

Prohibida  
su venta

# Carrusel de ideas 3

Habilidades del  
pensamiento



serie  
**espiral**  
del saber

 **SANTILLANA**  
Preescolar

GUÍA DE RECURSOS

Prohibida  
su venta

# Carrusel de ideas 3

Habilidades del  
pensamiento



serie  
**espiral**  
del **saber**

 **SANTILLANA**<sup>®</sup>  
Preescolar

GUÍA DE RECURSOS

**Carrusel de ideas 3. Habilidades del pensamiento. Guía de recursos**, serie Espiral del Saber, fue elaborado en Editorial Santillana por el siguiente equipo:

**Dirección General de Contenidos**  
Antonio Moreno Paniagua

**Gerencia de Preescolar y Primaria**  
Gabriel Hernández Valverde

**Coordinación de Preescolar**  
Reyna Enid Rodríguez Anaya

**Coordinación de Realización**  
Gabriela Armillas Bojorges

**Gerencia de Arte y Diseño**  
Humberto Ayala Santiago

**Coordinación de Diseño**  
Carlos A. Vela Turcott

**Coordinación de Iconografía**  
Nadira Nizametdinova Malekowna

**Autores**

José Luis Durán Mares, Bertha Alicia Juárez Godínez, Juan Manuel Medel Barajas y María Dolores Noguez Verde

**Edición**

Laura Patricia Guzmán Torres y Norma Castillo Guzmán

**Asistencia editorial**

Cintia Calderón Bustamante

**Corrección de estilo**

Gustavo Sánchez Diéguez

**Edición de realización**

Haydée Jaramillo Barona

**Edición Digital**

Miguel Ángel Flores Medina

**Diseño de portada e interiores**

Raymundo Ríos Vázquez

**Diagramación**

Overprint S. A. de C. V.

**Iconografía**

Iván Navarro Juárez

**Ilustración de interiores**

Trazo DG

**Fotografía**

Shutterstock, Taina Sohlman/Shutterstock.com, Latinstock y Archivo Digital

**Digitalización de imágenes**

José Perales Nería

La presentación y disposición en conjunto y de cada página de **Carrusel de ideas 3. Habilidades del pensamiento. Guía de recursos**, serie Espiral del Saber, son propiedad del editor. Queda estrictamente prohibida la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier sistema o método electrónico, incluso el fotocopiado o escaneado, sin autorización escrita del editor.

D.R. © 2014 por **EDITORIAL SANTILLANA, S.A. de C.V.**  
Avenida Río Mixcoac 274, colonia Acacias, C.P.03240,  
delegación Benito Juárez, México, D.F.

**ISBN:** 978-607-01-2454-9  
**Primera edición:** noviembre de 2014

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.  
Reg. Núm. 802

Impreso en México/Printed in Mexico

# Presentación

Aunque el pensamiento es una facultad que utilizamos constantemente, pocas veces dedicamos tiempo y esfuerzo a cultivarla y enseñarla a los demás. Generar en el aula condiciones que contribuyan a desarrollar las capacidades para pensar, en ocasiones se deja de lado o no se le concede el tiempo necesario.

**Carrusel de ideas 3. Habilidades del pensamiento**, serie Espiral del Saber, se compone de material impreso y digital. Su propósito es que los preescolares desarrollen sus habilidades del pensamiento. Los contenidos están planeados por un equipo de especialistas para que, mediante juegos y retos, los niños utilicen sus herramientas del pensamiento en diversas situaciones.

Otro propósito de esta serie es guiar a los alumnos para que usen intencionalmente las operaciones del pensamiento y luego aborden aprendizajes más complejos en su formación.

Las actividades que se incorporan en **Carrusel de ideas 3. Habilidades del pensamiento**, serie Espiral del Saber, están relacionadas con el lenguaje, el pensamiento matemático, el conocimiento sobre la Naturaleza y la expresión artística, entre otros. Los contenidos, en el libro del educando, están organizados por grado de dificultad y en diez bloques, sin embargo los niños son quienes establecerán el avance en cada grupo de actividades, ya que los retos han sido planteados considerando sus posibilidades para resolverlos.

El proceso que se propone en esta serie, requiere que la educadora esté atenta a los avances y las dificultades que los niños manifiestan en las explicaciones o soluciones que presentan a determinados retos, a fin de que pueda apoyarlos y realimentarlos de forma pertinente. **Carrusel de ideas 3. Habilidades del pensamiento. Guía de recursos**, serie Espiral del Saber, la apoyará para que utilice con los educandos el libro de manera eficiente para desarrollar sus habilidades del pensamiento.

Pensar es una tarea divertida que puede disfrutarse con el grupo a partir de que la educadora anime a los niños a descubrir soluciones creativas y considere que siempre hay oportunidades para aprender y que no necesariamente hay respuestas únicas.

En esta **Guía de recursos** se incluye el **Libroclick** para la educadora, con sugerencias de trabajo, y un apartado donde se explica cómo se utiliza el **Libroclick** del alumno, esto con la finalidad de que integre las actividades del libro con los juegos y videos durante el ciclo escolar.





# Índice

Componentes de la serie _____	5
Descripción del <b>Libro del alumno</b> _____	6
Descripción de la <b>Guía de recursos</b> _____	8
Manejo del <b>Libroclick</b> _____	9
Operaciones del pensamiento _____	11
Pensar a los 5 años _____	13
Manejo de respuestas _____	14
Bloque 1 _____	15
Bloque 2 _____	19
Bloque 3 _____	23
Bloque 4 _____	27
Bloque 5 _____	30
Bloque 6 _____	34
Bloque 7 _____	39
Bloque 8 _____	44
Bloque 9 _____	47
Bloque 10 _____	52



# Componentes de la serie

## Libro del alumno

Es una propuesta para que los preescolares desarrollen habilidades cognitivas mediante desafíos. Además, favorece la creación de una “cultura del pensamiento” donde se anima a los niños a razonar y resolver problemas.

Finalmente enriquece su intervención al aplicar materiales no curriculares que promueven otros estilos de enseñanza y, por ende, nuevos aprendizajes en sus alumnos.



## Libroclick para el alumno

El **Libroclick** se ofrece gratuitamente con el libro del alumno. Su propósito es reforzar los conocimientos de los educandos y desarrollar sus habilidades digitales.

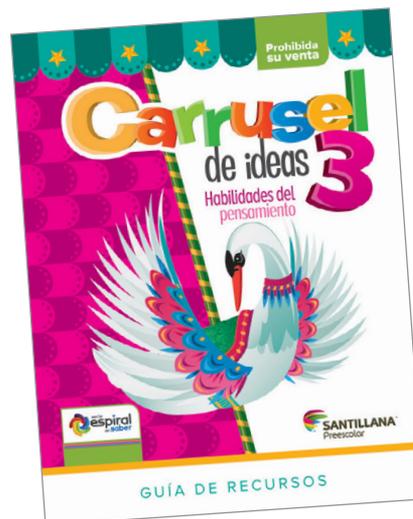
Contiene videos y juegos con diferentes niveles de dificultad. Favorece las habilidades del pensamiento que se trabajan en el libro del alumno.

## Guía de recursos

La guía de recursos orienta a la educadora en la aplicación del libro del alumno y proporciona sugerencias para el trabajo en el aula.

La guía se organiza en diez bloques, igual que el libro del alumno. Esto facilita la planeación de las actividades durante el ciclo escolar.

En esta guía se incluye el **Libroclick** para la educadora, con sugerencias para aplicarlo en diferentes momentos del ciclo escolar y de acuerdo con los aprendizajes que desee reforzar.



# Descripción del Libro del alumno

## Índice

<b>Bloque 1</b> El papalote ..... 5 ¿Cuál es? ..... 6 ¡Imágenes de la escuela! ..... 7 Mi caras ..... 8 ¡A jugar fútbol! ..... 9 ¿Cuál no debe estar? ..... 10 Buscando pares ..... 11 ¿Dónde crecen? ..... 12	<b>Bloque 2</b> ¿Cuál es su topa? ..... 13 ¿Quién es Andrés? ..... 14 El pequeño robot ..... 15 ¿A qué se refiere? ..... 16 Figuras y colores ..... 17 ¿Cuál color corresponde? ..... 18 ¿Qué cambió? ..... 19 Busco el número ..... 20	<b>Bloque 3</b> Frutas pesadas ..... 21 ¿Cómo llegar? ..... 22 La zorra y las uvas ..... 23 ¿Qué pasó? ..... 24 ¿Cuáles dos? ..... 25 Figuras de la mente ..... 26 ¿Cuáles son los intrusos? ..... 27 ¿Qué está pasando? ..... 28	<b>Bloque 4</b> Encuentra 10 ..... 29 Un triciclo obediente ..... 30 La gata encantada ..... 31 ¿Cuántos cuadrados son? ..... 32 ¿Qué haces antes de...? ..... 33 ¿Que es? ..... 34	<b>Bloque 5</b> Imagina e inventa ..... 35 Más intrusos ..... 36 Encuentra... ..... 37 ¿Cuántas líneas? ..... 38 ¡Juega dónde sopla el viento? ..... 39 ¿Con cuál lo completo? ..... 40 La paloma y la hormiga ..... 41 ¿Con cuál va? ..... 42	<b>Bloque 6</b> Hacer la limpieza ..... 43 Completar la tarea ..... 44 ¿Cuáles sí y cuáles no? ..... 45 ¿Qué falta? ..... 46 Encuentra los números ..... 47 Dominar el volante ..... 48 ¿Con cuáles figuras se forman? ..... 49 El pastor mentiroso ..... 50 ¿Cuál sigue? ..... 51 ¿A cuál corresponde? ..... 52	<b>Bloque 7</b> Imagina e inventa ..... 53 Otros intrusos ..... 54 ¿Qué no debe ir? ..... 55 ¿Cuál es? ..... 56 Sol y sombra ..... 57 ¿Cuántos de cada uno? ..... 58 Un sapa en el estancque ..... 59 ¿Qué relación tienen? ..... 60 Figuras de la mente ..... 61 ¿Encuentra los opuestos! ..... 62	<b>Bloque 8</b> ¿Qué se necesita? ..... 63 ¿De qué color? ..... 64 ¿Cuál cabría faltar? ..... 65 Los columpios ..... 66 ¿Qué puedo hacer? ..... 68	<b>Bloque 9</b> Fichas de domino ..... 69 ¡Adivinas! ..... 70 Seres imaginarios ..... 71 ¿Cuáles son seres vivos? ..... 72 ¿Cuántos óvalos encuentras? ..... 73 ¿Qué sucede en la escena? ..... 74 ¿Qué número va? ..... 75 ¿Cuáles llaves abro? ..... 76 Los absurdos de Periquita ..... 77 Sigue el camino ..... 78	<b>Bloque 10</b> ¿Cuál con cuál? ..... 79 ¿Qué harías? ..... 80 ¿Cuáles corresponden? ..... 81 ¡Resuelve los retos! ..... 82 ¡De qué color? ..... 83 Encuentra las diferencias ..... 84 ¿Se dividen igual? ..... 85 Crucigrama de números ..... 86 ¿Con cuáles se forma? ..... 87 Crear con puntos ..... 88 Respuestas ..... 89
--	---	---	---	--	--	---	---	---	--

Para facilitar la planeación, en el índice del libro del alumno se presenta el número de bloque y el título de cada página.

→ Encuentra...

© SANTILLANA

Observa la escena y describe lo que pasa. Rodea los dibujos de abajo que aparecen en ella.

Exploración visual y descripción • 37

**Título de la lámina.** Ayuda a identificar el tema que se está planteando en la lámina.

**Instrucción.** Apoya a la educadora con sugerencias para explicar a los alumnos la actividad que realizarán en la lámina.

**Habilidad.** Facilita la identificación de la habilidad que se va a desarrollar con la lámina.

**Folio.** Permite que el alumno identifique la lámina que va a trabajar.



## Respuestas

**Página 5**  
1. 2. 3.

**Página 6**

**Página 7**

**Página 8**  
Respuesta libre

**Página 9**

**Página 10**

**Página 11**

**Página 12**

**Página 13**

**Página 14**

89

Al final del libro del alumno se encuentra una sección de respuestas con el propósito de que los alumnos, la educadora y los padres verifiquen el resultado esperado de cada lámina.

## Pegatinas

**Para usar en la página 21.**

**Para usar en la página 8.**

**Para usar en la página 30.**

**Para usar en la página 12.**

Las pegatinas constituyen un atractivo recurso para que los niños resuelvan y complementen algunas actividades.





# Descripción de la Guía de recursos

Las sugerencias contenidas en la guía de recursos tienen el propósito de enriquecer el trabajo del aula mediante la integración de actividades, estrategias y recursos en una temática interesante, actual y divertida que favorecen el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

Número de página del libro del alumno.

Título de la lámina que se trabaja en el libro del alumno.

Reproducción de la lámina del libro del alumno.

**Ayudar a pensar.** En esta sección se presentan sugerencias, orientaciones o preguntas que ayudan a los niños a pensar o que estimulan el proceso del pensamiento en la habilidad que se propone en la lámina.

**Evaluar las respuestas.** Son reflexiones y evidencias cualitativas de las respuestas de los alumnos.

**Pág. 5**

**El papalote**

El papalote está hecho con papel de colores, tiene una larga cuerda de hilo y papel.

Mi abuelito me contó que los papalotes los inventaron hace muchísimo tiempo, y que la palabra papalote viene del idioma papotlán que significa mariposa.

También me dijo que el papalote es un juguete que vuela muy alto para jugar con los niños del sur y el noreste de México con sus abuelos.

Mientras el papalote vuela y vuela va arrojando el sol hecho que se queda dormido al salir la luna, entonces el papalote llega hasta la tierra y se prepara para otro día de juego.

Me gusta escuchar las historias del abuelito, mientras hacemos juntos mi papalote.

Maria Dolores Nogueira Verde

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

© SANTILLANA

**Bloque 1**

**1 ¿De qué está hecho el papalote?**

**2 ¿Quién contó la historia del papalote?**

**3 ¿Qué quiere decir la palabra papalote en tu idioma?**

**Pág. 6**

**¿Cuál es?**

R. L.

Es de color rojo.  
Tiene semillas.  
Tiene cáscara.  
Tienen los trozos de otro color.  
No es ovalado.

Observa las imágenes y deduce cuál es la fruta de la descripción y escribe cómo se llama. ¿Puedes dar que la guaste?

© SANTILLANA

**El papalote**  
Concentración y comprensión de la lectura

**Ayudar a pensar**

Para la presentación de la lectura, es importante promover la atención de los alumnos mediante alguna actividad de movimiento o juego de palabras, así como generar un ambiente afable y cálido.

Durante la lectura, capte el interés de los niños con la entonación, para que se imaginen la escena. Es conveniente que presente la página a cada uno de los alumnos a fin de que se realice una segunda lectura, esta vez guiada; usted lee mientras ellos siguen con el dedo índice las palabras.

Una vez concluida la lectura, conversen a partir de preguntas como estas: *¿Cómo se llama la lectura? ¿De qué trata? ¿Dónde está el título? ¿Han hecho alguna vez un papalote?*

Lea una por una las preguntas de la actividad y sus tres opciones, a fin de que los alumnos elijan la respuesta conveniente de acuerdo con el texto. Es importante recordar que la actividad es individual.

**Evaluar las respuestas**

Las respuestas son únicas y dan cuenta del nivel de comprensión. En caso de que los preescolares den respuestas diferentes, será necesario confrontar con el texto de la lectura, o comparar con las respuestas de la sección al final del libro.

**¿Cuál es?**  
Inferencia

**Ayudar a pensar**

La habilidad de inferir posibilita la deducción a partir del análisis de las características de los objetos para elaborar hipótesis y llegar a conclusiones. Lo anterior se relaciona con los conocimientos y las experiencias del alumno.

La lectura de pistas se debe hacer en voz alta al grupo. Los educandos observan la imagen y argumentan las posibilidades, para que identifiquen el objeto que deben encontrar. Lea todas las pistas y pida que encuentren el objeto a partir de lo que escuchan.

Es importante que no haga más comentarios sobre las características de los objetos para evitar que se induzca la respuesta. Proporcione el tiempo suficiente para que los niños analicen las pistas y seleccionen su respuesta.

En caso de que requieran apoyo, lea nuevamente todas las pistas.

**Evaluar las respuestas**

Solo existe una respuesta correcta. Si los alumnos seleccionaran respuestas diferentes, solicite que las contrasten con sus compañeros o con la sección de respuestas. Tome en cuenta que será necesario evaluar los resultados; pregunte a los educandos cómo llegaron a la solución.

Prohibida su venta

Prohibida su venta



# Manejo del Libroclick

El **Libroclick** es un recurso que apoya el desarrollo de las habilidades digitales al mismo tiempo que enriquece las capacidades del pensamiento; no obstante, su finalidad consiste en enriquecer las experiencias de los alumnos para contribuir al desarrollo de las habilidades para pensar.

El recurso digital complementa el trabajo que se lleva a cabo en el aula con el material impreso; ofrece distintas condiciones para que los propios alumnos puedan administrar el proceso de resolución de problemas.

El **Libroclick** constituye un escenario diferente donde los niños tendrán que utilizar operaciones de pensamiento similares para resolver retos y dilemas que se presentan de manera dinámica, y al mismo tiempo pondrán en juego otras capacidades que requieren la interacción digital.

## a) Organización

Las sesiones de trabajo digital se componen de un video explicativo de los retos que enfrentarán los alumnos y la presentación de los problemas que tendrán que resolver utilizando una de las nueve operaciones del pensamiento.

Cada reto que se presenta requiere que el educando emita una respuesta para establecer una interacción con los dilemas que se van presentando, dar un clic o arrastrar un objeto con el cursor. Esta respuesta abre la siguiente actividad para que los alumnos respondan nuevamente.

Para mostrar cómo hacer uso del recurso digital, el programa modela la respuesta que debe emitir el alumno y lo invita a realizar un ejercicio como ejemplo.

Los ejercicios están acompañados de realimentación para los educandos, de modo que ellos mismos puedan comprobar si sus respuestas son adecuadas o no a las soluciones que se esperan. Un aviso sonoro le señala el valor de la respuesta; si es correcta, pasa al siguiente nivel; en caso contrario, puede repetir



nuevamente la actividad. Esta condición permite reiniciar cuantas veces sea necesaria la actividad para lograr la respuesta correcta, abriendo la posibilidad a su intervención para que los preescolares se percaten de lo que hacen.

Al final de la serie de ejercicios, se otorga un premio al alumno por las respuestas correctas, en el entendido de que se brinda una realimentación.

## b) Contenido

Cada operación del pensamiento se aplica a la solución de un problema dentro de un contexto determinado. Las soluciones resuelven dilemas específicos.

Los problemas se encuentran integrados en un contexto que les da un significado y le otorga un sentido a las respuestas de los alumnos.

Para la operación de relacionar, se plantean problemas en los cuales los educandos deben ubicar objetos y personajes en un estadio para cumplir con una función, como jugador, espectador o vendedor, entre otros roles.

Para trabajar la imaginación espacial, se presentan imágenes que deben distinguirse con claridad para ser



contadas. Si los alumnos no logran ubicar cada objeto de manera completa, pueden incurrir en error y hacer un conteo impreciso.

En la aplicación de conceptos se utilizan dos contextos, uno de artículos deportivos y otro de papelería y regalos. En ambos casos se trata de identificar la palabra que debe usarse para denominar un objeto, como tenis rojo, gorra amarilla o estuche de lápices o tijeras.

En la operación de inferencia, los problemas se plantean en una papelería, en donde los alumnos deben considerar las pistas suficientes para identificar de qué objeto se trata. Para ello, pueden activar dos respuestas: descartar aquellas opciones que no sean atributos o seleccionar los rasgos que acumulen información para identificar el objeto correcto, una engrapadora o un lápiz adhesivo.

La inclusión también se trabaja en el contexto de una papelería; los niños clasifican los objetos en contenedores para ordenarlos de acuerdo con su atributo: tijeras, lápices, reglas y gomas, entre otros.

Las respuestas planteadas se traducen en todos los casos en acciones específicas que llevan a cabo moviendo el objeto dentro de la pantalla o haciendo clic en un botón. El proceso cognitivo que se activa para solucionar el reto es fundamental para entender el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

No se trata de llevar a cabo una acción al azar hasta lograr la respuesta correcta, sino de utilizar una operación de pensamiento y formular una respuesta acertada. Esté atenta a las respuestas de sus alumnos y detecte cuando alguien necesite un apoyo más específico a fin de ofrecerlo de manera oportuna, así como generar la realimentación necesaria que permita a los niños ofrecer respuestas pertinentes.

### c) Forma de trabajo y manejo

Promover el trabajo con el recurso digital permite identificar que el control del reto lo tiene el alumno, y el proceso interactivo se establece entre el niño y el programa del instrumento. De este modo, mientras que el programa digital contiene todas las alternativas posibles para cada reto, el educando es quien puede activar cada una de ellas.

Para obtener más provecho y propiciar más autonomía en los educandos, ayude al proceso de activación del pensamiento antes, durante y después de llevar a cabo los ejercicios, con la intención de lograr que se percaten del proceso que están siguiendo y las operaciones que están utilizando para superar los retos que se presentan.



Antes de buscar una respuesta al reto planteado, es importante describir de qué se trata, qué se hace y recuperar las experiencias que han tenido en este tipo de actividades.

Genere un espacio para la reflexión antes o después de cada reto, con el fin de asegurar que los niños se percaten de lo que requieren hacer y de los resultados que se espera que obtengan.

Entre más oportunidades presente a los niños para analizar y revisar cómo resolvieron un reto, qué tuvieron que buscar o en qué tuvieron que centrar su atención, más posibilidades tendrán para aprender de su experiencia.

Haga lo posible por fomentar su autonomía para que interactúen con el programa digital de manera libre.

Por último, es conveniente emplear el recurso digital de manera coordinada con el material impreso, tratando de reforzar las habilidades, la ampliación de información o la comprobación de resultados. Si bien se privilegia el trabajo individual, se pueden generar condiciones para favorecer el trabajo en grupos pequeños a fin de que los niños intercambien información y respuestas, así como las dudas que tuvieron en la solución de algún reto.

Recuerde el **Libroclick** es otro recurso que se agrega al desarrollo de habilidades del pensamiento y debe concebirse, junto con los demás componentes como un material integrado para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.





# Operaciones del pensamiento

Para promover el desarrollo del pensamiento, se seleccionaron las operaciones que con más frecuencia se ponen en práctica para la resolución de problemas:

- a) Exploración visual y descripción
- b) Inclusión
- c) Inferencia
- d) Relacionar
- e) Aplicación de conceptos
- f) Razonamiento numérico
- g) Imaginación espacial
- h) Concentración y comprensión de la lectura
- i) Pensamiento creativo

## a) Exploración visual y descripción

Esta operación consiste en aprender a captar información visual relevante para iniciar su procesamiento y transformación con el fin de expresar lo que se haya percibido. La operación integra una amplia gama de acciones mentales que permiten a los niños transitar desde la percepción visual de una imagen hasta su traducción en expresión verbal.

En este vasto proceso se busca que los educandos elaboren respuestas generales a preguntas como: *¿Qué es?* *¿Qué tiene?* *¿Qué hace?* *¿Qué pasó?*, de manera que ejerciten la atención en una persona, objeto, situación o paisaje.

Las preguntas buscan que los alumnos aprendan a explorar con una intención, a tratar de encontrar respuestas en lo que perciben. No solo contemplan, sino que indagan información específica.

Por su parte, en la descripción el niño ordena la información captada y la comparte con otro, esto le ofrece una investigación depurada y organizada que da cuenta de lo que ha captado. Con ello, se intenta que los alumnos se habitúen a comunicar información ordenada, resultado de la respuesta a las interrogantes que se han planteado.



La atención debe centrarse en la congruencia entre lo que explora y lo que describe, en la información que obtiene y las respuestas que ofrece a las interrogantes formuladas.

## b) Inclusión

Esta operación consiste en determinar si un elemento pertenece o no a una agrupación con la cual comparte algún o algunos atributos. La pertenencia puede tener diferentes niveles de abstracción. Por ejemplo: el grupo de animales es un nivel más general que el grupo de mamíferos, que a su vez es más general que el grupo de simios.

Para designar el atributo, se utilizan conceptos que agrupan características similares de un grupo. Los conceptos están vinculados con una imagen mental que ayuda a clasificar una diversidad de elementos, como en el caso del concepto de animal.

La inclusión es importante porque permite a los alumnos identificar diversas cualidades de un elemento y relacionarlo con otros. En el caso de animales, por ejemplo, desde sus características físicas, tamaño, color, forma de las patas, etcétera, hasta otros atributos menos visibles, como su hábitat, carácter o conducta.

Para llevar a cabo esta operación del pensamiento, se requiere observar, comparar y abstraer los diferentes atributos de un elemento.



### c) Inferencia

La inferencia es una herramienta del pensamiento que ayuda a conocer más del fenómeno o de una situación a partir de un mínimo de información. La operación mental que se lleva a cabo puede tener tres modalidades: *inducción*, cuando se han presentado diversas situaciones de la misma especie o con las mismas características, los alumnos abstraen y comprenden lo que sucede siempre que se presenten esas mismas condiciones; *deducción*, al momento de utilizar una regla o disposición para comprender una situación particular, como en el caso de identificar un estado de ánimo por los gestos de rostro; y *analogía*, cuando una condición en una situación o fenómeno permite conocer otro de igual o diferente característica.

El uso de la inferencia tiene beneficios en la lógica de situaciones que los preescolares suponen que pueden presentarse. Por ejemplo, en el caso de la lluvia, pueden suponer, por la presencia o ausencia de nubes si es factible que llueva. Ante las nubes, *inferen* o deducen la probabilidad de lluvia.

### d) Relacionar

La operación de relacionar es cuando los educandos establecen conexiones entre situaciones, construyendo dependencias.

### e) Aplicación de conceptos

Los conceptos son herramientas del pensamiento. En la vida de las personas, la diversidad y profundidad en los conceptos incrementa el aprendizaje y amplía el conocimiento que tienen de sí mismos y de su entorno.

Los conceptos permiten agrupar atributos, discriminar objetos o situaciones o ampliar lo que sabemos. Suele representarse con una palabra o un enunciado.

### f) Razonamiento numérico

Es un proceso mental complejo que incluye diversas operaciones del pensamiento para resolver problemas numéricos y comunicar resultados.

El razonamiento numérico es un proceso que implica una secuencia de pasos dirigidos a resolver problemas con números que puedan expresarse de manera oral o por escrito.

### g) Imaginación espacial

Consiste en manejar y transformar la representación espacial de un objeto. Tiene que ver con la capacidad de los alumnos para formar una imagen mental y transformarla para resolver mentalmente el problema antes de hacerlo de forma física. Primero representan y transforman y después lo llevan al plano concreto.



### h) Concentración y comprensión de la lectura

De alta complejidad, la concentración se identifica por el periodo de tiempo que invierten los preescolares en la realización de una determinada tarea. Por su parte, la comprensión de lectura se entiende como la capacidad para extraer información de un texto escrito.

En el caso de los preescolares la lectura está mediada por un adulto; sin embargo, los niños ya son capaces de desarrollar concentración aplicada a la lectura en voz alta y extraer información de ella.

Durante el proceso de escucha y respuesta, los alumnos utilizan operaciones del pensamiento como la aplicación de conceptos o la inferencia para responder correctamente lo que se pregunta.

### i) Pensamiento creativo

La creatividad es uno de los procesos que pone a prueba el pensamiento de los alumnos. Se considera al pensamiento creativo como la producción de nuevas ideas que resultan de la combinación de diversos materiales o a partir de recursos propios. La producción de obras creativas no es una tarea inmediata, sino que requiere que los alumnos exploren y prueben diversas alternativas de expresión para plasmar lo que hayan pensado.

Para percibir el avance del pensamiento creativo de sus alumnos se brindan, por una parte, figuras y formas concretas desde las cuales los educandos pueden crear sus obras originales; y, por la otra, se ofrecen materiales abstractos que deben utilizar para crear obras concretas. Se comprende que utilizarán diversas operaciones del pensamiento para sus producciones.





## Pensar a los 5 años

A continuación se presentan los rasgos más sobresalientes de los aprendizajes que manifiestan los niños de cinco años y que pueden utilizarse como referencias para la planeación de diversas actividades que generen las condiciones que contribuyan al desarrollo del pensamiento de sus alumnos.

Los niños entre cinco años y seis años gustan de actividades que impliquen retos. Constantemente están midiendo sus capacidades para probar qué pueden hacer y demostrarlo, muestran curiosidad por saber cómo funcionan los objetos a su alrededor, manifiestan gran interés por acceder a los nuevos dispositivos tecnológicos y, en general, no temen probar y experimentar.

Pueden mantener su atención por lapsos prolongados en una actividad de su interés y razonar de manera más eficaz al responder o actuar; han incrementado su vocabulario y su capacidad para comunicar ideas y sentimientos de manera verbal; narran, explican, conversan y dialogan.

Los preescolares conversan de distintos temas, hacen preguntas e intercambian opiniones con distintos puntos de vista. Escuchan narraciones y lecturas en voz alta con atención, responden cuestionamientos sobre la trama y siguen los comentarios de otros niños y adultos relacionados con la lectura.

Muestran interés y capacidad para emplear el cálculo mental al resolver los problemas numéricos que se les plantean, dominan la serie numérica oral y ponen en juego principios de conteo para determinar cantidades de distintas colecciones.

El pensamiento de los alumnos de cinco años está listo para trabajar con problemas de diversa índole, con características diferentes y de complejidad distinta.

Diversas investigaciones han demostrado que en el cerebro de los niños de esta edad, los lóbulos temporales tienen un crecimiento rápido, lo que favorece el



incremento de capacidades para la organización de nuevas acciones y para mantener la atención por periodos más largos en las tareas que realizan.

Asimismo se sabe que entre más experiencias de aprendizaje se les presenten a los pequeños, mayor será su maduración neuronal, lo que amplía las capacidades del pensamiento.

De aquí que el reto educativo y escolar se centre en brindar diversas oportunidades de aprendizaje a los alumnos, que favorezcan no solo la adquisición de conocimientos académicos, sino también el desarrollo de herramientas de aprendizaje permanente.

La aplicación de conceptos, por ejemplo, implica la comprensión de significados y la utilización de estos en enunciados e ideas diversas. Los niños reconocen unidades de significado como *animal-gato*, *fruta-manzana* o *color-azul*, las cuales integran en múltiples contextos y formas; esto es un ejemplo de cómo logran comprender y aplicar nuevos conocimientos. La atención a sucesos externos implica que pueden utilizar diferentes operaciones de pensamiento que los ayude a conocer y comprender un poco más el ámbito natural y social en el que viven.

Por todo lo anterior, podemos concluir que a pesar de que los preescolares han alcanzado diversos niveles de aprendizaje y encontrado herramientas de pensamiento que les ayudan a resolver problemas de diversa índole, si se promueven distintas estrategias educativas, incrementarán sus capacidades de resolución a niveles cada vez más complejos.





## Manejo de respuestas

El objetivo principal de incluir en el libro del alumno un solucionario estriba en la activación de la metacognición, que tiene una importancia esencial en la formación de las habilidades del pensamiento, porque así se asegura la reflexión sobre el proceso que se siguió en la resolución, es decir, se hace consciente que las operaciones llevadas a cabo se eligieron adecuadamente y se produjeron los resultados esperados.

No es común presentar un solucionario en el libro del alumno, pues se tiene la idea de que no debe promoverse la búsqueda anticipada de una respuesta; sin embargo, en este caso se busca promover la confrontación para permitir que los niños comparen lo que hicieron con lo que se esperaba que hicieran. De este modo, los alumnos pueden darse cuenta de lo cierto o no de las respuestas y del proceso que siguieron para construirlas. Consultarlas contribuye a que se percaten de los detalles que no fueron registrados en la exploración.

Para que se produzcan los resultados esperados, tome en cuenta las siguientes recomendaciones:

**a)** Identifique las **respuestas específicas** y las **respuestas libres**, que dependen, estas últimas, de la creatividad de cada alumno.

Aunque son pocas las respuestas libres, estas muestran que el pensamiento de los niños es diverso y que no hay soluciones correctas o incorrectas, solo producciones personales que reflejan las ideas de cada alumno.

En cambio, las respuestas esperadas suponen una habilidad para encontrar objetos, soluciones numéricas, ubicación espacial, respuestas correctas a preguntas específicas planteadas en las actividades.

**b)** **Conozca de antemano las respuestas** de cada reto, con el fin de distinguir las acciones de los alumnos y poder orientarlas a la respuesta acertada.



**c)** **No muestre las respuestas** de manera inmediata, posponga su exhibición hasta que terminen los ejercicios, para impulsarlos a encontrar por sí mismos las respuestas.

Si usted entrega o no permite el encuentro de la respuesta, interrumpe el proceso y elimina la oportunidad que tiene cada niño de probar la efectividad de su pensamiento. No se preocupe por el tiempo de la sesión, es más importante que los niños se mantengan motivados en la actividad.

**d)** Oriente a los niños **a que se percaten de los aciertos y errores** obtenidos.

**e)** **Recupere la experiencia** del proceso que siguieron para resolver el ejercicio y pida que lo describan.

Realice preguntas como: *¿Recuerdan cómo resolvieron...?* Promueva que los niños recuperen ciertas situaciones, o expliquen lo que tuvieron que hacer para obtener determinados resultados.

**f)** Promueva condiciones para que **enriquezcan sus respuestas** a los retos y encuentren detalles que hayan detectado anteriormente.

Esta condición se aplica también en el pensamiento creativo, en el cual se puede apreciar que los alumnos ofrecen obras y creaciones con más detalles y significados, lo cual evidencia que se ha fortalecido el dominio de las habilidades de pensamiento.



## El papalote

Mi papalote está hecho con papel de colores, tiene una larga cola de hilo y papel.

Mi abuelo me contó que los papalotes los inventaron hace muchísimo tiempo, y que la palabra *papalote* viene del náhuatl *papalotl* que significa *mariposa*.

También me dijo que el papalote es un juguete que vuela muy alto para jugar con los rayos del sol e iluminar el cielo con sus colores.

Mientras el papalote vuela y vuela va arrullando al sol hasta que se queda dormido al salir la luna, entonces el papalote baja hasta la tierra y se prepara para otro día de juego.

Me gusta escuchar las historias del abuelo, mientras hacemos juntos mi papalote.

Maria Dolores Naguez Verde

Escucha la lectura y rodea la imagen que da respuesta a cada pregunta.

## Bloque 1

1 ¿De qué está hecho el papalote?



2 ¿Quién contó la historia del papalote?



3 ¿Qué quiere decir la palabra papalotl en náhuatl?



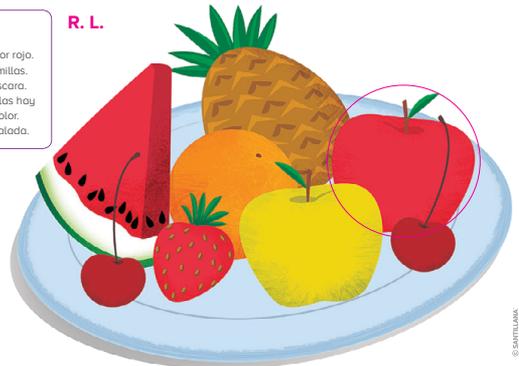
Concentración y comprensión de la lectura • 5

## ¿Cuál es?

Pistas:

Es de color rojo.  
Tiene semillas.  
Tiene cáscara.  
También las hay de otro color.  
No es ovalada.

R. L.



Observa las imágenes y descubre cuál es la fruta de la descripción y ródelala. Marca con una ✓ todas las que te gustan.

6 • Inferencia

## El papalote

### Concentración y comprensión de la lectura

### Ayudar a pensar

Para la presentación de la lectura, es importante promover la atención de los alumnos mediante alguna actividad de movimiento o juego de palabras, así como generar un ambiente afable y cálido.

Durante la lectura, capte el interés de los niños con la entonación, para que se imaginen la escena. Es conveniente que presente la página a cada uno de los alumnos a fin de que se realice una segunda lectura, esta vez guiada: usted lee mientras ellos siguen con el dedo índice las palabras.

Una vez concluida la lectura, conversen a partir de preguntas como estas: *¿Cómo se llama la lectura?* *¿De qué trata?* *¿Dónde está el título?* *¿Han hecho alguna vez un papalote?*

Lea una por una las preguntas de la actividad y sus tres opciones, a fin de que los alumnos elijan la respuesta conveniente de acuerdo con el texto. Es importante recordar que la actividad es individual.

### Evaluar las respuestas

Las respuestas son únicas y dan cuenta del nivel de comprensión. En caso de que los preescolares den respuestas diferentes, será necesario confrontar con el texto de la lectura, o comparar con las respuestas de la sección al final del libro.

## ¿Cuál es?

### Inferencia

### Ayudar a pensar

La habilidad de inferir posibilita la deducción a partir del análisis de las características de los objetos para elaborar hipótesis y llegar a conclusiones. Lo anterior se relaciona con los conocimientos y las experiencias del alumno.

La lectura de pistas se debe hacer en voz alta al grupo. Los educandos observan la imagen y argumentan las posibilidades, para que identifiquen el objeto que deben encontrar. Lea todas las pistas y pida que encuentren el objeto a partir de lo que escuchan.

Es importante que no haga más comentarios sobre las características de los objetos para evitar que se induzca la respuesta. Proporcione el tiempo suficiente para que los niños analicen las pistas y seleccionen su respuesta.

En caso de que requieran apoyo, lea nuevamente todas las pistas.

### Evaluar las respuestas

Solo existe una respuesta correcta. Si los alumnos seleccionaran respuestas diferentes, solicite que las contrasten con sus compañeros o con la sección de respuestas. Tome en cuenta que será necesario evaluar los resultados; pregunte a los educandos cómo llegaron a la solución.



¡Imágenes de la escuela!

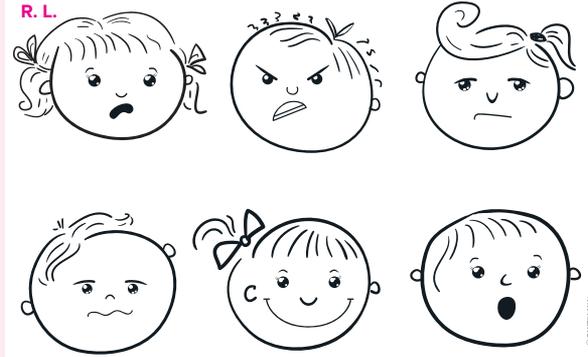


Nombre cada imagen y rodea las que se asocian con el tema de "escuela".

Aplicación de conceptos • 7

Mil caras

R. L.



¿Cuántas caras puedes formar combinando ojos, narices y bocas? Utiliza las pegatinas. Colorea y decora como prefieras.

8 • Pensamiento creativo

¡Imágenes de la escuela!  
Aplicación de conceptos

Ayudar a pensar

Los conceptos están representados por imágenes que corresponden a un campo semántico, es decir, son objetos que tienen que ver con un contexto en particular. Es conveniente nombrar los objetos y describir algunas de sus características, para ello, pregunte: *¿Cómo son?, ¿de qué color?, ¿para qué se usan?*

La descripción que se les solicita posibilita que los niños se apropien del concepto a partir de lo que saben y de lo que escuchan de sus compañeros.

Una vez que hayan descrito y nombrado, proceda a leer la consigna para que identifiquen solo aquellos elementos que se relacionan con el tema de la escuela. Propicie que desarrollen el campo semántico que se solicita, con preguntas como: *¿Cuáles son los objetos que se relacionan con el tema de la escuela? ¿Por qué lo dices? ¿Cómo lo sabes?*

Motive a los niños para que ofrezcan explicaciones de sus respuestas.

Evaluar las respuestas

Las respuestas están en función de la deducción de lo que hayan descrito, nombrado y argumentado. Concluida la actividad, será pertinente contrastar con las respuestas de la sección final del libro.

Mil caras  
Pensamiento creativo

Ayudar a pensar

Esta actividad consiste en que los alumnos elaboren rostros con caras de diferente forma, combinando ojos, narices y boca, para expresar diversas emociones.

Inicie la actividad conversando sobre los diferentes estados de ánimo que experimentamos cuando nos enfrentamos en diversas situaciones, por ejemplo: cuando alguien nos hace una broma, cuando no encontramos nuestro juguete preferido, cuando mamá nos pide que dejemos de jugar, entre otras. Jueguen a hacer mímica con gestos que expresen emociones, como enojo, tristeza, alegría o admiración. Organice que pasen algunos voluntarios a realizar los gestos y el resto del grupo adivine la emoción que se expresa.

Promueva que formen caras inusuales, extrañas, divertidas, y con diferentes expresiones, pues esto estimula su creatividad.

Evaluar las respuestas

Valore las formas poco comunes o producciones originales. Recuerde que son respuestas libres.

Promueva que intercambien sus producciones y que conversen entre ellos de lo que les agrada o no de las caras que formaron sus compañeros, y que ellos mismos se autoevalúen si les gustó o no su creación.