

# Piensa conmigo

3<sup>o</sup>

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 TERCER GRADO**

### **COLABORADORES**

José Francisco Lara Ruiz  
Ma. Ventura Flores García  
Martha Elena Martínez Puga  
Silvia Susana Jiménez Pérez  
Tavita Lourdes Rocha Wong

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  
Irma Esther Hernández Aguilar  
Jesús Perales Martínez  
José Carlos Valdez Hernández  
Juan Manuel Martínez Pérez  
Juan Sebastián López Sánchez  
Ma. del Carmen Guerra Vázquez

Ma. Élide Contreras García  
Ma. Irma Trejo de la Cruz  
Marcelino Báez Díaz  
Marco Antonio Balboa Maldonado  
María de los Ángeles de la Garza Torres  
Martha Laura Oyarvide Torres  
Ninfa Narváez Rivera  
Omar Rodríguez Castañón  
Pablo Picasso Mejía  
Raquel Balderas Rodríguez  
Rosa María Cisneros Ruiz  
Sandra Luz Pedraza Anaya  
Sanjuana Uribe Treviño  
Soraya Eugenia Leo Limón

### **DISEÑO**

Humberto Sifuentes Rodríguez  
Alejandro Rhi Sausi Galindo  
Fernando Martínez Guerrero  
Oscar Ariel Rodríguez Hernández  
Juan Manuel Mendivil García  
Diego Erenesto 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.

---

**C**omo 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.

**E**s 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.

**S**e 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.

**E**s 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.

**V**aloramos 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** Medios de Comunicación  
La Familia  
¿Dónde Vivo?  
Una Luz o ¡Tú y yo!  
Aseo Personal

### COMPARACIÓN

- 12** Tipos de Hojas  
Diferentes Animales  
Cambios  
Compara Ilustraciones  
Floreros Distintos

### ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

- 18** Cuadro Mágico  
Los Castigados  
Armemos el Cuento.  
Animales Escondidos  
Juego de Orden

### CLASIFICACIÓN

- 24** Sonidos y Figuras  
Alimentos de Origen Vegetal y Animal  
Siluetas Robóticas  
Seres Vivos  
Medios de transporte

### PENSAMIENTO LÓGICO

- 30** El Calendario  
Los Rectángulos  
Diagrama  
Las Regaderas  
Encontrar el Rombo

### REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO

- 36** Las Sumas  
Terremoto en papel Tapiz  
Número de 3 dígitos  
Falsos Copos  
Brinca la Tablita



# MENTALES

## ANÁLISIS Y SÍNTESIS

- El Florero de Mamá 42
- La Pluma Desplumada
- Forma Oraciones
- La Clave
- El Cuadro Oculto

## INDUCCIÓN

- Juego con Palillos 48
- Perros y Gatos
- Construyendo
- El Nueve
- Piensa y Descubre

## DEDUCCIÓN

- Omni u ovni 54
- ¿Cuánto Pesa?
- Olores y Sabores
- Cuatro Partes
- Adivina, Adivinandor

## ABSTRACCIÓN Y GENERACIÓN

- El Reloj 60
- Mamá Yoyita y su bastón
- Cuadro Mágico
- Mentiras y Patrañas
- Juego de Artículos

## JUICIOS Y CONCLUSIONES

- La Niña Soñadora 66
- Actitud
- De la Tierra
- Juego con Números
- La Rana y la Gallina

## PENSAMIENTO CIENTÍFICO

- ¿Cómo se Forman las Olas? 72
- Los Eclipses
- ¡Alértate con los Productos de la Casa!
- Un Mundo Perfecto
- Expresando Sentimientos

## RESPUESTAS 78

## BIBLIOGRAFÍA 89

# OBSERVACIÓN

La observación es una sencilla y a la vez compleja operación mental que en ocasiones es 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.





## Medios de comunicación

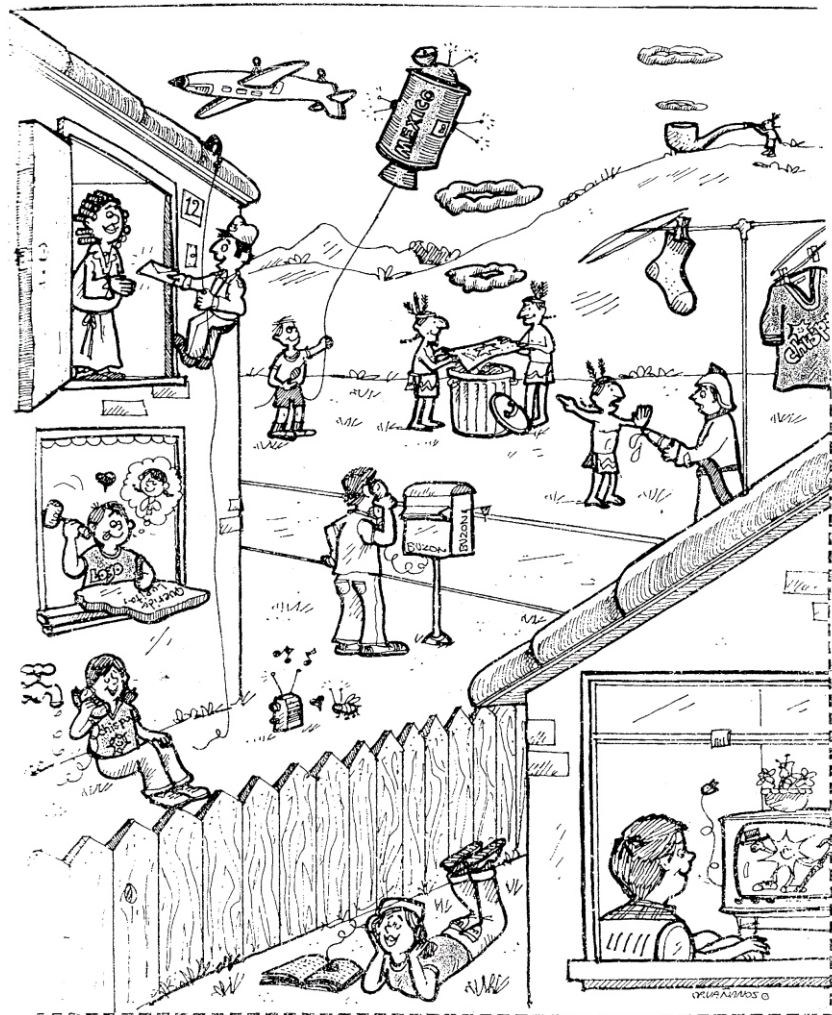
- Forme equipos.
- Dialogue con el grupo sobre los medios de comunicación que conoce y comente los que utilizan otras personas en situaciones distintas (indios, antiguos pobladores, personas con necesidades diferentes, etc).
- Rescate la importancia que tienen los medios de comunicación en la vida diaria de las personas.
- Solicite a los alumnos que observen la lámina e identifiquen los errores que tiene, atendiendo el uso correcto de cada uno de los medios de comunicación.
- Establezca el tiempo de realización (sugerencia 5 minutos).

● Explique al grupo que esto es un juego, se medirán los tiempos de realización del ejercicio. Ganará quien haga un menor tiempo y tenga el mayor número de aciertos.

● Estimule al grupo para promover la participación otorgando un premio al ganador.

● En plenaria identifique todos los errores que tiene la lámina y explique por qué considera que no es correcto como lo utilizan.

● Promueva la participación de los alumnos que menos intervienen en las actividades del ejercicio.



## La familia

- Organice al grupo en equipos.
- Dialogue con los alumnos sobre la familia y pregunte lo siguiente:

**¿Cuántas personas forman tu familia?**

**¿En qué trabajan?**

**¿Papá y mamá trabajan?**

**¿En dónde?**

**Si los hermanos estudian o trabajan ¿en dónde lo hacen?**

- Comente la importancia de compartir momentos que fomenten la integración familiar.
- Solicite que observen detenidamente la figura que aparece en la siguiente lámina.
- Cuestione a los alumnos sobre lo siguiente:

**¿Qué observas en la figura?**

En la figura hay 3 miembros de la familia.

**¿Puedes identificarlos? ¿Quiénes son?**

- Indique a los alumnos que describan a los miembros de la familia que identificó.

Papá \_\_\_\_\_

Mamá \_\_\_\_\_

Hija \_\_\_\_\_

- En plenaria comente los resultados que obtuvo cada equipo y el tiempo que tardaron en realizar el ejercicio.
- Registre los resultados y el tiempo que utilizó cada equipo.
- Induzca al grupo a buscar una estrategia para facilitar la identificación de los rostros de la lámina.



## ¿Dónde vivo?

- Entregue a cada niño la siguiente ilustración.
- Pída que la observen detenidamente.
- Cuestione sobre lo siguiente:

¿Conoces los animales?

¿Dónde los has visto?

¿Sabes dónde viven?

¿Qué comen?

- Dialogue con el grupo en referencia al lugar en donde habitan, qué comen y las condiciones que necesitan para vivir cada uno de los animales que aparecen en la ilustración.

- Indique que vuelvan a observar e identifiquen la correspondencia que se establece en la ilustración entre los animales y el lugar en donde habitan, atendiendo al número que tienen.

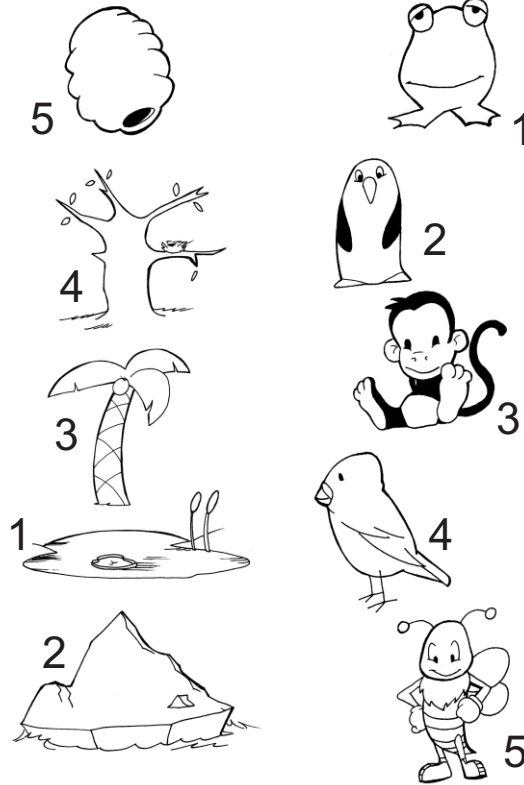
- Comente el siguiente escrito:

Estos cinco animales sueñan con volver a sus hogares; pero se les dificulta llegar porque no pueden cruzarse en el camino de los demás animales ¿Podrías ayudarlos?

- Explique que el reto es guiar a los animales a sus hogares sin que se crucen sus caminos. Pueden existir varias opciones.

- En plenaria comente los resultados que obtuvieron.

Es importante que apoye a los alumnos que no encuentren el resultado o se les dificulte llegar a la solución.



## OBSERVACIÓN

### Una luz o ¡tú y yo!

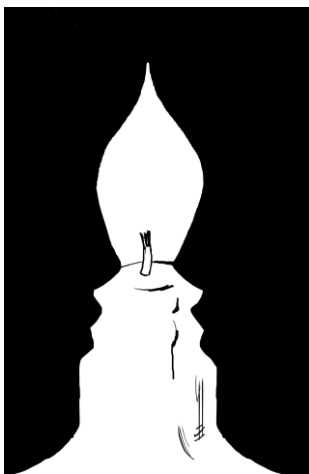
- Converse con el grupo respecto a la utilización de las velas.
- Propicie la participación haciendo los siguientes cuestionamientos:

**¿Para qué las utilizamos?**

**¿Cuáles son las formas que tienen?**

**¿Qué tipo de energía generan?**

- Coloque en el pizarrón la siguiente ilustración:



- Recomiende al grupo que la observen muy bien para contestar las siguientes cuestiones:

**¿Qué observan?**

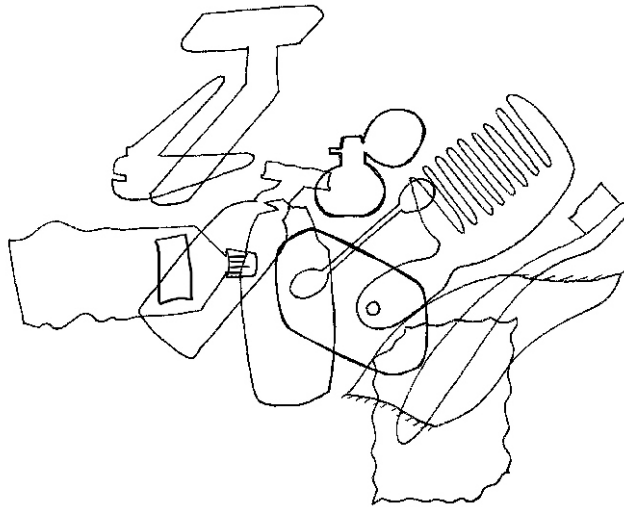
**¿Descubrieron algo?**

**¿Qué es?**

- Apoye la participación de los alumnos para obtener una descripción detallada de la imagen observada.
- Pída que registren en su cuaderno lo que descubrieron.
- Propicie la participación de la mayoría del grupo.
- Considere las aportaciones y llegue a una conclusión con los alumnos respecto a lo que observaron.

## Aseo personal

- Organice al grupo en equipos.
- Comente con los alumnos respecto a los objetos de aseo personal que utilizan.
- Pídeles que registren los objetos mencionados.
- Intervenga para resaltar la importancia de promover los hábitos de limpieza personal y cómo éstos mejoran nuestro aspecto.
- Indique que observen la lámina que muestra los objetos de limpieza personal.



- Solicite al grupo que identifiquen los objetos personales de la lámina.
- En plenaria compare la información registrada con la que proporciona la lámina y cuestione sobre lo siguiente:

**¿Son los mismos objetos?**

**¿Hay algunos que aparecen en la lámina que no hayas enlistado?**

**¿Sabes para qué se utilizan?**

- Pida que clasifiquen los objetos atendiendo al uso personal registrándolos en la columna que corresponda.

Limpieza bucal    Aseo del cuerpo    Limpieza de uñas    Aspecto personal.

- Estimule a los alumnos para que dibujen otros objetos que sirvan para el aseo personal y los registren.

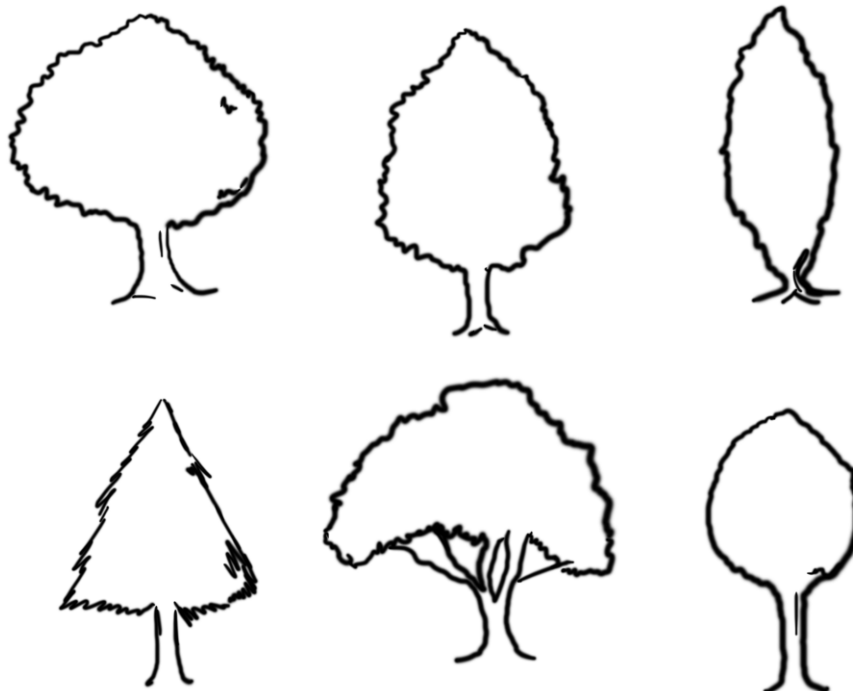
Promueva la participación de todo el grupo en la actividad.

# 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.



## Tipos de hojas

- Organice al grupo en equipos.
- Solicite que colecten previamente cinco tipos de hojas de diferentes plantas (Pueden ser de ficus, rosal, fresno, croto, helecho, etc.) o de las existentes en el medio natural del entorno escolar.
- En equipo, todos los miembros deben observar las características que tiene cada hoja: forma, color, tamaño, textura, etc.
- Pida que las observen, las comparen y expongan sus comentarios.
- Indique que completen la siguiente tabla:

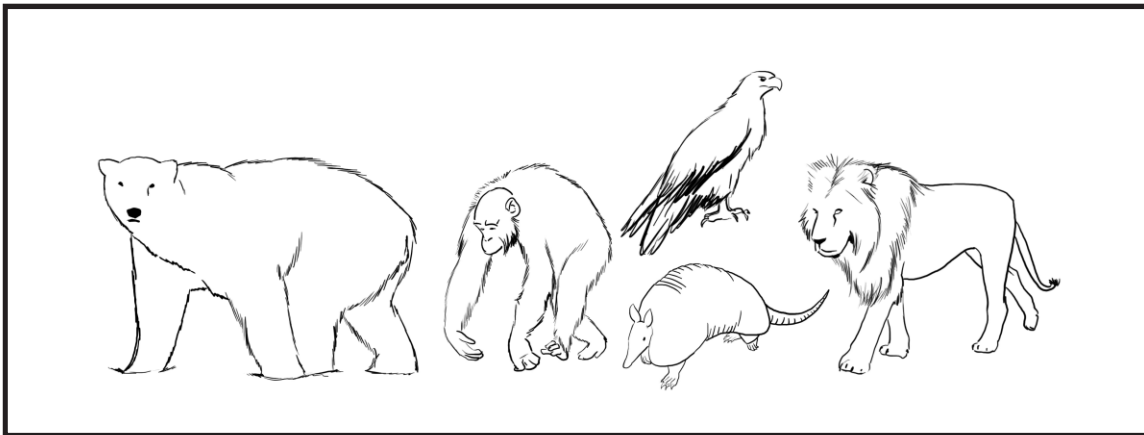
Planta a la que pertenece	Tamaño	Textura	Forma	Color	Medio donde sobrevive (sol o sombra)

- Exponga por equipo las respuestas de la tabla.
- En plenaria expresen las diferencias que encontraron en las hojas.

# COMPARACIÓN

## Diferentes animales

- Organice al grupo en equipos.
- Pida que observen la siguiente lámina y comenten las características de cada uno de los animales.
- Solicite que hagan la comparación de sus características en relación al medio donde viven.



- Pida que las registren en la siguiente tabla:

NOMBRE	PIEL	ALIMENTO	PREDADOR O PRESA	DÓNDE HABITA
Oso polar				
Mono				
Armadillo				
Águila				
León				

- Invite a cada equipo a exponer conclusiones en relación a las características registradas.



## Cambios

- Previamente pida a los alumnos hacer una recolección de fotos o ilustraciones recientes y antiguas de su entorno (escuela, localidad o comunidad).
- Divida al grupo en equipos.
- Pida que observen las fotografías del entorno que hayan llevado.
- Procure distribuir dos fotografías de un mismo contexto a cada equipo para que puedan observar e identificar los elementos comparativos en cada foto.
- Anoten sus observaciones en la siguiente tabla.

DIFERENCIAS	SEMEJANZAS

- Solicite a cada equipo que exponga las diferencias y semejanzas encontradas.

# COMPARACIÓN

## Compara ilustraciones

- Previamente fotocopie el ejercicio que se incluye.
- Organice al grupo en equipos y distribuya un ejercicio a cada uno.
- Pida a los miembros del equipo observen las ilustraciones y las comparen.
- Solicite que elijan las dos ilustraciones donde el personaje tiene el mismo libro.
- Luego que lo hayan seleccionado, pida que en plenaria expongan su decisión y describan las características similares.

Permita que sus alumnos ayuden a los equipos que no hayan realizado bien la comparación.



## Floreros distintos

- Previamente fotocopie el ejercicio para cada alumno.
- Pida que observen las dos ilustraciones de floreros.
- Solicite que los comparen e identifiquen las partes que son diferentes.
- Indíqueles que encierren las diferencias que tienen las ilustraciones.
- Pida que en plenaria expongan las diferencias encontradas.

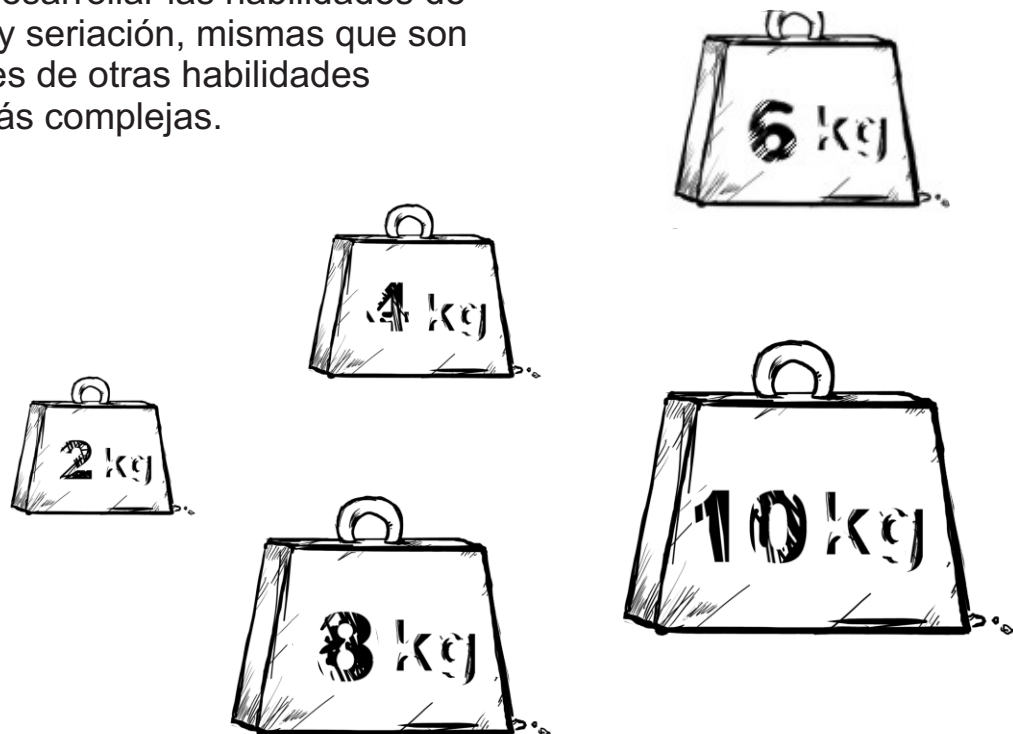
Apoye a los alumnos que se les haya dificultado encontrar el resultado.



# 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.

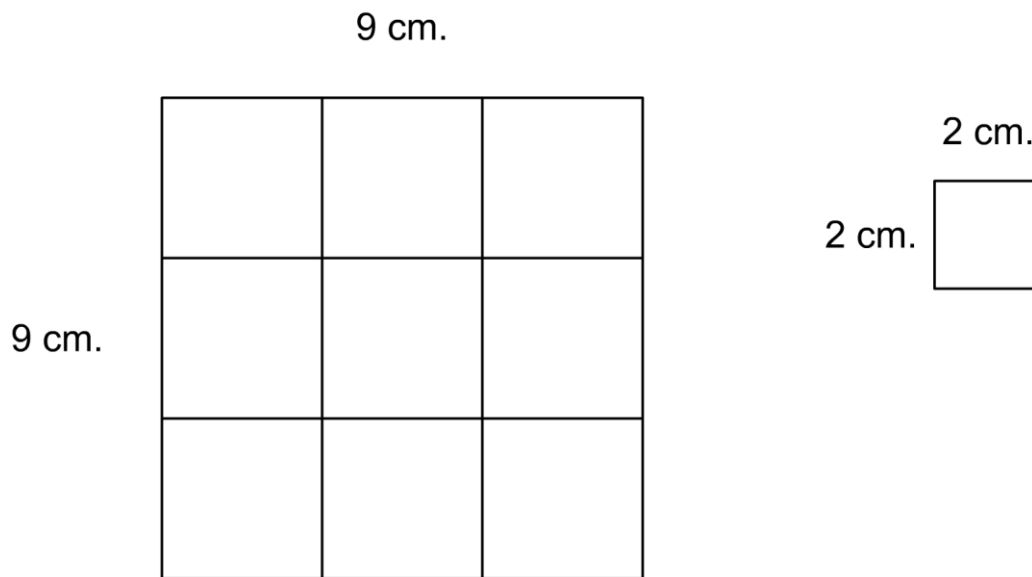
En este apartado sugerimos ejercicios que pretenden desarrollar las habilidades de ordenación y seriación, mismas que son antecedentes de otras habilidades mentales más complejas.



## Cuadro mágico

### MATERIAL:

- Un cartoncillo o cartulina.
- Pida a sus alumnos que tracen por equipo, un cuadro de cartoncillo de 9 cm. por lado dividido en nueve casillas iguales.
- Solicite que recorten cuadritos de papel de 2 x 2 cm anotando en cada uno los números del 1 al 9 y entregue una serie a cada equipo.



- Diga a los equipos que coloquen la tarjeta 5 en la casilla central, la tarjeta 6 en la casilla de la esquina superior derecha, y la tarjeta 2 en la casilla inferior derecha.
  - Pida que coloquen los demás números en las casillas de tal manera que sumen 15 en forma vertical, horizontal y diagonal.
- Ganará el equipo que lo realice correctamente y en menos tiempo.

## Los castigados

- Organice el grupo en equipos.
- Distribuya el siguiente dibujo:



- Haga el siguiente planteamiento al grupo:

Un maestro quiere premiar a 10 de los 12 alumnos a los que da clase. Para no avergonzar públicamente a los dos alumnos que no recibirán premio, los alinea a todos en fila y da las instrucciones de cómo pasarían a recoger el premio, contando de tres en tres. ¿En qué lugares de la fila colocará a los alumnos que no serán premiados?

## Armemos el cuento

- Seleccione un cuento, fotocópielo eliminando el número de páginas.
- Lea el cuento mostrando cada página.
- Reparta a cada alumno una página del cuento.
- Pida a los alumnos que pongan atención para que detecten en qué lugar colocarán la parte del cuento que tienen. Lea nuevamente el cuento.
- Al terminar de leer pida que se ponga de pie el alumno que tenga el inicio del cuento y lo coloque en el piso; sucesivamente los demás alumnos irán colocando cada página según sea el orden como se leyó.
- Al terminar todos los alumnos de colocar su página, lean nuevamente el cuento, estimule a los alumnos que lo hicieron correctamente y apoye a los que se equivocaron.



## ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

### Animales escondidos

- Organice al grupo en equipos.
- Presente al grupo en una cartulina el dibujo siguiente:

N	O	L	C	A	L		
E	V	E	O	L	L	D	A
D	A	A	M	I	R		

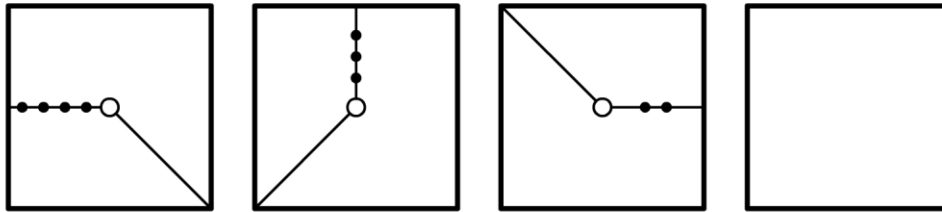
- Pida a los equipos que observen las letras de cada cuadro y las ordenen formando nombres de animales.

El equipo que lo haga correctamente y en menos tiempo ganará.



## Juego de orden

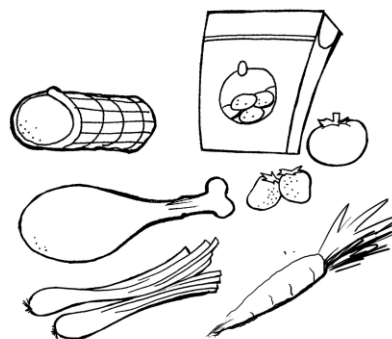
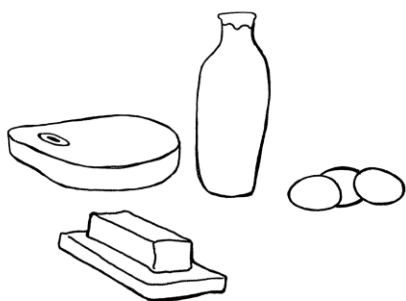
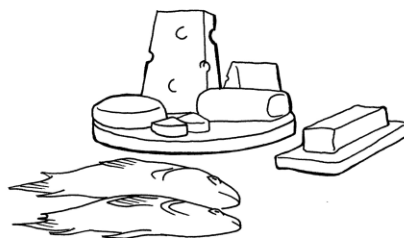
- Reproduzca en una cartulina los dibujos que están abajo.
- Invite a los alumnos a observar los.
- Pídales que en forma individual hagan el dibujo que sigue en el cuadro blanco.



- Solicite a cada alumno que presente al grupo el resultado obtenido en el ejercicio.

# CLASIFICACIÓN

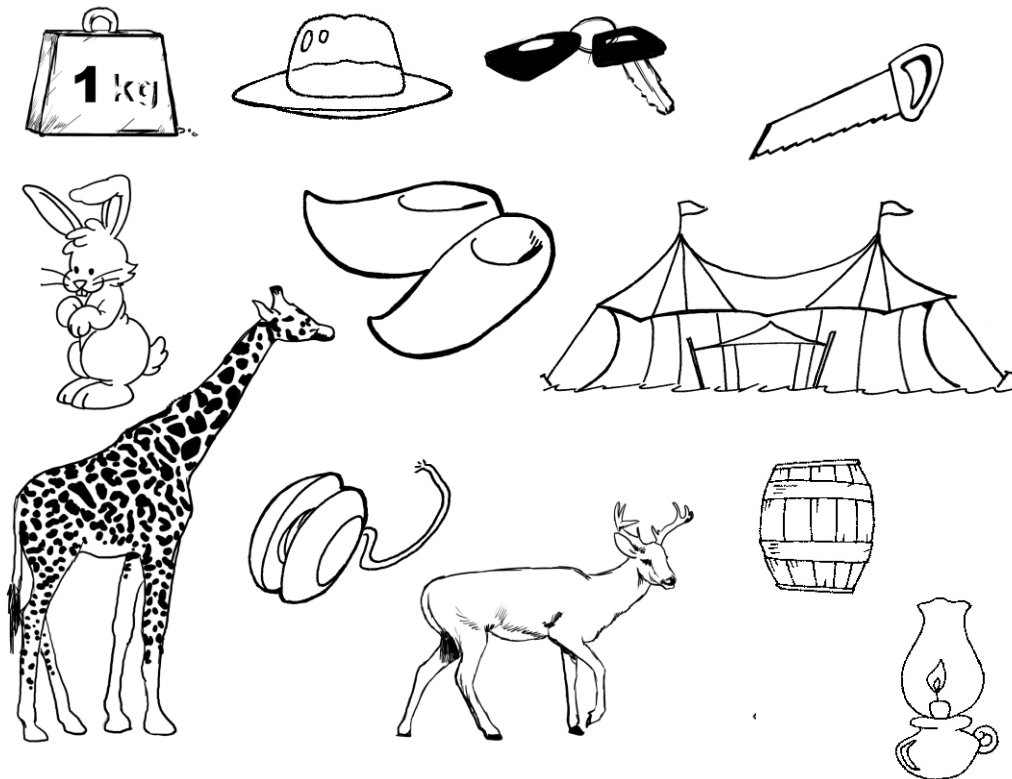
Para llegar a la clasificación es importante colocar al educando en condiciones de que efectúe un esfuerzo de concentración, basado en una amplia función de comparación, en donde tiene que localizar las semejanzas y las diferencias de cada uno de los elementos entre sí y el total del conjunto. Asimismo, 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.

## Sonidos y figuras

- Solicite a sus alumnos que en forma individual observen los dibujos detenidamente.



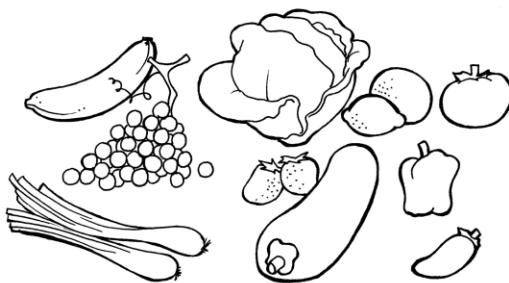
- Indíqueles que clasifiquen los dibujos cuyo nombre empiece con el mismo sonido y los una a través de una línea.
- Motíveles a comentar sus resultados en plenaria.

# CLASIFICACIÓN

## Alimentos de origen vegetal y animal

- Pida a sus alumnos que anoten en su cuaderno una lista de los alimentos que comieron un día antes.
- Escriba en el pizarrón la lista general del grupo haciendo una pequeña marca a los alimentos que se repiten.
- Solicite que clasifiquen todos los alimentos según su origen "vegetal o animal" en un cuadro como el siguiente:

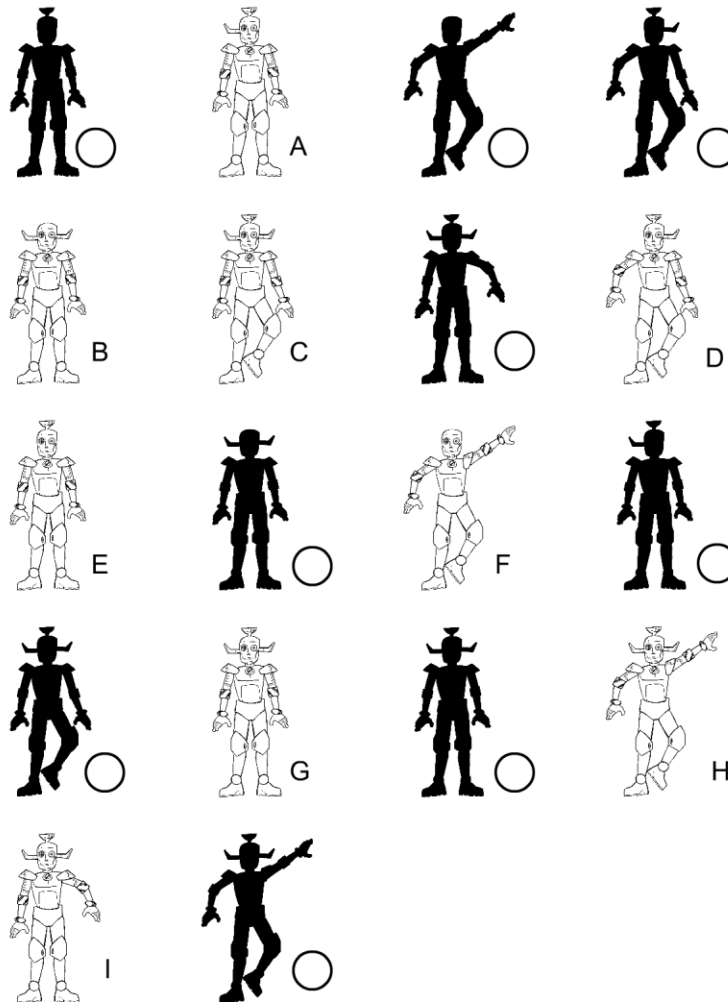
ALIMENTOS DE ORIGEN VEGETAL	ALIMENTOS DE ORIGEN ANIMAL



- Propicie que los alumnos comenten el resultado al grupo a través de lluvia de ideas.

## Siluetas robóticas

- Solicite a sus alumnos que observen detalladamente el dibujo de cada robot y localice las letras mayúsculas que corresponden a cada dibujo de la A a la I.



- Pídeles que busquen el robot que pertenece a cada silueta y escriban en el círculo la letra minúscula que le corresponda.

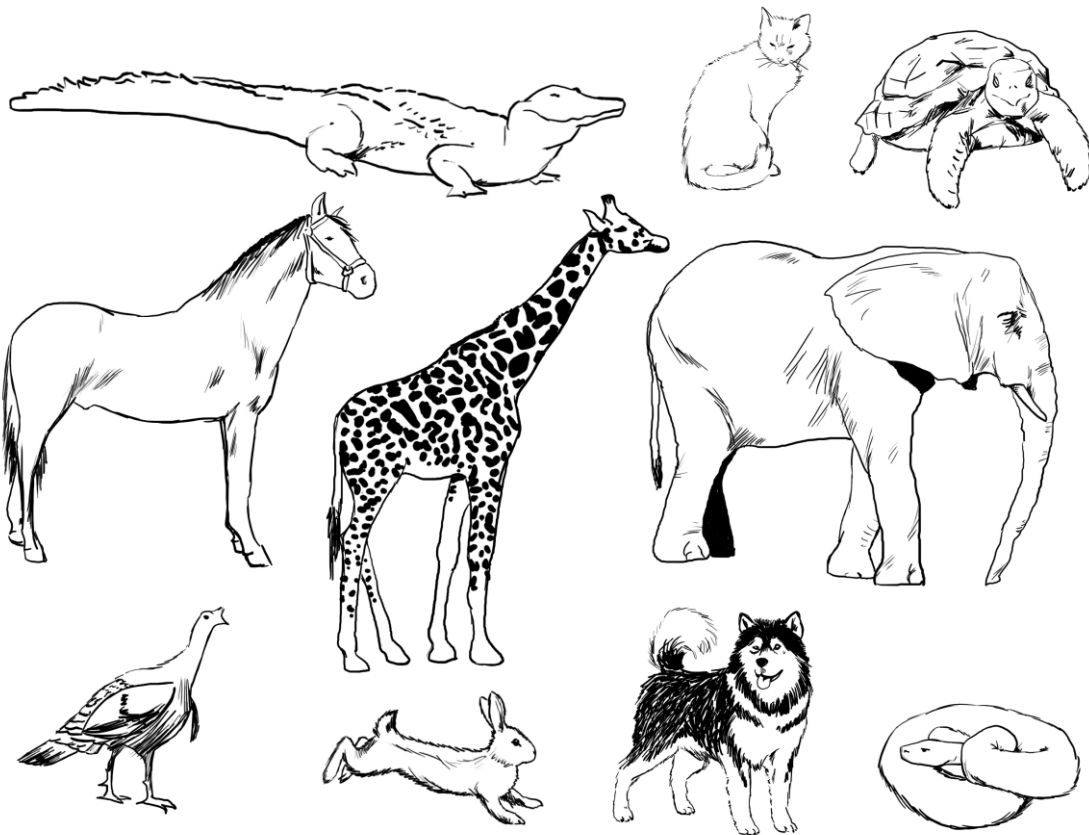
- Motívelos para que describan oralmente el procedimiento que siguieron para encontrar las respuestas.

# CLASIFICACIÓN

## Seres vivos

●Comente con sus alumnos que los seres vivos ovíparos son todos aquellos que nacen de un huevo y los vivíparos nacen del vientre de la mamá.

●Pida que observen los siguientes seres vivos, dígales que tachen los ovíparos y encierren los vivíparos.



●Indique a sus alumnos que intercambien con un compañero los resultados del ejercicio para revisarlo.

## Medios de transporte

- Pida a sus alumnos que observen cuidadosamente los dibujos y dígales que cada uno representa un medio de transporte.



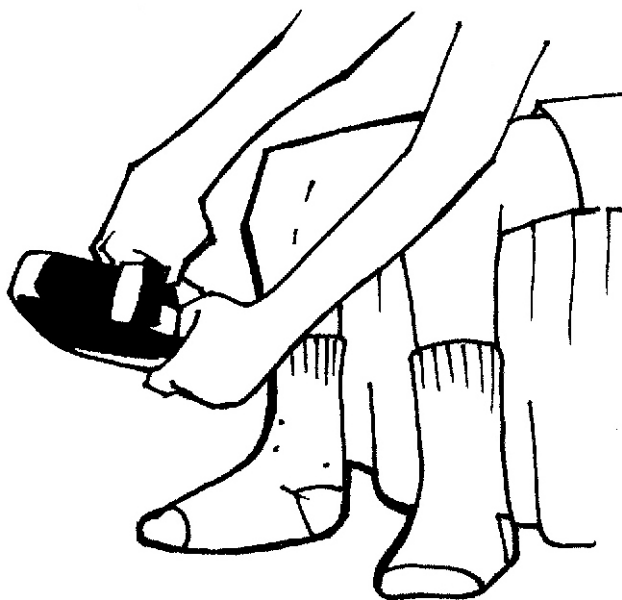
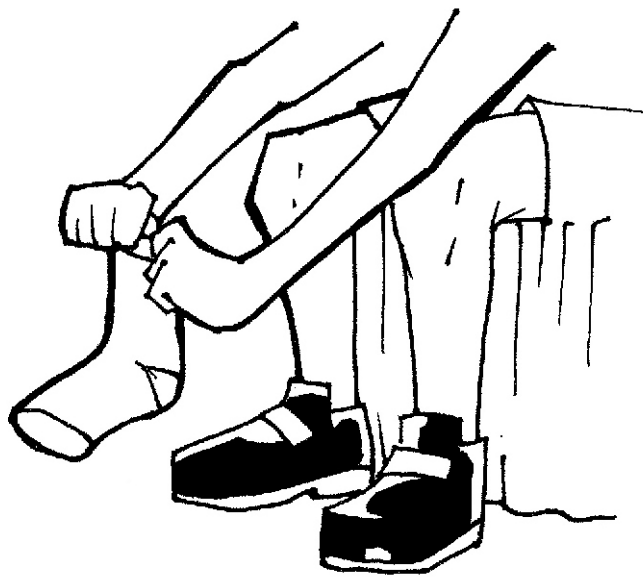
- Solicite que clasifiquen los medios de transporte según consideren.
- Pregunte en sesión plenaria a sus alumnos por qué eligieron esa clasificación y motívelos a concluir que existe transporte aéreo, transporte marítimo o acuático y transporte terrestre.

# 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.





## El calendario

- Integre al grupo en equipo.
- Presénteles un calendario de 28 días mismo que copiará cada equipo en una hoja de papel.
- Por separado en tarjetas que numerarán del 1 al 28.
- Pida que coloquen las tarjetas en las casillas, de tal manera que vertical y diagonal sumen 58.

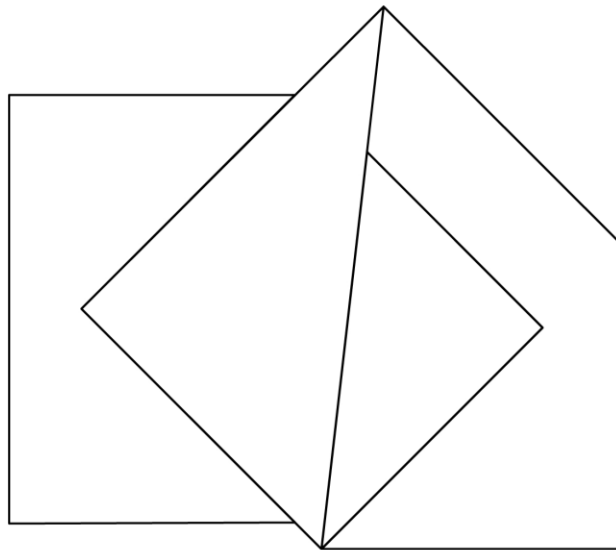
Ganará el equipo que lo haga correctamente en el menor tiempo.

DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	<input type="text"/>				<input type="text"/>	
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		
			<input type="text"/>			

1 2 3 4 etc...

### Los rectángulos

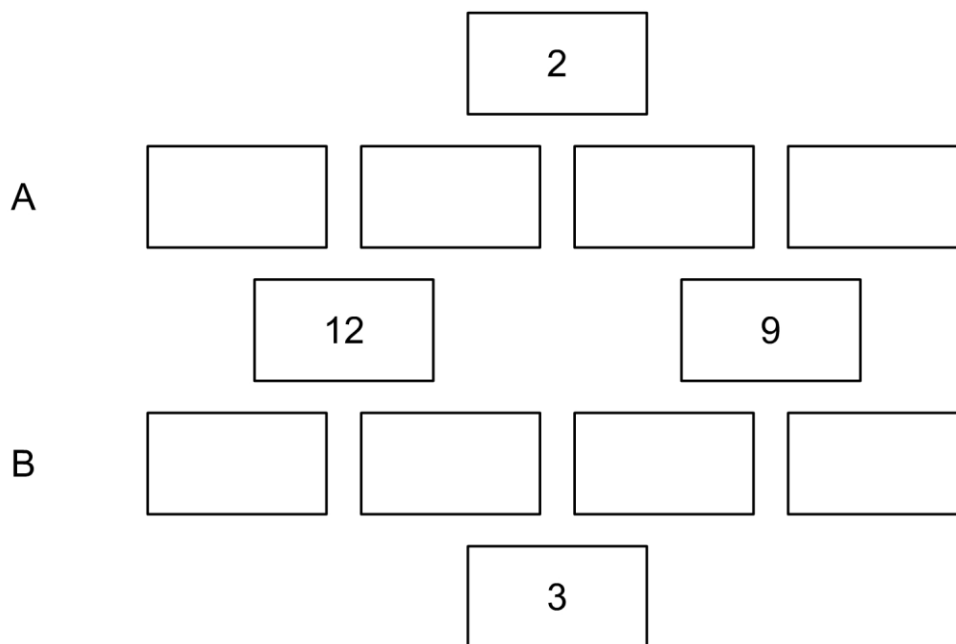
- Entregue a sus alumnos una copia de este dibujo.



- Pregunte si creen posible cortar las piezas individualmente y acomodarlas de tal manera que formen un rectángulo. Solicite que recorten las figuras y traten de armarlas.
- Apoye a los niños que requieren de pistas para ir armándolo.
- Estimule a los alumnos que lograron terminar en menos tiempo su trabajo.
- Permita que comparen su trabajo entre sí.

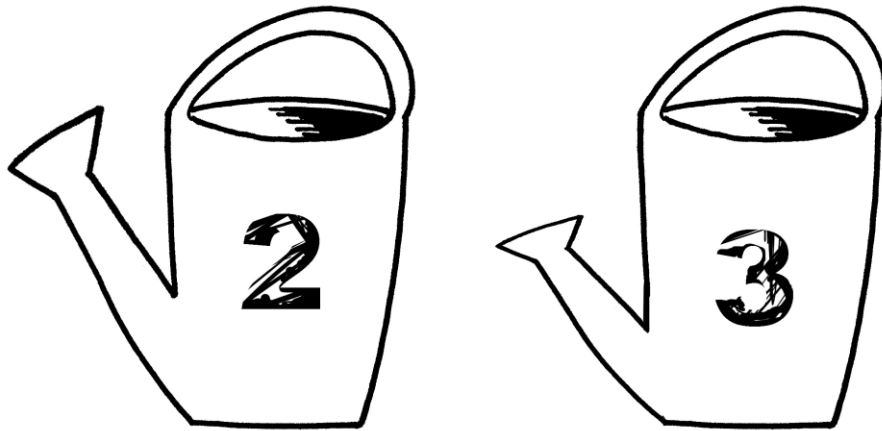
## Diagrama

- Entregue una copia del dibujo por binas.
- Explique al grupo que si escriben los números del 1 al 12 en los cuadros vacíos de la parte superior de la figura y los eligen correctamente, entonces todos los números de la hilera (A y B) sumarán exactamente 26. Si te esfuerzas un poco más los seis cuadros de la orilla también sumarán 26.
- Indíqueles que no pueden repetir los números que ya están escritos.



- Pida a sus alumnos que comenten al grupo el procedimiento que siguieron para llegar al resultado.

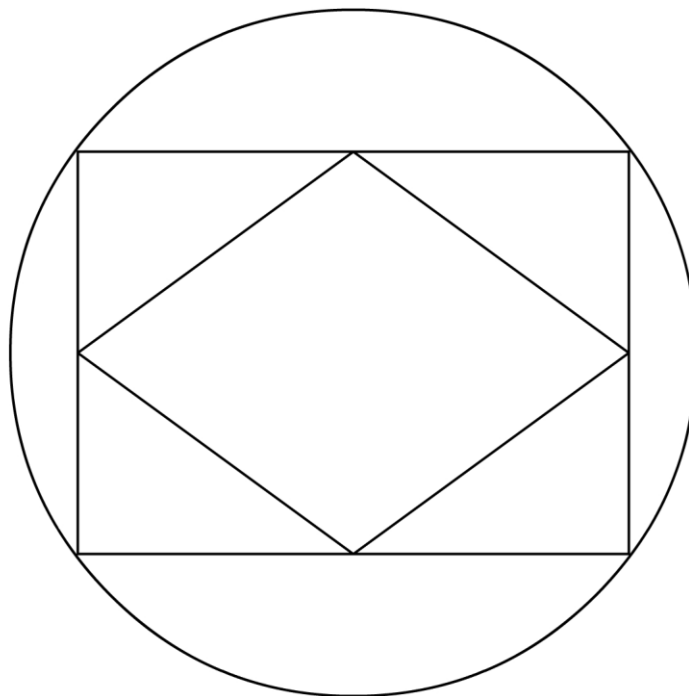
### Las regaderas



- Presente al grupo el dibujo de dos regaderas y coménteles que el señor Pérez las acaba de comprar para regar sus rosales; sin embargo, nunca pudo descubrir por qué la regadera de dos galones se podía llenar más que la de tres galones.
- Solicite a los niños que apoyen al señor Pérez, explicando **¿Por qué la regadera de dos galones contiene más agua que la de tres galones?**

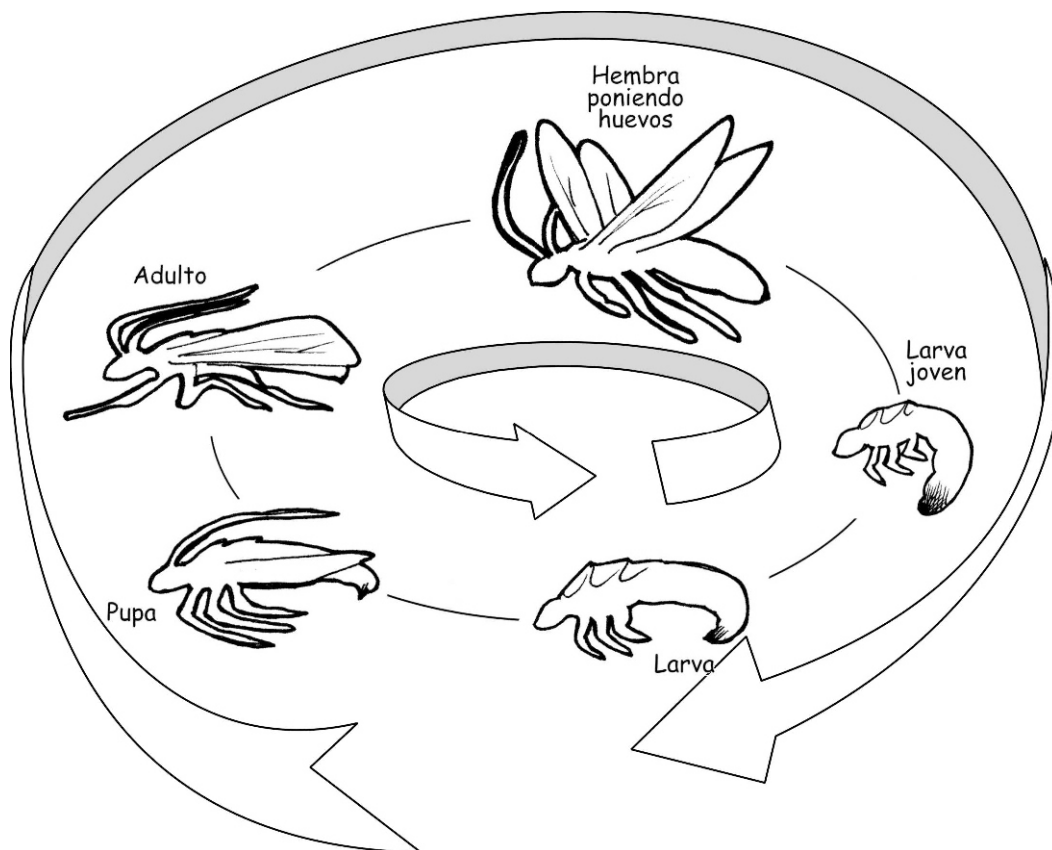
## Encontrar el rombo

- Presente a los alumnos un rectángulo como el que está inscrito en el círculo y un rombo en el rectángulo.
- Mencióneseles que Don Miguel es un joyero que quiere saber la longitud de los lados del rombo, ya que el diámetro del círculo mide 60 cm. no tiene que utilizar una cinta para medir y conocer la respuesta.
- Pída a los niños que traten de encontrar la solución.



- Solicítesles que comenten los resultados en plenaria.

# REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO



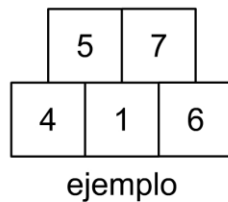
La reversibilidad del pensamiento es una operación fundamental que nos habla de la verdadera y eficaz adquisición de conocimientos y del efectivo uso del razonamiento.

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.

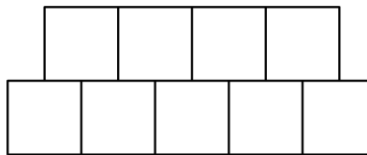
Las siguientes actividades se presentan con la intención de favorecer el desarrollo de esta habilidad del pensamiento.

## Las sumas

- Forme equipos y pregunte a sus alumnos lo que saben de las sumas, a través de la técnica "lluvia de ideas".
- Copie en el pizarrón el ejemplo.



- Pida a los alumnos que coloquen los números del 1 al 9 dentro de los cuadrillos vacíos de tal manera que los números que aparezcan abajo sumados, resulte el número del cuadrillo de la hilera de arriba (ver ejemplo anterior).



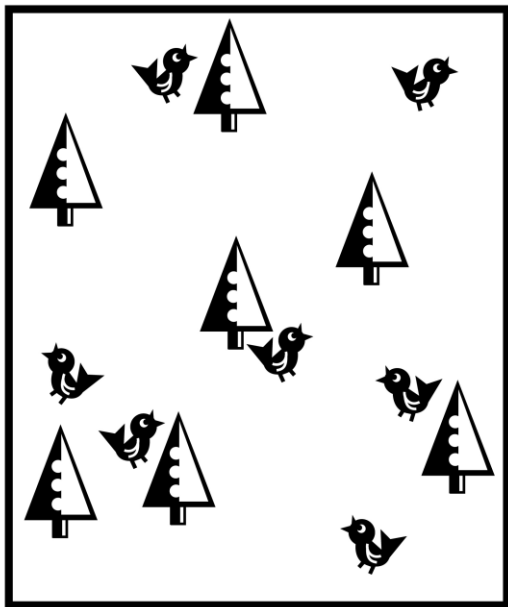
- Comente al grupo los resultados obtenidos.

## Terremoto en el papel tapiz

- Active los conocimientos previos.
- Lea el siguiente texto en voz alta pidiendo a los alumnos que escuchen con mucha atención.

Uno de estos días, temprano en la mañana, la falla de San Andrés se abrirá por debajo de una casa que tiene un papel tapiz amarillo, verde y azul en el rinconcito del desayunador. El papel tapiz presenta un patrón simétrico y repetitivo de un pájaro en un árbol, sobre un fondo liso. El terremoto será tan violento que, de una sacudida, separará a los pájaros de los árboles y los dejará esparcidos en el fondo del tapiz, como los ves en el dibujo. Si los dueños de la casa te llamaran para ayudarlos a arreglar su papel tapiz, **¿Podrías dibujar sólo tres líneas rectas (cada una partiendo de un borde del área de la pared al opuesto) que encerrarán tanto a un pájaro como a un árbol en una sola área sin tocar a ninguno de los dos?**

- Forme equipos y entregue una copia del siguiente dibujo.



- Pida a los alumnos que se apoyen para trazar las tres líneas rectas encerrando sólo a un árbol y un pájaro como dice la instrucción.

- En plenaria hágales notar que si lo hicieron correctamente vuelve otra vez el tapiz a quedar como si nada hubiera pasado.



## Número de 3 dígitos

- Active los conocimientos previos.
- Forme equipos.
- Pida a cada equipo que elija cualquier número de 3 dígitos que el primero y el último dígito sean diferentes y no sumen 9, luego dígales que:

inviertan el primero y el último dígito.

resten el número menor del mayor.

ejemplo 315      513

$$\begin{array}{r} 513 \\ -315 \\ \hline 198 \end{array}$$

- Dígales que pase uno de cada equipo a escribir el primer dígito de ese número que resultó.

**Nota:**

***El segundo dígito siempre va a ser 9.***

***La suma del primero y del último dígito va a ser 9.***

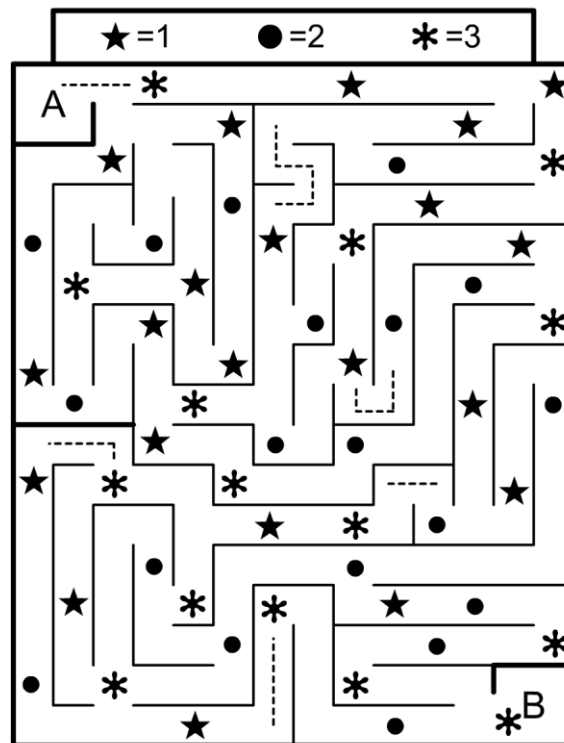
***De manera que de saber cuál es el primer dígito, réstelo de 9 y sabrá cuál es el último.***

- Apoye a los que necesitan.

# REVERSIBILIDAD DEL PENSAMIENTO

## Falsos copos

- Active los conocimientos previos y forme equipos.
- Dibuje en el pizarrón el siguiente recuadro.



- Comente a los alumnos las indicaciones del juego.

El recuadro pequeño con los tres símbolos y con los números 1, 2, 3 muestre los puntos que se anotan por pasar en este laberinto, descubra la ruta del casillero "A" al casillero "B" que obtenga el menor número de puntos. (siguiendo la pista)

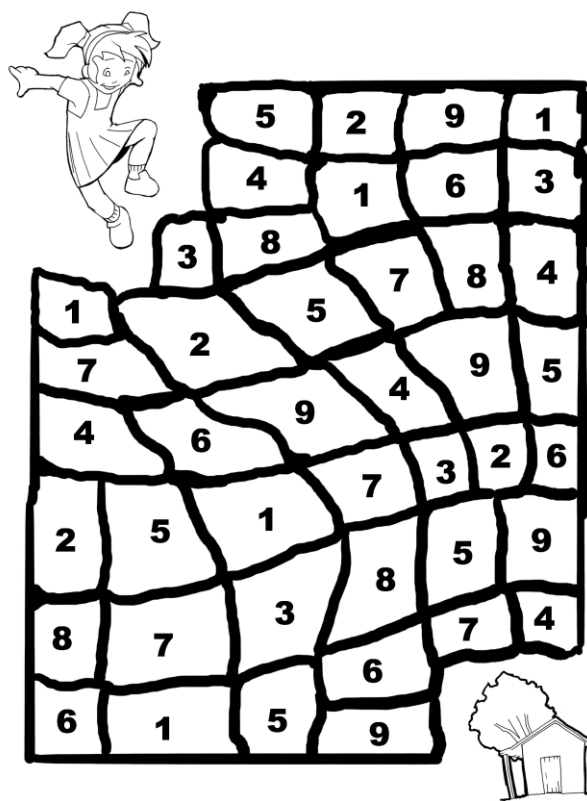
Algunas personas pueden reunir la mínima cantidad de cuarenta puntos.

**¿Puedes superar esto?**

## Brinca la tablita

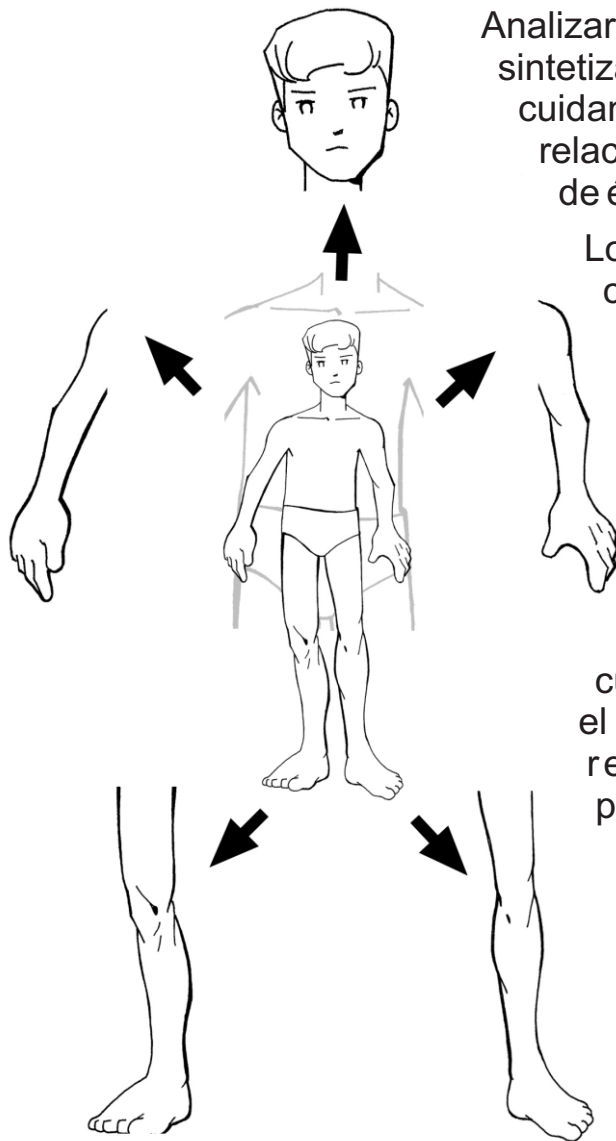
- Comente con los alumnos sobre los juegos que más les gusten.
- Lectura grupal de la instrucción.

Si ya no soportas la monotonía de trotar, saltar la cuerda o nadar de un lado a otro de la piscina, numera las losas de tu patio como en el dibujo, luego empieza en cualquiera de las 5 losas que bordean la esquina superior izquierda (números 1 al 5) y trata de saltar con un solo pie hasta llegar a la meta, pero deberás hacerlo saltando únicamente sobre 10 losas que sumen un total de 50 puntos, nunca moviéndote de forma diagonal.



- Forme equipos y entregue una copia del dibujo a cada uno.
- Puede indicar que pinten y hagan el recorrido de las losas de colores hasta llegar a casa y viceversa.
- Comente en plenaria los resultados obtenidos.

# 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.

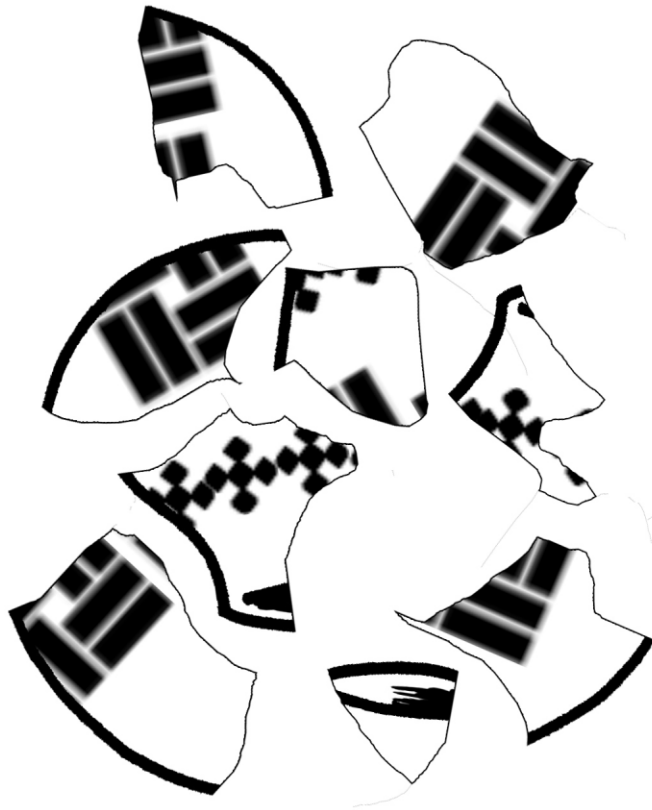
Es importante que tome en cuenta el trabajo en equipo, permita el intercambio de ideas y facilite la resolución de los ejercicios planteados.

## El florero de mamá

- Organice al grupo en equipos.
- Converse con los niños respecto a las responsabilidades que tiene cada miembro de la familia en las actividades que se realizan dentro del hogar (qué actividad hace mamá, papá, hermanos y él).
- Propicie la participación de todo el grupo.
- Comente a los niños lo siguiente:

En casa ha sucedido un accidente, se ha roto el florero de mamá y ella se enojará mucho si llega del trabajo y lo encuentra hecho pedazos, por lo que nosotros tenemos que evitar que se moleste.

- Entregue una hoja con la ilustración del florero.
- Solicite que observen cómo era el florero antes de romperse y los pedazos que quedaron después de romperse.



- Pida que recorten de la ilustración los pedazos del florero roto.
- Explique lo siguiente:

Armen el florero con los pedazos.

Tome como base el que aparece completo.

Enumere las piezas conforme las vaya colocando.

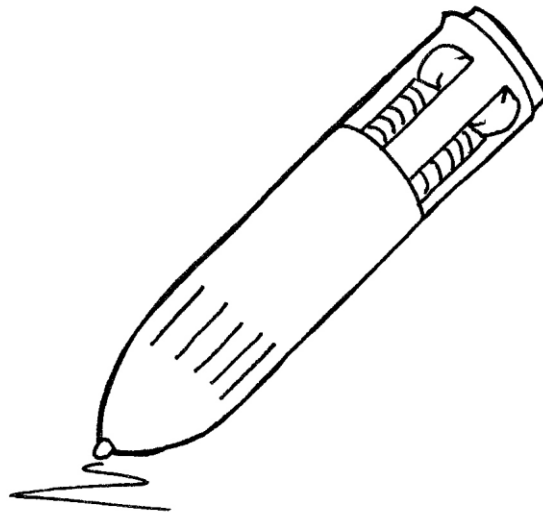
Gana el que termine primero.

- En plenaria comente qué dificultades enfrentaron para armar el florero.

**¿Cuál fue la pieza que identificaron primero? ¿Por qué?**

### La pluma desplumada

- Previo al desarrollo de la actividad solicite a los alumnos que lleven una pluma de 1 a 3 colores.
- Invite a los niños a revisar la estructura de la pluma atendiendo cada detalle y la función que realiza cada pieza.
- Pídeles que desarmen la pluma y estimule al grupo despertando su curiosidad para que observen el lugar que ocupa cada una de las piezas.
- Sugiera que analicen cuál es la relación que guardan entre sí cada una de las piezas para que puedan comprender sus funciones.
- Solicite que armen la pluma.
- Dialogue con el grupo propiciando la participación y rescate los comentarios respecto a las dificultades que enfrentaron para armar nuevamente la pluma.
- Resalte la importancia de la relación entre las partes.



## Forma oraciones

●Indique a sus alumnos que analicen detenidamente los dibujos y realicen dos enunciados que vengan de las palabras que aquí te damos.



Pan \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



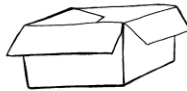
Pájaro \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Flor \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Caja \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Pida a sus alumnos que localicen el sujeto y predicado de cada uno de los enunciados.
- Comente en lluvia de ideas los resultados obtenidos del ejercicio.
- Motive al grupo para que invente un escrito en donde utilice todas las palabras.
- Concluya con la lectura de algunos (o todos) los escritos realizados.
- Mencione la importancia que tiene el establecer una relación entre las palabras, aun cuando pertenecen a distinto campo semántico.

# ANÁLISIS Y SÍNTESIS

## La clave

- Comente al grupo lo siguiente:

Unos ratoncitos tienen un problema, necesitan descifrar unas claves que están en un escrito para poder descubrir si los sustantivos son comunes o propios.

- Explique que para ello existe una clave con los códigos que los apoyarán a descubrirlos.
- Pida a sus alumnos que observen los recuadros del dibujo, checando los números que hay en cada línea.

The illustration shows two mice on a wall. The wall is composed of numbered blocks: 1=Ja, 2=ca, 3=ta, 4=ni, 5=rro, 6=ba, 7=llo, 8=vier, 9=ro, 10=pón, 11=ño, 12=A, 13=me, 14=fri, 15=se, 16=pe. To the right is a grid of numbers with empty boxes for answers:

16	5	<input type="checkbox"/>	
12	14	2	<input type="checkbox"/>
4	11	<input type="checkbox"/>	
2	6	7	<input type="checkbox"/>
1	10	<input type="checkbox"/>	
13	15	9	<input type="checkbox"/>
12	4	3	<input type="checkbox"/>
1	8	<input type="checkbox"/>	

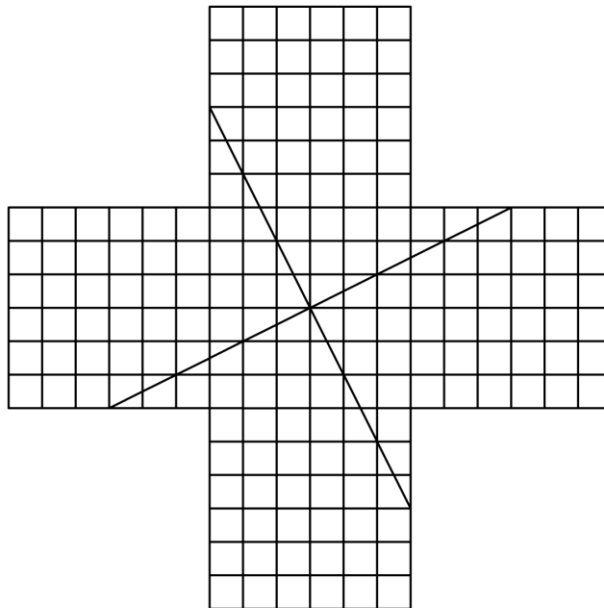
- Oriente a los niños para descifrar la primera clave.
- Indique a sus alumnos que anoten en la línea los sustantivos encontrados y en el cuadro una C si es común y P si es propio.

Comenten en plenaria los resultados obtenidos en el ejercicio y las dificultades que enfrentaron.



## El cuadro oculto

- Converse con el grupo respecto a las características del cuadrado. **¿Cuántos lados tiene? ¿ Son iguales? ¿Son simétricas?** Etc.



- Solicite a los alumnos que calquen y pinten con colores diferentes la cruz que se muestra en el siguiente dibujo.
- Invítelos a recortar la figura en forma de cruz, por las líneas marcadas. Recomiende que analicen muy detenidamente cada fracción recortada.
- Cuestione sobre lo siguiente.

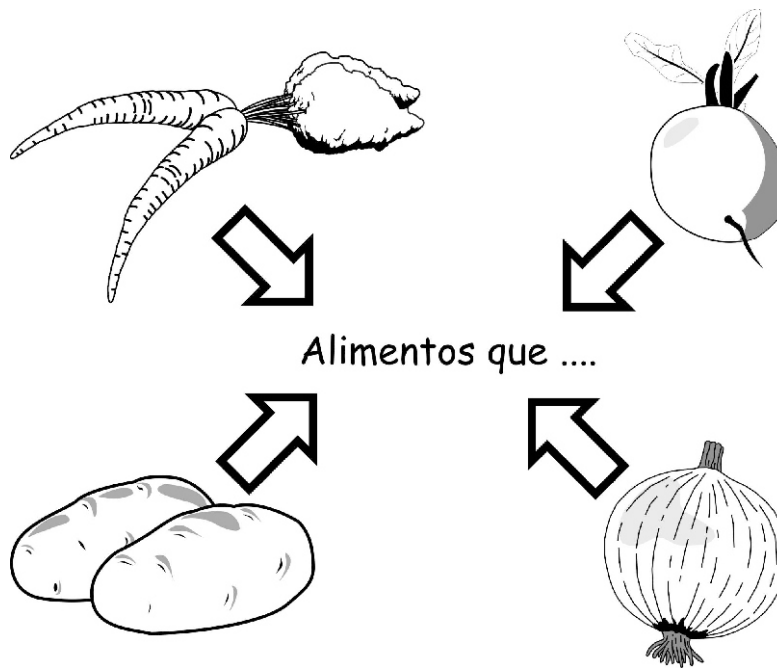
**¿Podrías formar alguna figura geométrica?**

**¿Cuál se podría formar con las partes de la cruz?**

- Indique que con las partes de la cruz se puede construir un cuadrado, que trate de formarlo.
- Apoye a los niños, para estimular la participación.
- Invite a los alumnos que hayan terminado a mostrar su trabajo para apoyar a los que presentan dificultad.

# 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.

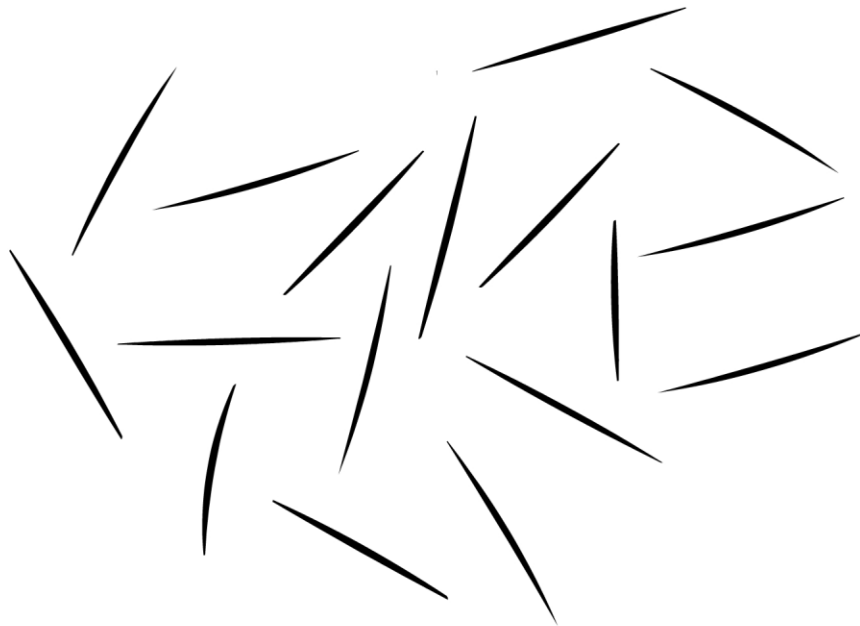
Los siguientes ejercicios son sugerencias para el desarrollo de esta habilidad del pensamiento.

## Juego con palillos

### MATERIAL:

17 Palillos o fósforos.

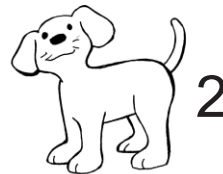
- Organice el grupo en equipos.
- Proporcione a cada equipo 17 palillos.
- Pida que alinien los palillos sobre la mesa.
- Indique que por turnos cada jugador puede tomar 1, 2 o 3 palillos de su equipo.
- Gana el jugador que quite el último palillo que tendrá que ser sólo uno.



# INDUCCIÓN

## Perros y gatos

- Dibuje en una cartulina el dibujo de esta página.



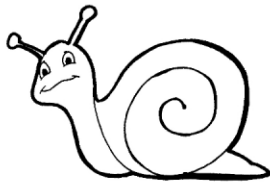
- Presente al grupo la cartulina.
- Cuestione lo siguiente:

Cada animal quiere volver a su casa, pero no debe cruzar el camino de los demás.

**¿Cuántas soluciones diferentes encuentran?**

## Construyendo

- Solicite a sus alumnos que completen el nombre de los siguientes dibujos, formen un enunciado declarativo con cada uno de ellos y los anoten en las líneas numeradas.



c



v



p



m

- 1.- \_\_\_\_\_
- 2.- \_\_\_\_\_
- 3.- \_\_\_\_\_
- 4.- \_\_\_\_\_

- Sugiera a sus alumnos que se formen en equipo y comenten los resultados del ejercicio.
- Un representante de cada uno de los equipos expondrá al grupo los resultados de los ejercicios realizados.

## El nueve

- Pida a sus alumnos que realicen el siguiente ejercicio.

El número siempre es 9.

Piense en un número

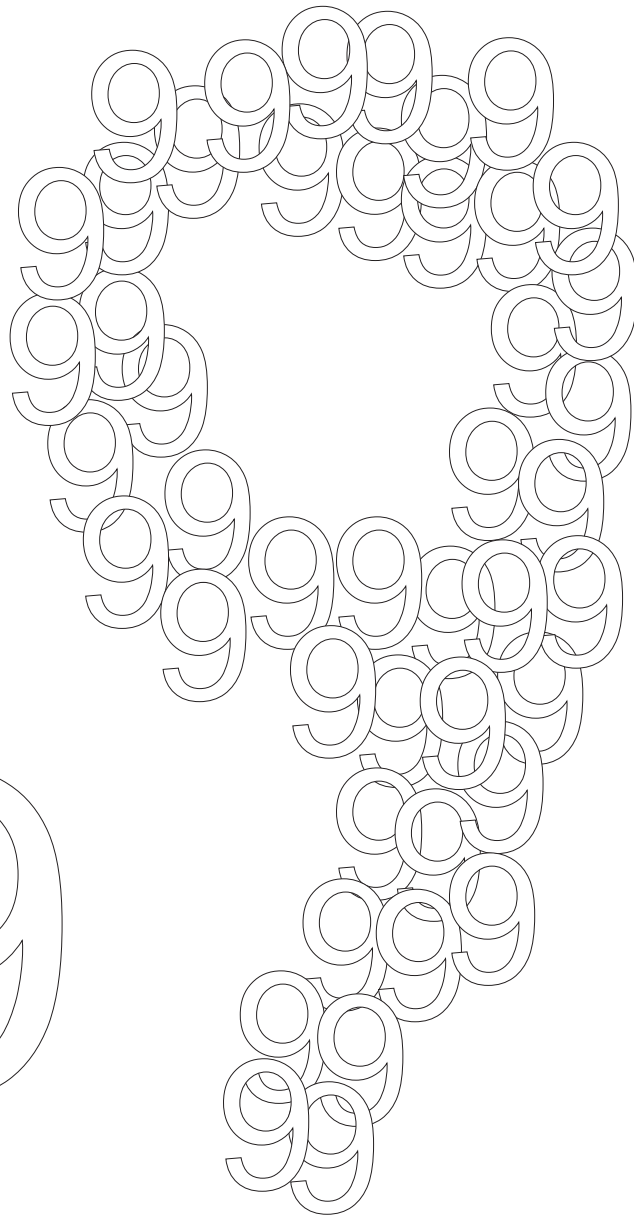
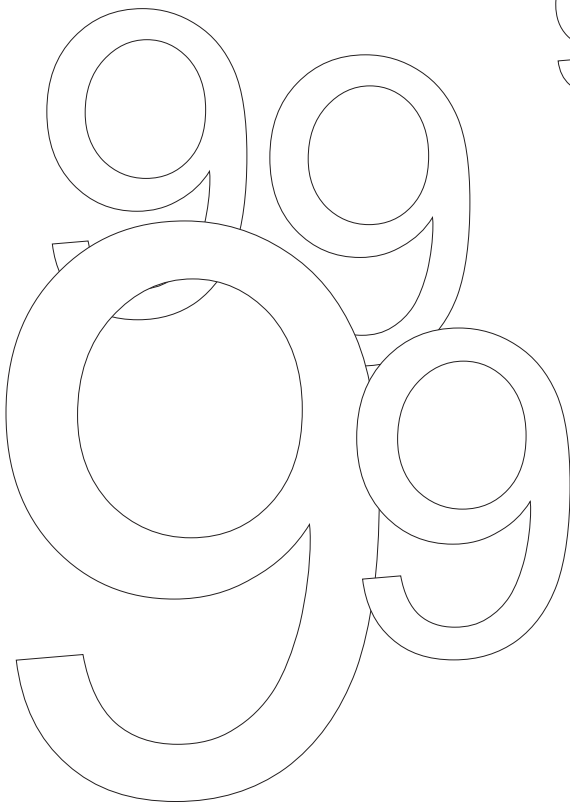
Multiplique el mismo por 2

Sume 18 al producto

Divida entre 2

Reste el número original

El resultado siempre es 9.



## Piensa y descubre

- Solicite a sus alumnos que lean el ejercicio ya que las indicaciones están inmersas en el desarrollo.

Tome su número de casa y duplique el mismo. Sume 5. Multiplique por 50. Sume su edad. Agregue 365. Reste 615. Los dos últimos dígitos corresponden a su edad, los otros dígitos son el número de su casa.

- Pregunte a sus alumnos qué descubrieron en el resultado del ejercicio realizado.
- A través de lluvia de ideas lleguen a las conclusiones.

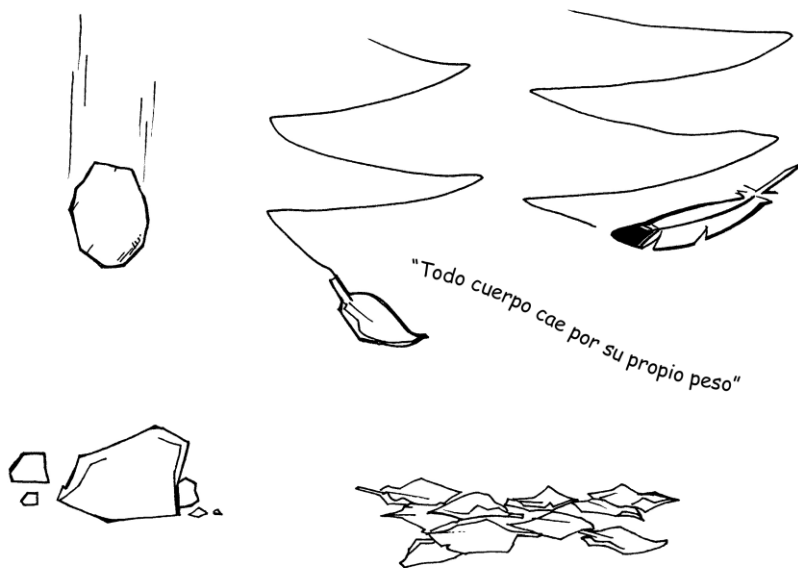


# DEDUCCIÓN

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.





## Omni u ovni

### MATERIAL:

Hojas tamaño carta.

Dibujos o láminas de los siguientes seres vivos:



- Invite a sus alumnos a que realicen comentarios sobre los seres vivos y el tipo de alimentos que consumen.
- Pregunte que de acuerdo a los comentarios que realizaron de qué creen que trata la actividad.
- Organice al grupo en equipos y entregue el material.
- Pida a los alumnos que comenten dentro del equipo sobre los alimentos que consumen esos seres vivos y elaboren una lista de ellos.
- Solicite a cada equipo que al terminar, un integrante va a dar a conocer su lista, pida que la escriba en el pizarrón.
- Permita que los niños realicen un análisis de los alimentos que seleccionaron y cuestione lo siguiente:

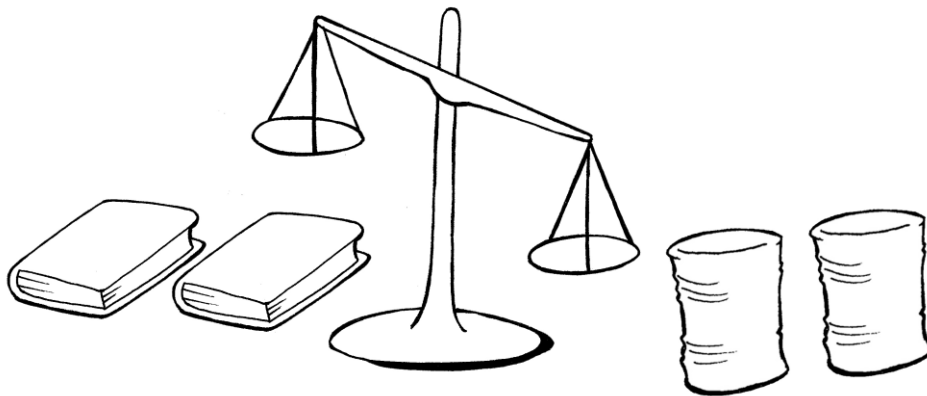
Si algunos seres vivos incluyendo al hombre, comen tanto plantas como animales, entonces **¿Qué tipo de consumidores son?**

Aproveche las aportaciones de sus alumnos para reafirmar el concepto de omnívoros.

### ¿Cuánto pesa?

- Con anticipación solicite a sus alumnos el siguiente material para realizar la actividad:

Varias latas sin abrir de las que tiene tu mamá en la cocina. Una balanza (puede elaborarla o conseguirla)



- Organice al grupo en equipos y entregue el material.

- Dé la siguiente indicación:

Coloca dos libros en un lado de la balanza **¿Qué es lo que sucede?**

- Motive a los niños para que busquen el procedimiento adecuado para pesar los libros.
- Indique que tienen unas latas y cuestione cómo podrían utilizarlas.
- Solicite a un integrante de cada equipo para que dé a conocer el procedimiento que utilizaron.
- Cuestione a sus alumnos con lo siguiente:

**¿Qué es lo que tienes que hacer para saber los gramos que pesan los libros?**

- Permita que sus alumnos deduzcan la forma en que resolverán el problema.
- Fomente el trabajo de equipo en el aula.

## Olores y sabores

### MATERIAL:

Trozos de manzana.

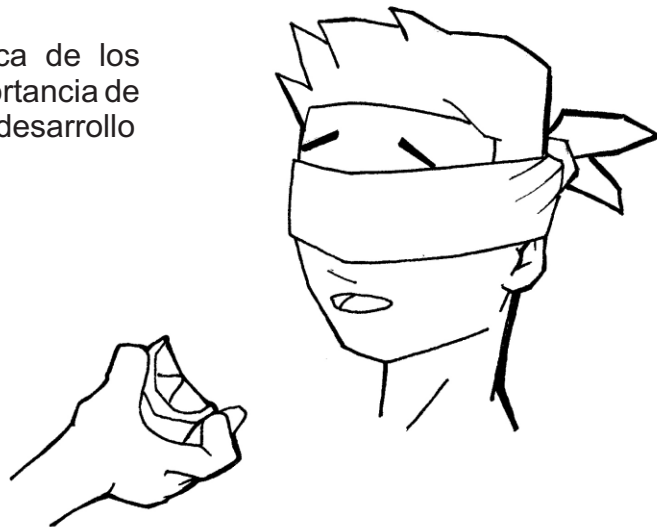
Trozos de pera.

Trozos de sandía.

Trozos de melón.

Pañuelo.

- Invite a los alumnos para que mediante lluvia de ideas, mencionen cuáles son las características de los cinco sentidos que poseemos los seres humanos y para qué los utilizamos.
- Cuestione a los niños si les agradaría realizar un experimento engañoso.
- Pida a dos niños que salgan del aula.
- Indique al resto del grupo que van a observar lo que sus compañeros van a hacer y que lo registren en su cuaderno.
- Pida a un alumno que pase al salón y cubra sus ojos con el pañuelo.
- Comente que va a seguir las instrucciones que le indique.
- Acerque el trozo de pera a la nariz y en la boca deposite un pedacito de manzana
- Pregunte al alumno lo siguiente: **¿Qué estás comiendo?**
- Puede realizar otras combinaciones de frutas: sandía y melón, mango y durazno, etc.
- Reflexione con sus alumnos acerca de los sentidos que puso en práctica y la importancia de mantenerlos sanos para lograr un desarrollo integral.



# DEDUCCIÓN

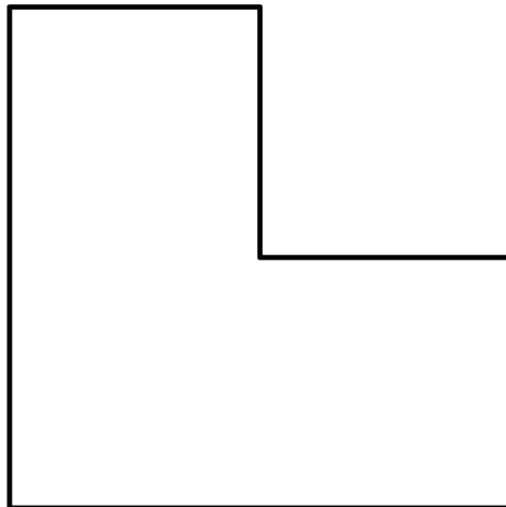
## Cuatro partes

### MATERIAL:

Lámina con el dibujo.

Regla.

- Dialogue con sus alumnos sobre la forma que tienen algunos de los objetos que se encuentran en el aula.
- Pregunte si se parecen a las figuras geométricas que conocen; permita que los alumnos digan cuáles son.
- Indíqueles que van a copiar en su cuaderno la figura que les presentará en la lámina.



- Pregunte a los alumnos lo siguiente:  
**¿Cómo dividir esta figura en cuatro partes del mismo tamaño y de la misma forma?**
- Motíuelos para que tracen las líneas necesarias en la figura, diga que hay una solución.
- Permita que participen dibujando en el pizarrón la figura y la solución.
- Apoye a los que se les haya dificultado encontrar el resultado.
- Fomente el trabajo en binas y equipo entre sus alumnos.

## Adivina, adivinador

- Pregunte a los niños si recuerdan algunas adivinanzas de las que han aprendido y las escriban en su cuaderno.
- Invite a algunos niños para que den a conocer su trabajo al grupo.
- Organice en equipos.

- Propóngales lo siguiente: **¿Quieren adivinar el nombre de una nueva amiga?**
- Para saberlo hay que descifrar las siguientes pistas: (Anótelas en el pizarrón)



La primera está en sal y en peso;  
 La segunda está en carro pero no está en  
 corro;  
 La tercera está en Roma y en cierre;  
 Con la cuarta comienza la palabra imán;  
 La quinta está en tío y en pata;  
 La sexta está repetida en papá.

¡Lo lograste!

- Invite a los alumnos a compartir su trabajo.
- Puede aplicar este procedimiento en otros cuestionamientos.

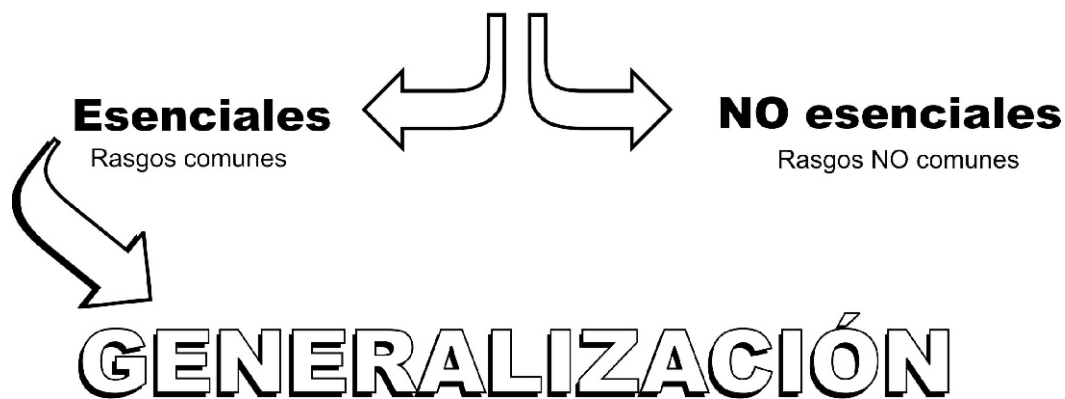
# ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN

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

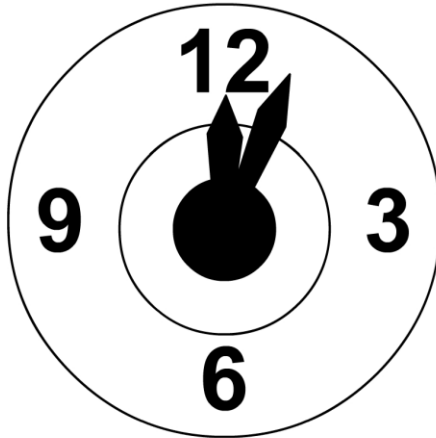
(Discriminación de características)



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.

## El reloj



- Forme equipos y active los conocimientos previos acerca del reloj.
- Pida a los alumnos que escriban en sus cuadernos lo siguiente:

Números del reloj (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)

Sumen los números de 2 en 2, sin repetir ninguno.

El resultado deberá ser siempre el mismo como indica el ejemplo:

$$12+1=13$$

$$11+2=13$$

$$10+3=13$$

$$9+4=13$$

$$8+5=13$$

$$7+6=13$$

- Diga a los alumnos que elaboren tres ejercicios similares al ejemplo anterior (que den como resultado otro número diferente al número 13).
- Observe y apoye a quien tenga dificultad.

### Mamá Yoyita y su bastón

- Lea el siguiente texto a sus alumnos.



MAMÁ YOYITA: Es una abuelita muy preguntona que vive en el campo y sin soltar su bastón sale a disfrutar el aire fresco del campo y platicando con los animales que día a día alimenta en el corral.

Por las tardes sentada en su viejo sillón y rodeada por sus nietos, les pregunta con su suave voz: ¿Cuál de los animales en su tierna infancia en 4 patas anda, después camina en dos pies y al anochecer de su vida en tres?

- Pida a sus alumnos que observen el dibujo de la abuelita y que imaginen cuáles respuestas darían los nietos a Mamá Yoyita.
- Relacione en el pizarrón dichas respuestas (nombres de animales).
- Pida que enfrente de cada nombre escriban a qué clasificación biológica pertenece (aves o mamíferos).
- Haga la aclaración pertinente en plenaria.
- Utilice la lluvia de ideas para resaltar los valores que debemos aplicar con los adultos mayores.



## Cuadro mágico

### MATERIAL:

5 botoncitos

15 o 20 tiras de papel de 1 cm. de ancho aproximadamente.

- Active los conocimientos previos.
- Elabore en el pizarrón un cuadrado con números adentro como el que se indica.

7	13	10	19	8
1	7	4	13	2
13	19	16	25	14
4	10	7	16	5
6	12	9	18	7

•Pida que elija un cuadro y que ponga un botón encima. Luego cubra todos los números que están en la misma línea horizontal y en la misma línea vertical (con tiras de papel, hacer lo mismo con un segundo cuadro) que ponga un botón encima y que cubra los otros números que están en la misma hilera y en la misma columna. Haga lo mismo otras dos veces, hasta que quede sólo un número, que lo cubra también con un botón, luego levante los 5 botones.

¡La suma de los 5 números donde pusieron los 5 botones, siempre será 53!

Puedes hacerlo una y otra vez, eligiendo cualquier número y siempre obtendrás como resultado el número 53.

**¿Puedes decir por qué?**

## Mentiras y patrañas

- Pregunte a los alumnos todo lo que sepan acerca de mentiras y patrañas.
- Escriba en el pizarrón y lea los siguientes cuartetos:

Yo he visto volar a un buey  
y a una mula andar a gatas  
y en lo profundo del mar  
a un hombre asando patatas.

Cuatro son las tres marías  
cinco los cuatro elementos  
ocho las siete cabrillas  
once los diez mandamientos.

En la rama de un alto pino  
se columpiaron dos elefantes  
y apostaron entre ellos  
cuál de los dos vuela antes.



- Comente con sus alumnos, la relación del dibujo con los cuartetos escritos en el pizarrón.
- Forme equipos.
- Indique a los alumnos que elaboren dos cuartetos, usando nombres de frutas.
- Pida a los alumnos que enlisten los nombres de las frutas escritas.
- Dígalos que enfrente de cada nombre de fruta escriba el tipo de palabra a que corresponda según su acento (aguda, grave o esdrújula).
- En plenaria, dé lectura a sus trabajos.

## Juego de artículos

- Pida a sus alumnos, mediante "lluvia de ideas" que le digan lo que saben de los artículos.
- Forme equipos.
- Escriba en el pizarrón los siguientes artículos gramaticales y las palabras en lista como sigue:

la	el	los	las
_____ ladrones	_____ piernas	_____ ollas	
_____ novela	_____ sobrinos	_____ taxi	
_____ orejas	_____ macetas	_____ uñas	
_____ salón	_____ tortillas	_____ muebles	
_____ príncipes	_____ museo	_____ sierra	
_____ nariz	_____ vaqueros	_____ talco	

- Pida a sus alumnos que copien en el cuaderno las palabras escritas en el pizarrón.
- Díales que le pongan el artículo en la rayita según corresponda (mencione los 4 artículos escritos en el pizarrón).
- Comparta sus experiencias con los equipos.
- Sugiera que intercambien los trabajos dentro de los equipos.

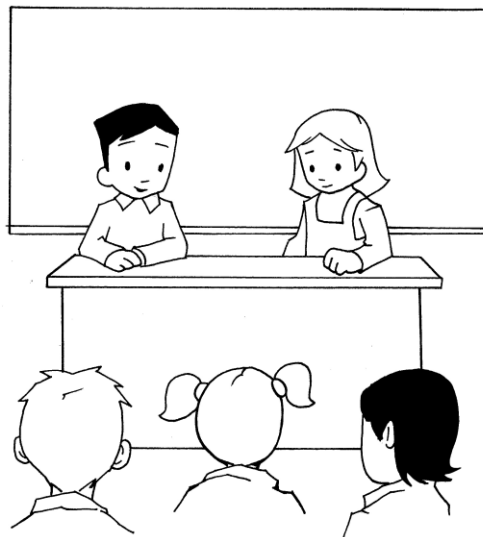
# JUICIOS Y CONCLUSIONES

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 niña soñadora

### MATERIAL:

Una vasija de barro

Una lámina con imágenes.

- Presente a los niños una vasija de barro y cuestione lo siguiente: **¿De qué material está elaborada la vasija?, ¿Para qué la puedes utilizar?**
- Permita que los alumnos en lluvia de ideas realicen comentarios.
- Organice al grupo en equipos.
- Coloque la lámina en el pizarrón con los siguientes dibujos y pida a los alumnos que la observen y lean los textos que contiene.



- Invite a los alumnos a que analicen y reflexionen sobre la situación que se presenta en la lámina y deduzcan la problemática.
- Solicite a los alumnos que en plenaria, expongan las conclusiones, señalando sus puntos de vista.
- Pídales que individualmente redacten un escrito, en el que vivan una situación similar y la forma en que la resolvieron.

# JUICIOS Y CONCLUSIONES

## Actitud

- Invite a sus alumnos para que escuchen con atención la lectura del siguiente texto que uno de sus compañeros va a realizar.

El señor López tiene una tienda de abarrotes y como ha aumentado la venta, necesita contratar a una persona para que lo ayude en todas las actividades, pero no quiere dar el empleo a cualquier persona y pide ciertos requisitos que colocó en un letrero:



Estudios: preparatoria terminada.

Edad: entre 18 y 25 años.

Sexo: femenino o masculino.

Presentar carta de antecedentes no penales.

Carta de recomendación.

Miguel, vio el letrero y se interesó en el trabajo ya que tenía mucha necesidad; pronto reunió algunos de los documentos y se presentó en la tienda.

El señor López revisó los documentos de Miguel y encontró algo que no correspondía a los requisitos y por eso le negó el empleo.

- Cuestione a los alumnos lo siguiente:

**¿Por qué crees que el señor le negó el empleo a Miguel?**

**¿Crees que la actitud del señor López es correcta?**

- Pida a los alumnos que escriban sus puntos de vista.
- En plenaria expongan sus puntos de vista argumentando cada uno de ellos y motívelos para que lleguen a una conclusión.

### De la tierra

- Previo al desarrollo de la actividad, solicite a los alumnos que en lluvia de ideas realicen comentarios acerca de algunas características del planeta donde vive.
- Pida a sus alumnos se organicen en binas y escriban en su cuaderno el siguiente dilema:



Si se abriera un hoyo de lado a lado de la tierra y se dejara caer una piedra.

**¿Atravesaría hasta el otro lado?**

- Solicite a sus alumnos que lean y analicen el texto para que intercambien sus puntos de vista y lleguen a una conclusión.
- Motive a los alumnos para que argumenten sus opiniones.
- Pida a las binas que en plenaria presenten el trabajo a sus compañeros.

### Juego con números

- Pregunte a los alumnos lo siguiente: **¿Qué es lo que haces para completar una serie numérica?**
- Permita que den a conocer a sus compañeros, los procedimientos que utilizan para resolver esa situación.
- Escriba en el pizarrón el siguiente texto y pídale que lo lean y analicen.

Eduardo ideó la regla de un juego.

Cuando Karina decía **5**, Eduardo respondía **8**.  
Cuando Karina decía **9**, Eduardo respondía **12**.  
Cuando Karina decía **13**, Eduardo respondía **16**.  
Cuando Karina decía **7**, ¿Qué respondió Eduardo?

- Organice al grupo en binas.
- Solicite a los alumnos que comenten sobre la posible solución y respondan el siguiente cuestionamiento:

**¿Cuál es la regla del juego que ideó Eduardo?**

- Pida que opinen sobre la regla del juego que inventó Eduardo y expresen en lluvia de ideas sus puntos de vista para llegar a una conclusión.
- Fomente entre los alumnos la participación activa al realizar ejercicios similares.



### La rana y la gallina

- Organice al grupo en equipos.
- Invite a los alumnos a escuchar la lectura de la siguiente fábula.



Desde un charco una parlera rana oyó cacaraquear a una gallina. Vaya -le dijo la rana- no creyera, hermana, que fueras tan incómoda vecina. Y con toda esta bulla, ¿qué hay de nuevo? Un solo huevo ¡y alborotas tanto! La gallina le contestó -Un huevo solo, sí, señora mía. ¿Te espantas de eso cuando no me espanto de oírte como croas noche y día? Yo por que sirvo de algo, lo publico; tú que de nada sirves, calla la boca.

Tomás de Iriarte

- Entregue una copia de la lectura a cada equipo.
- Solicite que lean el texto, lo analicen, inventen un título y que cada integrante del equipo exprese su punto de vista sobre la actitud de la rana, y expliquen por qué.
- En plenaria expongan sus conclusiones y argumenten sus respuestas.
- Concluya esta actividad solicitando a los alumnos que de manera individual redacten un escrito dirigido a la rana, algunas recomendaciones para modificar su actitud.
- Pida a los alumnos que elaboren la moraleja de la lectura.

# 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.



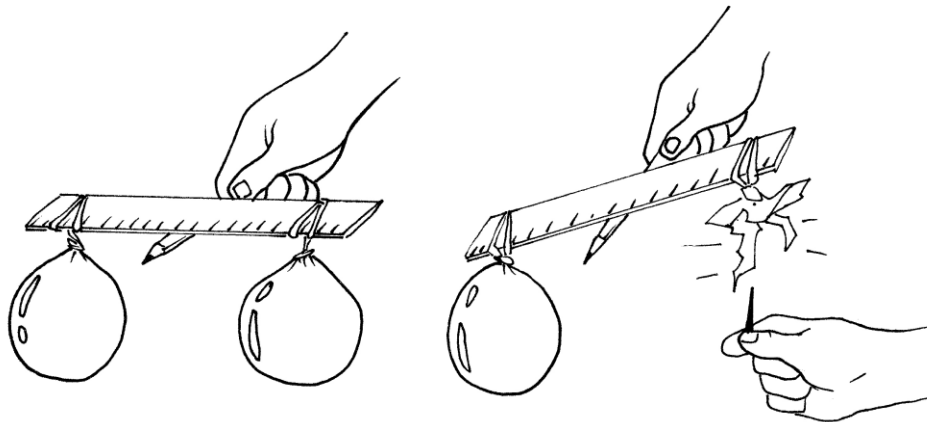
## El aire pesa

- Invite a los niños para que cuenten algunas experiencias sobre los efectos del aire, luego pregúnteles **¿Qué es el aire? ¿Dónde está? ¿Podríamos vivir sin el aire? ¿Está muy pesado? ¿El aire tiene peso?**

- Comente que para comprobar si el aire pesa van a realizar una experiencia divertida y que requieren del siguiente material: una regla o gancho metálico para ropa, dos hilos de 15 cm., dos globos del mismo tamaño, un lápiz y un alfiler.

- Organice al grupo en binas y realice el experimento de la siguiente manera:

- Equilibren los dos globos inflados, usando la regla o el gancho metálico tal y como se muestra en la figura. Después con el alfiler piquen uno de los globos. **¿Qué pasó? ¿Qué observan? ¿El globo lleno de aire pesa más que el globo vacío?**



- Pídeles que dibujen y escriban en el cuaderno sus observaciones, que las comenten y comparen.

- Permita en todo momento que los alumnos interactúen y se apoyen entre sí.

- Concluya con el grupo que el aire tiene peso y ejerce presión en todas direcciones contra nosotros y contra todas las cosas que nos rodean.

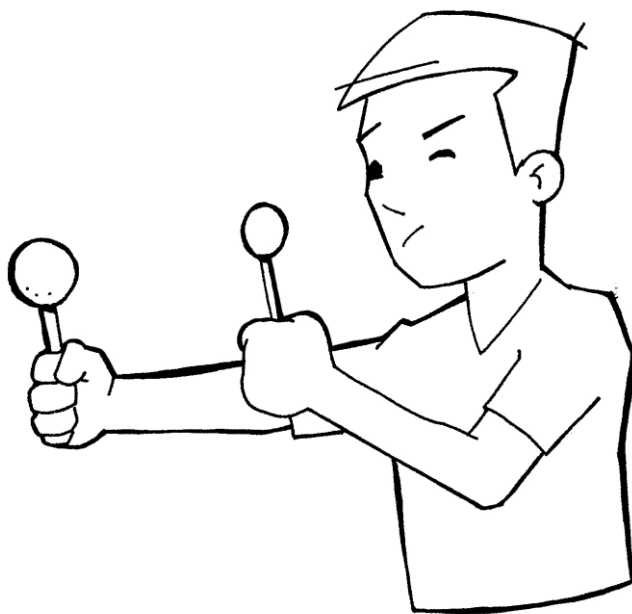
## Los eclipses

### MATERIAL:

Plastilina, dos lápices.

Y una bola de unicel de 7.5 cm.

- Pregunte a sus alumnos quién de ellos ha escuchado hablar sobre los eclipses.
- Integre el grupo en equipos, pida que hagan una bola con la plastilina más o menos de 2.5 cm.
- Pida que inserten la bola de unicel en un lápiz y la de plastilina en otro.
- Indique que extiendan el brazo derecho y cierren el ojo izquierdo: deberá sostener frente a su cara el lápiz que tiene la bola de unicel; al mismo tiempo con la mano izquierda pida que coloquen el lápiz que tiene la bola de plastilina frente al ojo abierto.
- Solicite que mueva lentamente la bola de plastilina hacia la bola de unicel.
- Mencione que conforme van moviendo la bola de plastilina es distinta la porción de la bola de unicel, que no se puede ver, es decir que en cuanto más cerca de su ojo esté la bola de plastilina, menos podrá ver la bola de unicel.



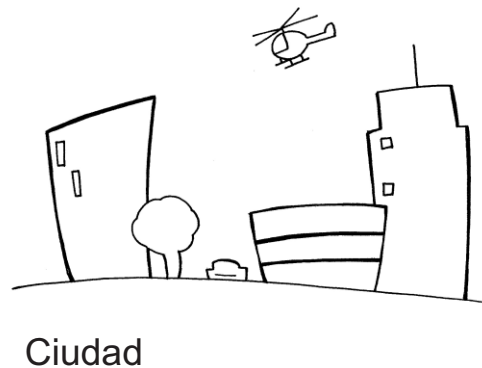
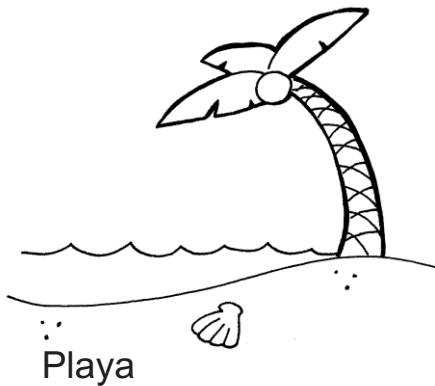
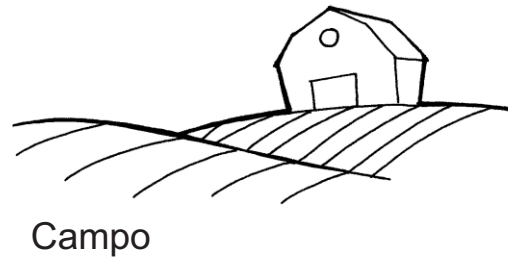
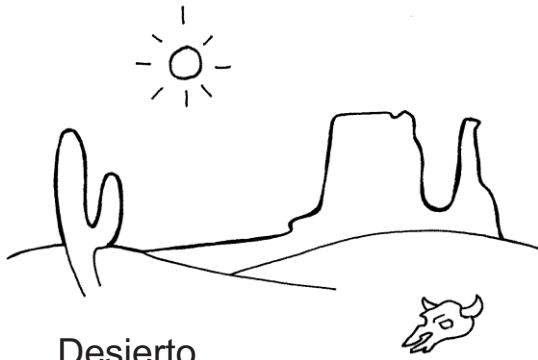
### ¡Alértate con los productos de la casa!

- Organice equipos de tres o cuatro integrantes y pídale que traigan envases limpios de diversos productos de uso doméstico, (productos para el aseo de la casa) y medicinas que se consigan en el mercado sin prescripción médica.
- Pida a los alumnos que lean las instrucciones de uso de los productos que reunieron.
- Analice sus ingredientes y componentes, formas de preparación, consumo y recomendaciones de uso, intercambie sus opiniones al interior del equipo.
- En plenaria analicen las opiniones de los demás equipos respecto al cuidado que deberá observar con los productos de empleo "delicado" para prevenir accidentes.



## Un mundo perfecto

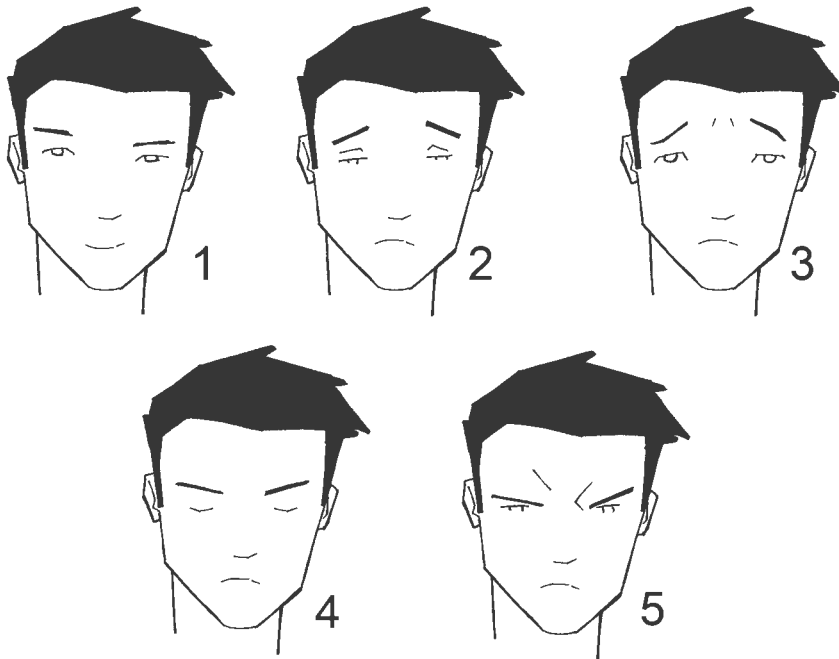
- Comente con sus alumnos si alguna vez se han preguntado, **¿Puede uno elegir el lugar donde se quiere vivir?**
- Dé oportunidad de que los niños expresen sus opiniones.
- Estimule el intercambio de ideas entre ellos.
- Platique con sus alumnos sobre la importancia que tiene para el ser humano el sentido de la vida.



- Pídeles que relacionen los nombres de animales, plantas o cosas que observan en los dibujos.
- Sugiera a sus alumnos que dibujen el lugar donde a ellos les gustaría para vivir.

## Expresando sentimientos

- Pida a los alumnos que observen la copia del siguiente ejercicio.



- En plenaria expresen sus opiniones sobre lo observado.
- Pídeles que registren durante una semana sus estados de ánimo y los de un familiar o un amigo.
- Después de este tiempo, externen qué estados de ánimo son más agradables y reconozcan la importancia de ello para la vida diaria.

# RESPUESTAS

## OBSERVACIÓN

### MEDIOS DE COMUNICACIÓN:

13 errores (avión, pipa, satélite, cartero, bote de basura, antena, bombero, buzón, niño con martillo, la llave, la radio, el libro, la televisión).

### LA FAMILIA:

Coloca tu mano en el lado izquierdo del dibujo y aparece papá.

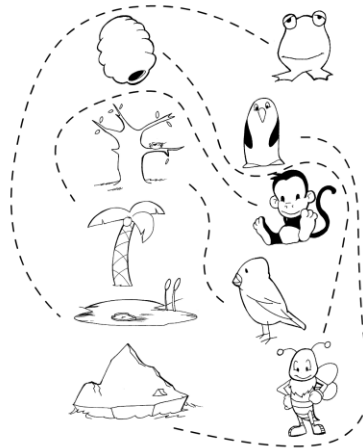
Coloca tu mano en el lado derecho del dibujo y aparece mamá.

Coloca tu mano en la parte de abajo del dibujo tapando el bigote y la barbilla y aparece la hija.

### ¿DÓNDE VIVO?

Pueden ser diversos caminos siempre y cuando NO SE CRUCEN.

Ejemplo:



### UNALUZ O ¡TÚ Y YO!

La parte clara muestra una vela encendida.

La parte oscura: dos personas frente a frente.

### ASEO PERSONAL:

Lista de objetos: peine, cepillo dental, toalla, jabón, pasta dental, shampoo, hisopo, perfumé, cera para calzado, corta uñas, rastrillo, toalla facial.



# COMPARACIÓN

TIPOS DE HOJAS:

Respuesta abierta.

DIFERENTES ANIMALES:

NOMBRE	PIEL	ALIMENTO	PREDADOR O PRESA	DÓNDE HABITA
Oso polar	pelo	Focas, peces, pingüinos	predador	polos
Mono	pelo	hojas y frutos	presa	selva
Armadillo	caparazón o concha	raíces e insectos	predador	desierto y zonas aridas
Águila	plumas	serpientes, ranas, ratones, conejos, etc.	predador	desierto y zonas aridas
León	pelo	animales herbívoros	predador	sabana y selva

CAMBIOS:

Respuesta abierta.

COMPARA ILUSTRACIONES:

Respuesta: Figura 5 y 7.

FLOREROS DISTINTOS:

7 diferencias.



# RESPUESTAS

## ORDENACIÓN Y SERIACIÓN

CUADRO MÁGICO:

8	1	6
3	5	7
4	9	2

LOS CASTIGADOS:

5 y 10.

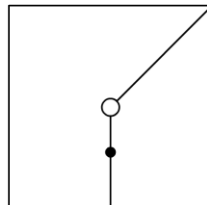
ARMEMOS EL CUENTO:

Respuesta Abierta.

ANIMALES ESCONDIDOS:

Venado, Camello, Ardilla.

JUEGO DE ORDEN:



## CLASIFICACIÓN

### SONIDOS Y FIGURAS:

jirafa-gelatina

llaves-yoyo

kilo-quinqué

suecos-serrucho

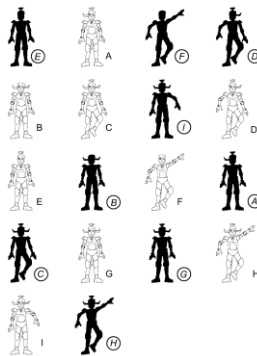
barril-venado

carpa-conejo

### ALIMENTOS DE ORIGEN ANIMAL Y VEGETAL:

Respuesta Abierta

### SILUETAS ROBÓTICAS



### SERES VIVOS:

Tachar: tortuga, víbora, guajolote.

Encerrar: caballo, elefante, jirafa, gato, perro y conejo.

### MEDIOS DE TRANSPORTE:

Aéreo (paracaídas, avión)

Marítimo (barco, canoa, velero, submarino)

Terrestre (trailer, autobús, elefante, bicicleta, esquí, motocicleta, patineta, trineo, mamá cargando un bebé)

# RESPUESTAS

## PENSAMIENTO LÓGICO

EL CALENDARIO:

DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB
2	7	3	12	4	5	8
1	20	10	13	11	15	6
28	9	19	16	18	14	23
27	22	26	17	25	24	21

LOS RECTÁNGULOS:

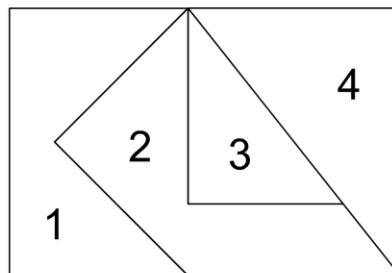
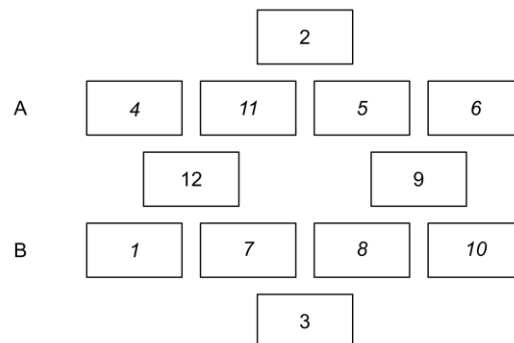


DIAGRAMA:



LAS REGADERAS:

Por la altura de los cuellos en la regadera grande el cuello es mas bajo por lo que no se puede llenar los tres galones completos.

ENCONTRAR EL ROMBO:

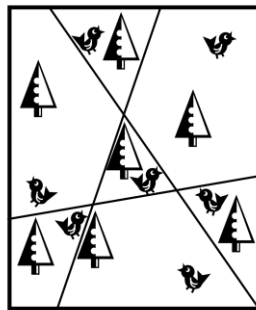
30 cm.

# REVERSIBILIDAD

LAS SUMAS:

7	8	9	4	
5	2	6	3	1

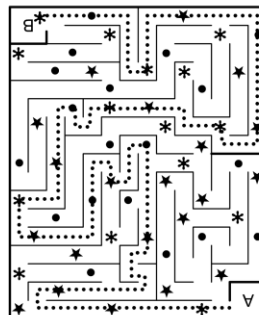
TERREMOTO EN EL PAPEL TAPIZ:



NÚMERO DE 3 DÍGITOS:

$$\begin{array}{r}
 315 \text{ ---- } 513 \\
 \underline{\quad 315 \quad} \\
 198
 \end{array}$$

FALSOS COPOS:



BRINCA LA TABLITA:

Respuesta Abierta.

Ejemplo: 1, 2, 9, 7, 1, 5, 7, 3, 8, 7

# RESPUESTAS

## ANÁLISIS Y SÍNTESIS

EL FLORERO DE MAMÁ:



LA PLUMA DESPLUMADA:

Armar correctamente la pluma.

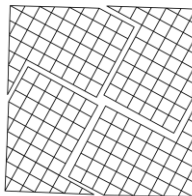
FORMA ORACIONES:

Respuesta abierta.

LA CLAVE:

Perro, África, niño, caballo, Japón, mesero, Anita, Javier.

EL CUADRO OCULTO:



## INDUCCIÓN

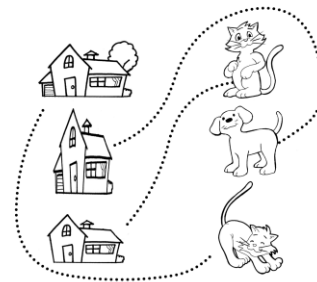
JUEGO CON PALILLOS:

El niño ganador es el que quita el último palillo.

PERROS Y GATOS:

Pueden ser diversas siempre y cuando no se crucen.

Ejemplo:



CONSTRUYENDO:

Caracol, vela, perro, manzana. Construcción de enunciados declarativos.

EL NUEVE:

El número siempre va a ser nueve.

PIENSA Y DESCUBRE:

Respuesta abierta.

## DEDUCCIÓN

OMNI U OVNI:

Omnívoros.

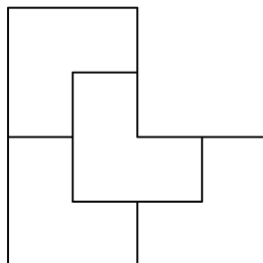
¿CUÁNTO PESA?

Suma el peso de las latas que utilizó al pesar.

OLORES Y SABORES:

De acuerdo al desarrollo de los sentidos: OLFATO Y GUSTO.

CUATRO PARTES:



ADIVINA, ADIVINADOR:

Sarita.

# RESPUESTAS

## ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN

EL RELOJ:

$$11+1=12$$

$$10+2=12$$

$$9+3=12$$

MAMÁ YOYITA Y SU BASTÓN:

El ser humano.

CUADRO MÁGICO:

la suma de los 5 = a 53

7	13	10	19	8
1	7	4	13	2
13	19	16	25	14
4	10	7	16	5
6	12	9	18	7

MENTIRAS Y PATRAÑAS:

2 Cuartetos de acuerdo a su imaginación (utilizando nombre de frutas)

JUEGO DE ARTÍCULOS:

Colocar el artículo tomando en cuenta el género y número de las palabras.

los ladrones    las piernas    las ollas

la novela        los sobrinos    el taxi

las orejas        las macetas    las uñas

el salón         las tortillas    los muebles

los príncipes    el museo        la sierra

la nariz         los vaqueros    el talco



## JUICIOS Y CONCLUSIONES

LANIÑA SOÑADORA:

Elaboración de un texto.

ACTITUD:

Respuesta libre.

DE LA TIERRA:

Respuesta libre.

JUEGO CON NÚMEROS:

La regla: Eduardo respondió 10 porque le sumaba 3 unidades al número que le decía Karina.

LA RANA Y LA GALLINA:

Respuesta libre.

## PENSAMIENTO CIENTÍFICO

### EL AIRE PESA:

El aire tiene peso y ejerce presión en todas direcciones.

### LOS ECLIPSES:

Concluya con sus alumnos cuando la luna está en órbita elíptica aparenta tener el mismo tamaño del sol y por lo tanto bloquea completamente su luz; a esto se le llama eclipse total de sol.

Intercambien sus opiniones al respecto en plenaria.

### ¡ALÉRTATE CON LOS PRODUCTOS DE LA CASA!

Distinguir productos o medicamentos que se usen sin la orientación adecuada se perjudica la salud y en algunos casos puede ocasionar la muerte.

### UN MUNDO PERFECTO:

Abierta o producción libre.

### EXPRESANDO SENTIMIENTOS:

Estas caras demuestran expresiones de:

- 1      Alegría
- 2      Tristeza
- 3      Angustia
- 4      Meditación
- 5      Enojo

- 📖 Alarcón Lara, Lourdes. *Vacaciones: Diviértete y aprende 2*. Novedades Didácticas. México, 2003.
- 📖 Allen, D. *Juegos de mente*. Selector, México, 2003.
- 📖 Bragdon, Allen. Fellows, Leonard. *Juegos de mente*. Selector, México, 2003.
- 📖 Del Villar, Delia. *Lengua Española*. Publicación Cultural. México, 1983.
- 📖 Enríquez, Marcela. *Experimentos científicos divertidos*. Mexicanos Unidos, México, 2004.
- 📖 Fuenlabrada, Irma. *Lo que cuentan las cuentas de sumar y restar*. SEP. México, 1994.
- 📖 Guerra, Cristián. *Juego con la ciencia*. CONACyT. México, 2003.
- 📖 Gutiérrez, Yavé. *Entretenidos acertijos mentales*. Mexicanos Unidos. México, 2003.
- 📖 Iceberg, Suren. *Maratón mental*. Visual. México, 1993.
- 📖 Maley, Allen y Grellet, Françoise. *Acertijos enigmáticos*. Selector. México, 2003.
- 📖 Mutzenbecher, Nora. *Aprender es divertido*. Limusa, México, 1991.
- 📖 Olivares Arriaga, Ma. del Carmen. *Dirección del aprendizaje basado en la teoría de Jean Piaget*. Impresos Sociales y Comerciales. Cd. Victoria, Tam. 1996
- 📖 Sánchez, Margarita. *Desarrollo de habilidades del pensamiento*. Trillas. México, 1995.
- 📖 SEP. *Revista coleccionable Chispas N° 54*. Publicaciones Innovación y Comunicación. México, 1985.
- 📖 ----- *Destrezas y desafíos*. Libros del rincón. Serie Astrolabio. Larousse. México, 2003
- 📖 ----- *Colección Cosas de aquí y de allá*. Publicaciones Innovación y Comunicación, México 1985.
- 📖 Soyavedra, Ernesto. *Revista coleccionable Chispas No. 50*. Publicaciones Innovación y Comunicación. México, 1989.

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.

