiempo y noticia).
VERDE Cuadros grandes	Cuaderno de estructuración de lenguaje. En este cuaderno se construyen las estructuras relacionadas con el vocabulario que se está trabajando y con el uso gradual de las claves.
NEGRO Cuadros grandes	Cuaderno de matemáticas. En este cuaderno los primeros años se realizan ejercicios relacionados con conceptos de seriación, clasificación, secuencias, correspondencia uno a uno, concepto de cantidad y de número, etc. Todas las actividades se encabezarán con la clave <b>Cuantos</b> .
MORADO	Cuaderno de percepción. Se trabajaran ejercicios de percepción, incluyendo ejercicios de color, forma, tamaño, concepto de lateralidad y de simetría, esquema corporal, figura-fondo, combinado con actividades de iluminado, boleado, recortado y pegado de diferentes materiales (sopa, papel, semillas, estambres, etc.) Se encabezara con la clave <b>Como</b>
BLANCA	Cuaderno de motricidad fina. Este cuaderno se utilizará para ejercicios que favorezcan el desarrollo de la motricidad fina. Se trabaja únicamente en los grupos de Preescolar.



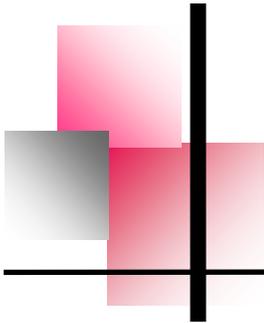
## FICHA TÉCNICA

### POSIBLES ADAPTACIONES:

Como soporte para el desarrollo de las actividades escolares y como alternativa para formar al alumno sordo en normas, hábitos y valores se hace necesario trabajar con ellos: órdenes, fórmulas sociales y patrones del lenguaje que le permitan convivir en sociedad. Como complemento a esta formación se utilizan también las gráficas de aseo, puntualidad y asistencia.

ÓRDENES	FÓRMULAS SOCIALES	PATRONES DE LENGUAJE	GRÁFICAS
Dibuja	Buenos días	Párate	Aseo
Pega	Buenas tardes	Siéntate	Asistencia
Colorea	Hasta mañana	Fórmate	Puntualidad
Escribe	Hola	Ven	Conducta
Remarca	Adiós	Dame	Aprovechamiento
completa	Gracias	Dale	
Pega	Por favor	Toma	





# *CRIE Papantla*

---

**Catálogo de material didáctico. Ciclo escolar: 2014-2015.**



Dirección:

Abasolo # 200, Col. Centro, C.P. 93400, Papantla, Veracruz, México.

Teléfono: 01 (784) 842 2562

Correo electrónico: [criepapantla@gmail.com](mailto:criepapantla@gmail.com)

Sitio web: [www.criepapantla.edu.mx](http://www.criepapantla.edu.mx)

