

Piensa conmigo

2^o

Si unimos pensamientos
descubrimos conocimientos

A RAZONAR Y COMPRENDER
en **primaria**
hay que saber



Tamaulipas
GOBIERNO DEL ESTADO



Tamaulipas
ESTADO FUERTE PARA TODOS

DIRECTORIO

COORDINACIÓN ACADÉMICA

Dra. María del Carmen Olivares Arriaga

RESPONSABLES DE SEGUNDO GRADO

COLABORADORES

María de los Ángeles de la Garza Torres
Aurora Valles Álvarez

Ma. Élide Contreras García
Ma. Irma Trejo de la Cruz

Ma. del Carmen Guerra Vázquez

Alejandra Gudiño Larrazolo
Aurora Valles Álvarez
Diana Inés Ruiz Barrón
Eloína Báez González
Emilia Dávila López
Emira Margarita Peña Vélez
Filiberto Hernández Ruiz
Homero Medina Barrientos
Jesús Perales Martínez
José Carlos Valdez Hernández
José Francisco Lara Ruiz
Juan Manuel Martínez Pérez
Juan Sebastián López Sánchez
Ma. del Carmen Guerra Vázquez
Ma. Élide Contreras García
Ma. Irma Trejo de la Cruz
Ma. Ventura Flores García

Marcelino Báez Díaz
Marco Antonio Balboa Maldonado
María de los Ángeles de la Garza Torres
Martha Elena Martínez Puga
Ninfa Narváez Rivera
Omar Rodríguez Castañón
Pablo Picasso Mejía
Rosa María Cisneros Ruiz
Silvia Susana Jiménez Pérez
Soraya Eugenia Leo Limón
Tavita Lourdes Rocha Wong
Tito Ordaz Oviedo
Yolanda García González

DISEÑO

Humberto Sifuentes Rodríguez
Alejandro Rhi Sausi Galindo
Fernando Martínez Guerrero
Oscar Ariel Rodríguez Hernández
Juan Manuel Mendivil García
Diego Ernesto Reyes Alvarez

ILUSTRACIÓN

Jonathan Ramírez

CORRECTOR DE ESTILO

Alfredo Saldívar Covarrubias
Martha Dolores Falcón Balboa

Maestras y maestros:

En el marco del fortalecimiento permanente de acciones para lograr una educación de calidad en los tamaulipecos, se realizan propuestas que favorecen el trabajo académico de los profesores de educación básica.

Los educandos cuentan con un cúmulo de potencialidades mentales que es necesario desarrollar para que logren competencias y las apliquen en su vida cotidiana; por ello, es importante que los maestros conozcan nuevas estrategias a seguir durante el proceso de aprendizaje en bien del uso de las habilidades del pensamiento.

Con el ejercicio de actividades lúdicas, entretenidas e interesantes, los alumnos, encontrarán la manera de exponer sus ideas, experiencias, observaciones y conocimientos en beneficio de una formación más auténtica. De acuerdo a la libertad que los postulados constructivistas brinden a los niños en los diferentes espacios de participación en la escuela, los resultados de su desempeño formativo serán mejores.

Este documento va dirigido a ustedes, para que lo utilicen continuamente y le incorporen nuevas ideas, nuevos ejercicios de acuerdo a las necesidades de sus alumnos y con ello, se desenvuelvan sus sentidos externos e internos, así como las inteligencias múltiples que poseen.

Estoy seguro que al aplicar con entusiasmo esta herramienta didáctica, podrán apoyar a la población escolar en la construcción de sus propios conocimientos en el proceso de un aprendizaje científico, útil y significativo.

Atentamente

Ing. Egidio Torre Cantú

Gobernador Constitucional del Estado.

INTRODUCCIÓN



Comprender es un proceso complejo; aún cuando el aprendizaje es innato en el hombre, para que este acto tenga lugar se requiere de la intervención de los sentidos, así como de una serie de habilidades mentales.

Tanto la inteligencia auditiva, visual, olfativa, táctil, gustativa, como las habilidades mentales que posee el ser humano, están ahí, pero existen de modo potencial, aún cuando se desarrollan de manera natural; sin embargo necesitan que se les estimule, se les fortalezca, se les alimente, se les complemente y se les prolongue en su desarrollo mediante una acción pedagógica y didáctica adecuada.

Una de las formas en que se pretende favorecer el desarrollo de estas habilidades mentales es usando el material de apoyo del libro **Piensa Conmigo**, elaborado y puesto a su disposición con la firme convicción de que si logra aprovecharlo correctamente, impulsará el desarrollo espontáneo de dichas habilidades haciéndolas operativas; así el alumno tendrá mayor oportunidad de aplicar su capacidad de pensar de manera razonada, lógica y crítica, lo que redundará en beneficio del aprendizaje, es decir, disfrutará de mejores posibilidades para comprender inteligentemente los conocimientos.

Piensa Conmigo está integrado por una serie de juegos, ejercicios y actividades didácticas que están orientadas principalmente a estimular y fortalecer las habilidades de: **Observación, Comparación, Ordenación y Seriación, Clasificación, Pensamiento Lógico, Reversibilidad del Pensamiento, Análisis y Síntesis, Inducción, Deducción, Abstracción y Generalización, Juicios y Conclusiones y Pensamiento Científico**, con el fin de incentivarlas y utilizarlas cada vez con mayor energía abriendo un espacio de respuesta para cada ejercicio.

Como usted podrá apreciar, se trata de enriquecer lo que podemos denominar herramientas básicas para el aprendizaje de los contenidos de los programas de estudio de las escuelas primarias.

Es importante tener en cuenta que la función que ejerce el maestro es primordialmente formativa; al actuar sobre el educando lo colocará en las condiciones óptimas donde él podrá desenvolver todas sus capacidades para que llegue a ser consciente del potencial de energía que posee y pueda realizarse como ser humano.

Se recomienda que analice estos materiales para que los aplique en el momento que considere más adecuado conforme a los contenidos de aprendizaje a lograr. Recuerde: **Piensa Conmigo** no brinda ningún conocimiento de aprendizaje, simplemente ejercita al alumno para que saque mayor provecho de su inteligencia.

Es necesario compartir con los padres de familia la necesidad de ayudar al niño a activar al máximo sus posibilidades; de colocarlo en situaciones que vaya desarrollando todas sus capacidades; de conducirlo hacia el pensamiento científico, crítico y lógico; de estimularlo para que escale los peldaños de la superación hasta que sea capaz de formar juicios, de disfrutar de la alegría de aprender a través de su propia actividad; de valorar las capacidades que tiene a fin de que sea consciente de la importancia de aplicarlas en beneficio de la comunidad.

Valoramos el interés que cada maestro muestre durante la práctica de las actividades que se sugieren. Le invitamos para que registre las observaciones que considere significativas en cuanto a pertinencia y niveles de dificultad de cada ejercicio, de tal manera que al término del ciclo escolar podamos estar en posibilidades de **mejorar y evaluar** este trabajo para futuras ediciones.

ÍNDICE

OBSERVACIÓN:

- 6** Comprimos helados
Aves del paraíso
Busca el igual
Juguemos con los botones
Las mariposas gemelas
El juego que prefiero
Observemos la naturaleza

COMPARACIÓN:

- 13** Sigue la flecha
¡Échale mucho ojo!
La fiesta
El castillo
Los dados
Pequeño, mediano, grande
Luna, tierra y sol

ORDENACIÓN Y SERIACIÓN:

- 21** Collares y pulseras
Adornos para la fiesta
Juego de té
La montaña
Del más pequeño al más grande
Juguemos a brincar
Pares y nones

CLASIFICACIÓN:

- 27** El río
Lotería mexicana
Animales de tierra, mar y aire
El juego de las semillas
Lo que nos rodea
El superoído
Lluvia de frutas

PENSAMIENTO LÓGICO:

- 34** Juego de clips
Renata la rana
Que nadie coma
Dominar al dominó
Construyamos figuras
El reloj
Magia cuadrículada



MENTALES

REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO:

Zoológico	40
Activa tu memoria	
Mis recuerdos	
Una historia diferente	
La figura que buscamos	
Palabras misteriosas	
Un cuento para contar	

ANÁLISIS Y SÍNTESIS:

Junta las palabras	47
Los rompecabezas	
Mi familia	

INDUCCIÓN:

Encuéntrame	51
Un paseo en automóvil	
Mi historia personal	

DEDUCCIÓN:

¿Qué soy?	55
Adivina, adivinador	
¿Quién es quien?	

ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN:

Las antigüedades	59
Conociendo lugares	
Los seres vivos	

JUICIOS Y CONCLUSIONES:

La fábula: El hijo desobediente	63
Los bebés y la cigüeña	
Los alimentos chatarra	

PENSAMIENTO CIENTÍFICO:

Los efectos del viento	67
Tinta invisible	
Un menú para compartir	

RESPUESTAS: 70

BIBLOGRAFÍA: 77

OBSERVACIÓN

La observación es una sencilla y a la vez compleja operación mental que en ocasiones se obvia por aparente simplicidad.

En la observación participan diversos aspectos psicológicos y biológicos que requieren de una metodología para desarrollarla, considerando a ésta como la acción primaria necesaria para propiciar procesos cognitivos sucesivos que permitan la emisión de juicios y conclusiones.

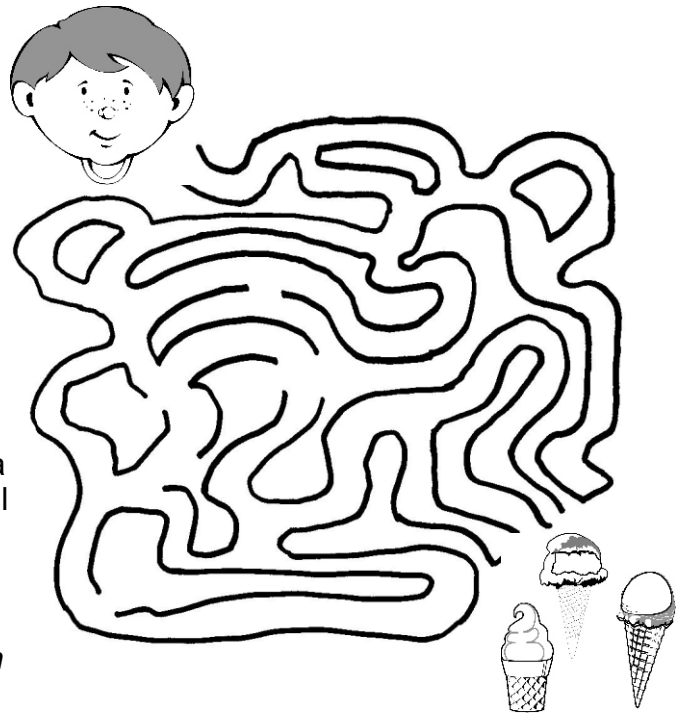
Al promover este tipo de habilidad en el aula, se favorece en los alumnos el desarrollo de estructuras mentales de orden lógico matemático que les facilitan medir y registrar con precisión, mejorar la capacidad de atención, identificar las propiedades de los objetos, practicar conceptos de relación y orden, pero especialmente ejercitar la agudeza de los sentidos.



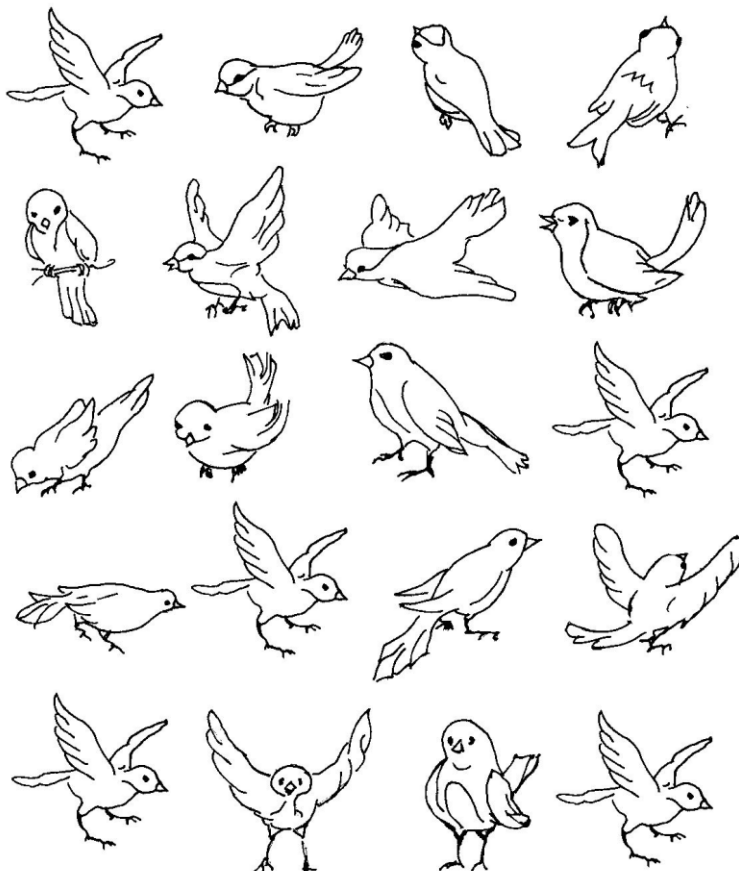
Compremos helados

- Comente con sus alumnos sobre el placer que produce un paseo y durante el mismo, tener la oportunidad de saborear un rico helado.
- Organice al grupo en binas para que resuelvan el siguiente ejercicio y puedan encontrar un camino para llegar a la venta de helados.
- Propicie que los niños comenten la experiencia que compartieron al resolver el ejercicio.

Es importante que observe las actitudes de colaboración, apoyo, respeto y entusiasmo que muestran los alumnos durante el proceso.



Aves del paraíso



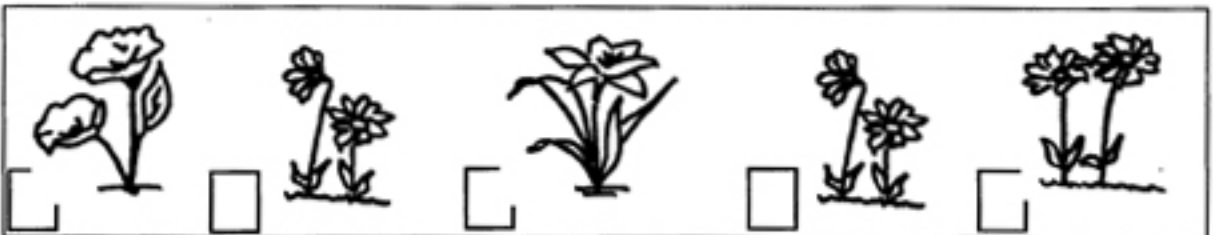
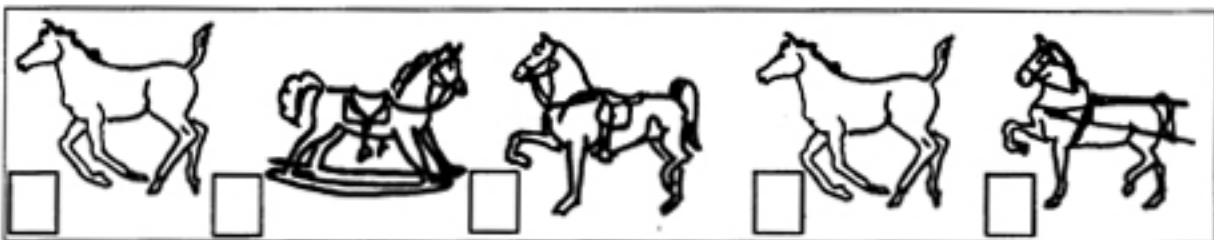
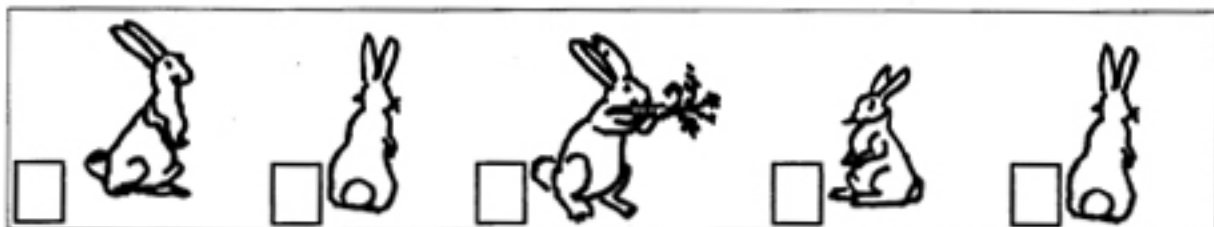
- Invite a los alumnos a observar las imágenes de los pajaritos que se le presentan y pida que busquen entre ellos cinco que sean iguales, los encierren en un círculo y si desean, que los coloreen.
- Forme binas y solicite comenten las características que observaron para localizar las figuras iguales.
- Abra un espacio para que en plenaria los niños expresen cómo eligieron a los pajaritos que son iguales.
- Mediante lluvia de ideas pida que elaboren una lista con nombres de los pajaritos que ellos conozcan.

Comente la importancia que tiene cuidar a la naturaleza y la preservación de la misma.

OBSERVACIÓN

Busca el igual

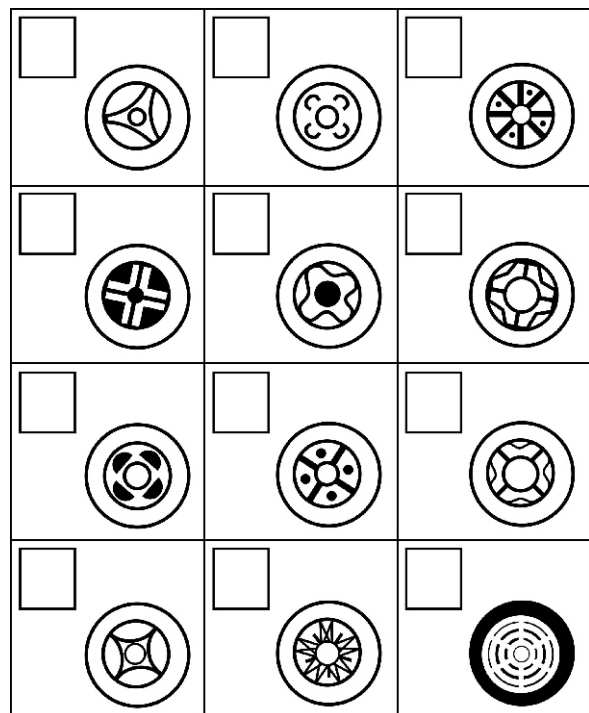
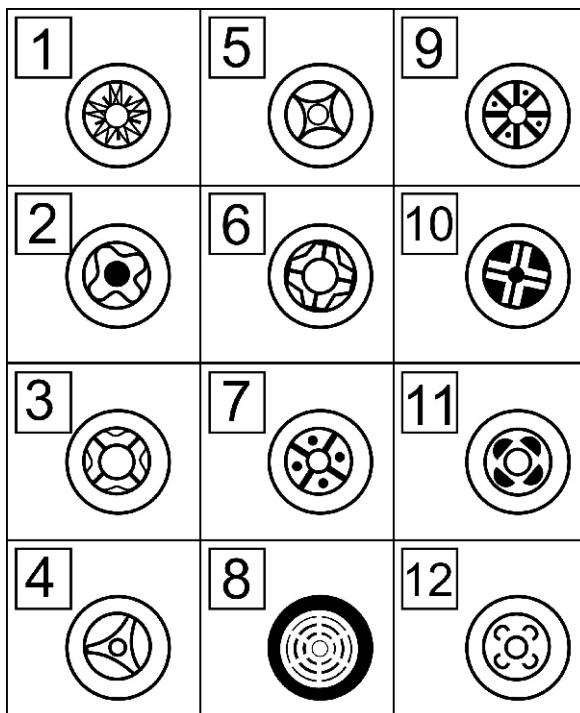
- Comente con los alumnos acerca de lo que observan en la naturaleza, los animales y plantas que conocen.
- Por equipo distribuya una copia del siguiente ejercicio para que los alumnos identifiquen los dibujos que sean iguales y los señalen con una cruz.



- Pida a los alumnos que socialicen su trabajo y motívelos para que inventen un cuento considerando los dibujos anteriores.

Juguemos con los botones

- Comente con sus alumnos acerca de las prendas de vestir, lo que usamos cuando hace frío o calor, las características que tienen, lo que cada prenda necesita, hasta concluir que algunas tienen botones.
- Forme equipos y distribuya una copia del siguiente ejercicio para que los alumnos escriban en el cuadrado el número que corresponda al mismo botón. Pueden pintar del mismo color los botones que sean iguales.

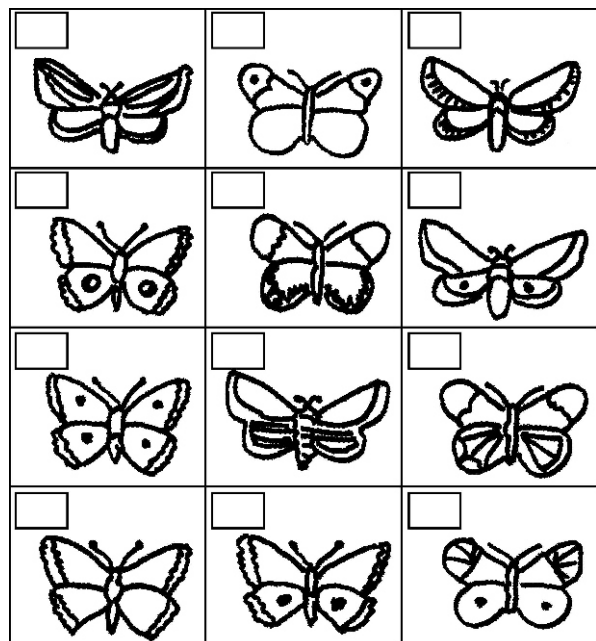
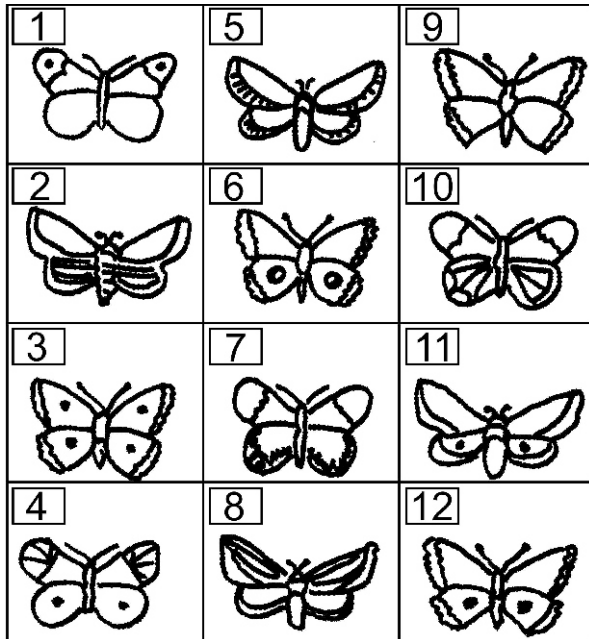


- Solicite a los equipos que en sesión plenaria, compartan sus resultados.

Estimule la observación de los alumnos solicitándoles que identifiquen y comenten las características de las imágenes del ejercicio.

Las mariposas gemelas

- Cuestione a los alumnos sobre las imágenes que se relacionan con la primavera.
- Invítelos para que en binas realicen el siguiente ejercicio, escribiendo en el cuadrado, el número que corresponda a la mariposa que sea igual.



- Pida que socialicen sus resultados e invite a los alumnos a pintar las mariposas gemelas.

El juego que prefiero

- Pregunte a sus alumnos sobre lo que les gusta hacer en sus ratos libres.
- Muestre imágenes como las siguientes:

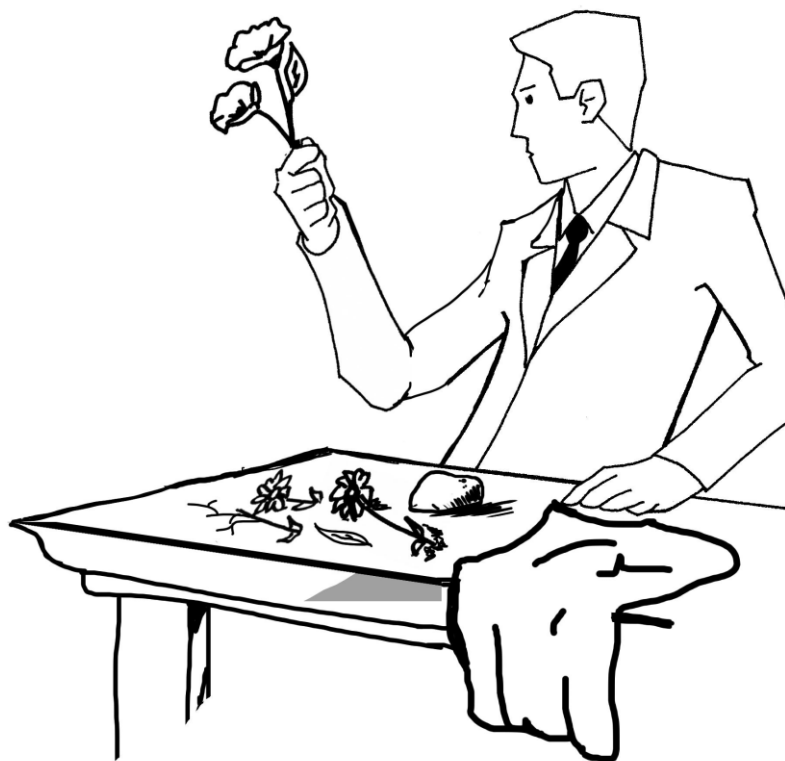


- Solicite a los alumnos que observen las figuras.
- Pida que en lluvia de ideas describan lo que representan estos dibujos.
- Invite a los alumnos a escribir un texto sobre su juego preferido.
- Propicie la socialización de los escritos.

Estimule a sus alumnos para que observen las diferencias de cada una de las actividades recreativas que eligieron.

Observemos la naturaleza

- Previo a la actividad solicite toallas o cualquier tela que permita cubrir una superficie.
- Cuestione a los alumnos sobre los elementos de la naturaleza que han observado a su alrededor. Invítelos a realizar un recorrido por el área escolar; observen y comenten respecto a todos los elementos de la naturaleza que encuentren en su recorrido.
- Organice al grupo en equipos y coloque en cada uno de ellos entre 5 y 10 elementos de la naturaleza como ramas, piedras, hojas, flores, entre otros y con la toalla o tela cubra los elementos.
- Permita que cada equipo observe durante 30 segundos lo que está tapado, considerando que son cosas que van a encontrar por los alrededores.
- Señale que necesitan observar detenidamente para acordarse de todo lo existente, organizarse en el equipo para salir a buscar y traer al salón todo lo observado, aclarando que ganará el equipo que en el menor tiempo realice la recolección total.
- En plenaria realicen comentarios respecto a la actividad.
- Concluya propiciando en el alumno la elaboración de un dibujo o la redacción de un escrito respecto a la importancia de cuidar la naturaleza.

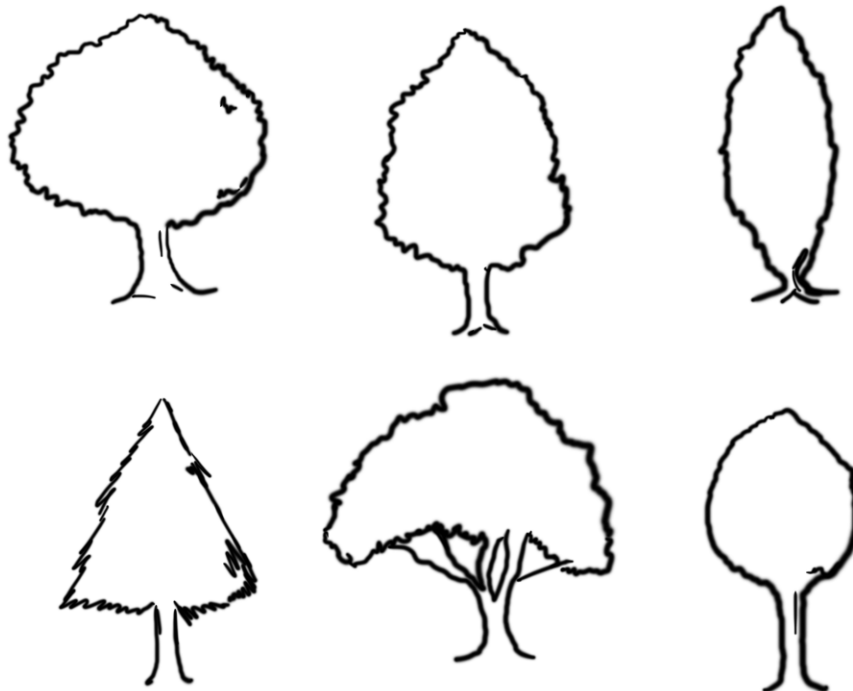


COMPARACIÓN

Denominamos comparación al hecho de observar y confrontar dos o más objetos, fenómenos o personas para descubrir sus relaciones o estimar sus diferencias y/o semejanzas.

“Esta habilidad mental nos brinda una magnífica oportunidad a través de la cual podemos tener un conocimiento más exacto y completo de las cosas, de los acontecimientos, etc., de tal manera que, llegado el momento, la mente entrenada no acepte conocimientos superficiales o simplemente mecanizados”. (Olivares Arriaga 1996)

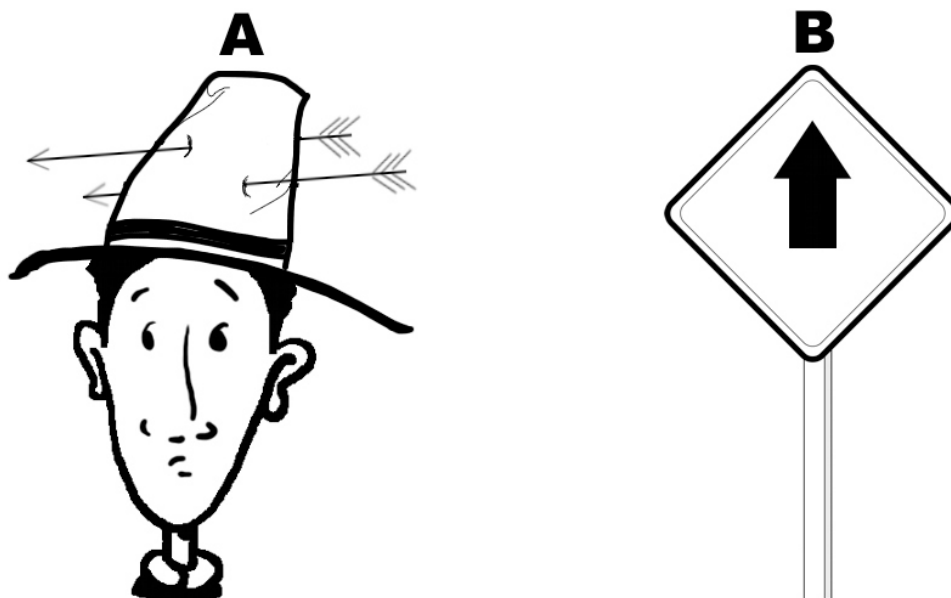
Para su aplicación, el docente puede iniciar con sus alumnos la comparación de objetos o personas que observen en su escuela, como niños, niñas, maestros, maestras, árboles, aulas, pizarrones, estuches de geometría, libros, cuadernos, mesa-bancos, entre otros, identificando semejanzas y diferencias.



COMPARACIÓN

Sigue la flecha

- Previo a la actividad se requiere copia del ejercicio.
- Solicite a los alumnos que se observen entre sí y comenten en qué se parecen y en qué son diferentes.
- Organice al grupo en binas y solicite que establezcan comparaciones en cuanto a su estatura, color de piel, pelo, ojos, tamaño de pies, etc.
- Invítelos a realizar el siguiente ejercicio en el que se establecen comparaciones.
- Pida que observen las imágenes y contesten lo que se indica.



	A	B
Número de flechas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Largo de flechas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Grosor de las flechas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Orientación o sentido de las flechas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Uso de las flechas	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- Solicite que en las binas compartan sus resultados y permítales hacer correcciones.
- En plenaria, expongan sus conclusiones al grupo.

¡Échale mucho ojo!

- Pregunte a sus alumnos si dominan algún trabalenguas, si es así solicite que lo compartan con sus compañeros.
- Converse sobre las palabras que se parecen en su escritura, solicite ejemplos y escribalas en el pizarrón.
- Entrégueles una copia del siguiente ejercicio y solicite que subrayen la palabra que es distinta en cada renglón.



- Propicie la socialización para recuperar las palabras que fueron identificadas.
- Registre en el pizarrón las palabras que fueron subrayadas correctamente y solicite a los alumnos que seleccionen las que necesiten para realizar enunciados.
- Sugiera que las palabras subrayadas pueden ser sustituidas por dibujos, los cuales podrá pintar a su gusto.
- Solicite que presenten sus producciones al grupo.

La fiesta

- Previo a la actividad solicite o proporcione globos de diferente forma, tamaño y color.
- Realice comentarios con los alumnos sobre las fiestas sociales y cuestione lo siguiente:

- ¿Qué son las fiestas?
- ¿Han asistido alguna vez?
- ¿Han participado en alguna?
- ¿Dónde?
- ¿Qué es lo que se da en las fiestas?
- ¿Por qué se hacen?

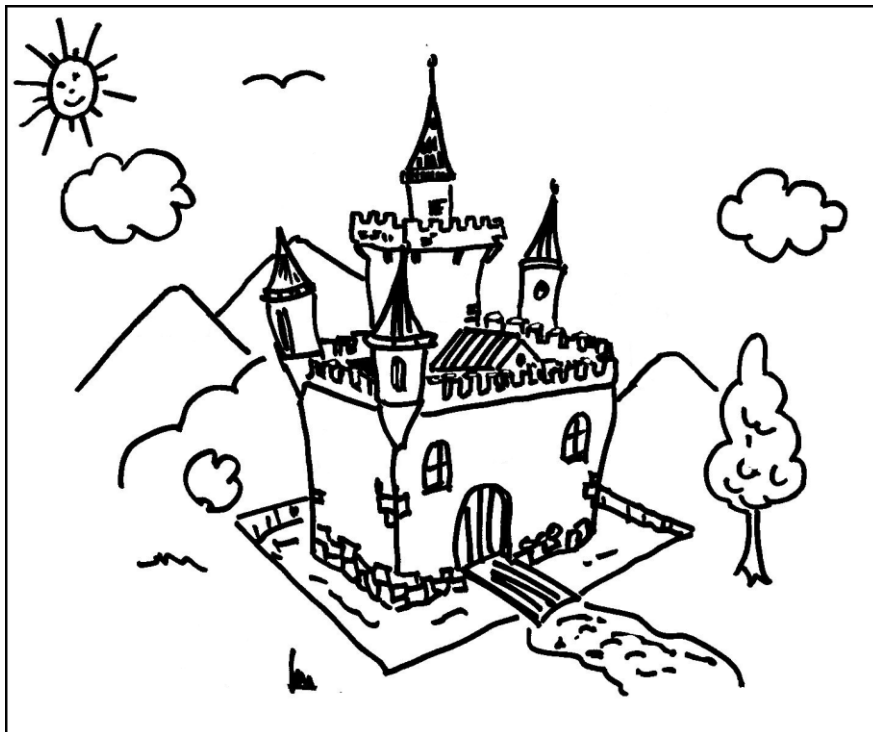
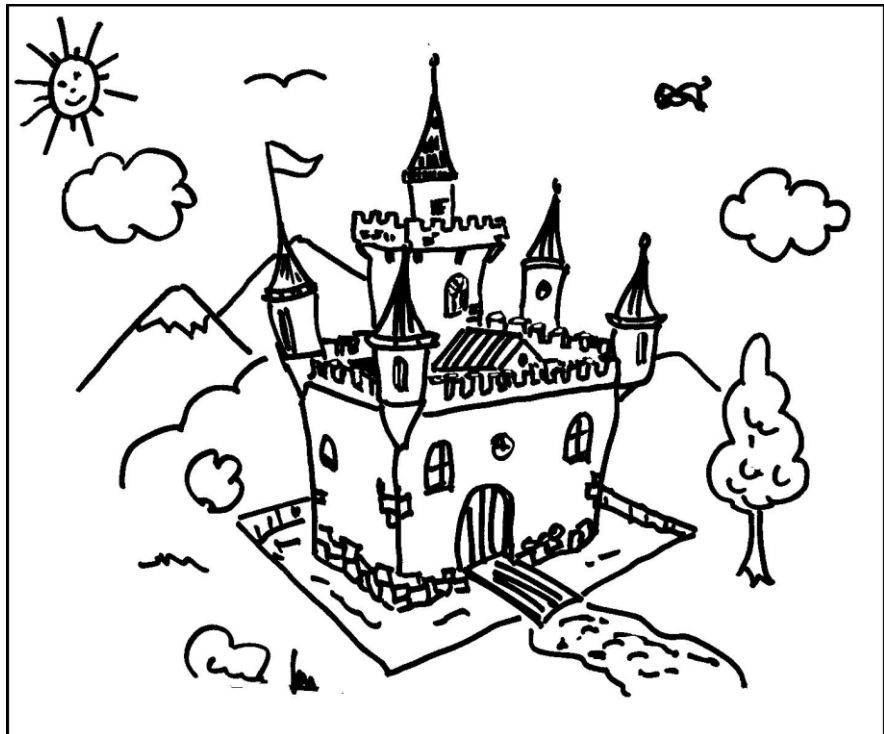


- Pregunte si quieren hacer en ese momento una fiesta y comente que en una fiesta hay globos.
- Organice al grupo en equipos para jugar con los globos.
- Pida que los inflen y observen qué figura tienen.
- Indique que comparen las figuras de los globos con los demás equipos.
- Solicite que comparen las diferencias de tamaño y forma, antes y después de inflarlo.

Observe las actitudes de los alumnos y estimule su capacidad de comparación.

El castillo

- Inicie el ejercicio solicitando a los alumnos que relaten algunas historias relacionadas con los castillos.
- Pida que comenten las características de los castillos que conocen y las comparen con otras construcciones de la comunidad donde viven.

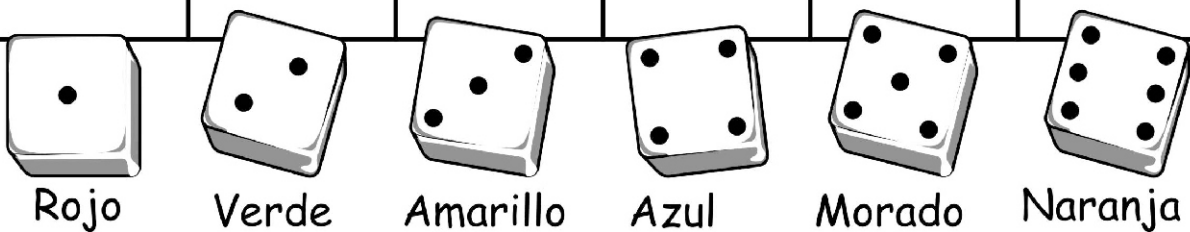


- Invítelos a que en parejas resuelvan el ejercicio buscando entre los dibujos ocho diferencias.
- En plenaria motívelos a compartir su experiencia.

COMPARACIÓN

Los dados

- Invite a los alumnos a organizarse en equipos y disponga de un dado para cada equipo.
- Dé indicaciones para que realicen veinte lanzamientos por equipo.
- Explique que van a elaborar una gráfica, iluminando en cada lanzamiento, el cuadro correspondiente a la cara del dado que esté hacia arriba.

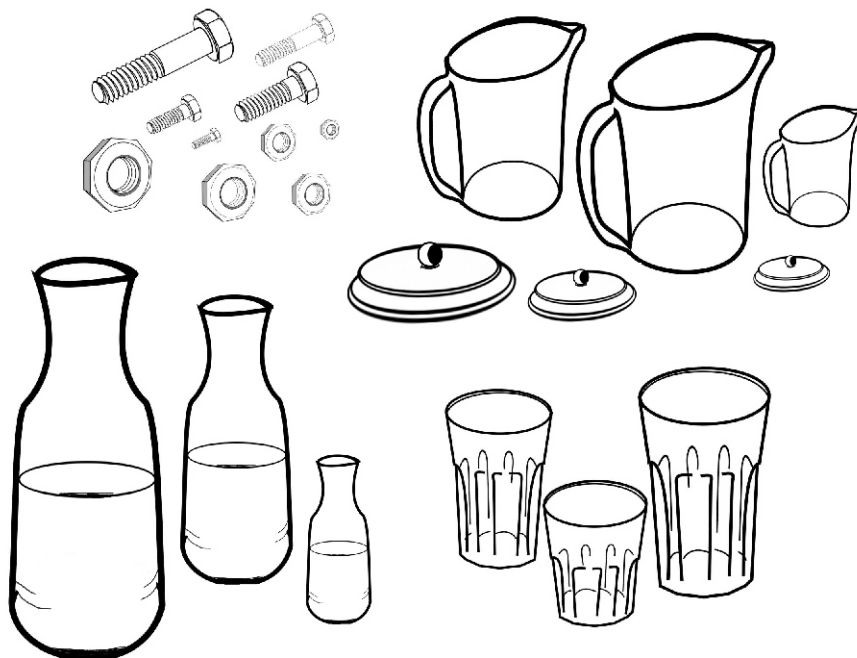


- Pida a cada equipo que pegue al frente del salón su gráfica y comparen los resultados.

Observe las actitudes de colaboración, interés, limpieza, respeto y organización que mostraron durante la actividad.

Pequeño, mediano, grande

- Comente con sus alumnos sobre los objetos de diferentes tamaños que hayan observado en su comunidad.
- Organice al grupo en equipos.
- Distribuya los materiales de trabajo previamente solicitados (recipientes de plástico con tapaderas de varios tamaños, tuercas y tornillos, vasos de unicel de diferentes medidas, etc.)
- Indique a los equipos que coloquen sobre una superficie plana los recipientes, las tapas, las tuercas, los tornillos y los vasos en desorden, observen detenidamente los objetos y coloquen las tapas en cada recipiente, enrosquen los tornillos a la tuerca correspondiente y acomoden los vasos donde correspondan de acuerdo al tamaño.
- En plenaria comenten sobre las dificultades que se le presentaron para desarrollar la actividad.



- Concluya invitando a los alumnos a observar que los productos que se venden en las tiendas se encuentran en diferentes tamaños. Por ejemplo: los detergentes se presentan en distintas cantidades **¿de qué marca es el paquete más grande que han observado? y ¿el más pequeño?**
- Solicite que registren sus observaciones y las comenten en el grupo.

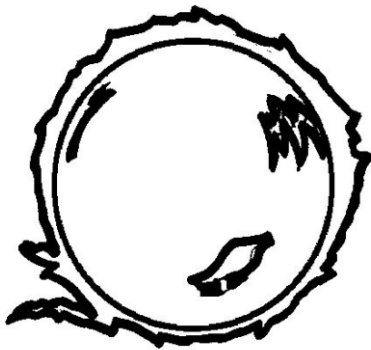
Recuerde que los niños necesitan reunir experiencias y observar las relaciones de tamaño mediante la comparación; apóyelos para que desarrollen esta habilidad con ejercicios similares al propuesto.

COMPARACIÓN

Luna, tierra y sol

- Motive a sus alumnos mediante una charla en la que se comente sobre el día y la noche.
- Invítelos a que comparen el tamaño de estas figuras y complementen cada uno de los enunciados.

El planeta en que vivimos se llama _____.



El Sol es más _____ que la Tierra.

La Luna es más _____ que la Tierra.

Por la noche observamos la _____.

Durante el día nos ilumina el _____.

- Considerando las palabras obtenidas en cada enunciado, pida que las busquen en la sopa de letras y las señalen.

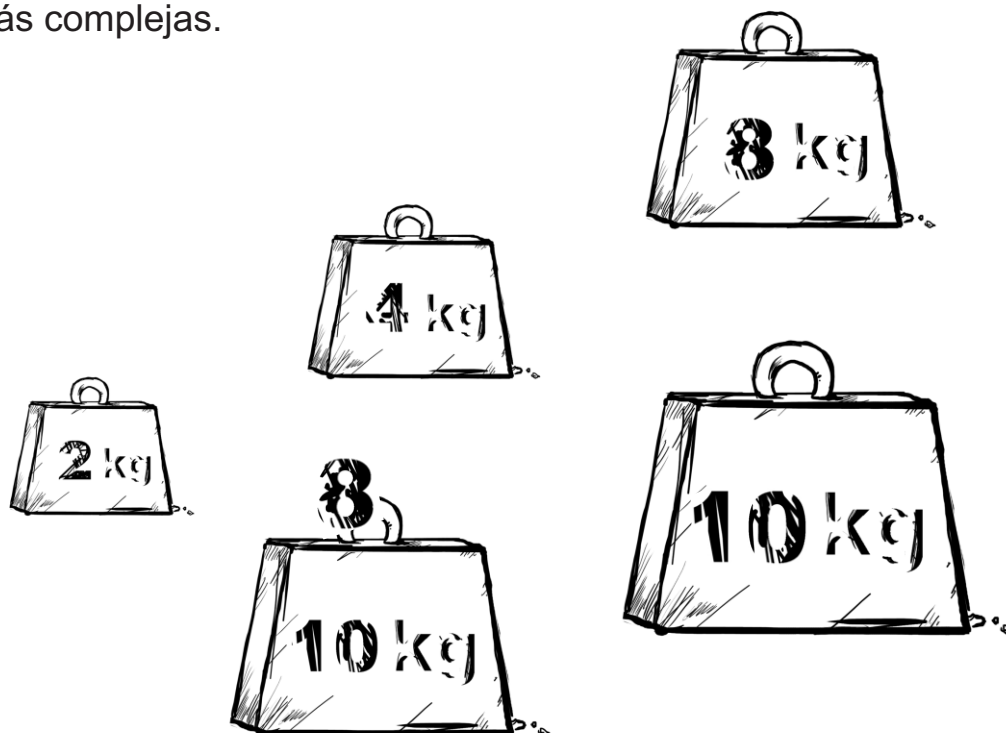
T	L	L	U	N	A	J	K	L
S	B	E	G	R	A	N	D	E
K	P	O	R	F	G	M	O	M
O	C	E	H	I	S	O	L	P
R	I	Q	Q	R	T	U	V	X
T	D	Z	X	U	B	A	B	C
D	E	H	I	G	E	J	K	L
F	M	X	B	T	R	Ñ	O	X
Y	Z	M	L	U	S	P	A	C

Estimule la comparación con algunas variantes, como actividades diferenciadas tanto de los niños como de los padres, durante el día y la noche.

ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

La ordenación y seriación son habilidades que ayudan al alumno a realizar una verdadera concentración en la sucesión progresiva y armónica de las cosas, así como la secuencia esquemática de un todo, apoyándose en la observación de las relaciones. El desarrollo de estas habilidades permitirá al educando obtener datos que lo obliguen a reflexionar sobre las relaciones básicas de los elementos en orden esquemático.

En este apartado sugerimos ejercicios que pretenden desarrollar las habilidades de ordenación y seriación, mismas que son antecedentes de otras habilidades mentales más complejas.



ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

Collares y pulseras

- Previo a la actividad se requieren 3 o más paquetes de chaquirón de diferentes colores e hilo elástico.
- Converse con los alumnos acerca de los accesorios personales.
- Invítelos a confeccionar collares o pulseras, para ello, organice al grupo en binas y entregue el material necesario.
- Pida que observen la diversidad de colores del material e invítelos a que formen una serie, determinando la cantidad y el color del chaquirón.
- Solicite que inserten el chaquirón en el hilo elástico respetando la serie propuesta en cada bina.
- Sugiera que se midan el collar o pulsera para cerrar el accesorio elaborado.
- En plenaria, presenten al grupo sus producciones.



Verifique que la actividad se realice y apoye a los alumnos que presentan dificultad.

Adornos para la fiesta

- Comente con los alumnos acerca de las fiestas que celebran en su comunidad.
- Pida que mencionen qué hacen, qué comen, qué música tocan y cómo adornan el lugar donde realizan las fiestas.
- Invítelos a confeccionar adornos para fiestas como banderitas, cadenas, flores, etc..
- Proporcione a los alumnos el material necesario y juntos establezcan diferentes formas de ordenación y seriación de acuerdo a su creatividad.
- En plenaria den a conocer sus comentarios respecto a la actividad que realizaron.
- Decoren el salón utilizando los adornos que elaboraron.

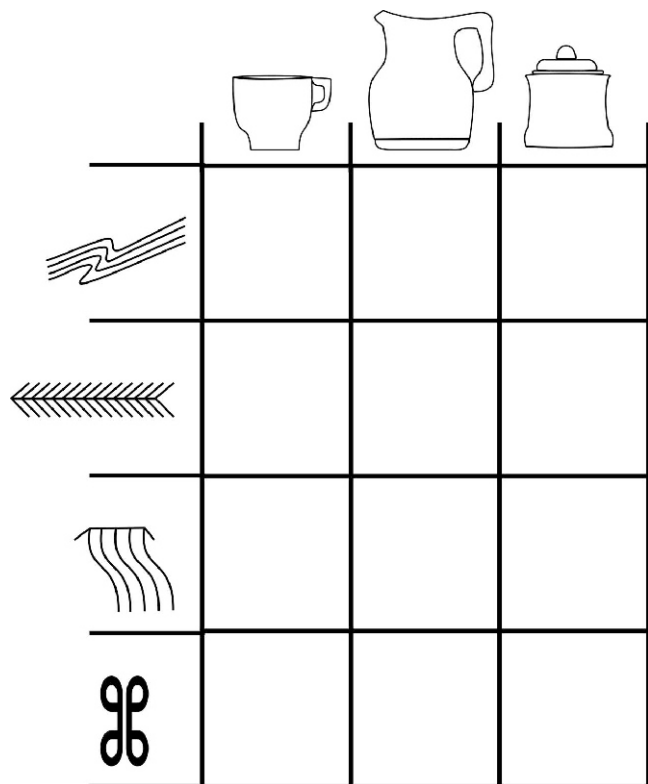
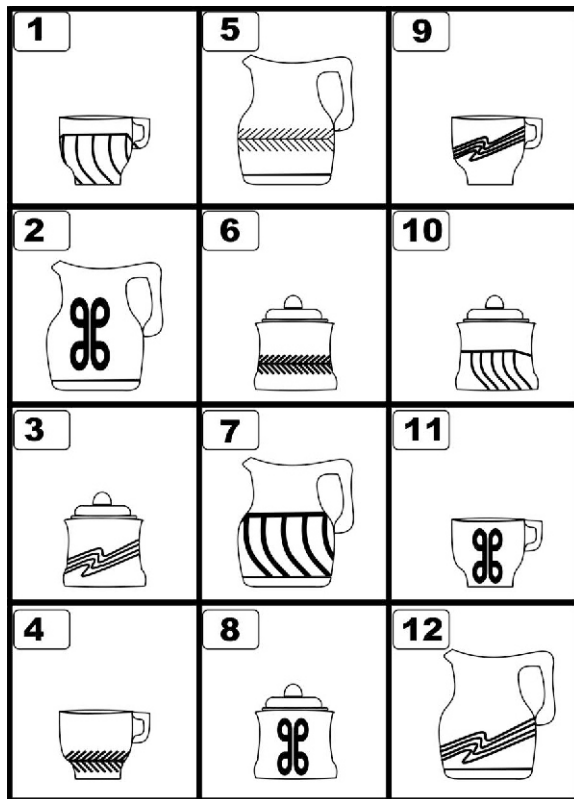


Recuerde que en este ejercicio es importante que los alumnos respeten la secuencia establecida.

ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

Juego de té

- En lluvia de ideas comente con sus alumnos acerca de los juegos que prefieren o que más les gusta. Pregunte si han jugado a las comiditas y comenten sobre los objetos que utilizan para ese juego.
- Forme equipos de trabajo y entregue una copia del siguiente ejercicio para que lo resuelvan escribiendo en el cuadrito el número que corresponda, según el dibujo y la forma. Dé énfasis en la importancia de observar la decoración de cada figura.
- Pueden realizar el dibujo correspondiente.



- Intercambien sus trabajos para comparar y comentar sus resultados.
- Solicite a los alumnos que realicen el dibujo de una seriación relacionada con otros utensilios de cocina y que lo compartan con sus compañeros.

ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

La montaña

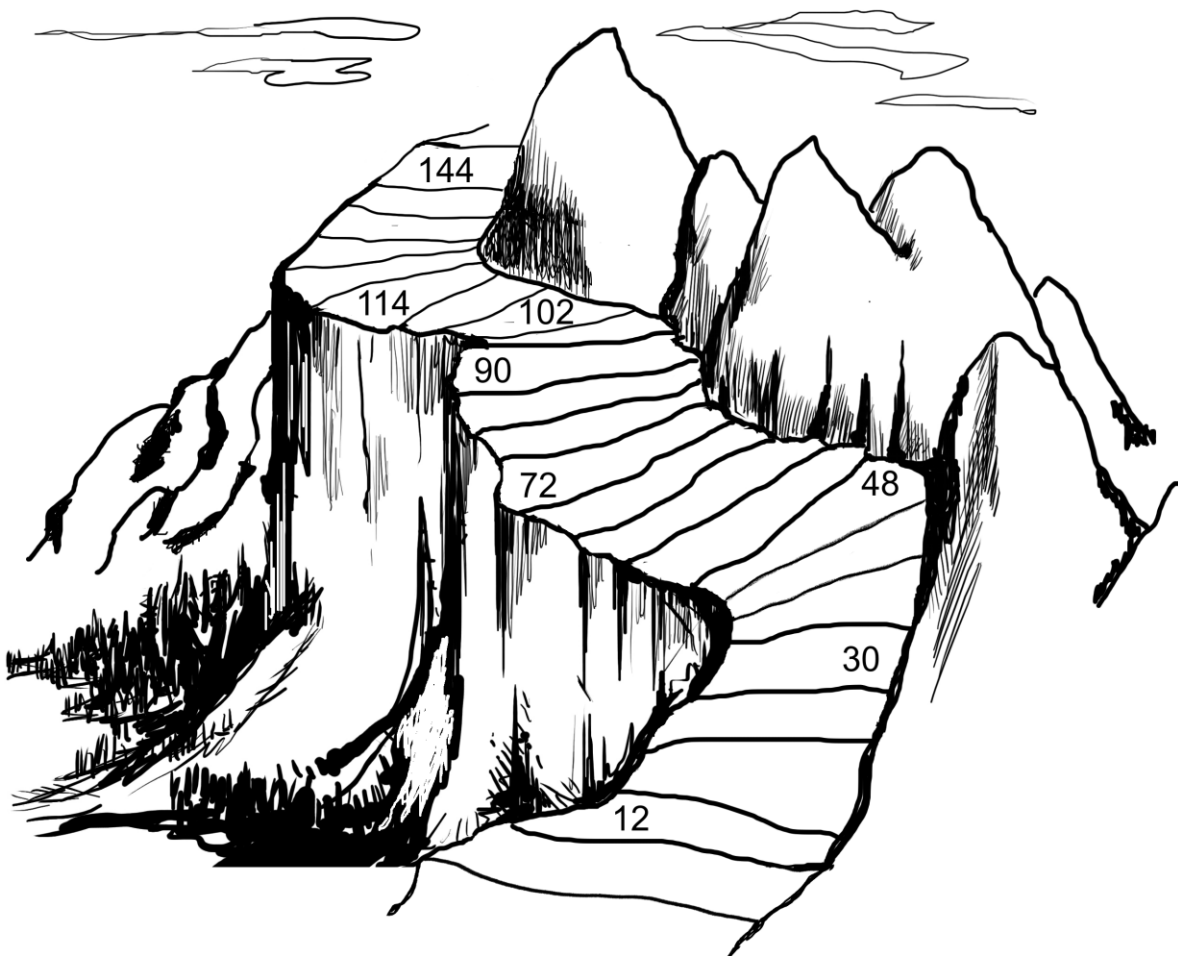
- Pregunte a los alumnos sobre las montañas.

¿Cómo son?

¿Les gustaría explorarla?

¿Cómo le podrían hacer para llegar a lo más alto?

- Integre equipos.
- Invite a los alumnos a imaginar que suben a lo más alto de la montaña mediante el siguiente ejercicio.
- Pida que escriban los números que faltan respetando la secuencia establecida.

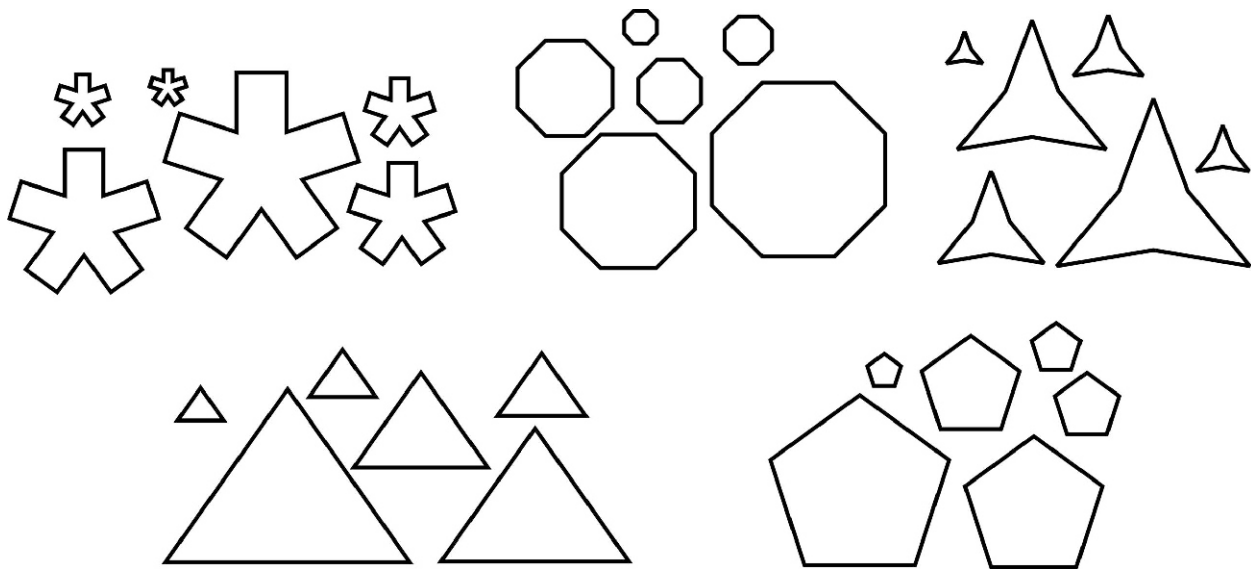


- Solicite a los equipos muestren su ejercicio a los demás.

Permita que los alumnos utilicen material concreto para realizar éste y otros ejercicios similares.

Del más pequeño al más grande

- Muestre a los alumnos lápices de diferentes tamaños y pida que los observen.
- En lluvia de ideas comenten las semejanzas y diferencias que identificaron en los lápices, hasta que concluyan que unos son más grandes que otros.
- Forme equipos de 5 o 6 integrantes e invítelos a formarse por estatura del más bajo al más alto y luego del más alto al más bajo.
- Por equipo distribuya figuras de diferentes tamaños para que los alumnos las ordenen.



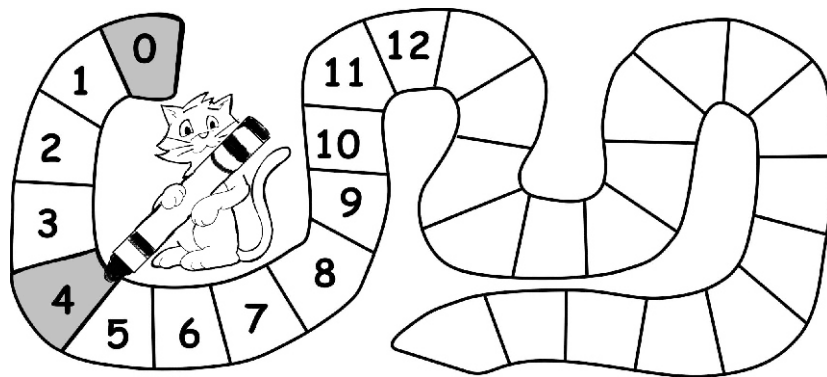
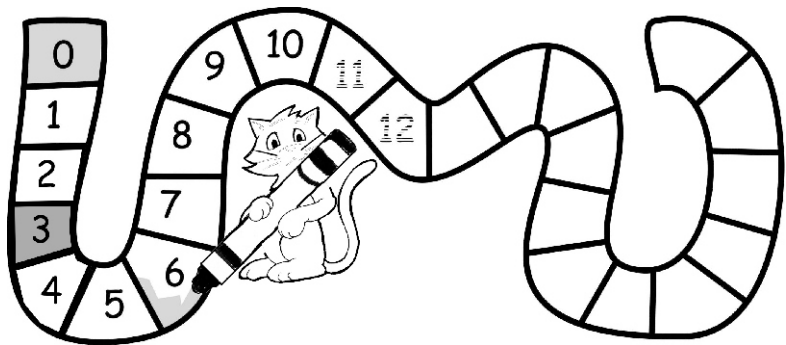
- En plenaria comenten los criterios que siguieron para ordenar las figuras.
- Solicite a los alumnos que, de manera individual, construyan bolitas de plastilina de diferentes tamaños y que las ordenen de la más pequeña a la más grande y al revés.

Respete el proceso que sigue cada alumno y estimule su participación.

ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

Juguemos a brincar

- Invite a los niños a jugar con números; forme equipos de tres alumnos o bien, que jueguen por binas.
- Dibuje en el pizarrón un laberinto como el que se ilustra, que lo copien y que vayan coloreando de tres en tres, terminando de anotar los números que faltan.



- Pida que escriban en su cuaderno todos los números que colorearon.
- Repita el mismo procedimiento con la serie del cuatro u otras.
- Sugiera que comenten en plenaria las estrategias que utilizaron para completar cada serie.

Pares y nones

- Organice al grupo en binas.
- Invite a los niños a jugar con números pares e impares.
- Sugiera que cada uno respete su turno de participación y que anote el número que corresponda en el lugar indicado.

Par

(30) ○ ○ ○ ○ ○ ○

(0)						
(2)	1					
	3	5				
(4)	6					

Impar ○

Organice al grupo formando un círculo y proponga el juego a pares y nones.

CLASIFICACIÓN

Para llegar a la clasificación es importante colocar al educando en condiciones de que efectúe un esfuerzo de concentración, basado en una amplia función de comparación, en donde tiene que localizar las semejanzas y las diferencias de cada uno de los elementos entre sí y el total del conjunto. Asimismo, se puede ejercitar ampliamente la observación, infiriendo las relaciones que existen en la estructura general de la combinación, lo cual da lugar a una clasificación o una red de clasificaciones.

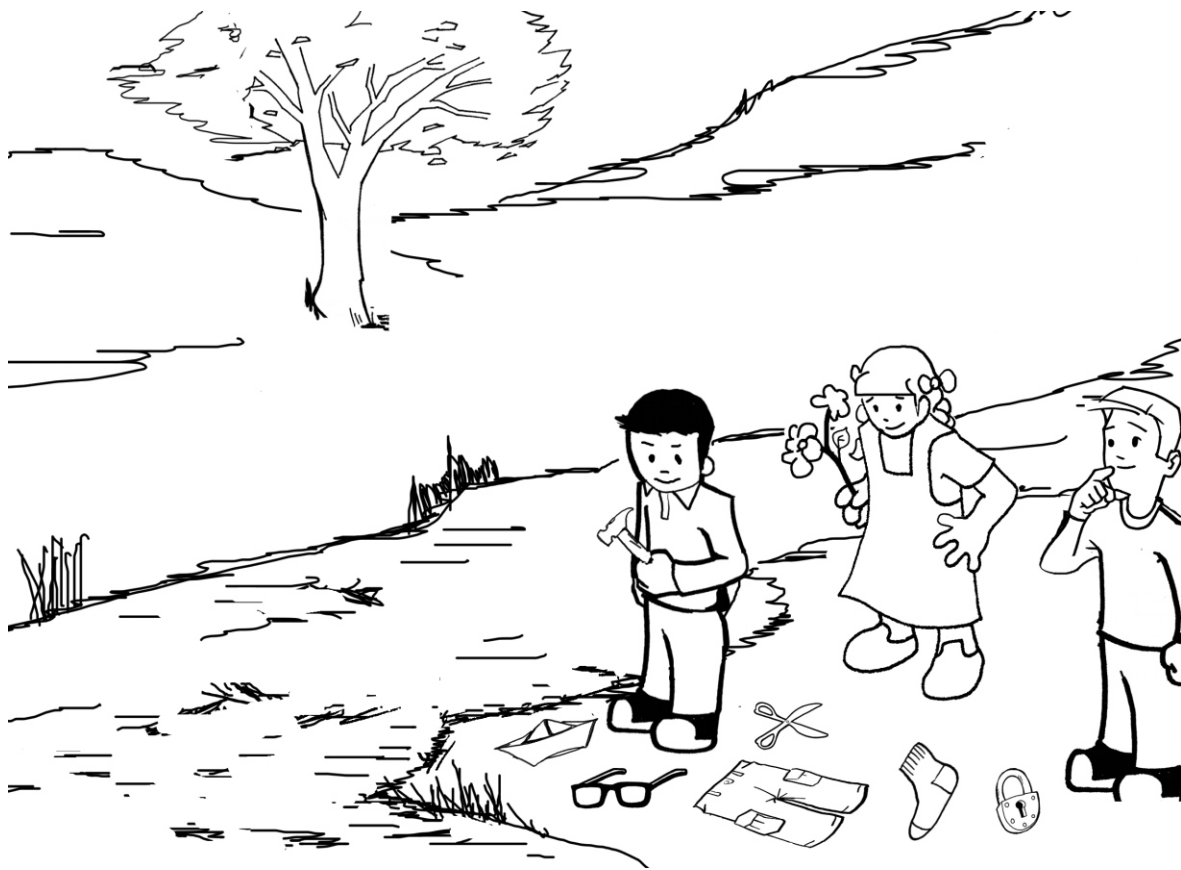


Los siguientes ejercicios han sido elaborados y seleccionados con la finalidad de apoyar el desarrollo de la habilidad de clasificación, misma que permite la integración de otras habilidades que se manifiestan en el proceso de desarrollo mental del educando ante situaciones de aprendizaje.

CLASIFICACIÓN

El río

- Converse con los alumnos sobre los ríos:
¿Cómo son? ¿Conoce algunos? ¿Para qué sirven? ¿Los han visitado?
- Integre al grupo en equipos.
- Entregue a cada equipo una copia del siguiente dibujo.



- Invítelos a observar e identificar objetos que flotan, encerrándolos en un círculo, y los objetos que se hunden, con una cruz.
- Elabore dos listados para separar los nombres de los objetos que se hunden y los que flotan.
- Permita que socialicen el ejercicio con los demás equipos.

Propicie que los alumnos intercambien sus resultados y reubiquen los nombres de los objetos donde corresponda.

Lotería mexicana

- Previo a la actividad se requieren cartas de lotería.
- Cuestione a los alumnos si han jugado a la lotería y pida que mencionen las cartas que recuerden.
- Forme equipos de tres integrantes y entregue a cada uno las cartas de lotería.
- Pida a los alumnos que al interior de cada equipo se repartan de manera equitativa las cartas, las observen y realicen una primera clasificación buscando semejanzas y diferencias.
- Solicite que compartan sus agrupaciones y argumenten el por qué de las mismas.
- Pida que determinen criterios para formar una clasificación con todas las cartas, por ejemplo: personas, cosas, frutas, etc.
- En plenaria socialicen las clasificaciones realizadas.



Apoye a los equipos para que establezcan los acuerdos de clasificación.

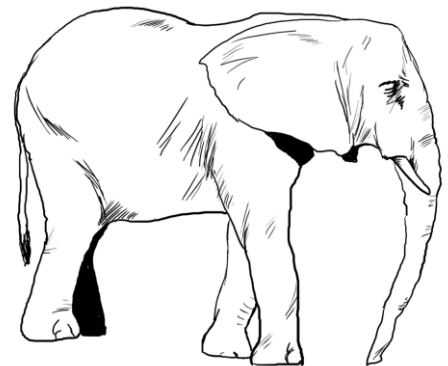
Animales de tierra, mar y aire



- Previo a la realización de esta actividad, solicite a los niños que lleven al salón dibujos de animales que nacen de huevo y los que se desarrollan dentro del vientre.



- Pida que depositen los dibujos de los animales en una caja y conversen acerca de lo que saben de ellos.
- Anime a los niños a exponer sus conocimientos.



- Forme equipos de 4 o 5 integrantes y entregue a cada uno los dibujos de animales cuidando que exista variedad.
- Solicite a los niños que agrupen los animales y que los clasifiquen considerando si nacen o no de huevo.
- En plenaria, invítelos a comentar el resultado de su trabajo.

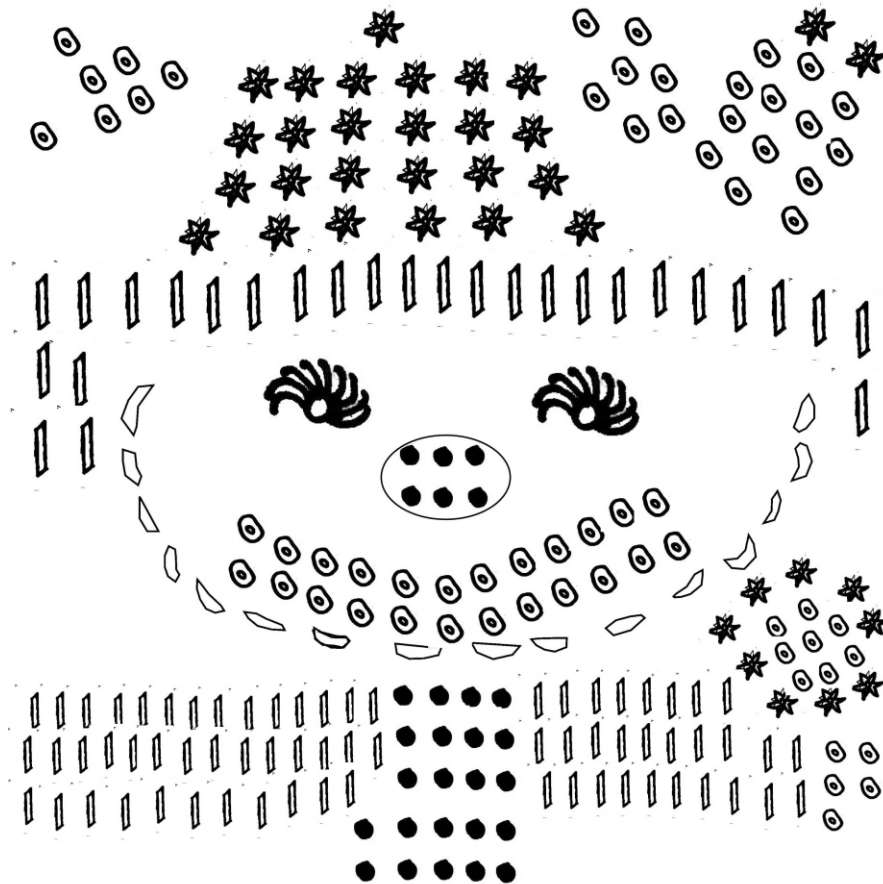


CLASIFICACIÓN

El juego de las semillas

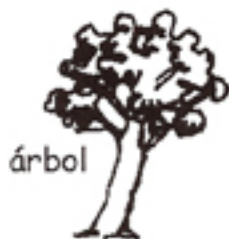
- Previo a la actividad pida a sus alumnos piedritas, conchas, semillas de colores, frijol, pasta de sopa, pedacitos de papel o algún otro material disponible en el entorno.
- Solicite que en forma individual o en equipo, elijan una figura de su preferencia y la dibujen en una cartulina.
- Pida que clasifiquen los elementos y los peguen con un adhesivo resistente, pero siempre utilizando su imaginación para dar forma al dibujo.
- Si desea dar mayor colorido a los trabajos, permítales que los retoquen con pintura de agua.

Estimule los logros en el proceso de clasificación por color, tamaño, figura, forma, etc.



Lo que nos rodea

- Inicie el ejercicio con una lluvia de ideas pidiendo a los niños que mencionen nombres de plantas y animales, pasando a escribirlos en el pizarrón conforme vayan surgiendo.
- Pida a los alumnos que observen los siguientes dibujos y los clasifiquen anotando los nombres de las plantas y de los animales en el lugar correspondiente.



plantas

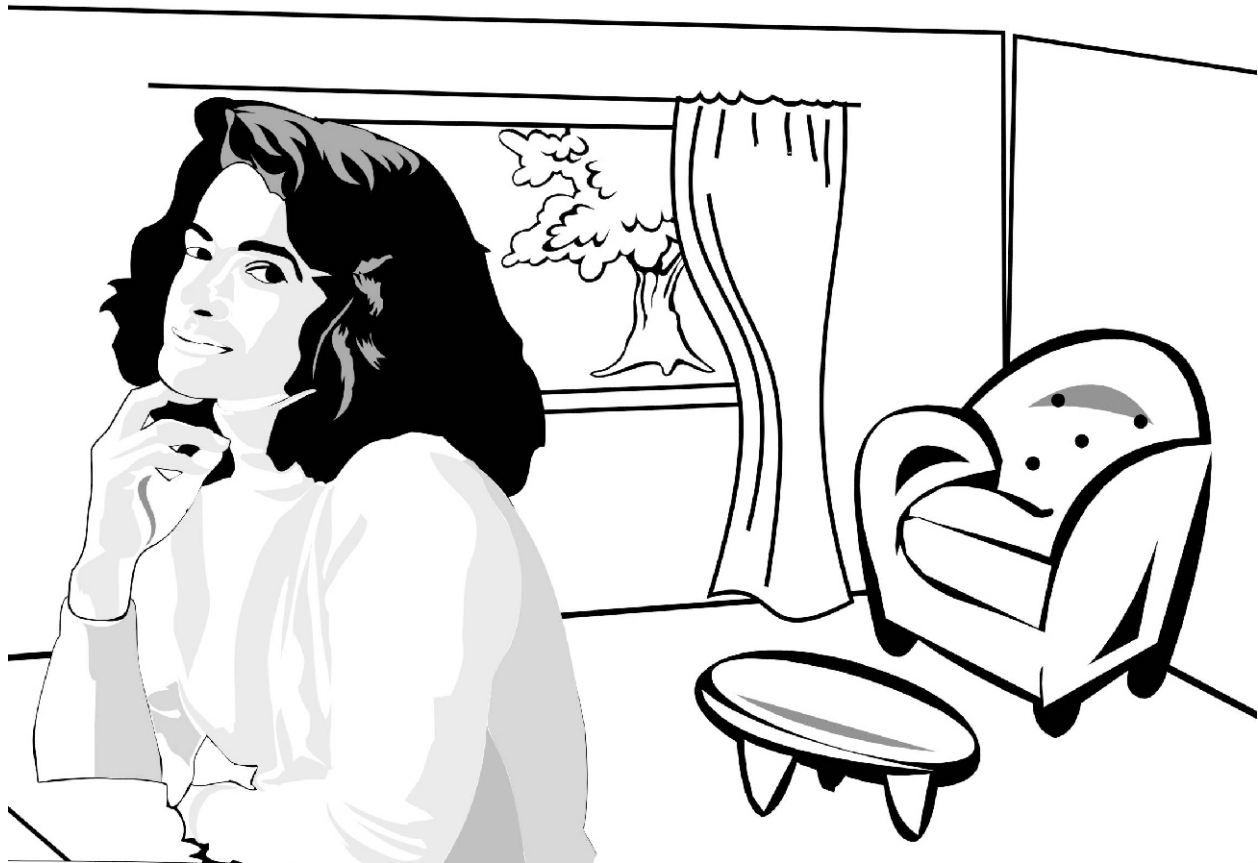
animales

- Enriquezca la lista del ejercicio, clasificando los nombres que aportaron en la lluvia de ideas.

CLASIFICACIÓN

El superoído

- Comente con sus alumnos la importancia que tiene escuchar y clasificar los diferentes ruidos que hay en la naturaleza y en nuestro entorno.
- Pregunte a los niños qué ruidos perciben y escuchan con más frecuencia.
- Invítelos a realizar un ejercicio para que puedan darse cuenta qué tan buenos son sus oídos.
- Pídales que en un rincón de su casa se sienten y por lo menos durante 5 minutos escuchen los diferentes ruidos que hay a su alrededor, por ejemplo: El ruido de las verduras que se cuecen en la cocina, los perros que ladran, gatos que maúllan, etcétera y que anoten en su cuaderno sus observaciones.



- Al día siguiente, en el aula, comente con ellos los diferentes tipos de ruidos que escucharon y pida que traten de imitarlos e identificarlos.

Lluvia de frutas

- Comente con los alumnos sobre las frutas que conocen y las diversas formas en que las han comido.
- Entregue el siguiente ejercicio y solicite que identifiquen cuántas frutas hay de cada una.
- Pida que anoten el resultado sobre las líneas de los recuadros inferiores.



 _____	 _____	 _____	 _____	 _____
---	---	---	--	---

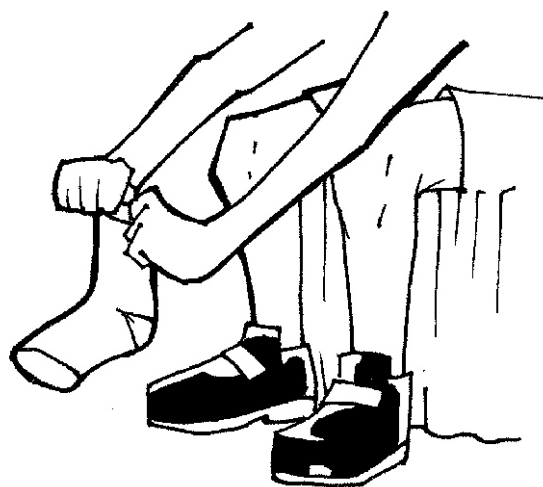
- En plenaria, comenten el resultado del ejercicio.
Apoye a los alumnos que presenten dificultad para realizar la clasificación.

PENSAMIENTO LÓGICO

El pensamiento lógico es la capacidad del alumno para coordinar, estructurar, jerarquizar y obtener unas ideas de otras. Es una habilidad que se puede desarrollar en cualquier materia escolar y fundamentalmente en las que se distinguen por sus contenidos eminentemente lógico-deductivos.

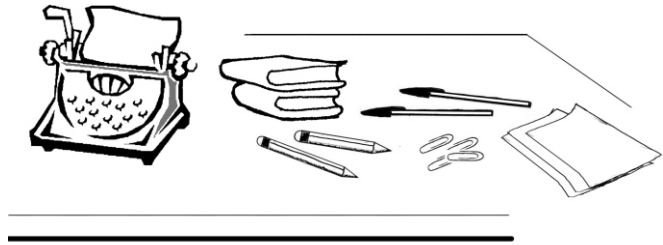
Generalmente la observación cuidadosa de dibujos, figuras, series de números, contenidos, etc. nos conduce a deducciones de interés lógico, pues de los pequeños detalles que hagamos, sumados a las experiencias personales y a las relaciones con el todo, podemos llegar a excelentes resultados.

Las actividades siguientes favorecen el desarrollo de las habilidades en los alumnos pues permiten analizar, criticar o deducir en las diferentes situaciones que se les presenten en su vida escolar y social.



Juego de clips

- Previo a la actividad se requieren tiras de papel y clips.
- Pregunte a sus alumnos en lluvia de ideas sobre el trabajo que realiza la directora de la escuela y qué materiales necesita para ordenar todo lo que ella ocupa.

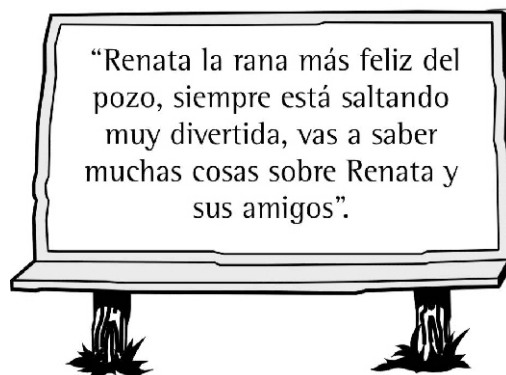


- Pase a los alumnos a escribir en el pizarrón un listado de los materiales.
- Pregunte qué podrían construir con los materiales mencionados.
- Invite a los alumnos a realizar un poco de magia con los clips y las tiras de papel.
- Entregue material a cada uno de los alumnos y pregunte cómo podrían unir los 2 clips utilizando la tira de papel.
- Solicite a los alumnos socializar el resultado.

Brinde confianza y tiempo suficiente para lograr llegar al éxito deseado, estimulando a quienes lo intentaron y apoyando a los que presentan dificultades.

Renata la rana

- Dibuje en el pizarrón un charco con una rana.
- Converse con sus alumnos sobre el dibujo.
- Integre por equipos al grupo.
- Presente el siguiente texto:



“Renata la rana más feliz del pozo, siempre está saltando muy divertida, vas a saber muchas cosas sobre Renata y sus amigos”.

- Solicite a los alumnos que lo lean y den respuesta a lo que se les pide.

Renata cazó 26 moscas, al día siguiente 15 más
¿Cuántas cazó en total? ____

Renata visitó a la tortuga haciendo 36 saltos para llegar, dando 13 saltos al regresar. ¿Cuántos saltos le faltan para llegar al lugar de donde salió? ____

Renata vió 28 peces en el río, pero 12 pescó un señor. ¿Cuántos quedaron? ____

Había 19 pajaritos en un árbol, Renata al zambullirse espantó 13. ¿Cuántos quedaron? ____

- Solicite al equipo compartir los resultados.

Considere la facilidad con que se resuelve el ejercicio para aumentar el grado de dificultad.

Que nadie coma

- Escriba en el pizarrón la frase “Que nadie coma”.
- Pregunte a los alumnos sobre lo que para ellos significa lo escrito en el pizarrón.
- Presente el siguiente texto a los alumnos:

“Don Chema tiene que atravesar el río en una lancha en la que sólo caben él y su lobo o él y el chivo, o él y las lechugas.

Además, no quiere que el chivo se coma las lechugas, o que el lobo se coma al chivo”.

¿ Como le darías solución a este caso ?



- Integre equipos de 4 o 5 alumnos y pida que se analice al interior de cada equipo la posible solución.
- Concluya socializando la argumentación de cada uno de los equipos con los demás.

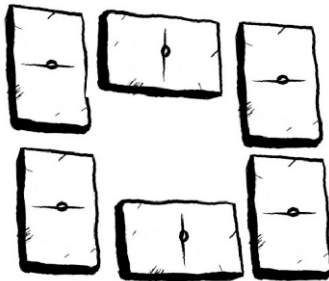
Observe las actitudes de los alumnos al interior de cada equipo y estimule su participación.

Dominar al dominó

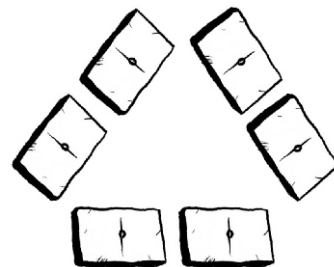
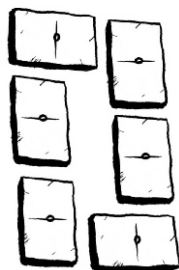
- Previo a la actividad se requieren las siguientes fichas del dominó para cada equipo.



- Comente con los alumnos si han jugado alguna vez dominó, si saben cuántas fichas tiene y cómo se juega.
- Organice al grupo en binas y entregue las 6 fichas señaladas anteriormente.
- Explique que con la suma de los puntos del dominó puede formar figuras como el cuadrado, rectángulo y triángulo, de modo que cada una de las líneas sume cuatro puntos.



- Dibuje en el pizarrón la figura del cuadrado utilizando seis fichas en blanco.
- Solicite que cada bina acomode las fichas asegurándose que la suma de sus cuatro líneas den como resultado 4 puntos.
- Apoye a las binas que presentan dificultad para realizar el ejercicio.
- Pida a las binas que compartan sus resultados y las estrategias que siguieron para lograrlo.

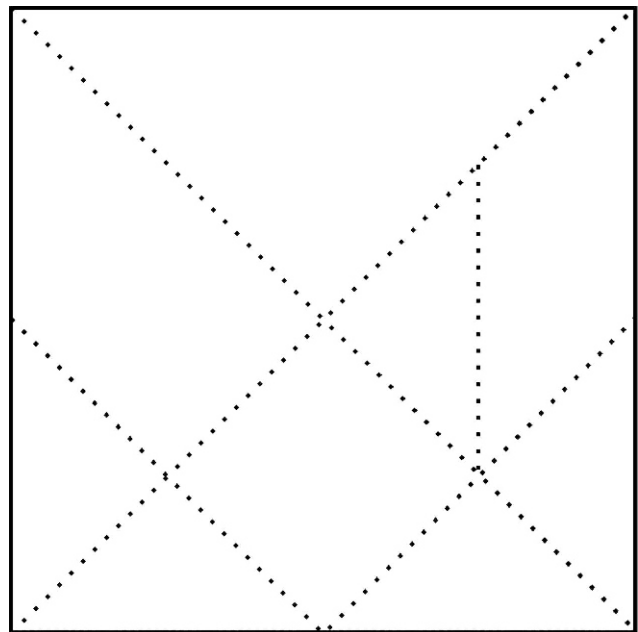
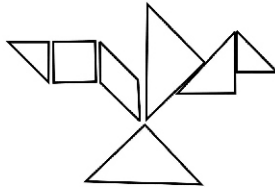
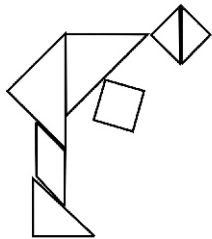
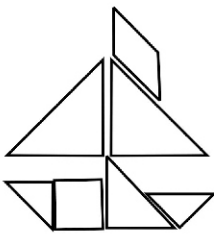


- Utilice el mismo procedimiento para formar el rectángulo y el triángulo.

El acomodo de las fichas puede variar, sólo hay que considerar que de la suma se obtenga como resultado cuatro.

Construyamos figuras

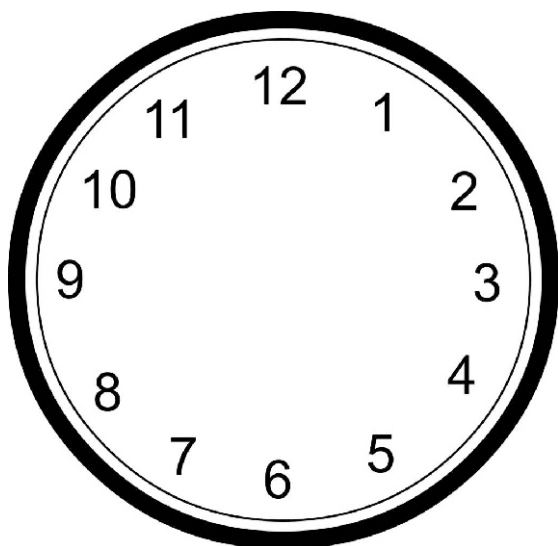
- Solicite a sus alumnos que pinten de diferentes colores las figuras trazadas en el cuadrado.
- Pida que las recorten siguiendo las líneas punteadas
- Integre equipos e invítelos a construir figuras como éstas:



- Motíuelos a construir otras figuras de acuerdo a su creatividad.
- Sugiera que compartan su trabajo con los demás equipos.

El reloj

- Comente con los alumnos acerca de los tipos de reloj que conoce, formas, tamaños, uso y características que tienen.



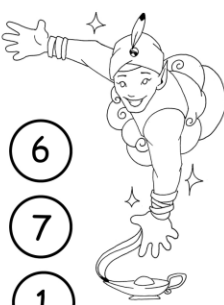
- Organice al grupo en binas e invítelos a realizar una actividad en relación con los números del reloj.
- Dibuje en el pizarrón la carátula de un reloj y pida que lo copien en su cuaderno.
- Indique que utilizando dos líneas dividan este reloj en tres partes, de tal manera que la suma en cada una de ellas sea de 26.
- Invite a los alumnos a realizar el ejercicio apoyándose mutuamente.
- En plenaria, socialicen los resultados y las estrategias utilizadas para realizar este ejercicio.

Magia cuadriculada

- Pregunte a los alumnos si han sumado números, de modo que sumando o restando nos dé el mismo resultado, por ejemplo: $3 + 3 = 3 \times 2$.
- Invítelos a que en binas realicen un ejercicio en el que utilizarán un cuadrado mágico.
- Pida que anoten en los cuadros vacíos los números que aparecen en cada figura sin repetir ninguno y cuidando que al sumar en cualquier dirección obtengan el mismo resultado


	0	5
2	4	
3	8	

6
7
1




	6	7
4	8	12
	10	

11	9	5
----	---	---




6	5	
	7	3
4		8

11	10	9
----	----	---




9		
8		12
13	6	11

14	7	10
----	---	----



8		12
13	9	
6	11	

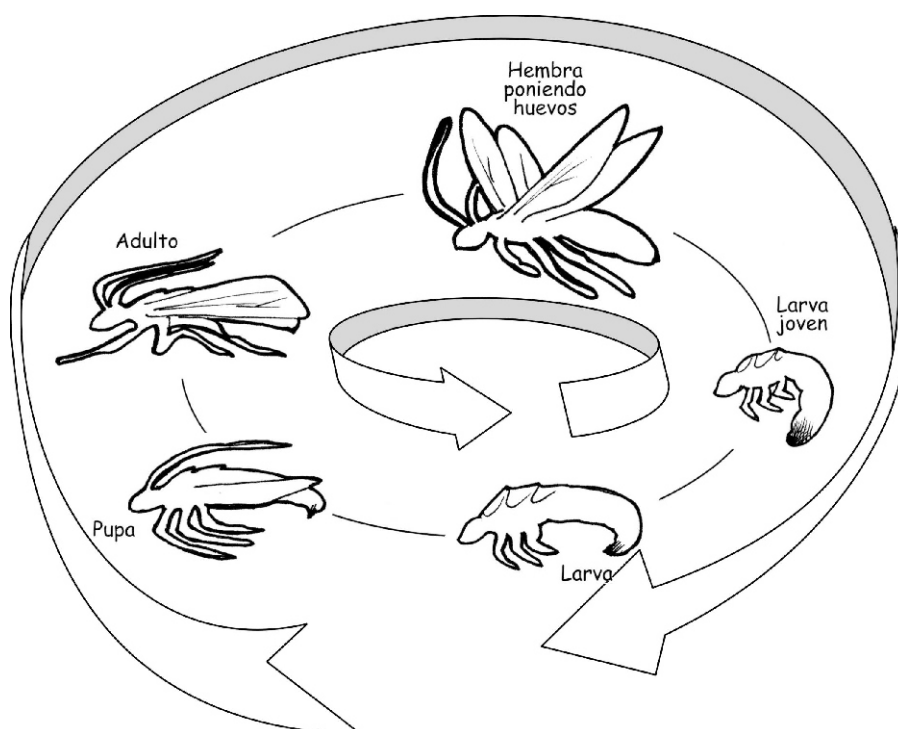
7
10
5



- Para resolver cada cuadrado mágico, cambie a los integrantes de las binas.
- Apoye a los alumnos que tienen dificultad para realizar la actividad.
- En plenaria compartan los resultados.

Estimule la participación individual al interior de cada bina.

REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO



La reversibilidad del pensamiento es una operación fundamental que nos habla de la verdadera y eficaz adquisición de conocimientos y del efectivo uso del razonamiento.

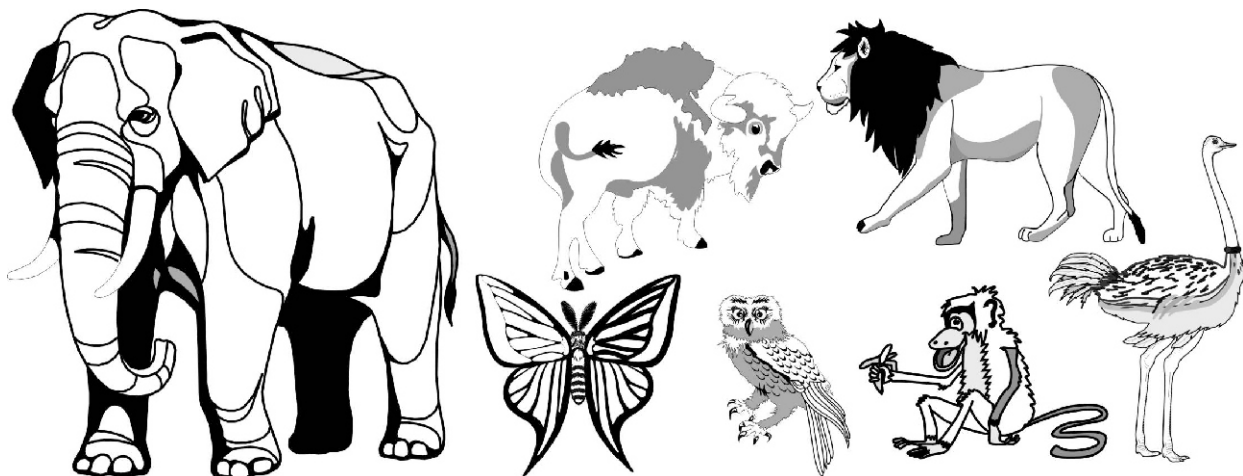
Esta operación mental permite ir de la causa al efecto y del efecto a la causa, ya que localizada la causa y explicado el efecto, es decir, al regresar, reestructurar o reintegrar los esquemas, se confirma la estabilidad de lo aprendido.

Las siguientes actividades se presentan con la intención de favorecer el desarrollo de esta habilidad del pensamiento.

Zoológico

- Propicie que los alumnos expresen las experiencias que han tenido al visitar un zoológico.
- Forme equipos y pida que observen las ilustraciones y las relacionen con los nombres que están escritos al revés.

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. etnosib | 5. nóel |
| 2. etnafele | 6. etolocet |
| 3. zurtseva | 7. asopiram |
| 4. ognach | |

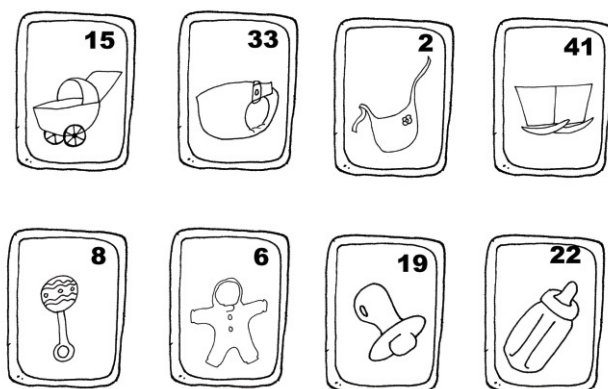


- Pida que escriban correctamente los nombres de los animales.
 - Invite a un representante de cada equipo para que expongan los resultados de su trabajo.
 - Considerando el ejercicio anterior, solicite que en plenaria den respuesta a los problemas que aquí se plantean.
- a).-Un etnosib tiene dos cuernos **¿Cuántos cuernos tienen 3 setnosib?** _____
- b).- Un etnafele tiene una trompa **¿Cuántas trompas tienen 8 setnafele?** _____
- c).- Una zurtseva tiene dos alas **¿Cuántas alas tienen 5 securtseva?** _____
- d).- Un ognach tiene dos patas **¿Cuántas patas tienen 4 sognach?** _____
- e).-Un nóel tiene dos orejas **¿Cuántas orejas tienen 2 senoel?** _____
- f).-Los setolocet tiene dos ojos grandes **¿Cuántos ojos tienen 6 setolocet?** _____
- g).-Una asopiram tienen cuatro alas **¿Cuántas alas tienen 5 sasopiram?** _____
- Si la actividad resulta interesante, invítelos a jugar con nombres conocidos o sus propios nombres, escribiéndolos al revés.

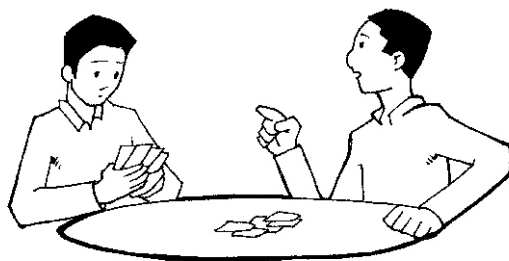
REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO

Activa tu memoria

- Previo a la actividad se requieren cartas de lotería.
- Cuestione a los alumnos sobre cuántas loterías conoce, así como las cartas .que recuerdan.
- Forme binas y entregue ocho cartas a cada integrante.
- Comente que la actividad será realizada por turnos.
- Indique a las binas que el primero en participar, deberá ordenar en forma ascendente las cartas que le correspondieron considerando los números de las mismas.



- Pida que visualicen las imágenes durante un minuto y las entregue a su compañero de equipo.
- Indique que mencione a su compañero, el nombre de las cartas que observó, según el orden en que fueron acomodadas.
- El otro miembro de la bina registrará el número de aciertos, considerando que mencione las cartas en el orden correspondiente.
- El juego continúa cuando el otro integrante de la bina sigue el mismo procedimiento, ganará el que más aciertos haya tenido.



Estimule la participación de los alumnos, a fin de que éstos activen su pensamiento a través de este juego.

Mis recuerdos

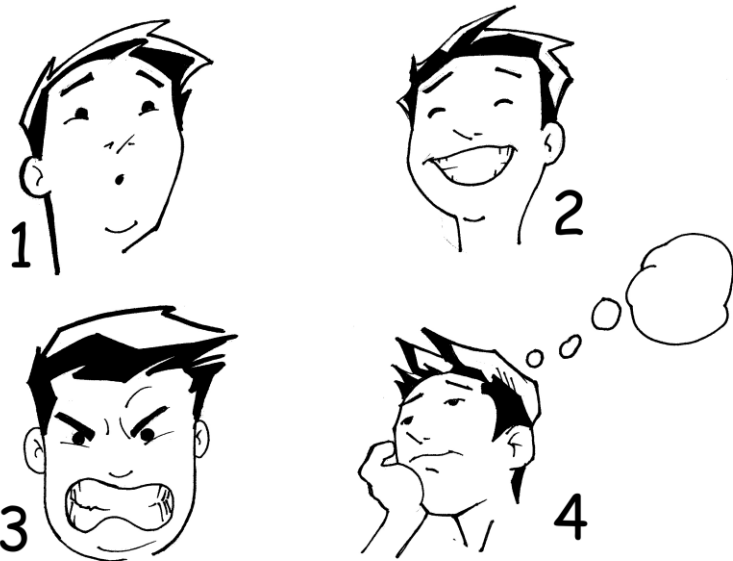
- Comente con sus alumnos sobre los recuerdos que tiene de cuando era más pequeño.
- Invítelos a recordar con qué y a qué jugaban cuando tenían 5 o 6 años.
- Solicite que dibujen en una hoja el juego más divertido que recuerden y el que les gusta jugar ahora.
- Pida a los alumnos que lo compartan con sus compañeros y los comparen, para saber cuántos niños jugaban a lo mismo.



Propicie que los niños identifiquen las habilidades que han desarrollado a través del tiempo y las comenten en el grupo.

Una historia diferente

- Forme equipos de cuatro alumnos.
- Entregue el siguiente ejercicio:
- Pida que observen las expresiones de cada uno de los dibujos y comenten lo que se imaginan que está sucediendo.
- Solicite que inventen una historia tomando en cuenta las secuencias siguientes, destinando una para cada equipo.



(4,3,2,1) (1,2,3,4) (4,2,1,3) (3,2,4,1) (2,4,1,3)

- Invítelos a que en plenaria, expongan sus producciones.

Apoye a los equipos que presentan dificultades en la elaboración de la historia.

REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO

La figura que buscamos

- Invite a los alumnos a que se numeren a partir del uno.
- Entregue a los niños que obtuvieron los números nones el ejercicio N°1 y a los pares el N°2.
- Solicite que analicen la información y encierren la respuesta correcta.
- Sugiera que encuentren la respuesta correcta y la guarden en secreto.
- Forme equipos para que compartan su experiencia.
-

Ejercicio N° 1

La figura que buscamos no está aquí



Aquí sí está



Aquí no está



¿Cuál es?



Ejercicio N° 2

La flor que buscamos no está aquí



Ni se encuentra aquí



Pero sí es una de éstas



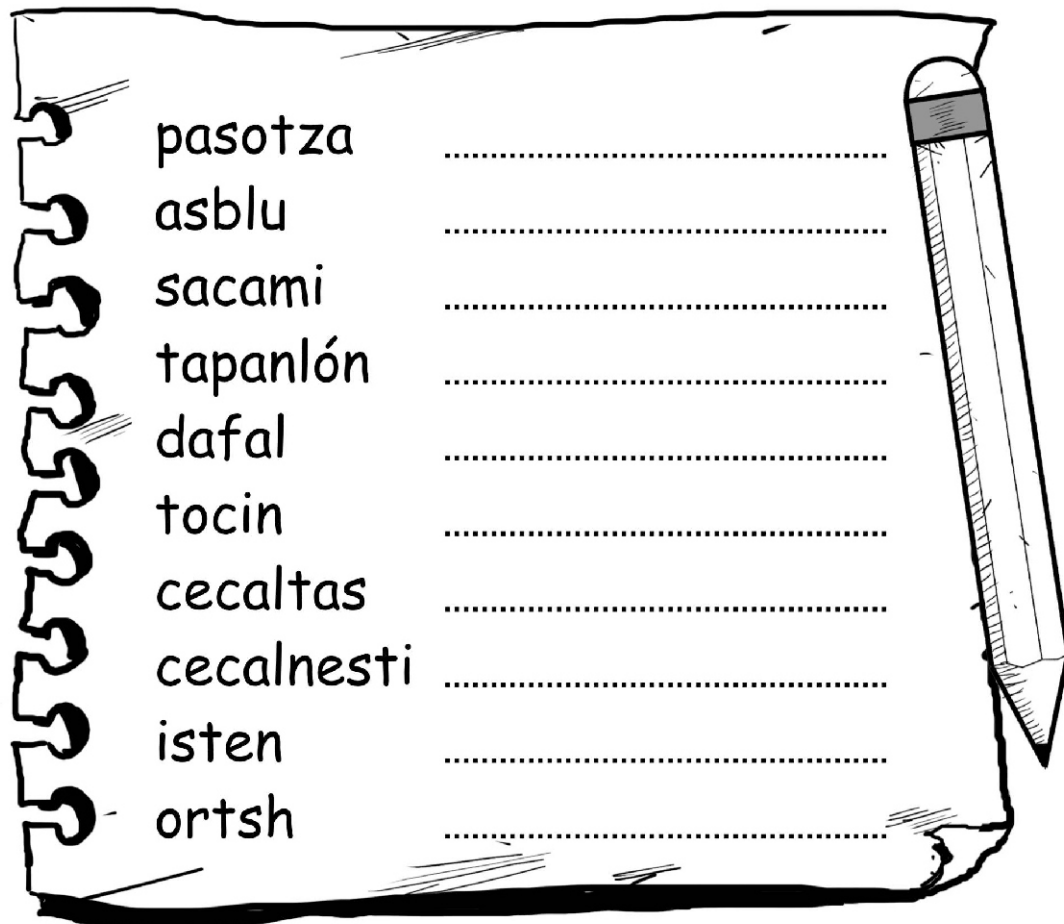
¿Cuál es?



Es importante estimular a los niños que requieran más tiempo para la solución del ejercicio.

Palabras misteriosas

- Organice al grupo en binas.
- Solicite a los alumnos que escriban su nombre y el de otros tres compañeros cuyas letras que lo forman aparezcan en desorden.
- Pida que intercambien el ejercicio con sus compañeros y traten de descubrir los nombres que escribieron.
- Comente que realizarán un ejercicio similar.
- Explique que las letras que integran las palabras aparecen en desorden y corresponden a prendas de vestir que ellos usan.
- Sugiera que las identifiquen dando respuesta al ejercicio.
- Registre las palabras misteriosas encontradas.



- En plenaria comenten los resultados.

Un cuento para contar

- Pregunte a los alumnos si conocen algunos cuentos y pida que los mencionen.
- Organícelos en binas y comente que este juego requiere de una gran atención.
- Proporcione una copia del siguiente texto y sugiera que al interior de la bina decidan quién llevará a cabo la lectura.

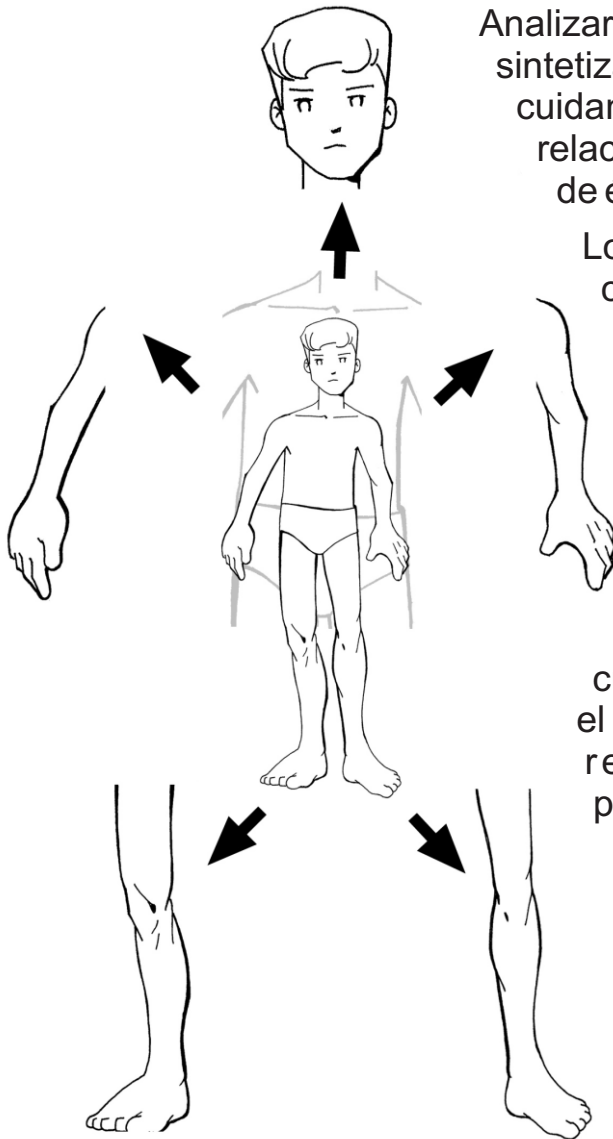
Imagina que tú eres el niño.
Con un globo en la mano te subes a una bicicleta para ir al zoológico. Al llegar al zoológico te subes a una jirafa para alcanzar un pájaro que tiene su nido en un árbol. Llevas el pájaro a tu casa y le das de beber en un plato, el agua que estaba en una botella.



- Solicite que volteen la hoja hacia abajo cuando terminen de leer y que cada uno anote el nombre de los elementos que recuerde.
- Invítelos a elaborar un cuento similar.
- Al terminar, que comparen sus producciones y en plenaria, que compartan la experiencia.

Propicie que los alumnos comparen su producción con el cuento original y si lo desean, que elaboren una segunda versión del cuento con un mayor número de elementos.

ANÁLISIS Y SÍNTESIS



Analizar es separar las partes del todo y sintetizar es reunir las partes en un todo, cuidando en ambos casos atender a las relaciones que existen entre las partes y de éstas con el todo.

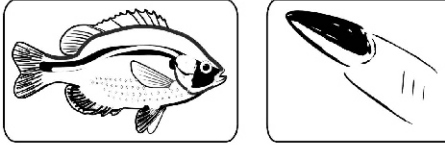
Los ejercicios que se presentan a continuación tienen la finalidad de favorecer en el alumno la capacidad de análisis y síntesis en determinados eventos y poner en práctica su inteligencia y razonamiento al encontrar la solución de problemáticas planteadas.

Es importante que tome en cuenta el trabajo en equipo, permita el intercambio de ideas y facilite la resolución de los ejercicios planteados.

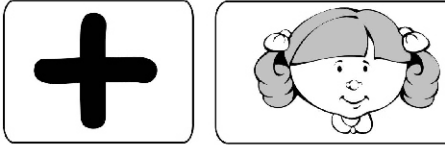
Junta las palabras

- En forma individual, proponga a sus alumnos que realicen la siguiente actividad.
- Invítelos a observar cada uno de los cuadros y comenten qué hay en ellos.
- Pida que escriban en los listones la palabra que se forma a partir de los dibujos.

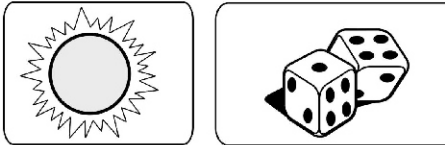
1



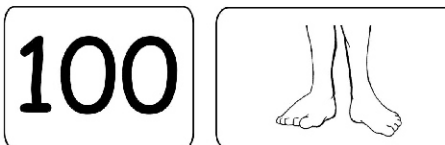
2



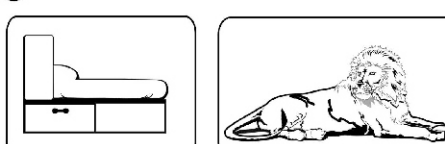
3



4



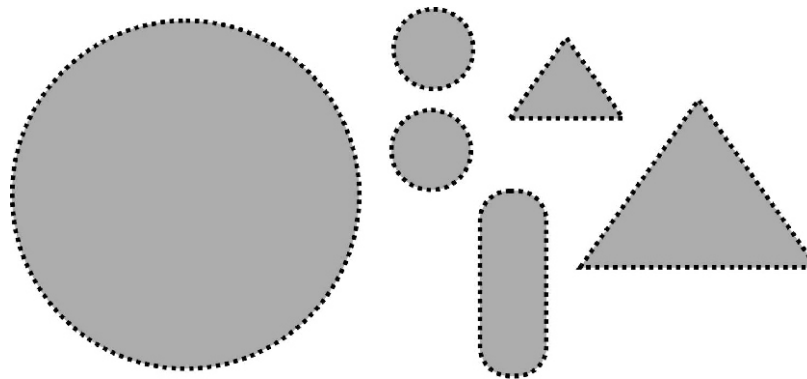
5



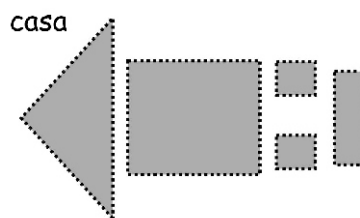
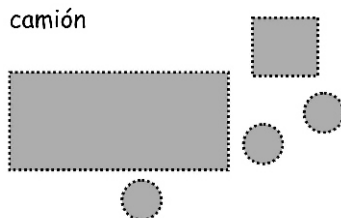
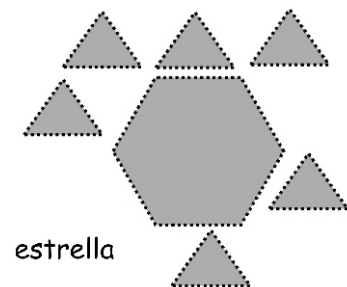
- Es importante que todos participen.
- Verifique las respuestas anotadas en los listones.
- Propicie que sus alumnos las comenten, inventen otras palabras y las representen con dibujos.

Los rompecabezas

- Comente con sus alumnos acerca de los circos, si han estado en alguno, quiénes participan ahí, qué hacen, si los han visto por televisión, qué es lo que más les gusta de los circos, etc.
- Destaque principalmente la presencia de los payasos.
- Integre al grupo en equipos e invítelos a armar un rompecabezas.
- Entregue a cada equipo una copia del siguiente material y solicite que lo recorten.



- Pida que con las piezas recortadas, armen la cara de un payaso e inventen una historia donde intervenga este personaje.
- Permita que los alumnos muestren su trabajo y compartan sus historias.
- Nuevamente, entregue a cada equipo una copia del siguiente material y solicite que armen lo que se indica en cada caso.



- Pida que socialicen sus producciones y comenten las dificultades que se presentaron para armar los rompecabezas.

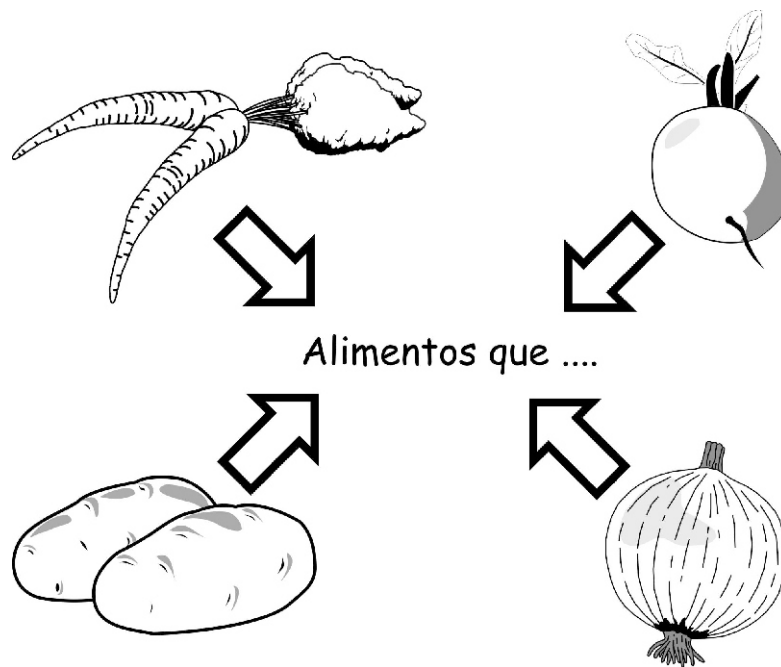
Mi familia

- Motive a sus alumnos mediante algunas preguntas generadoras, por ejemplo **¿Cuántas personas integran tu familia? ¿Dónde vives? (país, ciudad y domicilio) ¿Qué haces durante la semana?**
- Solicite que contesten el siguiente ejercicio:
 1. Mi familia está integrada por las siguientes personas:
 2. Vivimos en:
 3. Las actividades que hago durante la semana con mi familia son:
 4. Mi familia y yo, por lo regular vamos a:
 5. Acostumo a hacer mis tareas escolares en:
- Forme equipos de 4 alumnos y pida que al interior de cada uno lean a sus compañeros las respuestas.
- Cuestione a sus alumnos sobre la actividad y propicie el intercambio de las respuestas que más les hayan llamado la atención.
- Invítelos a realizar una reflexión sobre lo que más les gusta de su familia y las actividades que más disfrutan en su casa, sugiera que lo expresen a través de un dibujo.



INDUCCIÓN

La inducción conduce al descubrimiento inteligente de las leyes o reglas que rigen a los fenómenos, hechos y acontecimientos. Va del estudio de casos aislados y particulares, a la ley o regla general.



Esta habilidad mental es de las más favorables en el aula, porque es considerada como el punto de partida hacia el descubrimiento de nuevos aprendizajes. Por ello, es importante crear situaciones que provoquen el interés de los alumnos, para introducirse y continuar por la aventura del conocimiento.

Los siguientes ejercicios son sugerencias para el desarrollo de esta habilidad del pensamiento.

INDUCCIÓN

Encuéntrame

- Para resolver el ejercicio se sugiere hacer una cuadrícula sencilla en el pizarrón y explicar a los alumnos, cómo localizar cada punto en el cruce de líneas.

Marca un punto en el cruce de estas líneas	H	I	J	J	K	K	J	I	I	G	G	F	E	E
	T	T	S	O	P	O	N	O	M	M	P	P	O	M
Escribe este número al lado del punto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Marca un punto en el cruce de estas líneas	D	D	C	C	B	B	A	B	C	G	F	G	I	H
	M	P	O	M	M	R	Q	S	T	T	R	Q	Q	T
Escribe este número al lado del punto	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28

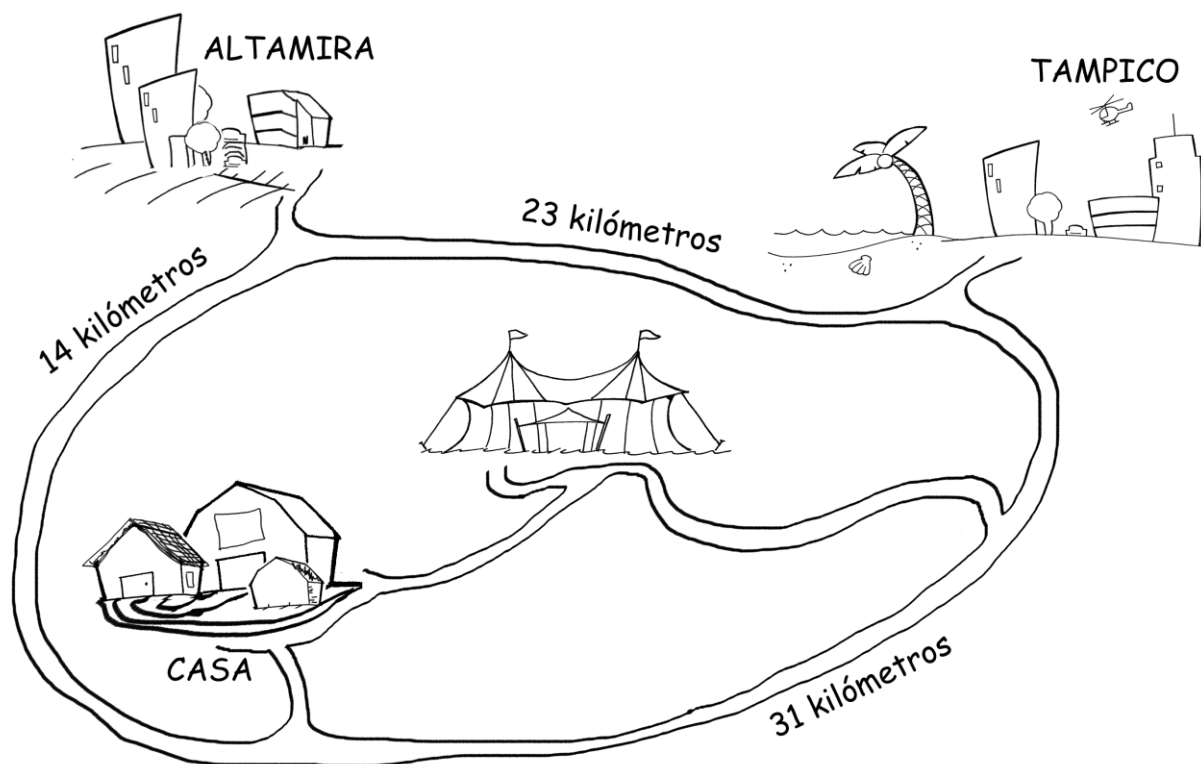
U														
T														
S														
R											●			
Q														
P														
O														
N														
M														
L														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K			

- Solicite que unan con líneas los puntos localizados, siguiendo un orden ascendente.

Observe el desarrollo de la actividad y pregunte qué figura formaron y si les agradó el ejercicio.

Un paseo en automóvil

- Organice el grupo en binas y entrégueles una copia del dibujo.



- Escriba en el pizarrón las 3 situaciones que se describen y oriéntelos para resolverlas.
1. Eduardo y su familia fueron de su casa hasta Altamira, que queda a 14 kilómetros de distancia. ¿Qué distancia hay en el viaje de ida y vuelta desde la casa de Eduardo hasta Altamira?
 2. Desde Altamira, la familia fue a Tampico, a una distancia de 23 kilómetros ¿Cuántos kilómetros habían recorrido cuando llegaron a Tampico?
 3. EL mismo día, la familia decidió regresar por otra carretera, sin pasar por Altamira, que tiene una distancia de 31 Kilómetros. ¿Qué distancia recorrió la familia ese día?
- En plenaria, permita que expresen sus comentarios sobre el ejercicio.

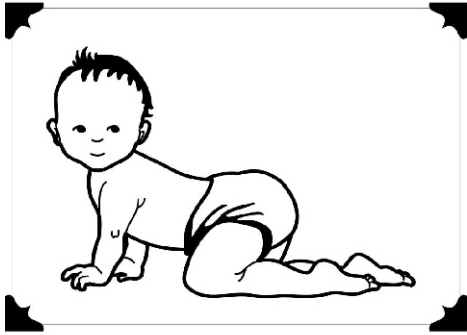
INDUCCIÓN

Mi historia personal

- Inicie con una plática sobre el hecho de que todos tenemos una historia personal.
- Entregue una copia del ejercicio a cada niño, para que en forma individual lo resuelva.

COMPLETA

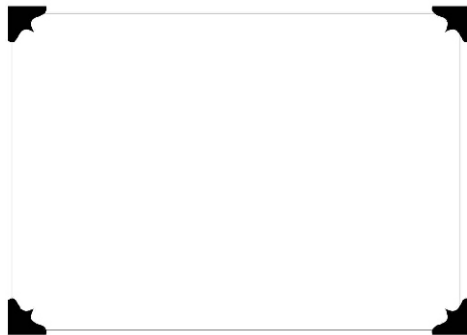
Me llamo _____



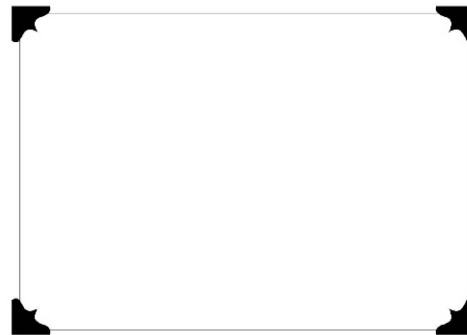
Yo nací el día ___ de _____ de ____



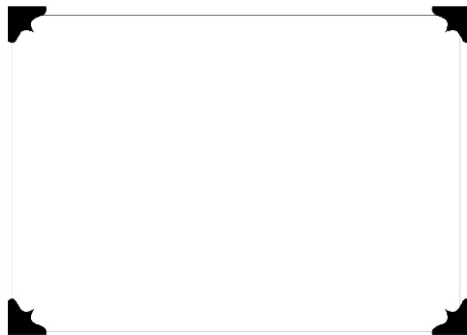
Mis primeras palabras fueron _____



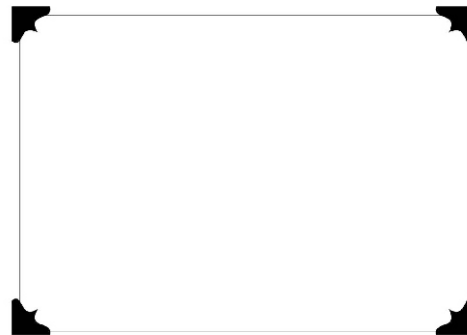
Mis primeros pasos los di a los ___ años



Fui por primera vez a la escuela " _____ " cuando tenía ___ años



Mi primer diente se me cayó a los ___ años



Actualmente estoy en la escuela " _____ " en _____ grado

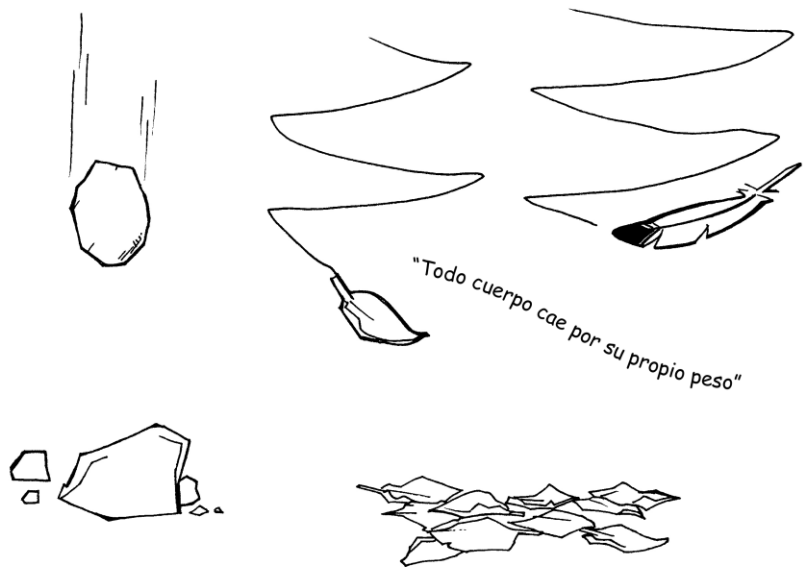
- Forme equipos para que compartan su historia.
- Permita a sus alumnos, que comenten entre sí las experiencias ocurridas en sus primeros siete años de vida y motíuelos para que las compartan con sus padres.

DEDUCCIÓN

La deducción es un proceso inteligente, que partiendo de una ley o concepto general, permite llegar a explicar los casos particulares a los cuales rige.

Este proceso requiere como base cierta experiencia y preparación del educando, sin embargo, es muy interesante que el alumno aprenda a descubrir los nexos causales que existen en los fenómenos y hechos.

Recordemos que el alumno aprende de manera natural, en la casa, en la calle, en la escuela y con personas de todas edades; por ello, es necesario apoyarlo, para que el ambiente donde se desenvuelve sea propicio para el desarrollo de las habilidades del pensamiento.



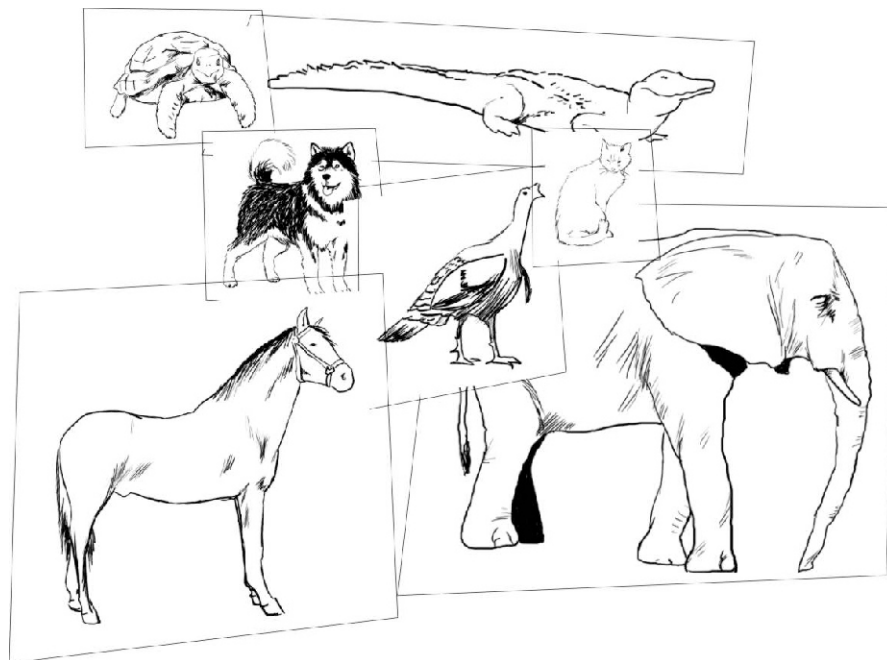
¿Qué soy?

- A partir del título, pida a los alumnos que expresen de qué creen que tratará este juego.
- Organice el grupo en binas.

- Pida que recorten fotos de animales en periódicos o revistas **p r e v i a m e n t e** solicitadas.

- Una vez recortadas, invítelos a jugar y **e x p l i q u e** el procedimiento de este juego.

- Cada **a l u m n o** tomará la fotografía de un animal y, sin que su compañero lo vea, se lo pega a la espalda con cinta adhesiva.



- Cada niño intenta adivinar de qué animal se trata haciendo preguntas a su compañero.
- Las preguntas deben formularse de manera que la respuesta sea sí, no, a veces.
- Después le toca adivinar a su compañero.
- En plenaria, pida que **e x p o n g a n** sus puntos de vista respecto a la actividad realizada.
- Concluya esta actividad motivando a los alumnos a describir en su cuaderno las características principales del animal que logró adivinar.

Este juego también puede llevarse a cabo con dibujos de objetos o fotografías de amigos y familiares.

Adivina, adivinador

- Invite a sus alumnos a descubrir estas adivinanzas ya sea en forma individual o por binas, observando las imágenes y escribiendo la respuesta en el lugar correspondiente.

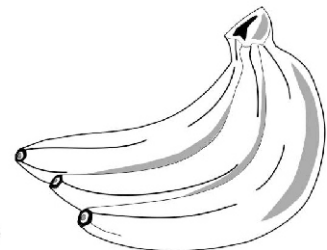
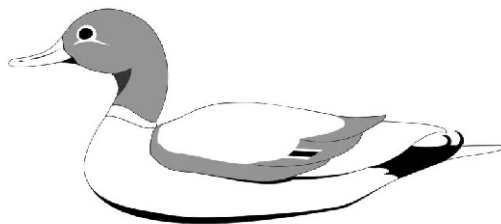
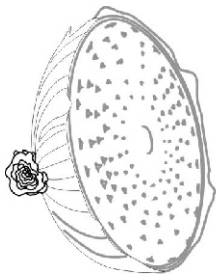
Sin dramatizar, bastante a la gente hago llorar. Me visto siempre de blanco y me usan al cocinar. Soy _____

Vuelo sin ser golondrina y sin ser fuerte resoplo. A la gente yo despeino y a toda cosa me acoplo. Soy _____

Yo camino, vuelo y nado sin que haya barrera ingrata y con buen equilibrio, ando con una pata. Soy _____

Oro no es, plata no es y el que lo sepa, muy listo es. Soy _____

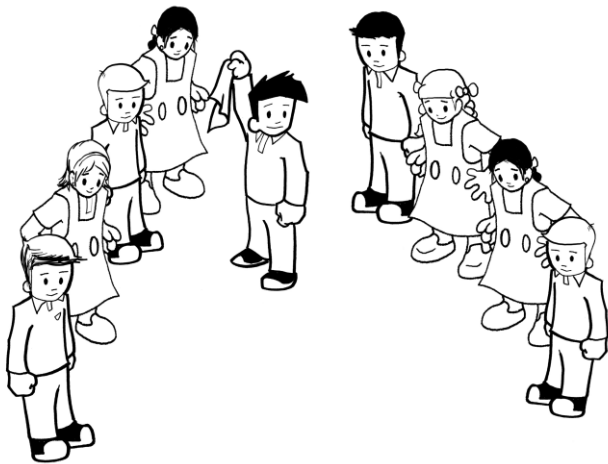
Me retratan a colores, pero salgo en blanco y negro, no soy oso de peluche, más de que lo creas me alegro. Soy__



- Solicite que las lean en voz alta, seleccionen la que más les guste y traten de que se las adivinen en su casa.

¿Quién es quién?

- Comente con sus alumnos respecto a su familia: quiénes la integran, dónde viven, a qué se dedican, entre otras. Indíqueles que en las familias puede haber mamá, papá, tío, tía, abuelito, abuelita, sobrinos, primos, etc. Y algunas veces es difícil saber quién es quién.
- Invítelos a que comenten alguna experiencia vivida en su familia en la que hayan sido muy felices, lo que recuerden con mucho gusto y que expliquen por qué les agrada recordarlo.
- Enfatique el valor de la familia.
- Integre al grupo en equipos para que resuelvan los siguientes planteamientos subrayando la respuesta correcta.



María es hija de Fátima ¿Qué es Fátima de María?

Tía, sobrina, hija, mamá, abuela.

Esteban es hermano de Javier ¿Qué es Javier de Esteban?

Hijo, papá, hermano, abuelo, nieto.

Sandra es la mamá de Carlos y Alejandro es el hermano de Sandra ¿Qué es Carlos de Alejandro?

Hermano, nieto, sobrino, papá, hijo.

Mauro es el papá de Carolina, Carolina es la mamá de Rodrigo ¿Qué es Mauro de Rodrigo?

Abuelo, nieto, sobrino, papá, hijo.

Karla es hija de Estela y Estela es hermana de Sofía ¿Qué es Sofía de Karla?

Mamá, sobrina, tía, abuela, hija.

- Pida a los alumnos que socialicen sus respuestas y permita que las argumenten.
- Invítelos a elaborar preguntas similares.

ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN

La abstracción y la generalización son dos operaciones mentales de un mismo proceso.

La abstracción, denominada también discriminación, permite separar, aislar o considerar las propiedades de los objetos o acontecimientos que se presencian o se imaginan.

Abstracción

(Discriminación de características)



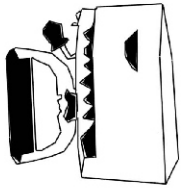
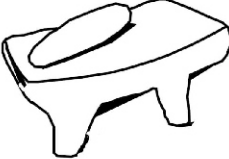

Esta habilidad mental exige que se puedan reconocer y apreciar cualidades comunes y distinguir éstas, de otras propiedades diferentes.

En la abstracción, cuya base son operaciones auditivas, visuales, táctiles, gustativas, etc. tiene lugar la generalización, respecto de cada rasgo común que se localice o descubra durante la operación de discriminación o abstracción.

ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN

Las antigüedades

- Escriba en el pizarrón la siguiente frase: “Objetos antiguos”.
- En lluvia de ideas, comenten sobre la frase anterior.
- Elabore un cuadro para que registren algunas características de los siguientes objetos:

CARACTERÍSTICAS OBJETO	TAMAÑO	MATERIAL DEL QUE ESTÁ HECHO	UTILIZADO POR
			
			
			

- Pregunte a sus alumnos si los objetos presentados tienen historia.
- Propicie un comentario grupal hasta llevarlos a determinar que esos objetos antiguos fueron utilizados por nuestros antepasados.

Observe si los alumnos ejercitaron la observación y la comparación para discriminar las características.

Conociendo lugares

- Revise el siguiente ejercicio y proponga a sus alumnos que lo lean y subrayen las palabras que lleven las letras v y b.

Durante mis vacaciones visité lugares muy bellos. Nuestro viaje fue en autobús, el paisaje pasaba ante nuestros ojos y la carretera parecía no tener fin. Poco después llegamos a nuestro destino. La sierra se veía imponente con su verde vegetación, extensos bosques, cascadas, huidizos venados y un viento frío que acariciaba nuestras mejillas. En el ambiente emanaba un olor a frescura y aire puro. Era un hermoso paisaje con todo su esplendor de alegría y belleza. Abajo, la horizontal planicie con el tono dorado de sus campos sembrados de cebada y trigo, y más allá, los rojizos techos de las casas bordadas con guirnaldas de bonitas flores; todo era actividad: el vaquero iba y venía; la vaca amamantaba al becerro, las aves en el corral; el niño brincaba, la madre torteaba y el perro dormía pues vigilaba el rancho por la noche.

- Pida que registren las palabras subrayadas en unos cuadros como los siguientes:

b



v



- Motive a los alumnos para que deriven una o dos reglas sobre el uso de la b y v.

ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN

Los seres vivos

- Comente con sus alumnos respecto a lo que observan a su alrededor para que describan las características de lo que ven, hasta concluir que hay seres vivos y no vivos.
- Integre al grupo en equipos para que contesten el ejercicio que se plantea.
- Pida que escriban sí o no según las características que se enuncian.

	NACE	CRECE	SE REPRODUCE	MUERE
pájaro				
muñeca				
agua				
mosca				
aire				
árbol				
piedra				



- En sesión plenaria, comparen sus respuestas y construyan un concepto de seres vivos considerando los resultados del ejercicio.
- Solicite que pinten las imágenes de seres vivos que aparecen en el ejercicio planteado y las muestren a sus compañeros.



Propicie la participación de los alumnos en la elaboración del concepto de seres vivos.

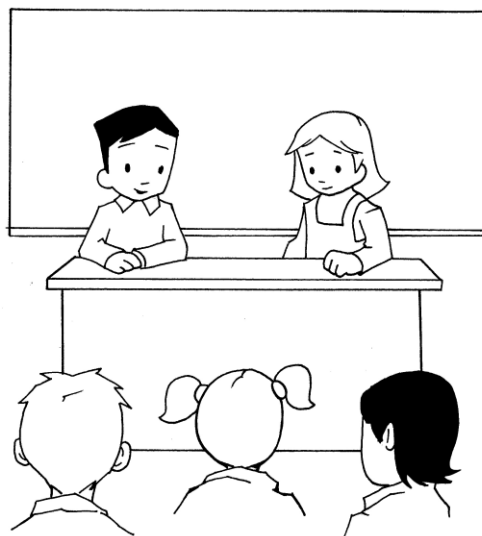
JUICIOS Y CONCLUSIONES

Para que el alumno llegue a la integración de un juicio, es necesario que ponga en práctica algunas operaciones mentales como la observación, la comparación y el análisis, así como la aplicación correcta de la deducción y la síntesis para favorecer la reflexión individual en torno a determinados planteamientos, misma que podrá enriquecerse si el alumno tiene la oportunidad de confrontar sus puntos de vista con la opinión de sus compañeros, para obtener sus propias conclusiones, lo que irá conformando el criterio personal.

Para desarrollar el pensamiento infantil y posibilitar que el alumno emita juicios y obtenga conclusiones, es necesario que el docente implemente algunas estrategias para ubicar al alumno en una situación de conflicto en donde tenga que cuestionarse y reflexionar.

El análisis de casos permitirá que el alumno pueda adoptar una posición en la que argumente los motivos por los que está a favor o en contra de las situaciones que se le presentan.

Por ello, se proponen actividades en donde esté presente la participación individual, pero sobre todo, la de equipo y grupal, ya que la socialización del conocimiento brindará mayores oportunidades de desarrollo mental.



La fábula: El hijo desobediente

- Lea el título de la lectura y solicite a sus alumnos que expresen de qué creen que tratará la lectura.
- Organice al grupo en equipos e invítelos a leer el texto que aquí se presenta.

El hijo desobediente

En una selva sombría
un nido de un árbol vi
y desde el nido, pi, pi,
un pajarillo decía.

Su buen padre que le oía
“Voy, le dijo cariñoso,
voy a volar presuroso
ricos granos a traerte:
espérame sin moverte
y procura ser juicioso”.

Al verte el nido dejar
dijo el cándido polluelo
“¡Cuál envidio! ¡Cuánto anhelo
el viento también cruzar!”

Quiso en el acto volar
y el ala tendió imprudente,
mas descendió de repente
y horrible muerte encontró.



- Pida que completen lo siguiente:

La moraleja de esta fábula es _____

Si tú fueras el pajarito, ¿Qué hubieras hecho? _____

Comente la importancia que tiene aprovechar la experiencia de los padres, para que los errores que se cometan sean mínimos.

Los bebés y la cigüeña

- A partir del título del texto, invite a los alumnos a que imaginen y expresen de qué tratará la lectura que escucharán posteriormente.
- Lea al grupo el siguiente texto:



- Solicite a cada equipo, que al interior del mismo, analicen y comenten la lectura que escucharon y expongan sus puntos de vista respecto a la respuesta que le dió el padre a Carla y pida que escriban en su cuaderno las conclusiones a las que llegaron.
- En plenaria argumenten las conclusiones de cada equipo.

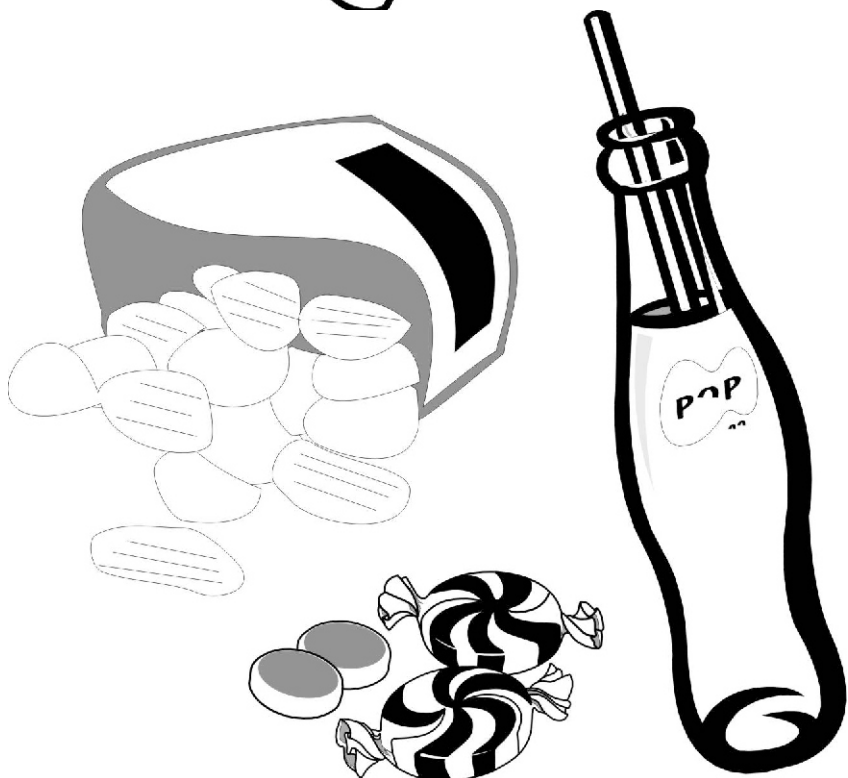
Concluya esta actividad solicitando a los alumnos, que de manera individual, registren en el cuaderno su respuesta personal, después de haber escuchado a sus compañeros.

Los alimentos chatarra

- Comente con sus alumnos respecto a los alimentos que consume, los que identifica como nutritivos y los que son considerados como alimentos chatarra.
- Solicite que recuerden los anuncios de televisión que promocionan los productos chatarra y comenten los mensajes que transmiten.



- Integre equipos de trabajo y solicite que elijan un comercial, comenten la información que contiene y expongan sus puntos de vista al respecto, si están o no de acuerdo y por qué.
- En sesión plenaria, expongan las conclusiones a las que llegó cada equipo argumentando sus puntos de vista.



PENSAMIENTO CIENTÍFICO

La mente científica presenta gran objetividad de percepción, gran precisión de conocimiento, disposición de comprensión y creatividad.

Al analizar la mente del científico encontramos que él, como ser pensante, posee las mismas operaciones mentales que tiene todo ser humano: observación, análisis, comparación, inducción, deducción, abstracción, generalización, reversibilidad, integración de juicios; es decir, las capacidades que hacen posible el conocimiento científico, son las mismas que hacen factible la inteligencia humana en general.

La diferencia estriba en el desenvolvimiento y el alto nivel de disciplina.

La escuela está obligada a buscar la forma de proporcionar a los educandos los medios para que logren el desenvolvimiento y el alto nivel de disciplina que requieren sus capacidades intelectuales, a fin de que su mente pueda manejar el pensamiento lógico y científico.

Una mente que funciona con orden, va a realizar todas y cada una de las posibilidades y combinaciones, hasta que encuentra lo que busca siguiendo un plan preconcebido.



Los efectos del viento

- Previo a la actividad llevar cuadros de papel lustrina de 15 cm. por lado, palitos de 30 cm. y alfileres.
- Realice comentarios con el grupo sobre algunos fenómenos de la naturaleza como la lluvia y el viento, cuestione a los alumnos sobre la utilidad de los mismos.
- Dibuje en el pizarrón un cuadro para que escriba las aportaciones que dan los alumnos sobre los beneficios de estos elementos de la naturaleza.



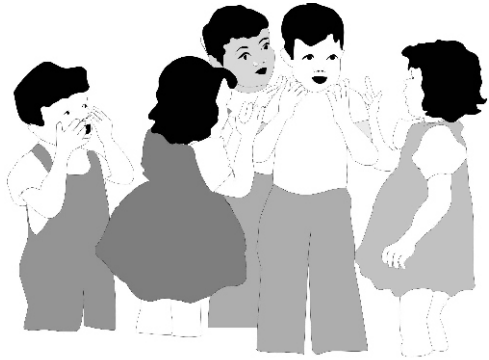
LLUVIA	VIENTO

- Propicie comentarios sobre algún juguete que puede ser movido por el viento.
 - Invite a los alumnos a elaborar un rehilete.
 - Integre al grupo en binas, entregue el material (cuadritos de papel, alfiler, palito) y construyan el rehilete.
 - Una vez terminado, invítelos a salir al patio para ver qué sucede con el juguete.
- Pida a los alumnos compartir la experiencia sobre las causas y efectos de la presencia del viento.

Observe durante todo el proceso las actitudes de los alumnos respecto a la experiencia.

Tinta invisible

- Previo a la actividad solicite los siguientes materiales: limón, recipiente pequeño, bolígrafo, papel y una plancha, que se sugiere sea utilizada sólo por el maestro.
- Comente a los alumnos que van a jugar y que a partir del título expresen de qué creen que tratará este juego.
- Organice al grupo en equipos.
- Explique que trabajarán con los materiales que previamente solicitó.
- Exprese a los alumnos que esta actividad es muy divertida ya que escribirán mensajes con tinta invisible.
- Indique a los equipos que expriman un limón en el recipiente pequeño y escriban en el papel un mensaje a sus compañeros mojando el bolígrafo en el jugo de limón. Las letras vuelven a verse calentando el papel con la plancha. No es cuestión de magia, sino que el ácido del limón hace la tinta invisible.
- En plenaria expongan sus puntos de vista respecto a la actividad realizada.
- Finalmente invite a los niños a experimentar y fabricar tinta con moras y fresas entre otras.



Un menú para compartir



- Previo a la actividad solicite elote, zanahoria, manzana, crema, nuez, papas cocidas, plátanos, chícharos, mayonesa y pollo cocido, así como utensilios de cocina.
- Propicie comentarios sobre los alimentos preparados en sus casas, pregunte si participan en su elaboración, qué comida les gusta más, etc.
- Pregunte al grupo si desean preparar algo en ese momento.
- Organice al grupo en equipos.
- Propicie que cada equipo establezca acuerdos para preparar un rico platillo, tomando en cuenta los ingredientes que les solicitó, pero antes deberán registrar la receta.
- Distribuya a cada equipo lo necesario para elaborar su platillo e invítelos a compartirlo con el grupo y comentar su experiencia.

Considere brindar un tiempo razonable para que dé oportunidad a que todos los equipos terminen.

RESPUESTAS

OBSERVACIÓN

Compremos helados

El camino correcto es el que no enfrenta obstáculos para llegar al puesto de helados.

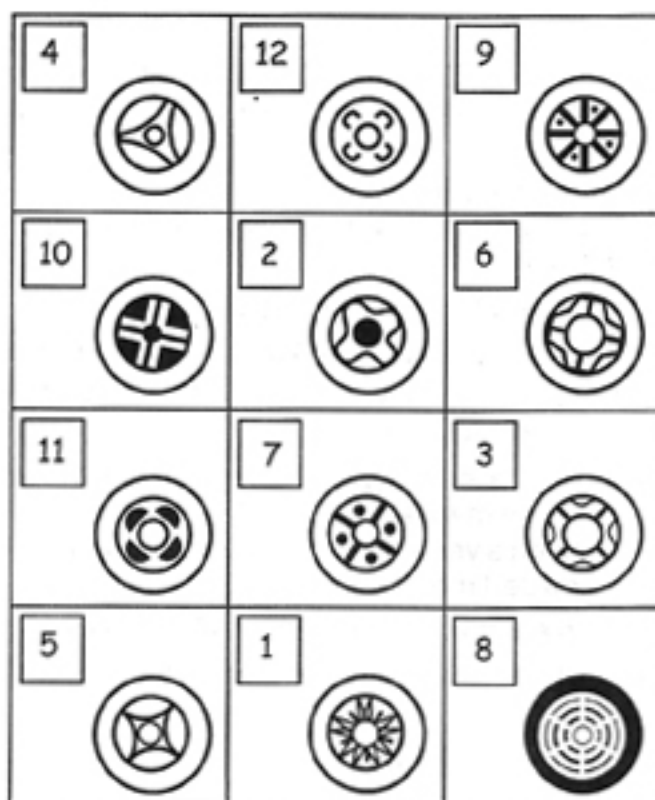
Aves del paraíso



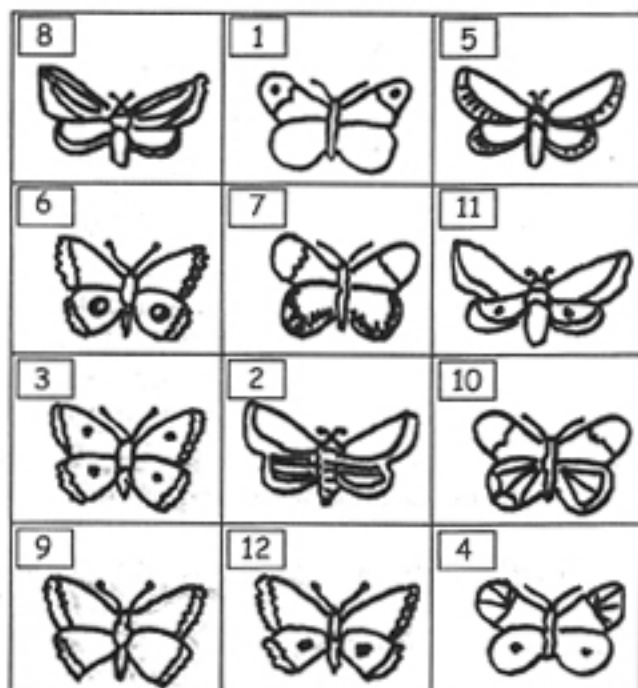
Busca el igual



Juguemos con los botones



Las mariposas gemelas



El juego que prefiero

Redacción libre de un texto y participación oral.

Observemos la naturaleza

Aprecie el grado de observación de los alumnos, su participación en equipo y la habilidad para dibujar o redactar.

COMPARACIÓN

Sigue la flecha

	A	B
Número de flechas	2	1
Largo de flechas	5 cm.	2 cm.
Grosor de las flechas	delgadas	gruesas
Orientación o sentido de las flechas	de derecha a izquierda	de abajo hacia arriba
Uso de las flechas	adorno	señalamiento

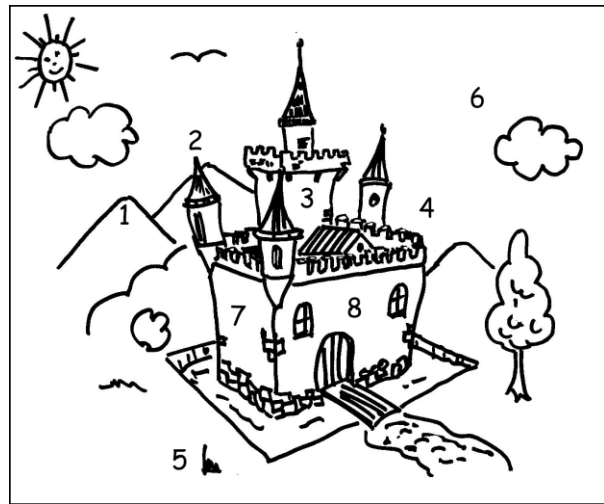
Echale mucho ojo

	gato	rato	pato	<u>mano</u>
	ave	llave	nave	<u>llamo</u>
	rojo	<u>robo</u>	cojo	ojo
	<u>coma</u>	cama	dama	fama
	arco	<u>caro</u>	barco	marco
	tinta	cinta	<u>cinco</u>	pinta
	faja	paja	<u>cada</u>	caja
	bate	yate	<u>llame</u>	mate
	brío	frío	mío	<u>tía</u>
	<u>real</u>	miel	fiel	riel
	fuego	<u>fuerte</u>	luego	juego
	fuerte	suerte	<u>muerto</u>	muerte

La fiesta

Fomente la participación de los alumnos y tome en cuenta las diferencias y semejanzas.

El castillo



Los dados

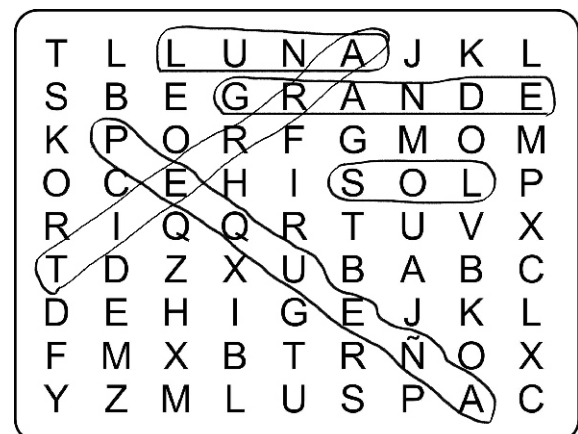
Los niños organizados en equipos, de acuerdo a cada lanzamiento del dado, irán coloreando cada espacio de la grafica según corresponda.

Al término del ejercicio, que comparen sus gráficas y observen su puntuación.

Pequeño, mediano y grande

Valore si los alumnos resuelven acertadamente el ejercicio, de acuerdo a los materiales con que cuenta, estimulando su habilidad para comparar.

Luna, tierra y sol



RESPUESTAS

ORDENACIÓN Y SERIACIÓN








Collares y pulseras

Considere que los alumnos respeten la seriación establecida.

Adornos para la fiesta

Estimule la participación de los alumnos y verifique que respeten la seriación establecida.

Juego de té

			
	9	12	3
	4	5	6
	1	7	10
	11	2	8

La montaña

6, 18, 24, 36, 42, 54, 60, 66, 78, 84, 96, 108, 120, 126, 132, 138.

Del más pequeño al más grande

Tome en cuenta la participación de los alumnos y valore si realizan correctamente el ejercicio de ordenación.

Juguemos a brincar

Anotar los números que faltan

13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23, 24.

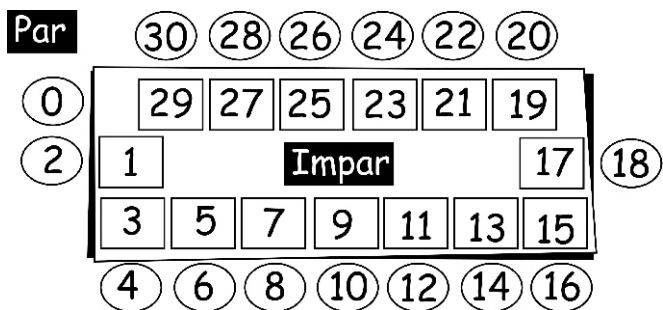
Colorear el 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24.

Anotar los números que faltan

13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23, 24,25,26,27 y 28.

Colorear el 8, 12, 16, 20, 24 y 28.

Pares y nones



CLASIFICACIÓN

El río

Objetos que flotan: pantalón, calcetín, flor, barco y lentes.

Objetos que se hunden: martillo, candado, tijeras..

Lotería mexicana

Estimule la participación de los alumnos para el trabajo en equipo y el establecimiento de acuerdos para realizar el ejercicio de clasificación.

Animales de tierra, mar y aire

Valore la participación de los alumnos durante el proceso de clasificación.

El juego de las semillas

Previo al ejercicio, es necesario contar con los materiales indicados y al trabajar con ellos, observe que los niños realicen una clasificación de los mismos, al irlos seleccionando para integrarlos al diseño y elaboración del dibujo.

Lo que nos rodea

Plantas

árbol
alga
zacate
lirio

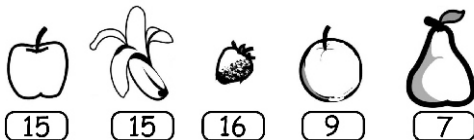
Animales

camarón
caracol
pájaro carpintero
sapo
mariposa
ardilla
rana
mapache

El superoído

Considere la importancia de la clasificación de los diferentes ruidos que existen en la naturaleza y la identificación de los mismos.

Lluvia de frutas



PENSAMIENTO LÓGICO

Juego de clips

Con la tira de papel se forma una **S**, el primer clip presiona 2 orillas del doblado y el otro clip presiona la última orilla del doblado con la de en medio.

Una vez colocados los clips, se estira de las dos orillas, lo que ocasiona que se junten los clips.

Renata la rana

41, 23, 16, 6.

Que nadie coma

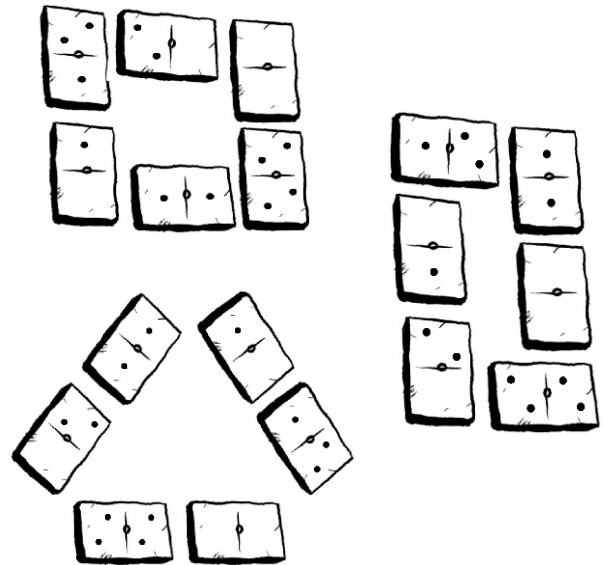
Primero pasa al chivo.

Regresa, pasa al lobo y se trae al chivo.

Pasa las lechugas.

Por último, nuevamente pasa al chivo.

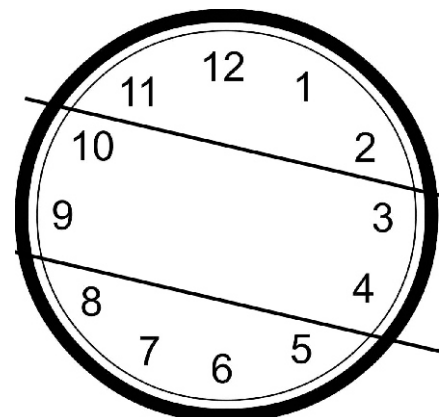
Dominar el dominó



Construyamos figuras

Pintar de diferentes colores cada una de las figuras para una mejor visualización y con ellas que formen las figuras sugeridas y las que puedan formar de acuerdo a su creatividad.

El reloj




RESPUESTAS

Magia cuadriculada


7	0	5
2	4	6
3	8	1

(6)
(7)
(1)




(11) (9) (5)

11	6	7
4	8	12
9	10	5


6	5	10
11	7	3
4	9	8

(11) (10) (9)



(14) (7) (10)

9	14	7
8	10	12
13	6	11



(7)
(10)
(5)

8	7	12
13	9	5
6	11	10

REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO

Zoológico

- | | |
|-------------|-------|
| 1. Bisonte | |
| 2. Elefante | a. 6 |
| 3. Avestruz | b. 8 |
| 4. Chango | c. 10 |
| 5. León | d. 8 |
| 6. Tecolote | e. 4 |
| 7. Mariposa | f. 12 |
| | g. 20 |

Activa tu memoria

Valore la entusiasta participación de los alumnos en el desarrollo de esta actividad y posibilite la activación de la memoria en los mismos.

Mis recuerdos

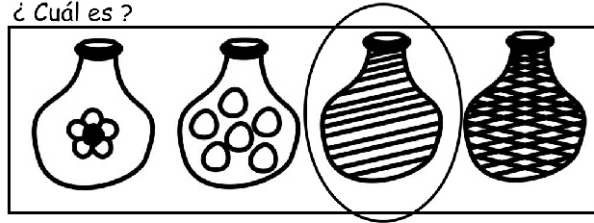
Valore la participación de todos los alumnos.

Una historia diferente

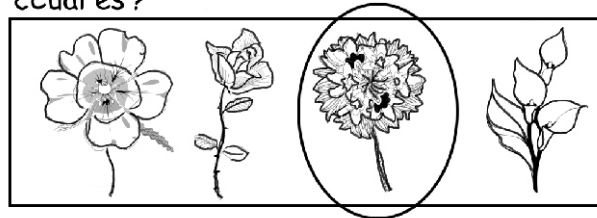
Observe que los datos de la historia correspondan a la secuencia proporcionada.

La figura que buscamos

¿Cuál es?



¿Cuál es?



Palabras misteriosas

Zapatos, blusa, camisa, pantalón, falda, cinto, calceta, calcetines, tenis, short.

Un cuento para contar

Observe el número de elementos que consideran en cada cuento, procurando que cada vez sea mayor el que utilicen.

ANÁLISIS Y SÍNTESIS

Junta las palabras

1. Pezuña
2. Máscara
3. Soldado
4. Ciempiés
5. Camaleón

Los rompecabezas

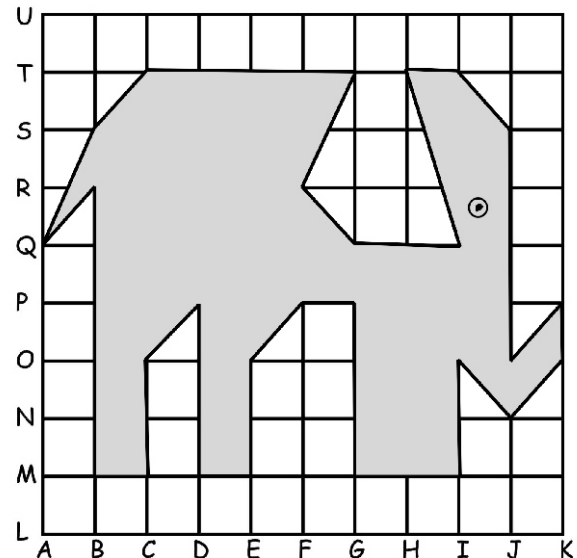
La condición es que formen la figura que se indica, sin que sean todas iguales. Es necesario cuidar que la historia contenga un inicio, desarrollo y final.

Mi familia

Es importante aprovechar las respuestas de cada uno de los alumnos y las conclusiones que se genere al interior de cada equipo, para exponerlas en plenaria y poder observar el grado de análisis y síntesis que logró el grupo.

INDUCCIÓN

Encuétrame



Un paseo en automóvil

- 1.- 28 kilómetros
- 2.- 37 kilómetros
- 3.- 68 kilómetros

Mi historia personal

Propicie la participación de los alumnos al expresar su corta experiencia ocurrida durante sus primeros siete años, resaltando lo más significativo de ésta.

DEDUCCIÓN

¿Qué soy?

Valore la participación de los alumnos en el proceso de deducción que siguen para encontrar las respuestas.

Adivina, adivinador

Cebolla, viento, pato, plátano y oso panda

Quién es quién

Mamá, hermano, sobrino, abuelo, tía.

RESPUESTAS

ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN

Las antigüedades

Fomente la participación de todos los alumnos, en un ambiente de respeto.

Conociendo lugares

B

bellos, autobús, pasaba, bosques, acariciaba, ambiente, emanaba, belleza, abajo, sembrados, cebada, bordadas, bonitas, iba, amantaba, vigilaba, brincaba, becerro, torteaba.

V

vacaciones, visité, viaje, verde, vegetación, venados, viento, actividad, vaquero, venía, vaca, aves, vigilaba.

Los seres vivos

Los seres vivos nacen, crecen, se

	NACE	CRECE	SE REPRODUCE	MUERE
pájaro	sí	sí	sí	sí
muñeca	no	no	no	no
agua	no	no	no	no
mosca	sí	sí	sí	sí
aire	no	no	no	no
árbol	sí	sí	sí	sí
pedra	no	no	no	no

reproducen y mueren.

JUICIOS Y CONCLUSIONES

La fábula: El hijo desobediente

Trate de que los alumnos expresen sus juicios y conclusiones con respecto a la desobediencia y sus efectos o consecuencias.

Los bebés y la cigüeña

Tome en cuenta los comentarios de los alumnos y propicie la formulación de opiniones personales.

Los alimentos chatarra

Valore la participación de los alumnos en el trabajo de equipo, la capacidad para tomar acuerdos respetando las opiniones que externan.

PENSAMIENTO CIENTÍFICO

Efectos del viento

Todas las participaciones son válidas ya que son acercamientos al desarrollo del pensamiento científico de los alumnos.

Tinta invisible

Estimule la participación de los alumnos en su proceso de observación y experimentación, propias del pensamiento científico.

Un menú para compartir

Active la participación de todos los alumnos, tomando en cuenta la investigación y argumentación que dan los equipos.

- ☞A de Sánchez, Margarita. Desarrollo de habilidades del pensamiento. Progreso, México, 2004.
- ☞Allen Maley y Francoise Grellet. Acertijos enigmáticos. Selector. México, 2003.
- ☞Fernández, Flora. Matemáticas en la juguetería. Fernández Editores. México, 1983.
- ☞León Martínez, Rodolfo. Catálogo de libros para niños. Fondo de Cultura Económica. México, 1995.
- ☞López Lozano, Marcela y otros. Cuenta conmigo 2. Trillas. México, 1995.
- ☞Narvarte, Mariana E. Trastornos escolares. Detección diagnóstico y tratamiento. Gil Editores. México, 2001.
- ☞Noriega López, José María. Complemento didáctico segundo grado. "La Prensa". México, 1986.
- ☞Olivares Arriaga, Ma. del Carmen. Dirección de aprendizaje basado en la teoría de Jean Piaget. Impresos Sociales y Comerciales. Cd. Victoria, Tam. 1996.
- ☞Revista de Educación. Santo y seña. Para los chavitos de los profes. Suplemento infantil de la No. 11. Cd. Victoria, Tamaulipas. 1996.
- ☞Sánchez Sandoval, Fidel. Mentes trabajando 2. Desarrollo de la inteligencia. Fernández Editores. México, 2003.
- ☞Santalo, Luis A. y otros. Matemáticas para la educación básica 2. Fondo educativo interamericano. Colombia, 1980.
- ☞Santo y seña. Para los chavitos los profes. Suplemento infantil de la revista de educación numero 11. México, 1997.
- ☞Schiller, Pam Peterson, Lynne. Actividades para jugar con las matemáticas 1. Ediciones Ceac. Barcelona. 2001.
- ☞SEP. Destrezas y desafíos. Ultra. México, 2003.
- ☞-----Español 2º. Actividades. México, 1999.
- ☞-----"Juegos y más juegos". Revista Colibrí. Libros del Rincón. México, D.F. 1990.
- ☞-----Libro integrado 2º. México, 1994.

Esta tercera edición que consta de ejemplares, es
propiedad del Gobierno del Estado de Tamaulipas,
se terminó de imprimir en Ciudad Victoria, Tamaulipas,
en de 2011.
Ejemplar gratuito para maestros de Tamaulipas.
Prohibida su venta.

