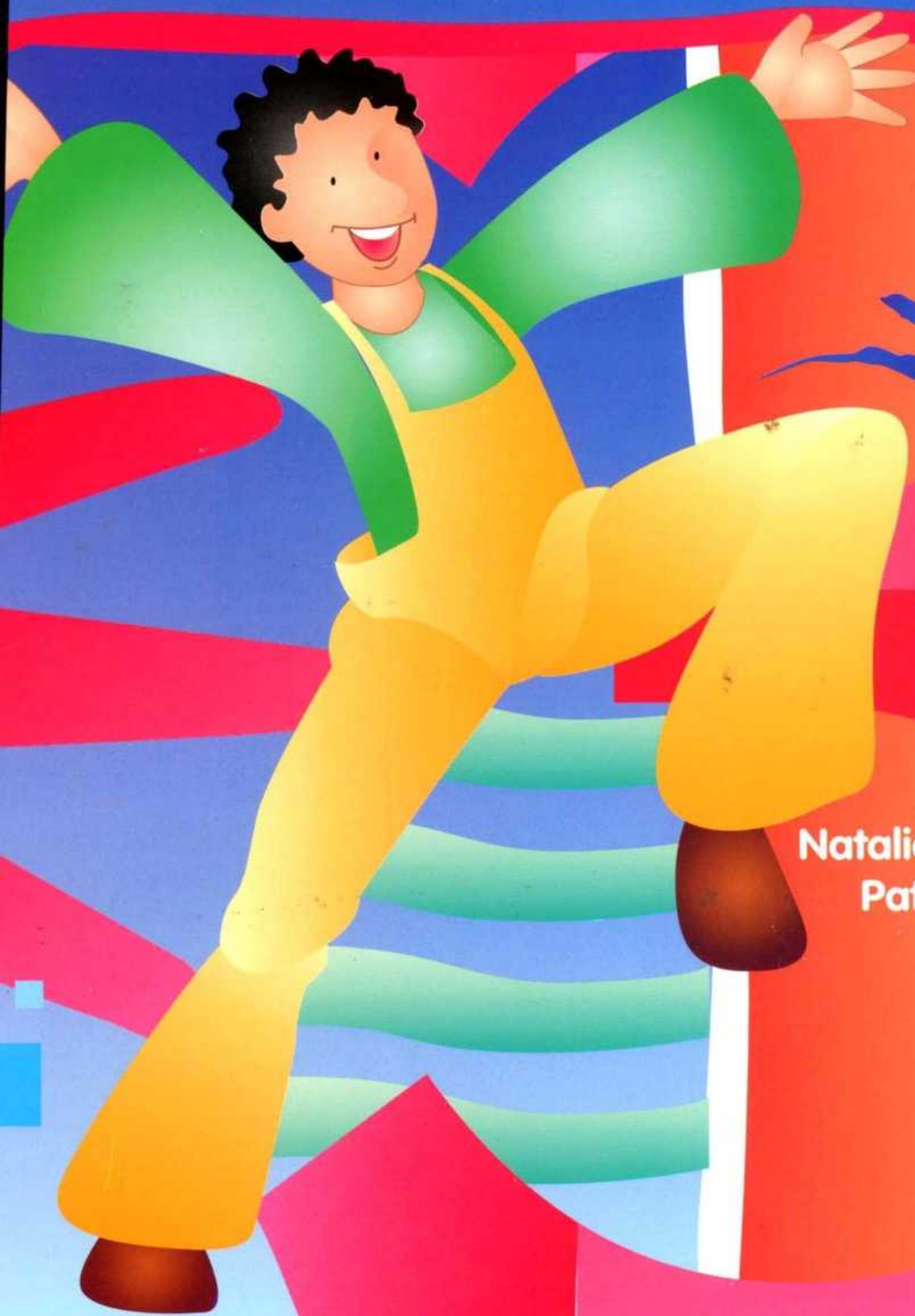


CREÁTICA 3

Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores



Natalio Domínguez Rivera
Patricia Velasco García

trillas 

≡ CREÁTICĂ 3

CREÁTICA 3

Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores



Natalio Domínguez Rivera
Patricia Velasco García

EDITORIAL
TRILLAS 

México, Argentina, España,
Colombia, Puerto Rico, Venezuela

Catalogación en la fuente

Domínguez Rivera, Natalio
Creática 3 : estimulación integral de la inteligencia
y valores. -- México : Trillas, 1998 (reimp. 2004).
116 p. : il. col. ; 27 cm.
ISBN 968-24-3284-7

1. Cognición. 2. Intelecto. 3. Educación primaria.
I. Velasco García, Patricia. II. t.

D- 372.8'D439c LC- LB1523'D6.23 3165

*La presentación y disposición en conjunto de
CREÁTICA 3. Estimulación integral de la inteligencia y valores
son propiedad del editor. Ninguna parte de esta obra
puede ser reproducida o transmitida, mediante ningún sistema
o método, electrónico o mecánico (incluyendo el fotocopiado,
la grabación o cualquier sistema de recuperación y almacenamiento
de información), sin consentimiento por escrito del editor*

Derechos reservados

© 1998, Editorial Trillas, S. A. de C. V.,
División Administrativa, Av. Río Churubusco 385,
Col. Pedro María Anaya, C. P. 03340, México, D. F.
Tel. 56884233, FAX 56041364

División Comercial, Calz. de la Viga 1132, C. P. 09439
México, D. F. Tel. 56330995, FAX 56330870

www.trillas.com.mx

Miembro de la Cámara Nacional de la
Industria Editorial. Reg. núm. 158

Primera edición, 1998 (ISBN 968-24-3284-7)
Reimpresiones, 2000 y 2001

Tercera reimpresión, septiembre 2004

Impreso en México
Printed in Mexico

Esta obra se terminó de imprimir y encuadernar
el 10 de septiembre de 2004,
en los talleres de Cía. Editorial Ultra, S. A. de C. V.
AO 75 MASS



Presentación

Este cuaderno de trabajo fue hecho especialmente para ti que quieres descubrir, conocer y divertirse jugando, dibujando, pensando y platicando con tus compañeras y compañeros mientras desarrollas tu inteligencia y aprendes qué interesante es el mundo que te rodea.

Con tu libro **Creática 3** pasarás a formar parte de un grupo especial de niñas y niños que han aprendido a razonar, imaginar y pensar de manera diferente. Cada ejercicio es un reto que, estamos seguros, superarás y disfrutarás. ¡Adelante!



Tus amigos, los autores



Índice de contenido

PROCESO VERBAL

¿Dónde están?	11
¿Qué es?	21, 84
¿Se parecen?	31
¡Lo contrario!	42
¿Qué sienten?	52
Formando palabras	63
¡Somos diccionarios!	74
¿Qué es?	84
¿Qué será?	94
¿Sencillo?	105

PROCESO INSTRUMENTAL

¡La calculadora!	12
¡Las cintas rotas!	22
¿Cuál falta?	32
¡Vamos al muelle!	43
¿Por dónde?	53
¡Números interplanetarios!	64
¿Qué número?	75
¡Girando!	85
¡Las cintas se rompieron!	95
¡Se busca!	106

PROCESO ANALÍTICO

¡Así está mejor!	13, 76
¡Cambios!	23
¿Cuáles se parecen?	33
¡Esta es mi casa!	44
¿Qué haría?	54, 96
¿Cuáles se parecen?	65
¿Se parecen?	83
¡Descubriendo!	107

PROCESO LÓGICO

¡De campamento!	14
¡Algo anda mal!	24, 66, 108
¿Algo falta?	34
¿Qué pasa aquí?	45
¡Qué desorden!	55, 97
¿Qué te gusta más?	77
¡Se vende!	87

PROCESO CREATIVO

¡Imaginemos!	15, 56, 78
¡Qué problema!	25
¿Para qué más sirven?	35
¡Inventemos!	46, 67, 109
¿Qué será?	88
¡Extraterrestres!	98

PROCESO RELACIÓN

¿Se parecen?	16
¿Parecidos o diferentes?	26
¿Cuál falta?	36, 68, 89
¡Parecidos o diferentes!	47
¡Palabras escondidas!	57, 79
¡Más o menos!	99
¡Combinaciones!	110

PROCESO ESQUEMA-SÍNTESIS

¡Coleccionemos zanahorias!	17
¿Qué sucederá?	27, 58
¡De día y de noche!	37
¡Transportes!	48
¡Una fiesta!	69
¿Adivinas?	80, 100
¡Coleccionemos peces!	90
¡Cadena alimenticia!	111

PROCESO ABSTRACCIÓN

¿Qué puede ser?	18
Combinaciones secretas	28, 38
¿Cuántas veces?	49
¿Cuál es?	59, 112
¿Misión imposible?	70, 91
¿Dónde lo he visto?	81
Mosaicos	101

PROCESO MEMORIA

¡Agregando!	19, 71
Sumirresta	29
¿Cuántas son?	39
¿Qué falta?	50
¿En qué idioma?	60, 102



¿Te acuerdas?	82	En un hormiguero	61
¿Son iguales?	92	En el jardín	72
Multiplirresta	113	Las semillas	83
PROCESO CRÍTICO		¿Qué hacer?	93, 114
El día del animal educado	20	El conejito	103
Aprendemos de los demás	30	PÁGINAS RECORTABLES	
En la selva	40	¡Las cintas se rompieron!	115, 116
¡Reflexionemos!	41, 62, 73, 104	¡Las cintas rotas!	115, 116
¡Año 2500!	51		





Introducción

La inquietud por encontrar mejores estrategias para estimular el desarrollo de la inteligencia es universal. Y esa preocupación es natural si como madres, padres, maestras y maestros deseamos que las nuevas generaciones tengan recursos más eficaces para entender el mundo y vivir en él.

Creática: Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores 3 es un modelo psicopedagógico por medio del cual las niñas y los niños aprenderán a activar su inteligencia y a desarrollar su capacidad para pensar, para reflexionar sobre sus comportamientos y para construir su propia escala de valores de manera integral.


Creática: Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores 3 propicia la creatividad, coadyuva a mejorar el nivel de atención, de concentración, de abstracción, de reflexión y razonamiento mediante la activación programada de 10 procesos en los que se ha subdividido el acto intelectual: *verbal, analítico, instrumental, lógico, creativo, relación, esquema-síntesis, abstracción, memoria y crítico*. Cada proceso se desarrolla por medio de diversos activadores lúdicos a partir de los cuales nuestros niños y niñas descubren sus propias aptitudes y posibilidades para transformarlas en destrezas y habilidades y aplicarlas cotidianamente en todas las áreas de su vida.

En este modelo los razonamientos, los comportamientos y los valores universales se *e-ducen* del niño mismo; es decir, se extraen de la potencialidad natural de cada uno de ellos de una manera vivencial y significativa. Así, en este enfoque del desarrollo de la inteligencia, son ellos quienes manifiestan sus propias ideas y quienes se convierten en una fuente generadora de información y de experiencia para los demás, de quienes obtienen conclusiones y corroboran sus aportaciones, rectificándolas y adaptándolas si es necesario.

En **Creática: Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores 3** nuestro papel es fungir como coordinadores que conducen procesos y retroalimentan a las niñas y a los niños para que ellos observen, analicen, descubran, razonen, planeen, inventen, concluyan, propongan y, en general, apliquen sus capacidades intelectivas de una manera integral en el área académica y en el área social, pues, a diferencia de otras propuestas sobre la estimulación de la inteligencia, **Creática** aborda los valores como un área que merece ser desarrollada y estimulada con el fin de lograr que los niños usen con mayor eficacia su inteligencia y se conviertan, sobre todo, en seres felices e integrados socialmente.



¿Dónde están?

 Colorea los animales que **se parecen** a un elefante.



 Ahora dibuja animales que **no se parecen** a un elefante.

¿Qué animales se parecen a un elefante? _____

¿En qué se parecen? _____

¿En qué son diferentes? _____

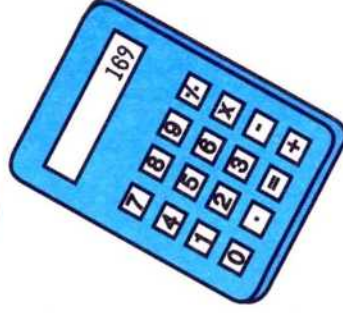
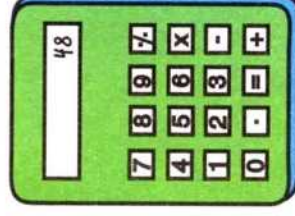
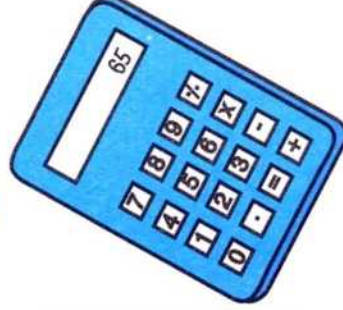
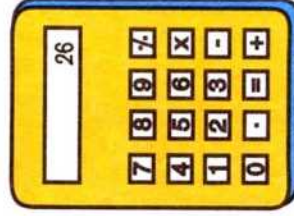
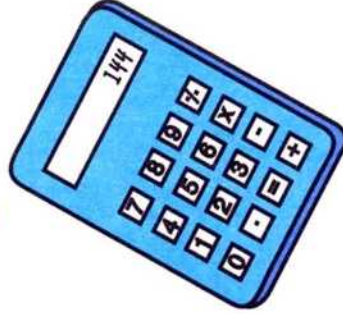
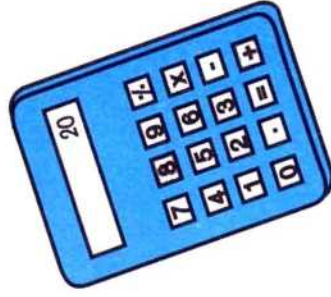
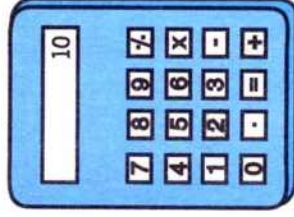
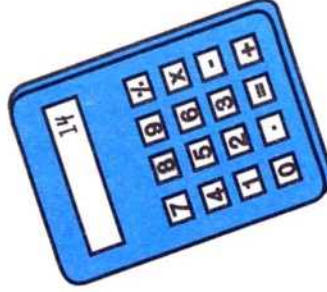
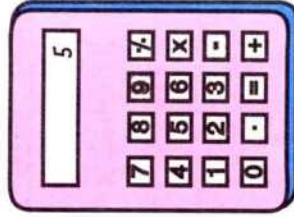
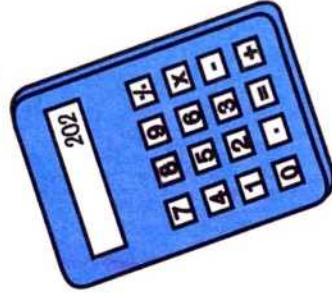
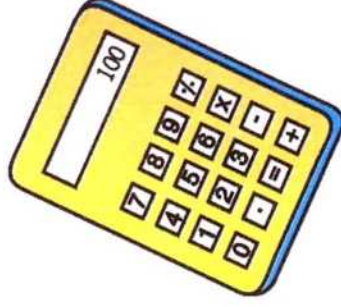
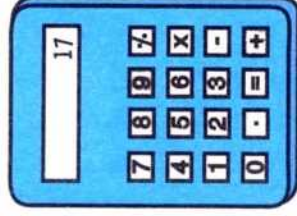
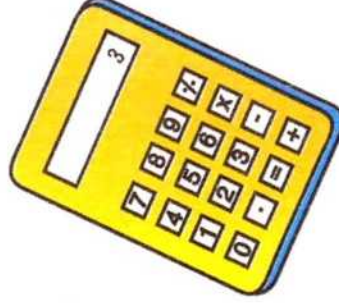
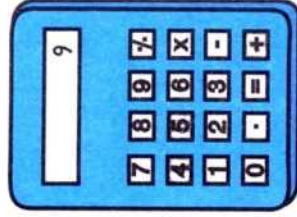
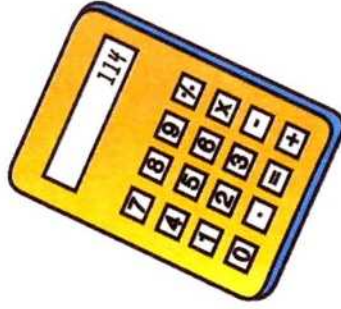
¿Qué es un elefante? _____

¿Qué es un camello? _____

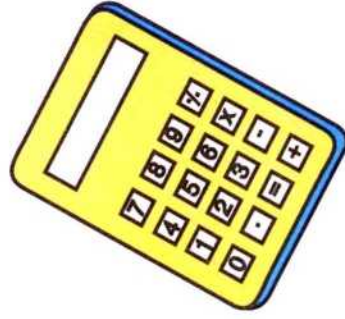
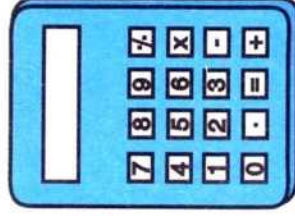
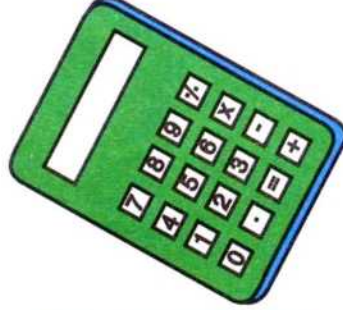
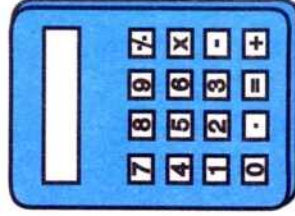
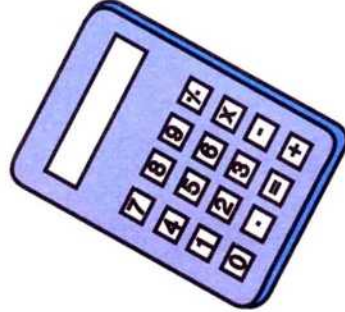
¿Qué es un rinoceronte? _____

¡La calculadora!

👁️ Observa con cuidado cada calculadora y colorea los dígitos que debes oprimir para obtener estos resultados. Observa los ejemplos.



🖍️ Ahora inventa cinco ejemplos diferentes.

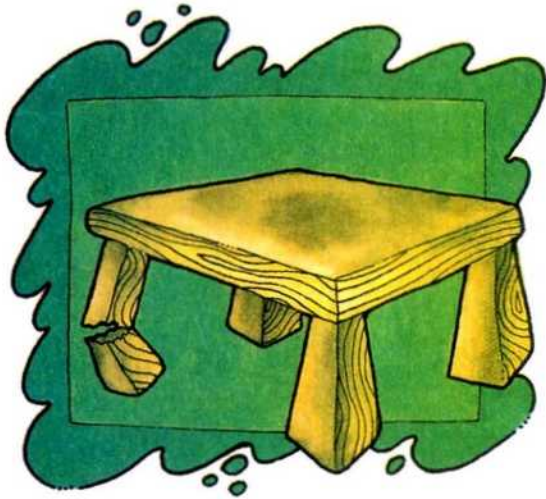


¡Así está mejor!



¿Qué defectos tienen estos objetos? Márcalos con un color y escríbelos.

Después propón una solución para arreglarlos o mejorarlos.

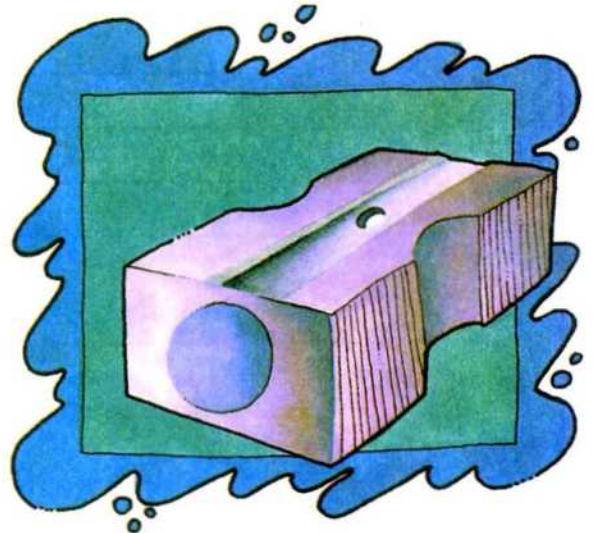


Los defectos de esta mesa son _____

Se pueden arreglar si _____

Los defectos de este sacapuntas son _____

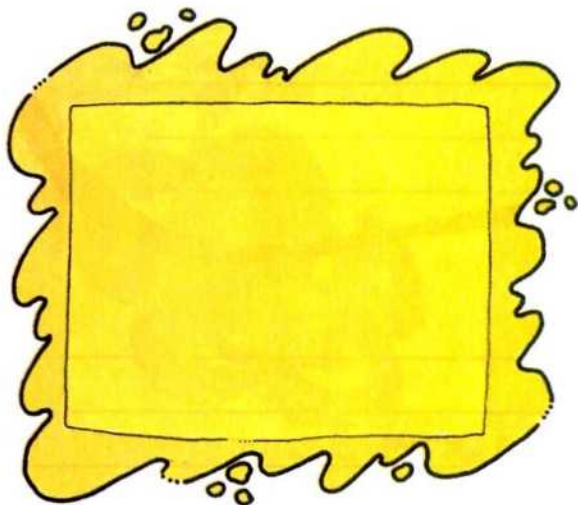
Se pueden mejorar si _____



Dibuja otro ejemplo.

Sus defectos son _____

Se pueden arreglar si _____

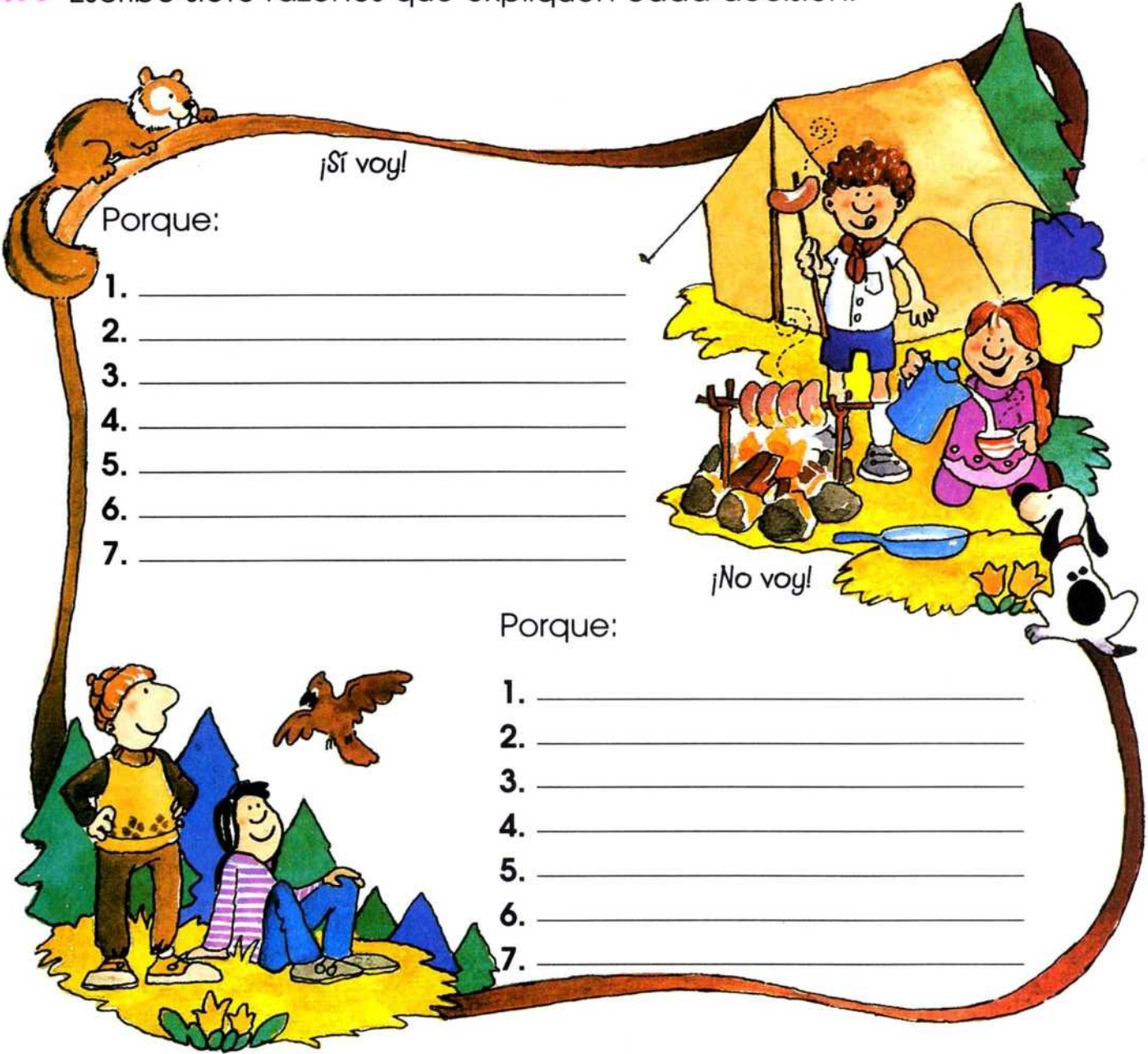




¡De campamento!

Te han invitado a participar en un campamento pero aún no sabes si quieres ir.

abc Escribe siete razones que expliquen cada decisión.



¡Sí voy!

Porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

¡No voy!

Porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

Conclusión: _____

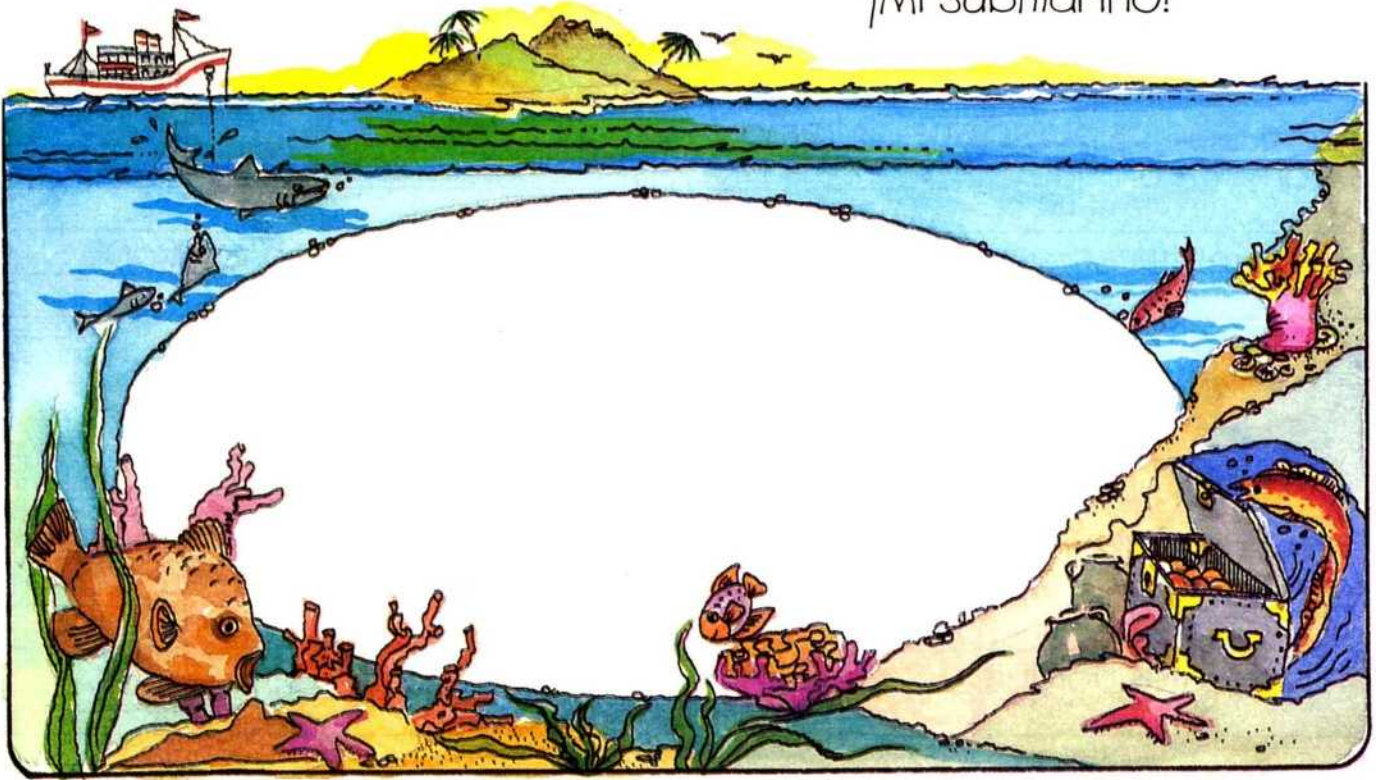
Porque: _____

¡Imaginemos!

Inventa un submarino y un libro diferentes.

 Dibújalos.

¡Mi submarino!



¡Un nuevo libro!



¿Se parecen?

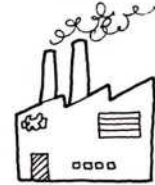
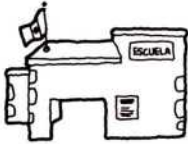


Colorea los dibujos que se parecen. Escribe en qué son parecidos y en qué son diferentes. También escribe cómo llamarías a cada grupo.



A estos objetos parecidos les llamaré _____
 Se parecen en que _____

Son diferentes porque _____



A estos objetos parecidos les llamaré _____
 Se parecen en que _____

Son diferentes porque _____



A estos objetos parecidos les llamaré _____
 Se parecen en que _____

Son diferentes porque _____

Dibuja un ejemplo de cada uno.

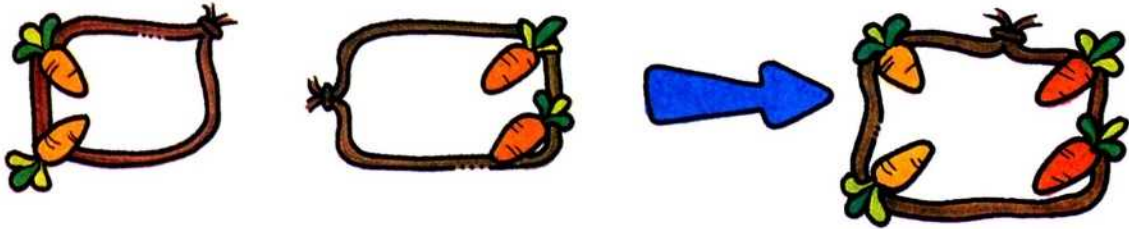




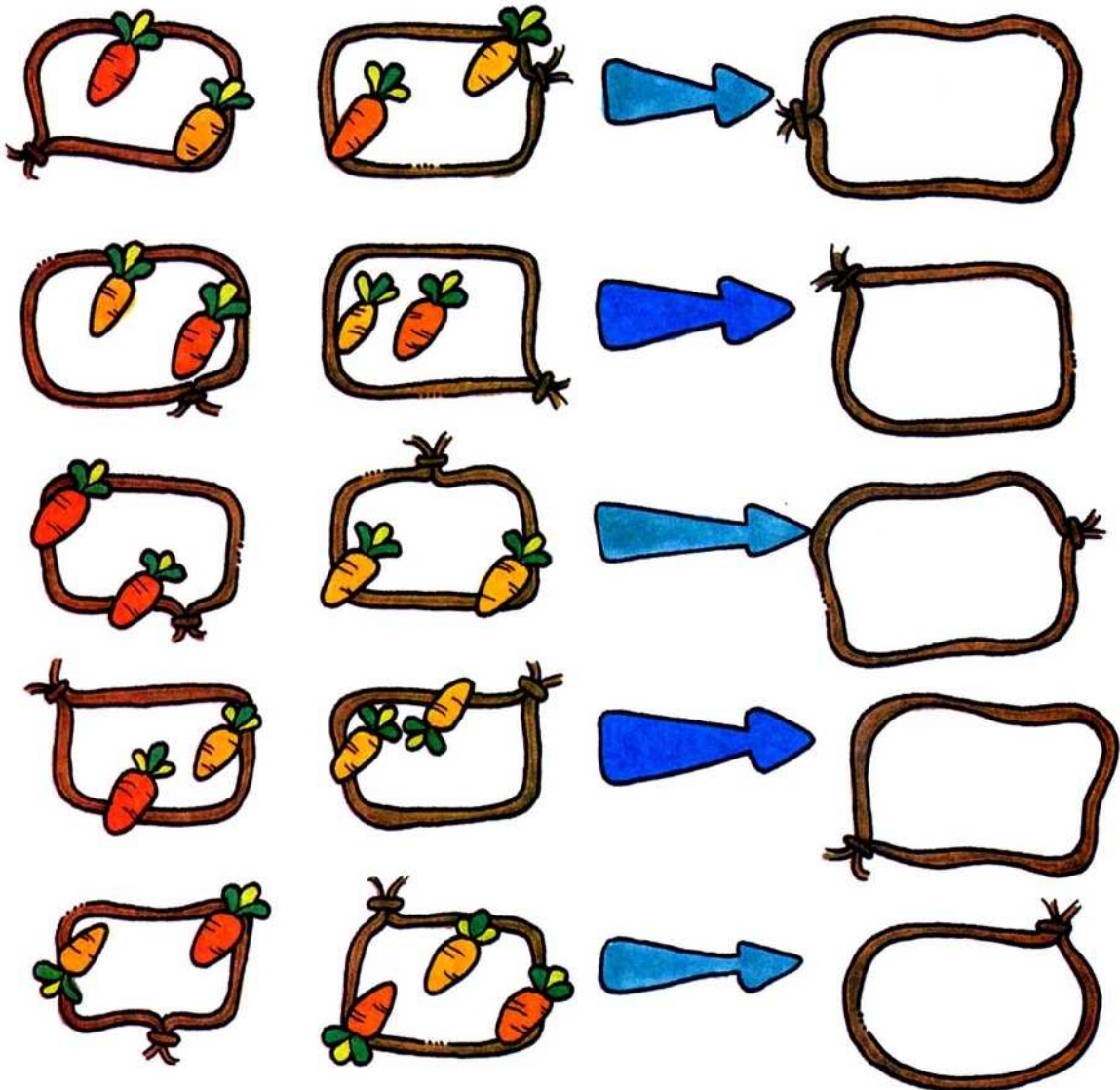
¡Coleccionemos zanahorias!

👁️ Observa el lugar en donde están las zanahorias en cada tarjeta.

¡Ahora aquí están las cuatro juntas!



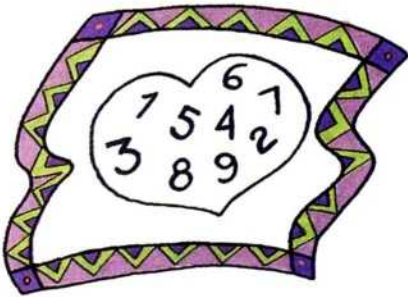
✏️ Continúa coleccionando zanahorias de la misma manera.



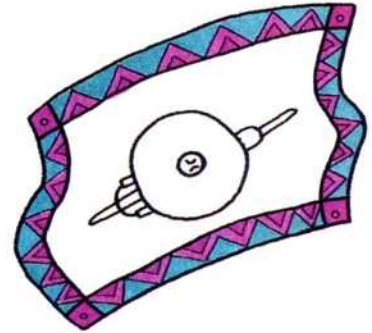


¿Qué puede ser?

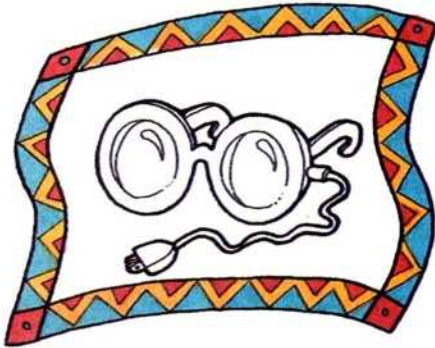
👁️ 👁️ Observa estos dibujos y escribe qué crees que son. Fíjate en el ejemplo.



Es un corazón sin cero




Es _____

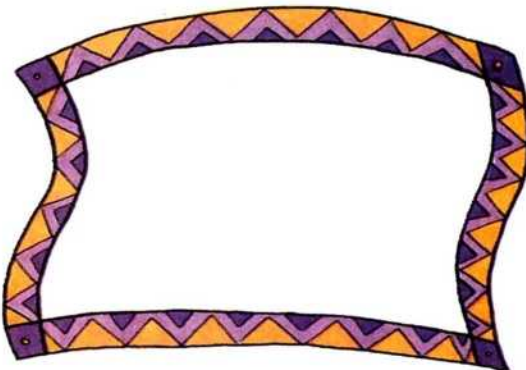


Es _____

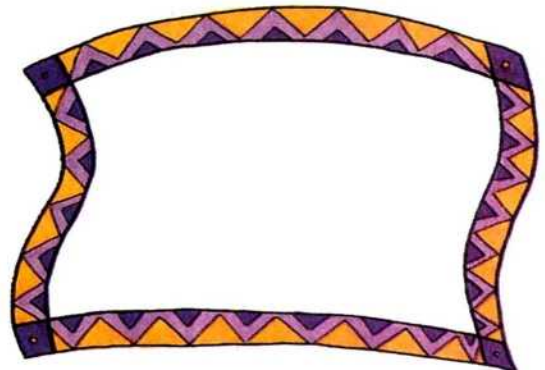


Es _____

 Inventa otros dibujos misteriosos.



Es _____

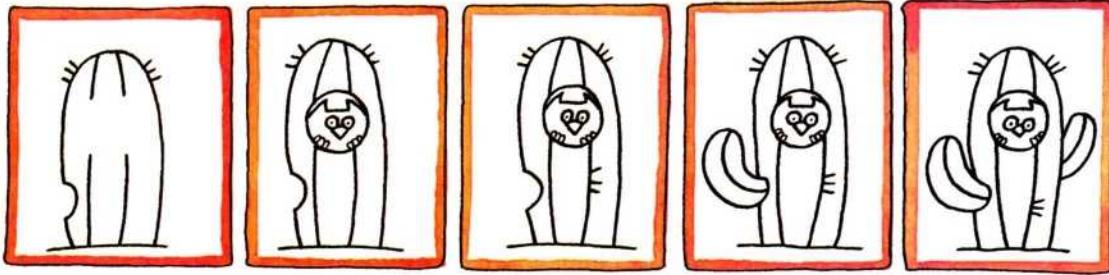


Es _____

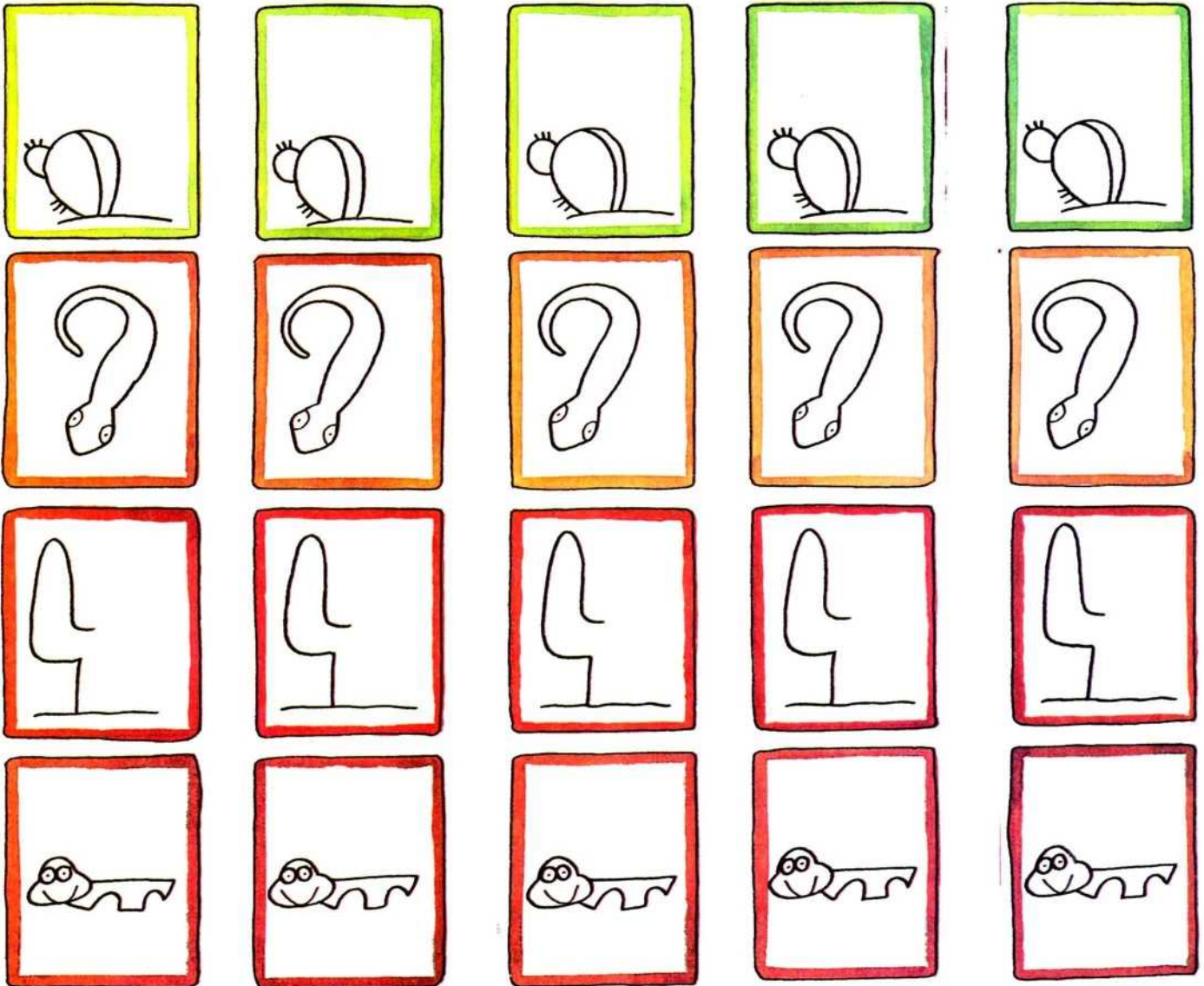


¡Agregando!

👁️ 👁️ Observa que en este ejemplo cada vez agregamos una parte al dibujo.

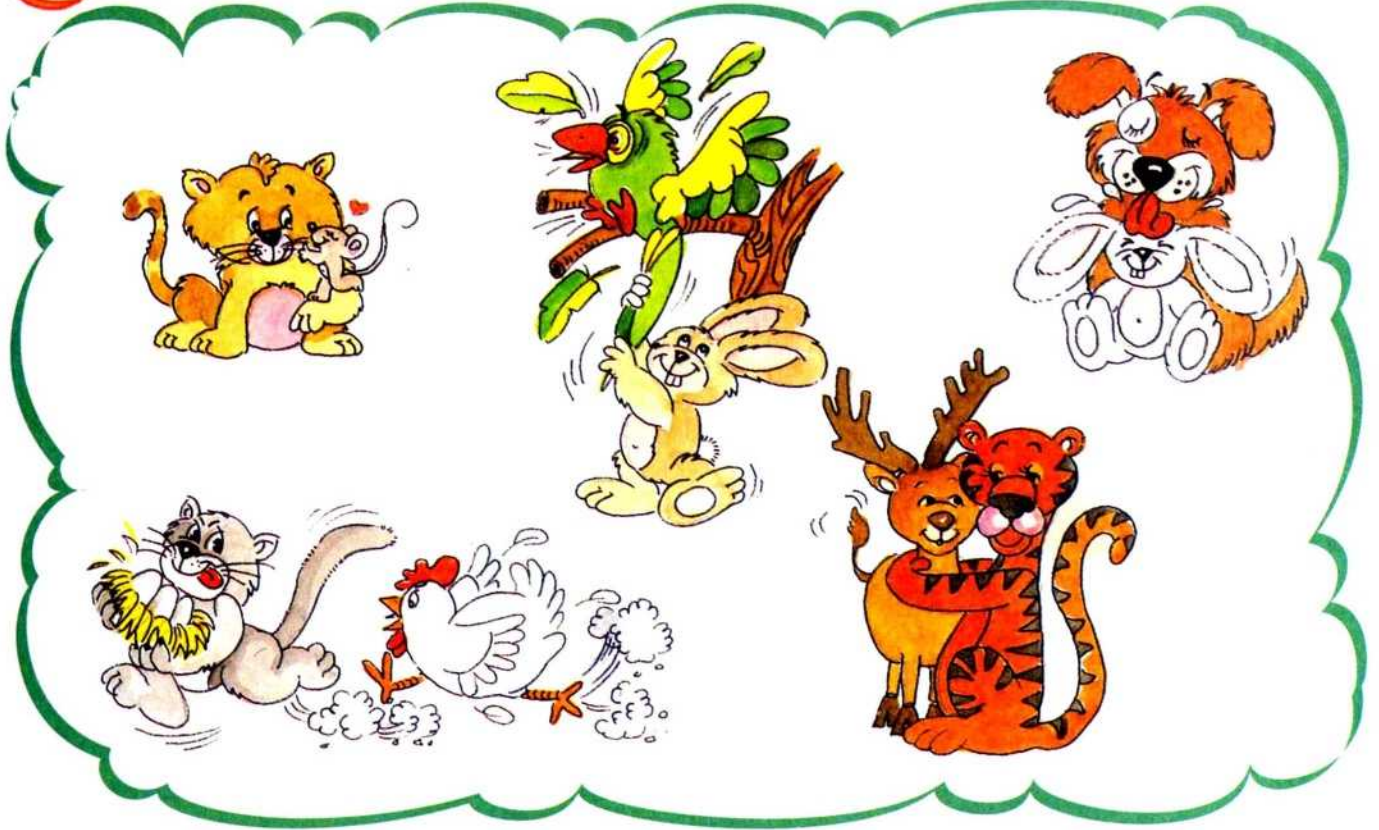


✏️ Ahora te toca hacerlo a ti.



El día del animal educado

Encierra con color a los animales que parecen educados.



¿Qué crees que hicieron los animales para celebrar el día del animal educado? _____

¿Cuáles animales tienen buenos modales? _____

¿Por qué? _____

¿Cuáles animales tienen malos modales? _____

¿Por qué? _____

¿Es bueno o malo ser educado? _____ ¿Por qué? _____

¿Qué es ser educado? _____

Escribe ejemplos de actitudes educadas. _____

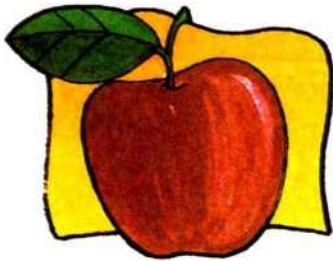
¿Qué es ser maleducado? _____

Escribe ejemplos de actitudes descorteses. _____



¿Qué es?

abc Escribe cómo se llama cada dibujo, así como las características de aquello que representan.



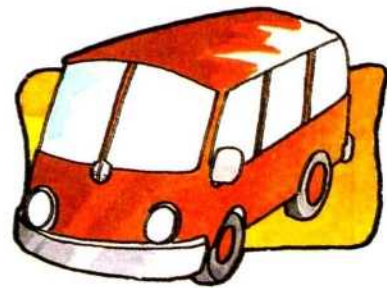
Pertenece al grupo de _____

Sus características son: _____

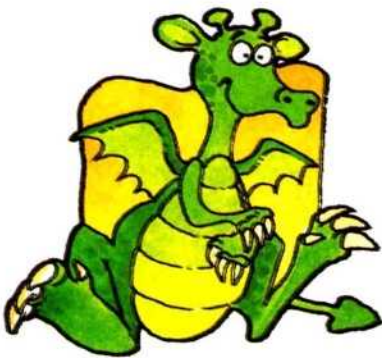
Se llama _____

Pertenece al grupo de _____

Sus características son: _____



Se llama _____



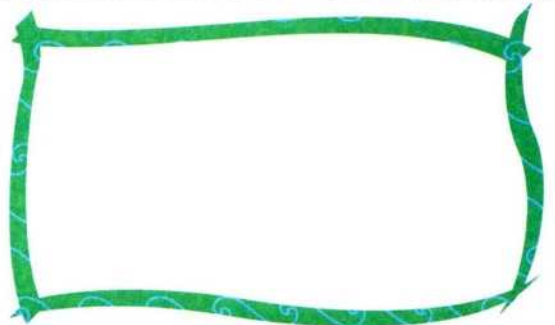
Pertenece al grupo de _____

Sus características son: _____

Se llama _____

Inventa otro ejemplo.
Pertenece al grupo de _____

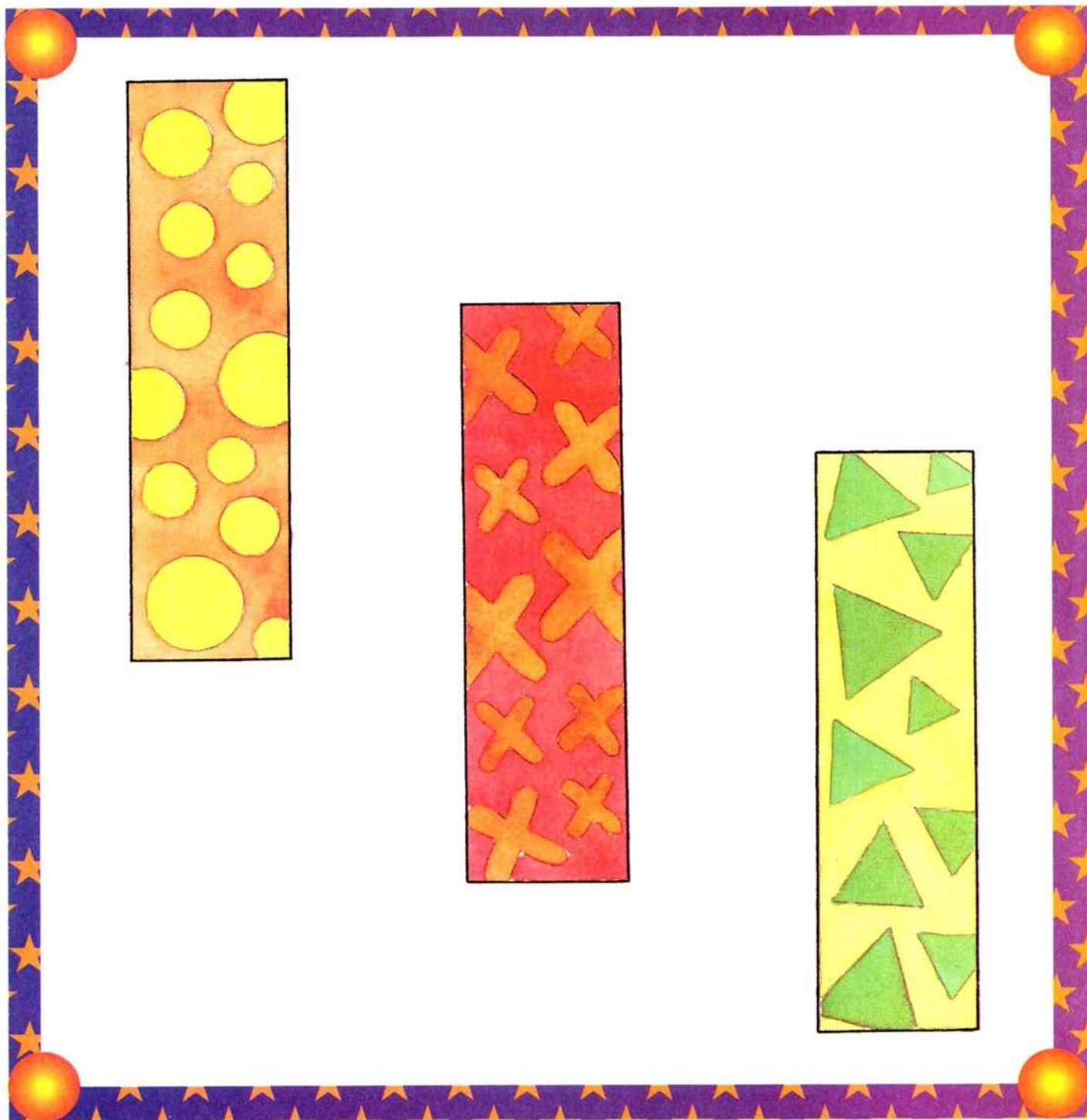
Sus características son: _____



Se llama _____

¡Las cintas rotas!

- ✂ Recorta las piezas de la página 115.
Pega los pedazos de cinta sin dejar huecos para que cada una quede completa.



¡Cambios!

abc Escribe el proceso de cambios que se requieren para que sucedan las siguientes situaciones.



Para que una hoja de papel llegue a ser libro, ¿qué cambios tuvieron que ocurrir?

Primero: _____

Después: _____

Luego: _____

Posteriormente: _____

Y por fin: _____

Para que un músico llegue a formar parte de una orquesta, ¿qué cambios tuvieron que ocurrir?

Primero: _____

Después: _____

Luego: _____

Posteriormente: _____

Y por fin: _____



¡Algo anda mal!

 Encierra con color lo que te parece absurdo en cada dibujo.



¿Qué te parece absurdo? _____

¿Por qué? _____

¿Qué sucedería si tú asistes así a clases? _____

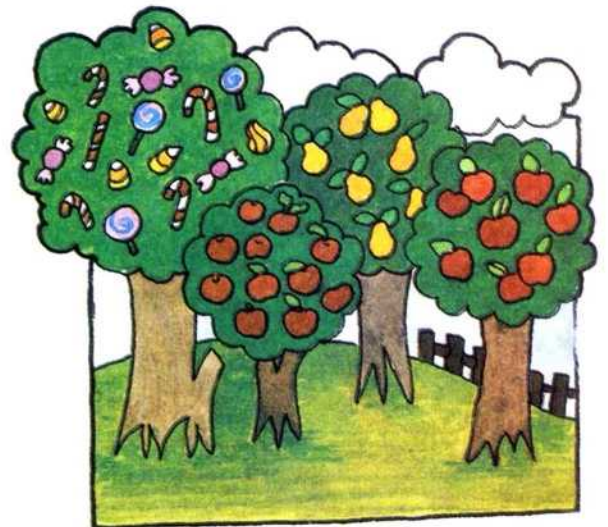
¿Por qué? _____

¿Qué te parece absurdo? _____

¿Por qué? _____

¿Qué sucedería si los árboles produjeran dulces? _____

¿Por qué? _____



 Dibuja más absurdos.



¡Qué problema!

Estos niños quieren llegar a su casa pero no saben cuál camino seguir. ¡Vamos a ayudarlos! Traza con un color el camino que les recomiendas.



abc Escribe tres ventajas y desventajas de los caminos que pueden seguir.


Si se van por este camino... 

Sería una buena elección porque:

1. _____
2. _____
3. _____

Sería una mala elección porque:

1. _____
2. _____
3. _____

Si se van por este camino... 

Sería una buena elección porque:

1. _____
2. _____
3. _____

Sería una mala elección porque:

1. _____
2. _____
3. _____

¿Parecidos o diferentes?

abc Escribe en qué se parecen y en qué son diferentes estos dibujos.



Se parecen en que _____

Son diferentes porque _____



Se parecen en que _____

Son diferentes porque _____

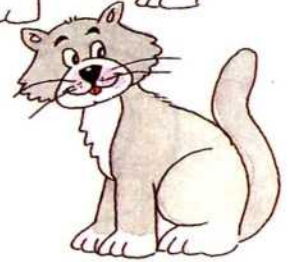
¿En qué se parecen los dibujos de la primera ilustración a los dibujos de la segunda? _____

¿En qué son diferentes? _____

¿Qué sucederá?

¿Qué les sucederá a estos bebés?

Une con líneas de diferentes colores cada dibujo de la columna de la izquierda con el que le corresponde en la columna derecha. Evita que las líneas se crucen.



¿Todos los seres vivos crecemos? _____ ¿Por qué? _____

¿Qué hacemos cuando somos pequeñas o pequeños? _____


¿Qué hacemos cuando somos mayores? _____

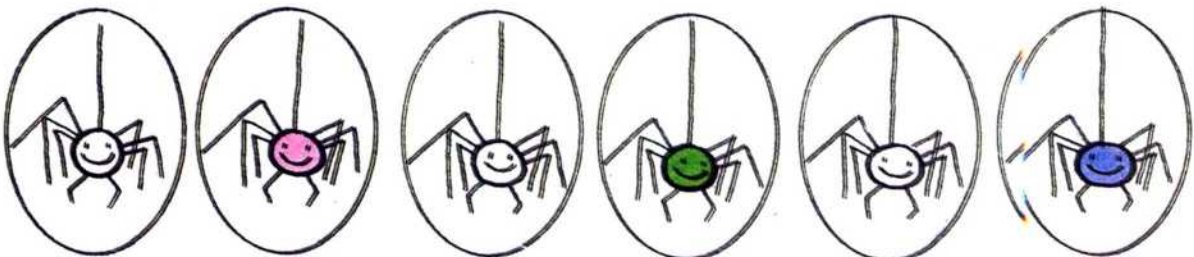
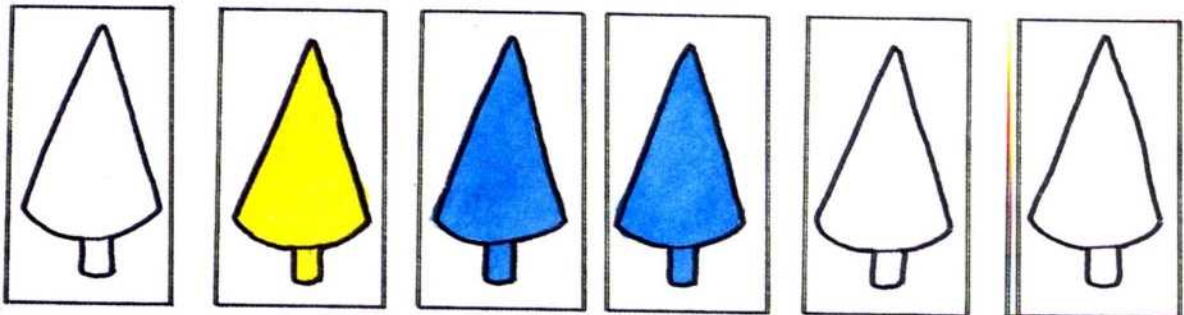
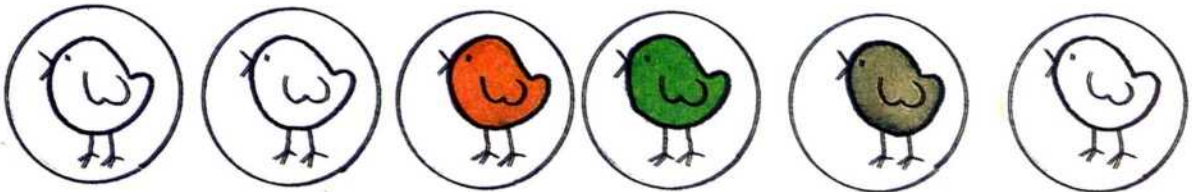
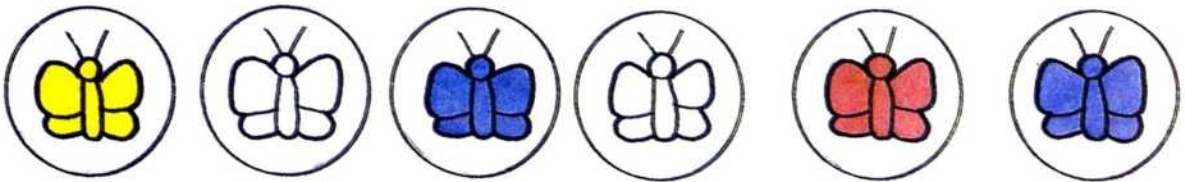
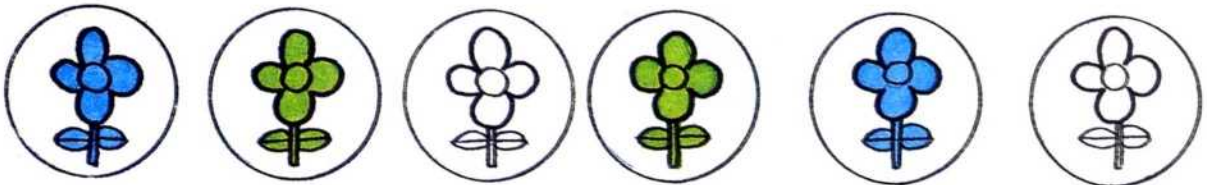
¿Qué sucedería si los seres vivos no crecieran? _____

¿Qué sucedería si sólo hubiera seres vivos mayores? _____



Combinación secreta

 Descubre la clave de cada serie y colorea las figuras que faltan.





Sumirresta

👁️ Resuelve las siguientes sumas y restas mentalmente. Observa el ejemplo.

$4\ 5\ 3\ 8\ 5\ 7 = 4 + 5 = 9 - 3 = 6 + 8 = 14 - 5 = 9 + 7 = \boxed{16}$

$2\ 4\ 3\ 7\ 5\ 8 = \square$

$4\ 5\ 3\ 6\ 8\ 6 = \square$

$6\ 7\ 8\ 6\ 7\ 4 = \square$

$3\ 4\ 5\ 3\ 4\ 3 = \square$

$1\ 9\ 8\ 9\ 7\ 5 = \square$

$1\ 4\ 2\ 5\ 3\ 6 = \square$

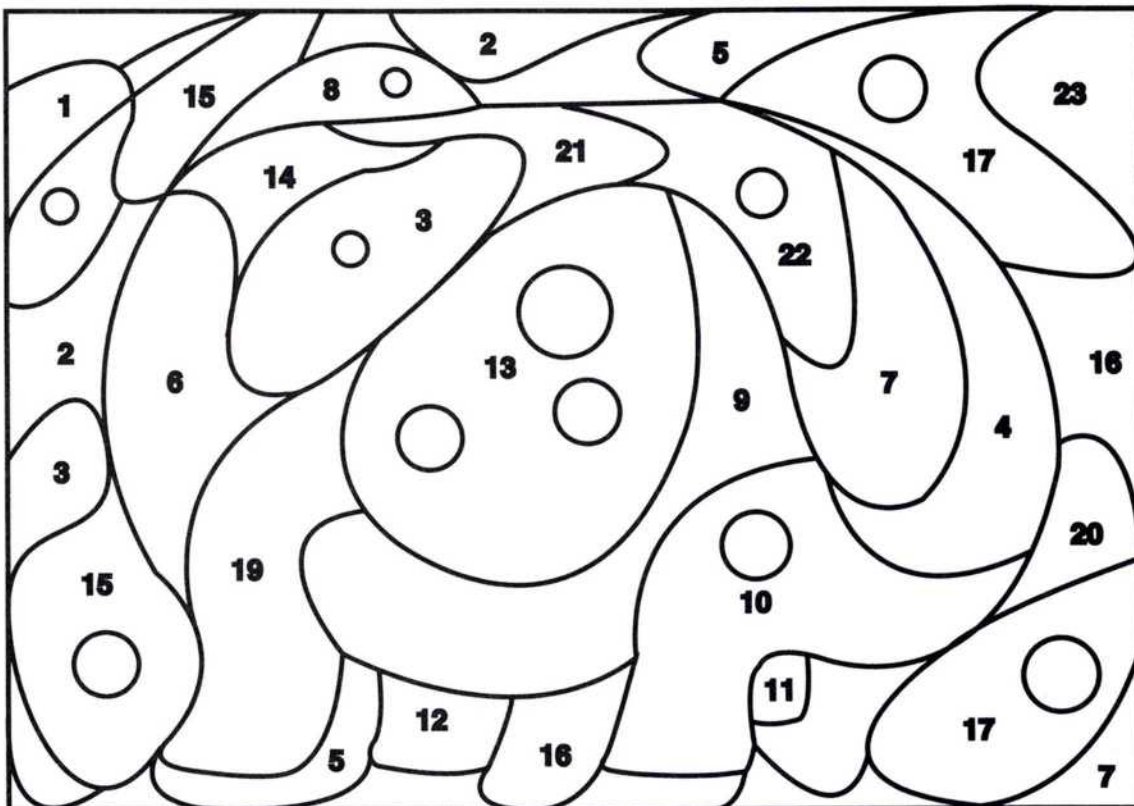
$5\ 4\ 8\ 4\ 2\ 3 = \square$

$3\ 4\ 1\ 2\ 3\ 9 = \square$

$6\ 5\ 7\ 6\ 8\ 10 = \square$

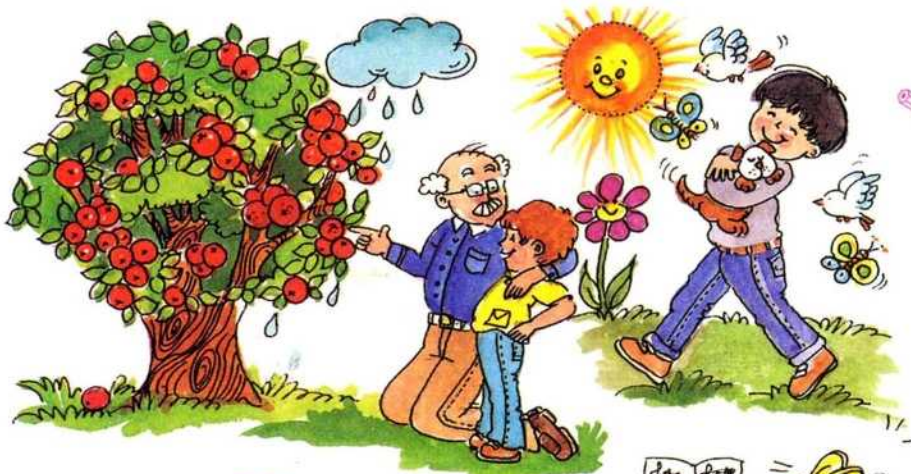
$5\ 6\ 3\ 4\ 5\ 12 = \square$

🎨 Colorea aquí cada resultado y descubre un dibujo sorpresa.



Aprendemos de los demás

¿De quiénes aprendemos? Enciérralos con color.



¿De quién más aprendemos? Dibújalo.



¿Crees que sólo aprendemos de los adultos? _____ ¿Por qué? _____

¿Los adultos aprenden de las niñas y de los niños? _____ ¿Por qué? _____

¿Aprendemos de la naturaleza? _____ ¿Cuándo? _____

¿Aprendemos de los animales? _____ ¿Cuándo? _____

¿Qué es aprender? _____

¿Para qué nos sirve aprender de los demás? _____



¿Se parecen?

👁️ Observa.



¿En qué se parecen sembrar, cultivar y plantar?

Se parecen en _____

Pero hay diferencias en esas tres acciones porque...

sembrar es _____

cultivar es _____

y plantar es _____



¿En qué se parecen cantar, trinar y gorjear?

Se parecen en _____

Pero hay diferencias en esas tres acciones porque...

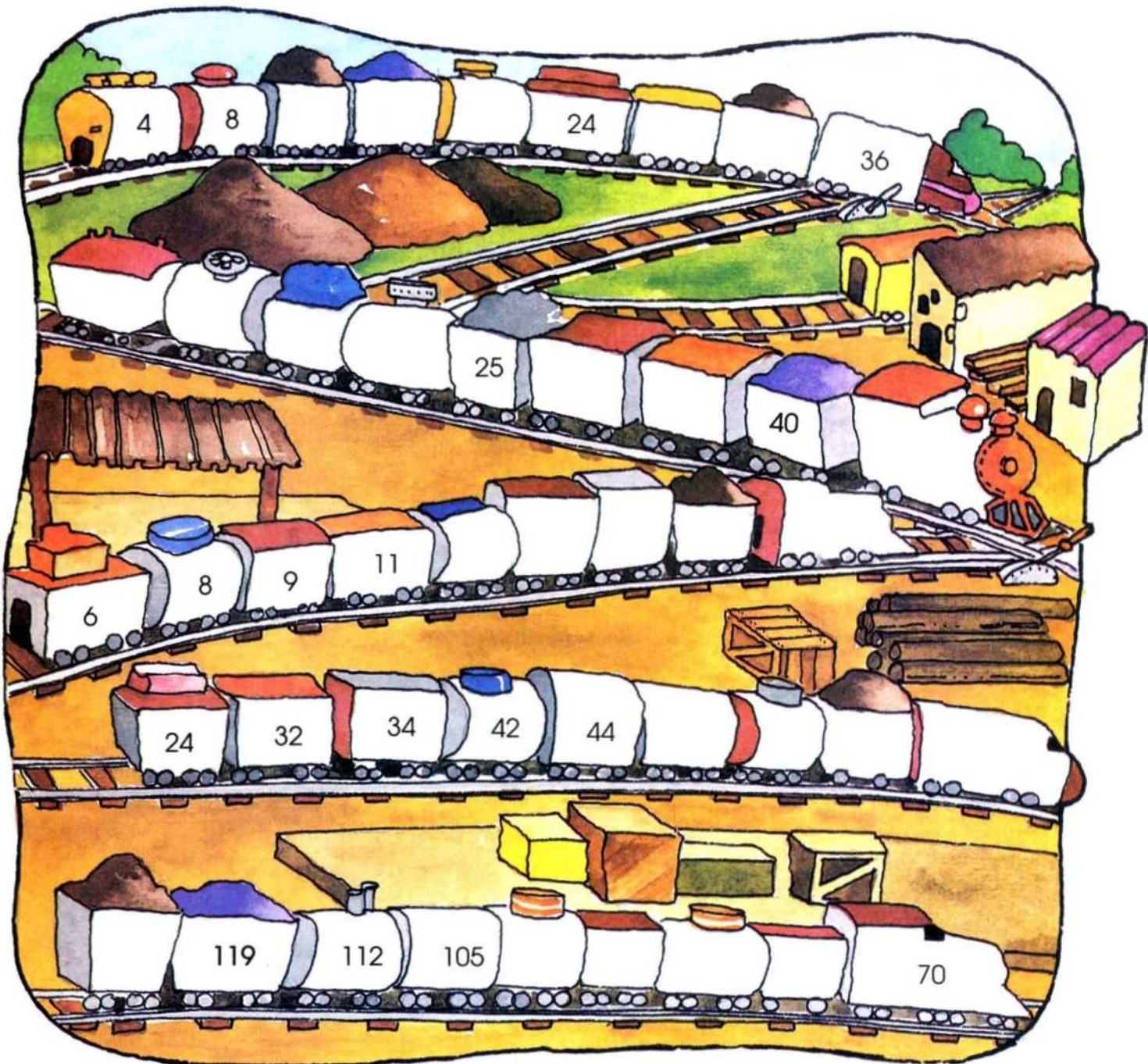
cantar es _____

trinar es _____

y gorjear es _____

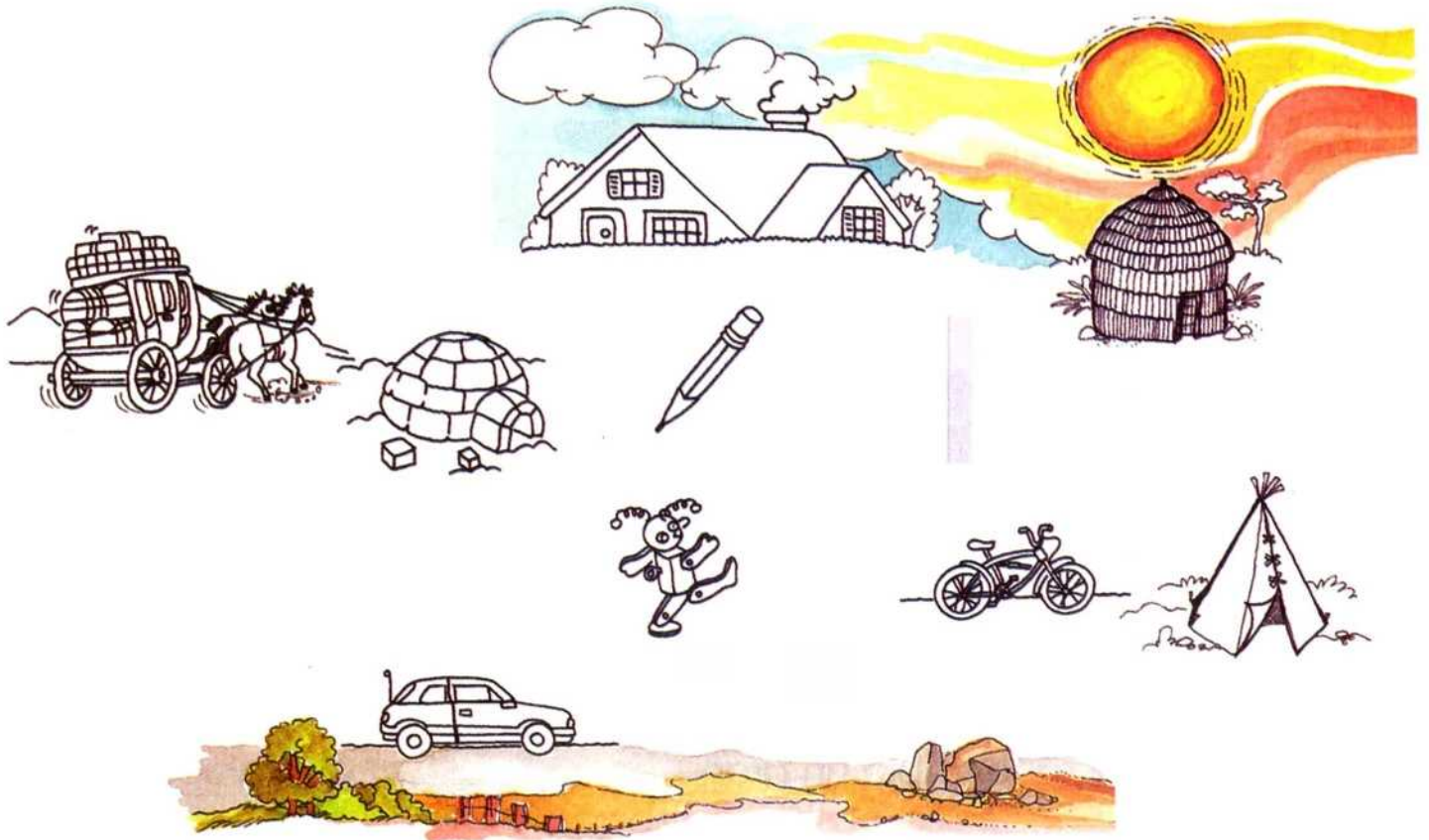
¿Cuál falta?

abc Los trenes van cargando números. Anota los que faltan en cada uno de acuerdo con la serie numérica.



¿Cuáles se parecen?

Ilumina del mismo color los dibujos que se parecen. Utiliza un color diferente para otro grupo de dibujos parecidos.



¿Cómo llamarías al primer grupo de dibujos parecidos que encontraste?

¿En qué se parecen? _____

Dejarían de pertenecer a este grupo si les quitamos _____

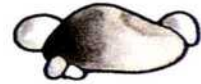
¿Cómo llamarías al segundo grupo de dibujos parecidos? _____

¿En qué se parecen? _____

Dejarían de pertenecer a este grupo si les quitamos _____

¿Algo falta?

👁️👁️ Observa estos dibujos y conviértelos en palabras para completar el cuento.



abc Escribe las palabras que faltan. Puedes repetir algunas y además continúa el cuento.

En un lugar muy lejano había un gran _____ con gruesos muros de _____. Ese castillo estaba custodiado por dos graciosos _____ y rodeado por un profundo río. Sólo había dos maneras de entrar: una era por un pesado _____ colgante y la otra era por una enorme _____ de madera.

En este maravilloso _____ vivían varias _____ que _____

_____.

Pero un día _____

Afortunadamente _____

Y así _____

¿Para qué más sirven?

abc Escribe cinco usos distintos para cada objeto.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



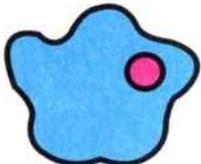
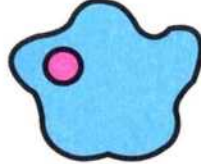


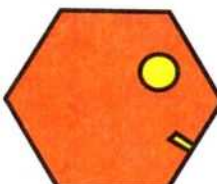
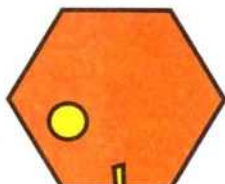
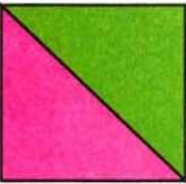
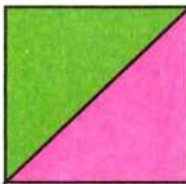
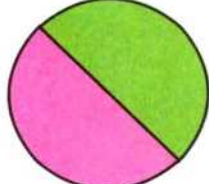
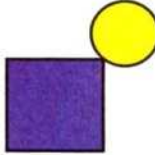
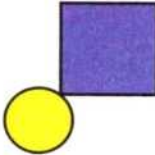
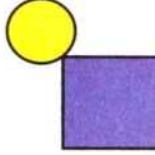

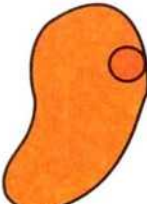



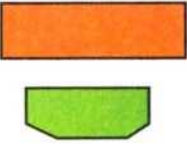
 Inventa otro ejemplo.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

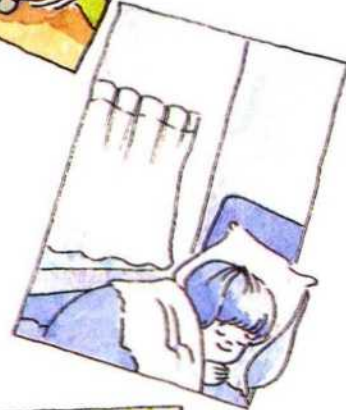
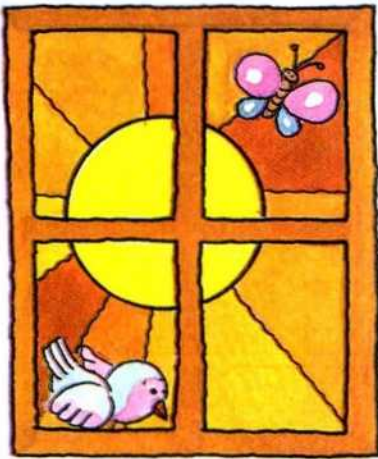
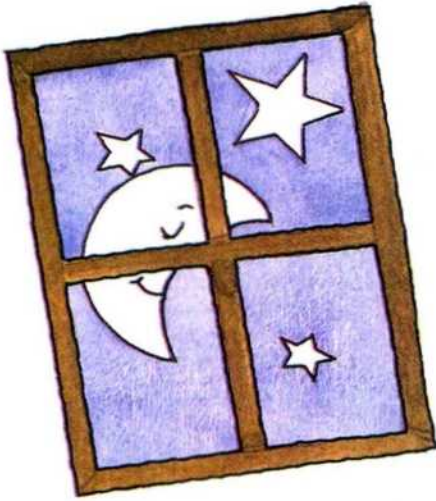
¿Cuál falta?

 Dibuja la figura que falta.

	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	

¡De día y de noche!

Une con líneas de diferentes colores a las acciones del niño con la hora en que las realiza (el día o la noche). Evita que las líneas se crucen.



¿Qué hace este niño en el día? _____

¿Qué hace en la noche? _____

¿Se puede hacer durante el día lo que hacemos en la noche? _____

¿Por qué? _____


¿Se puede hacer durante la noche lo que hacemos en el día? _____

¿Por qué? _____


Combinaciones secretas

 Encuentra la clave de estas combinaciones y escribe las que faltan.


AM	BM	CM
DM		




PR		PT
PU		



AB	BC	CD
	EF	




	BY	CX
	EV	

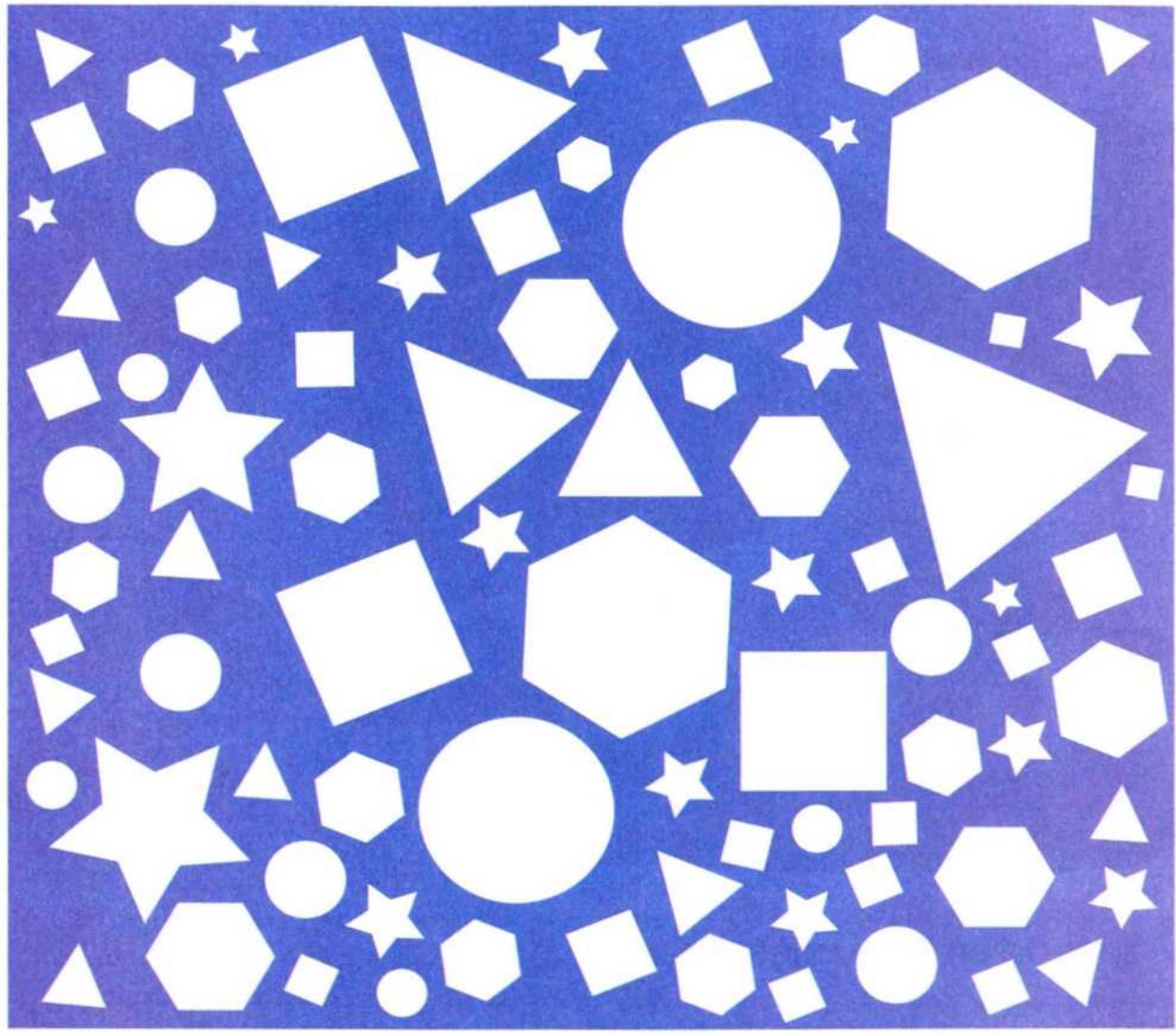


 Inventa dos combinaciones secretas.


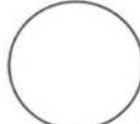


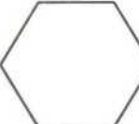

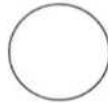
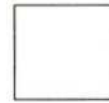
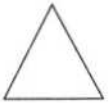








¿Cuántas son?

 Busca las figuras iguales y píntalas del mismo color.

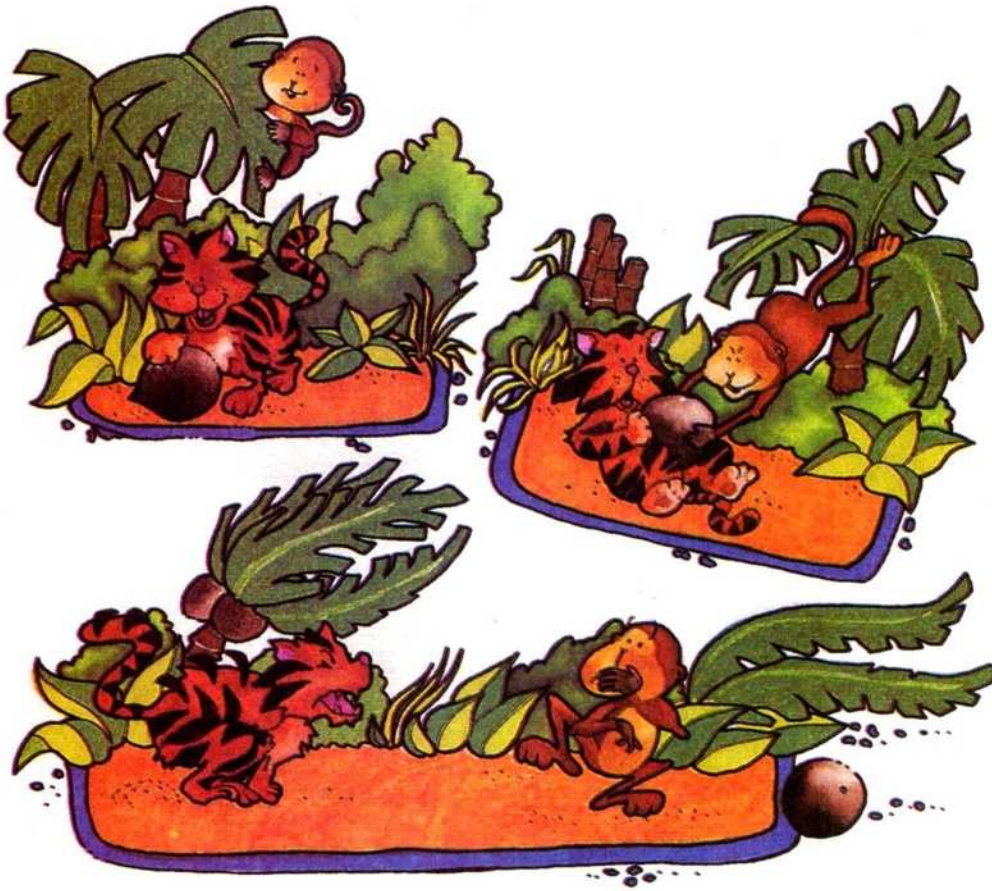


abc Escribe cuántas figuras encontraste de cada tipo.

 _____	 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____	 _____

En la selva

👁️ 👁️ Observa la historieta y pinta la cara que expresa cómo se sintieron el tigre y el mono.



¿Qué sucede en la historieta? _____

¿Es bueno o malo lo que hizo el mono? _____ ¿Por qué? _____

¿Es bueno o malo lo que hizo el tigre? _____ ¿Por qué? _____

¿Qué sucede cuando no respetamos a los demás? _____

¿Por qué? _____

¿Qué es el respeto? _____

¿Es bueno o malo respetar a los demás? _____

¿Por qué? _____

¡Reflexionemos!

Lee atentamente. Encierra con un color los comportamientos adecuados y con otro diferente los inadecuados.

El mono Macario

El mono Macario un buen día **decidió que sería malo**, simplemente porque quería ver qué pasaba y porque le parecía una idea divertida. Estaba cansado de **ser bueno**. Ser malo, pensaba, era más fácil porque para ser bueno había que derrochar inteligencia, como su primo Monucio que era **muy respetado** en toda Monilandia, ya que todos lo consideraban **bondadoso y justo**.

Aunque la verdad es que Macario pensaba que su primo realmente sabía muy poco, pero eso sí, lo poco que sabía lo sabía muy bien. Recordó también al mono Macaco, un mono que empezó a **robar**, a morder orejas, a meter zancadillas... en fin, Macaco molestaba a los que se le acercaban. Por eso todos le tenían y lo respetaban. Así que Macario empezó a hacer lo mismo que el mono Macaco.

Después de un tiempo todos los monitos tenían miedo de Macario y evitaban su compañía; nadie quería jugar con él ni lo invitaban a las fiestas. Entonces Macario **se sintió muy solo**.

Un día vio que su primo Monucio y su novia Monina jugaban muy divertidos, Macario se les acercó y pidió entrar al juego. Monucio y Monina aceptaron no muy convencidos. Al poco rato Macario le picó un ojo a Monina, por lo que ella y Monucio se enfadaron y le pidieron que dejara el juego.

Macario dijo:

– ¿Quieres pelea?, ¡pues la tendrás!

Antes de que Monucio pudiera contestar, Macario se lanzó sobre él, lo tiró al suelo, le pegó y lo mordió. Monucio **pidió paz** y le dijo:

– ¡Por eso todos se alejan de ti, no respetas a nadie! ¿Qué no sabes que **el respeto es importante**? No volveré a jugar contigo.

Macario se quedó muy pensativo. Era cierto, ya nadie le hablaba y él sabía que se debía a sus **constantemente faltas de respeto**. No quería sentirse solo y que los demás le temieran y evadieran, así que decidió ser como era antes.

¿Qué consejo le darías a Macario? _____



¡Lo contrario!

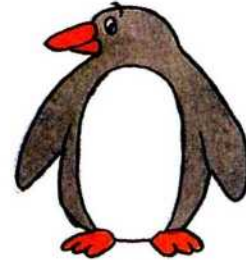
abc Escribe cada vez una palabra contraria a la anterior.



lenta

graciosa

trabajadora



grande

frío

cariñoso

abc Ahora redacta una breve historia con las palabras que escribiste.

Úsalas siguiendo una secuencia de arriba hacia abajo.

Úsalas siguiendo una secuencia horizontal.

¡Vamos al muelle!

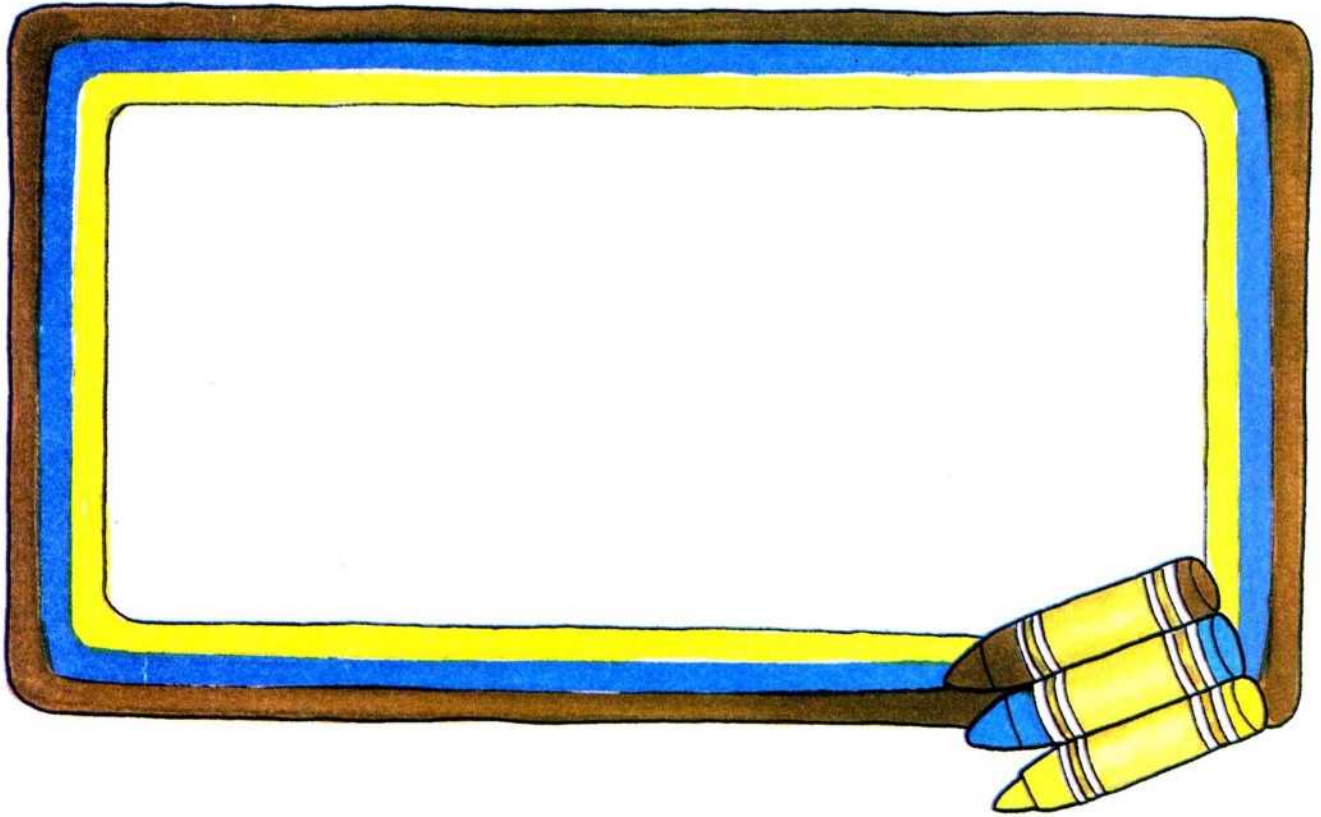
Traza el camino que debe seguir el niño de la lancha para llegar al muelle.





¡Ésta es mi casa!

 Dibuja tu casa.



¿Qué es una casa? _____

Dejará de ser casa si le quitamos: _____

¿Para qué se construye una casa? _____

¿Para qué otros usos se puede destinar una casa? _____

¿De qué material se fabrica una casa? _____

¿De qué otros materiales podría fabricarse una casa? _____

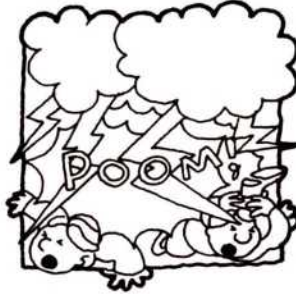
¿Quién hace o fabrica una casa? _____

¿Cómo crees que era una casa en la antigüedad? _____



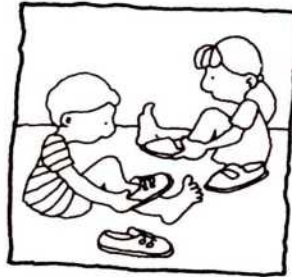
¿Qué pasa aquí?

 Colorea la escena que sea la consecuencia de la primera.




Si llueve y caen rayos, ¿la consecuencia será que lastimen a la gente? _____
¿Por qué? _____

¿Qué será lo consecuente? _____
¿Por qué? _____



Si no tienes zapatos, ¿la consecuencia será que utilices unos de piedra? _____
¿Por qué? _____

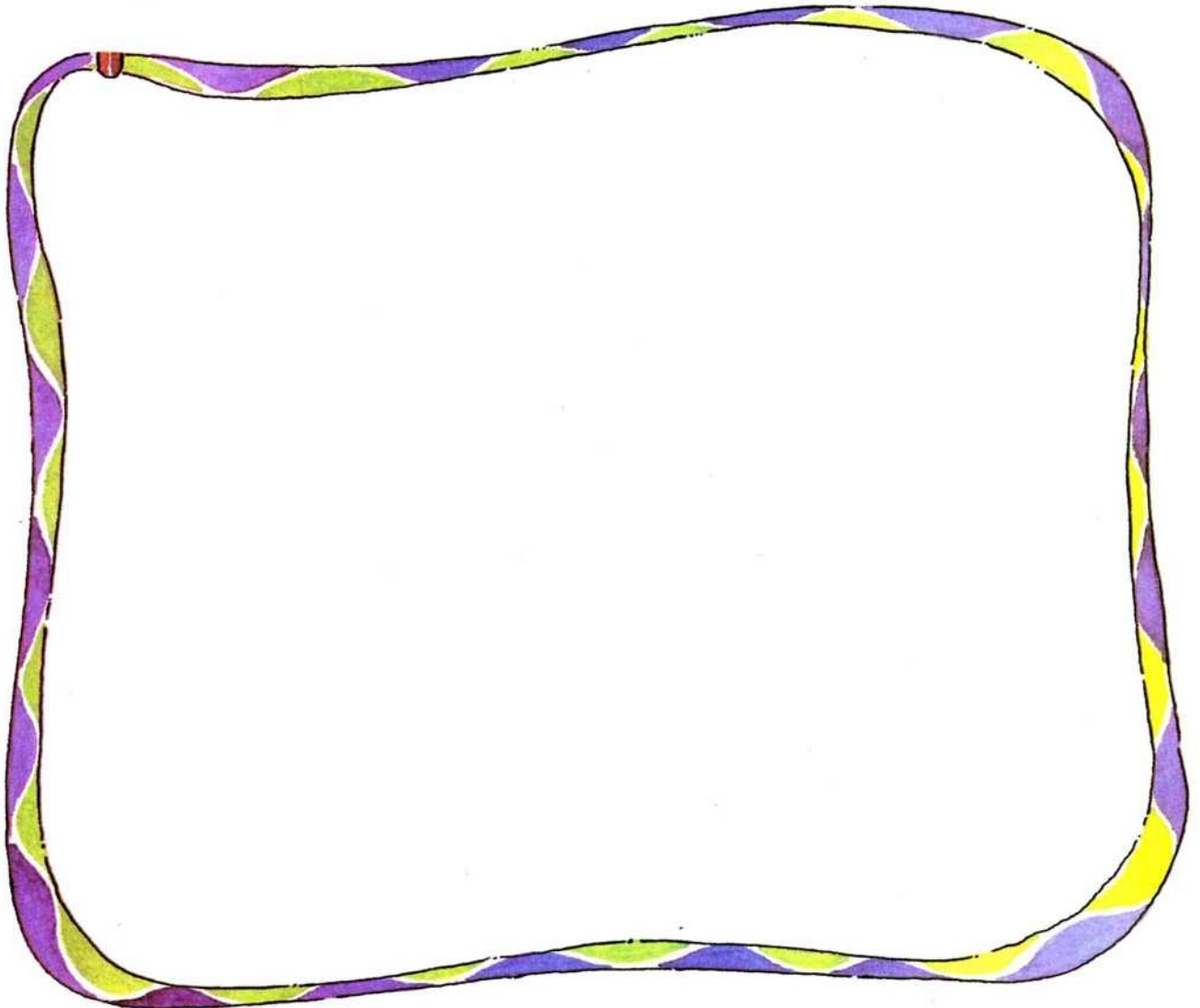
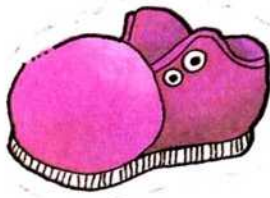
¿Qué será lo consecuente? _____
¿Por qué? _____

 Dibuja otro ejemplo.



¡Inventemos!

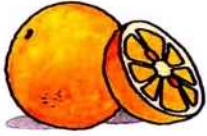
- 👁️ Observa estos objetos e inventa con ellos algo nuevo. Recuerda que puedes agregar otros elementos.
- ✏️ Dibuja tu invento y escríbele un nombre.



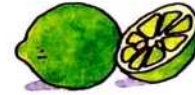
Mi invento se llama _____

¡Parecidos o diferentes!

abc Escribe cinco parecidos y cinco diferencias que haya en estos dibujos.



Una naranja y un limón...



Se parecen porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Son diferentes porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Una cama y una silla...




Se parecen porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Son diferentes porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

 Inventa otro ejemplo.



Se parecen porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Son diferentes porque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

¡Transportes!

abc Escribe un esquema o mapa conceptual con esta información.

Los transportes

Existe una gran variedad de transportes que puede clasificarse en tres grandes grupos: los terrestres, que circulan por tierra; los aéreos, que circulan por el aire y los marítimos, que circulan por el agua. Algunos ejemplos de transportes aéreos son los aviones y los helicópteros. Entre los transportes marítimos se encuentran los que utilizan vela, remos y motor. Algunos terrestres son los automóviles, los camiones, las bicicletas, las motocicletas y los tractores.



¿Cuántas veces?

- Observa con cuidado y cuenta las veces que se repiten los números. No debes señalarlos con tu lápiz ni con tu dedo.

8	3	1	6	2	4	5	8	6	2	5	1	4	6	2	3	8
1	7	6	4	5	3	2	1	7	8	9	6	5	4	3	2	1
5	8	7	4	9	8	3	4	2	1	7	6	5	3	4	9	8
4	5	3	2	5	7	8	9	5	6	4	2	3	1	4	5	3

¿Cuántas veces se repite cada número?

1 = __ 2 = __ 3 = __
4 = __ 5 = __ 6 = __

¿Cuántas veces se repite cada número?

5 = __ 6 = __ 7 = __
8 = __ 9 = __ 0 = __

6	7	4	8	3	9	2	5	8	6	9	7	0	3	0	4	5
4	5	6	3	7	3	9	2	4	1	2	3	5	4	2	6	7
6	7	5	4	3	2	4	3	1	5	9	4	8	3	5	2	4
9	7	5	3	1	2	4	6	8	0	7	5	3	2	1	4	3
7	5	6	4	5	3	5	4	3	1	2	4	6	8	0	9	7
8	3	0	9	1	5	4	7	2	6	3	8	5	7	8	6	9


¿Cuántas veces se repite cada número?

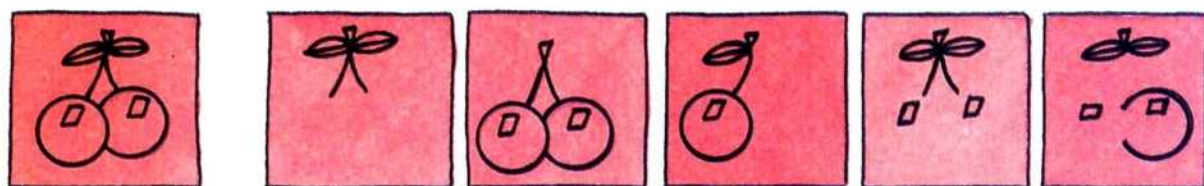
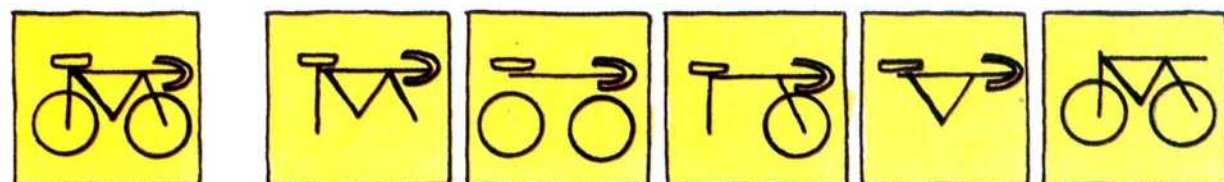
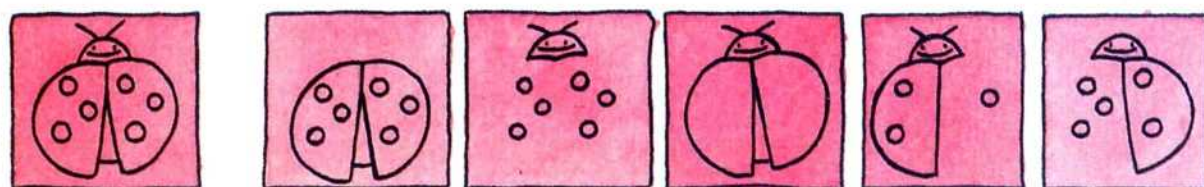
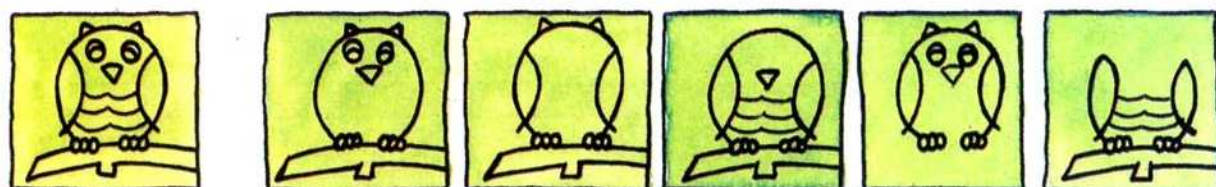
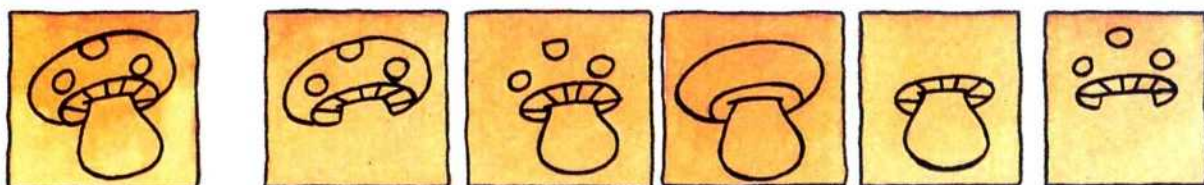
0 = __ 1 = __ 3 = __
5 = __ 7 = __ 9 = __

9	8	5	7	0	9	1	5	7	3	1	4	6	7	3	5	0
7	5	3	1	2	4	6	8	6	4	2	3	1	3	5	7	9
0	0	6	3	1	2	4	3	6	5	4	2	3	1	7	5	4
3	5	4	6	5	7	6	8	5	3	4	2	3	1	4	6	8
6	4	2	1	3	5	7	8	0	8	6	4	2	1	3	5	7
7	5	3	2	1	4	3	2	5	4	3	6	5	4	7	6	5
7	5	3	1	2	4	3	5	4	6	5	7	6	8	7	4	5
7	5	3	1	5	3	1	6	4	2	6	4	2	4	6	4	2
8	2	0	9	4	1	5	7	9	0	1	3	7	9	0	3	1



¿Qué falta?

 Observa el primer ejemplo de cada fila. Después cúbrela y completa las demás figuras.



¡Año 2500!

abc Imagina que vives en el año 2500 y observas un video de la gente actual. Escribe cinco críticas positivas y negativas sobre cada tema.

Formas actuales de vestir

Críticas positivas	Críticas negativas
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____
3. _____	3. _____
4. _____	4. _____
5. _____	5. _____

Automóviles actuales

Críticas positivas	Críticas negativas
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____
3. _____	3. _____
4. _____	4. _____
5. _____	5. _____

Dibuja cómo te vestirías en el año 2500.

Dibuja cómo será un automóvil en el año 2500.



¿Qué sienten?

 Pinta cada marco del color que crees que expresa lo que sienten estos niños y niñas.



¿Qué crees que siente el niño del primer ejemplo? _____

¿Por qué? _____

¿Qué crees que debe hacer para sentirse mejor? _____

¿Por qué? _____

¿Qué crees que siente la niña del segundo ejemplo? _____

¿Por qué? _____

¿Qué crees que siente el niño del tercer ejemplo? _____

¿Por qué? _____

¿Qué puede hacer para sentirse mejor? _____

¿Qué crees que siente el niño del último ejemplo? _____

¿Por qué? _____

¿Qué crees que debe hacer? _____

¿Por dónde?

Traza con diferentes colores el camino más corto para que las niñas y los niños lleguen a la escuela. Cuida que no pase más de una persona por el mismo camino.



¿Cuántas calles avanzó la niña **A**? _____ ¿Por cuáles lugares pasó? _____

¿Cuántas calles avanzó el niño **B**? _____ ¿Por cuáles lugares pasó? _____

¿Cuántas calles avanzó la niña **C**? _____ ¿Por cuáles lugares pasó? _____

¿Cuántas calles avanzó el niño **D**? _____ ¿Por cuáles lugares pasó? _____

¿Quién llegó más rápido a la escuela? _____

¿Quién tardó más en llegar? _____



¿Qué haría?

abc Escribe cinco ejemplos de lo que **no** se puede hacer en cada caso.

Cuando tienes los ojos cerrados:

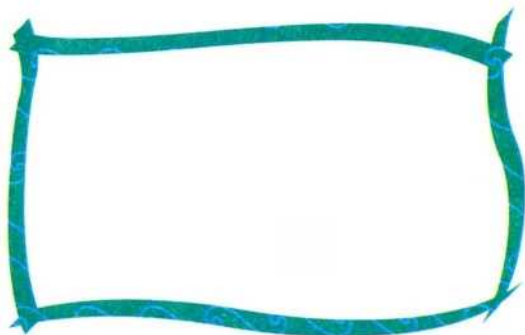
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Cuando estás debajo del agua:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

 Inventa otro ejemplo.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



¡Qué desorden!

abc Estas palabras están en desorden. Escríbelas sobre la línea para formar una oración lógica.

siento-en-mi-casa-a gusto-muy-Me

frutas-fuertes-y-verduras-sanos-y-comemos-crecer-
Para _____

abc Ahora algunas palabras no están en su lugar. Ordena la idea y escribe en la línea un enunciado lógico.

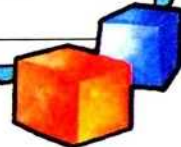
Fui perro en pijama para buscar a mi
corriendo _____



Mientras la tía rodaba por el jardín invité a
mi pelota María a jugar _____



Al juguete no le gustó el bebé y lo llevó a
la basura _____



¡Imaginemos!

🖌️ Hoy harás una obra de arte con tus compañeras y compañeros. Cada uno dibujará una parte. ¡Tú empiezas!



Esta obra se llama _____

Los autores son _____

¡Palabras escondidas!

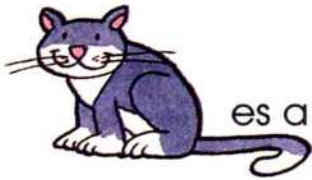
abc Escribe la palabra que falta en cada recuadro.



es a coco como



es a



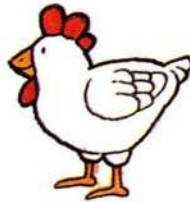
es a maullar como



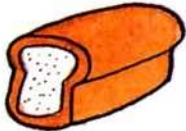
es a



es a miel como



es a



es a comer como

es a



es a mujer como

es a



es a mano como

es a





¿Qué sucederá?

abc Escribe lo que crees que les puede ocurrir a estos niños y niñas.

Estos niños sólo quieren comer dulces y beber refrescos.



¿Qué crees que les puede ocurrir?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

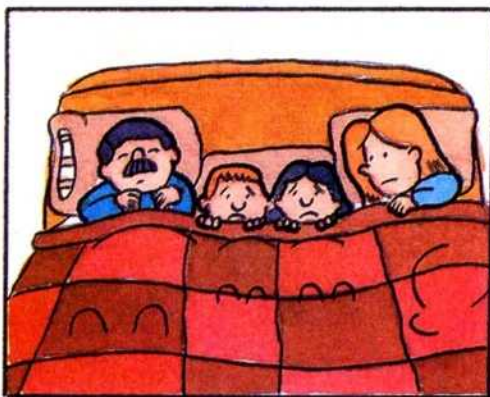
Estos niños y niñas molestan sin ninguna razón a los demás.

¿Qué crees que les puede ocurrir?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Estos niños no quieren dormir en su cama porque tienen miedo.

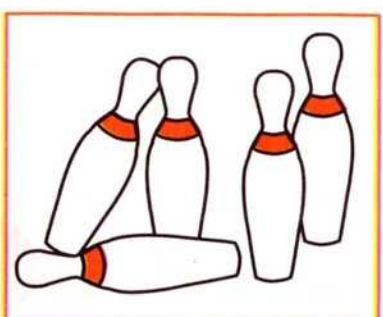
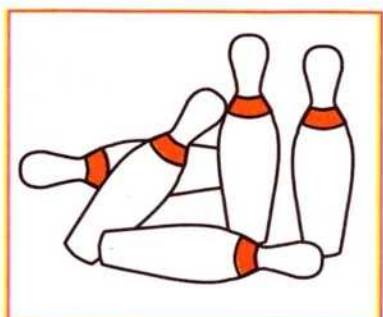
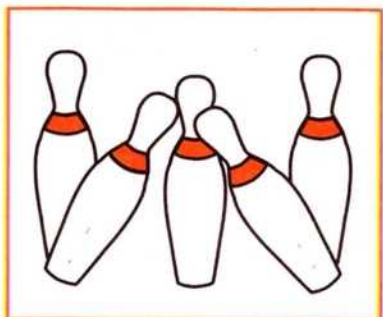


¿Qué crees que les puede ocurrir?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

¿Cuál es?

Encuentra la silueta de cada conjunto de bolos y une cada pareja con líneas de diferentes colores.



¿En qué idioma?

👁️ Observa las geométrivocales:



Ahora lee en voz alta estos párrafos y escribe qué dice cada uno.

H b s n ñ y ch q t s s b r s c m p r t n s b n

Aquí dice: _____

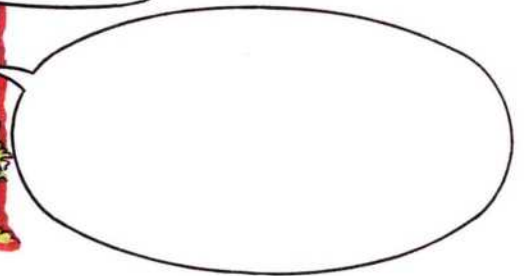
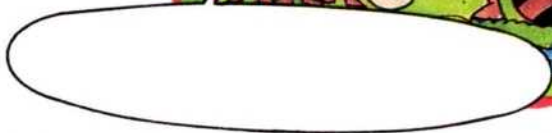
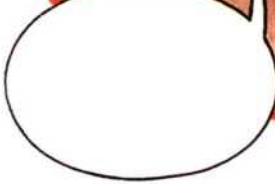
L s m r c l g s s n l s n c s m m f r s c p c s d v l r.

Aquí dice: _____

Inventa otro mensaje con las geométrivocales.

En un hormiguero

👁️ Observa la historieta y escribe los diálogos que consideres apropiados.



¿Cuál es la actitud de la hormiga vigilante? _____

¿Por qué crees que actúa así? _____

¿Qué sucede cuando alguien miente? _____

¿Qué sucede cuando decimos la verdad? _____

¿Qué es mentir? _____

¿Qué es decir la verdad? _____

¿Es bueno o malo mentir? _____ ¿Por qué? _____

¡Reflexionemos!

- 👁️ Lee atentamente. Subraya con un color los comportamientos adecuados y con otro diferente los inadecuados.

El huracán y la hormiga

En un hormiguero se encontraba la hormiga vigía: su responsabilidad consistía en **cuidar** que no hubiera algún peligro para la comunidad.

Un día entró corriendo asustada al hormiguero y dio la voz de alarma:

– ¡Un huracán...! ¡Pónganse a salvo...! ¡Auxilio!

Inmediatamente se movilizó el cuerpo de bomberos y defensa civil de las hormigas, quienes tocaban la campana para advertir a toda la colonia. Pero al salir del hormiguero, los bomberos se quedaron atónitos. El burro Asnario estaba durmiendo la siesta cerca del hormiguero y no se sentía ni una leve brisa. La hormiga vigía reía a carcajadas. Los bomberos **se enojaron** y volvieron a sus puestos no sin antes **reprender** a la hormiga vigía por su **insensatez**.

Más tarde la hormiga vigía entró despavorida al hormiguero gritando:

– ¡Un incendio! ¡Se quema el bosque! ¡Sálvese quien pueda...! ¡Auxilio!

De nuevo salieron los bomberos dispuestos a proteger a las hormigas pero... ¿Qué encontraron? ¡Nada! Esto ya era demasiado. Se acercaron a la hormiga vigía y le dijeron:

– Hermana no olvides que eres la encargada de nuestra seguridad. ¿**Qué ganas con mentir**? ¿Sabes que podrías ocasionar accidentes muy graves? ¿Crees que podremos creerte aun cuando haya verdadero peligro? ¿**Por qué no quieres decir la verdad**?

La hormiga vigía se quedó muy pensativa. Eso ya no era divertido y se sintió muy mal pues **perdió el respeto y la credibilidad** de los que antes disfrutaba entre sus hermanas las hormigas.

¿Cuál crees que es el valor más importante en esta lectura? _____

¿Cómo practicas este valor en tu vida diaria? _____



Formando palabras

abc Forma nuevas palabras combinando las letras de cada ejemplo. No debes repetir letras y tienes que saber el significado de las que escribas.

ensaladas

sana

laboriosos

sola

rama

mariposa

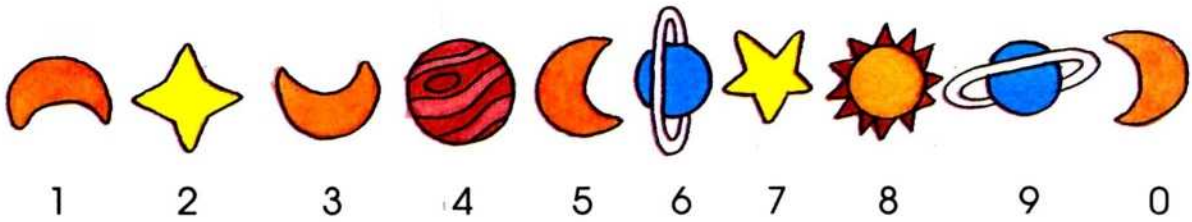
televisor

visor

Ahora inventa otro ejemplo.

¡Números interplanetarios!

👁️ 👁️ Estos son los números interplanetarios:



✏️ Traduce el número interplanetario a los números que usamos en nuestro planeta.

→ 🌐 🌑 ☀️ 🌐

🌑 🌟 🌟 🌐 🌐 ←

→ 🌑 🌑 🌑

🌐 🌑 🌟 🌐 🌑 ←

→ 🌐 🌐 🌑 🌟 🌑 ☀️


← 6 5 4 0 3

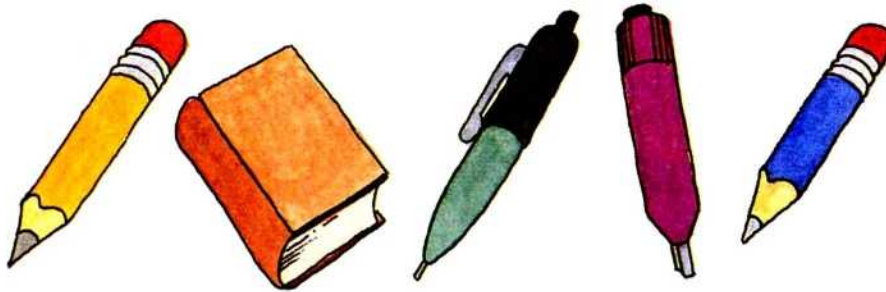
8 9 7 2 7 1 →

✏️ Inventa dos ejemplos diferentes.



¿Cuáles se parecen?

 Encierra con color los dibujos que se parecen.



¿En qué se parecen? _____

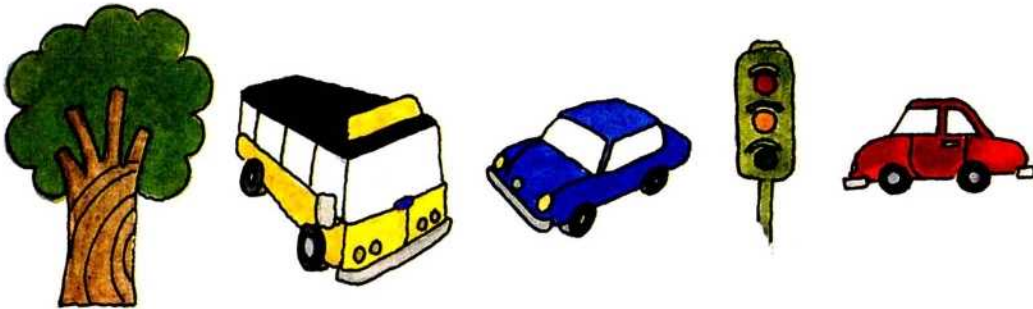
¿Qué es un lápiz? _____

Dejará de ser lápiz si le quitamos: _____

¿Qué es un libro? _____

Dejará de ser libro si le quitamos: _____

 Marca con una X los dibujos que se parecen.



¿En qué se parecen? _____

¿Qué es un automóvil? _____

Dejará de ser un automóvil si le quitamos: _____

¿Qué es un semáforo? _____

Dejará de ser un semáforo si le quitamos: _____

¡Algo anda mal!

 Encierra con color lo que te parece absurdo en la ilustración.



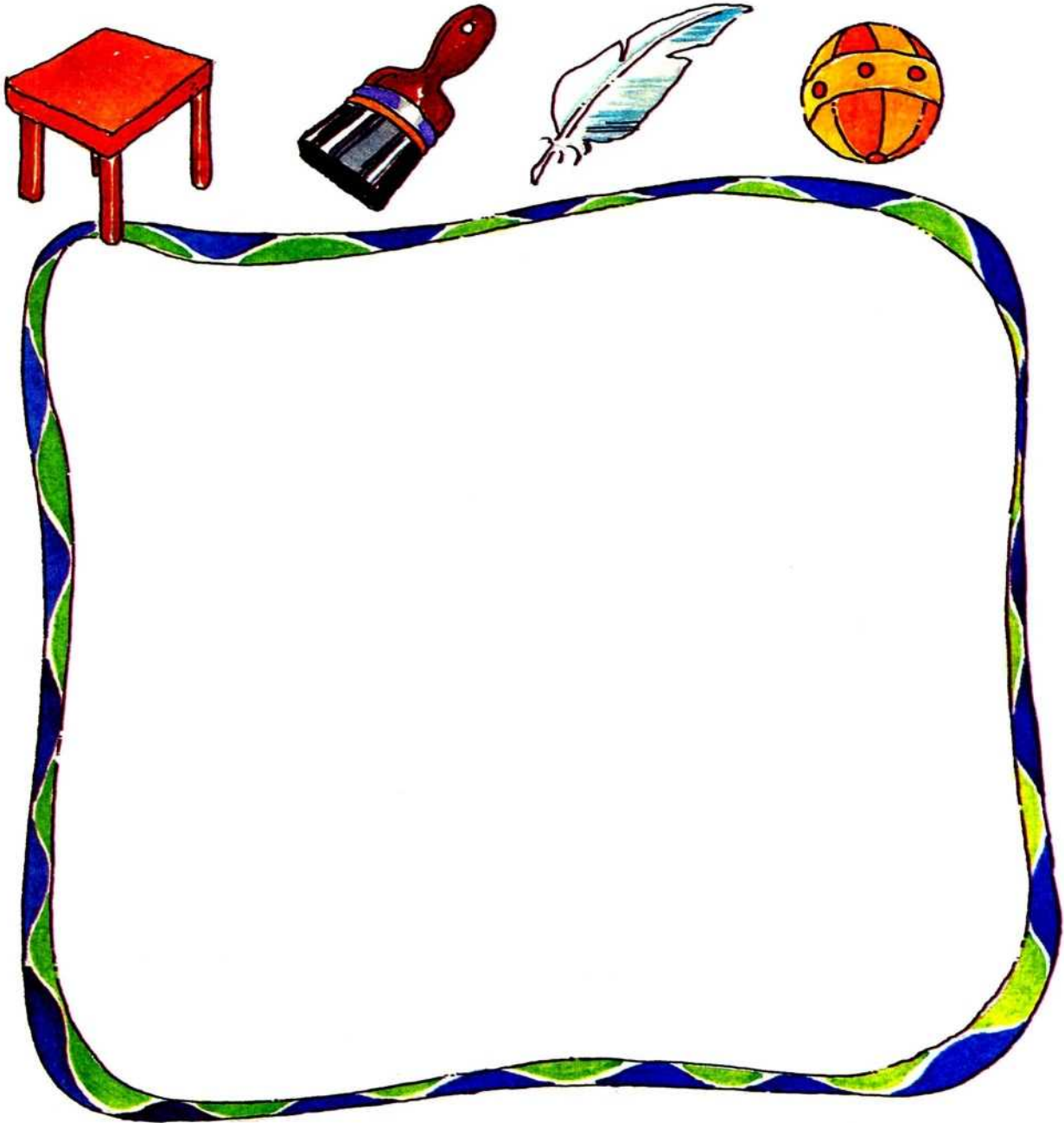
¿Qué te parece absurdo? _____

¿Por qué? _____

¡Inventemos!

Hoy haremos más inventos diferentes.

 ¿Qué inventarás con estos objetos? Dibújalo.




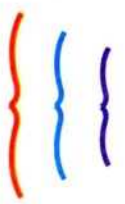
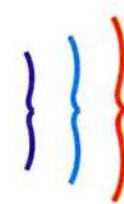



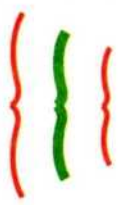

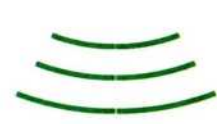
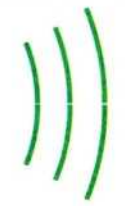

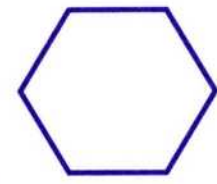






Mi invento se llama _____

Sirve para _____

¿Cuál falta?

 Dibuja la figura que falta en cada caso.

	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	
	es a		como		es a	

Una fiesta!

¡Vamos a organizar una fiesta de cumpleaños!

bc Escribe en cada línea qué debes hacer para que tu fiesta sea un éxito. Utiliza todas las líneas.

Primero _____

Después _____

También _____

¡Ah! Se me olvidaba _____

Y después _____

También _____

Y luego _____

¡Mmmmh! Que no se me olvide _____


También _____

Después _____

Y finalmente _____

¿Es todo?... ¡No! Te falta la lista de lo que debes comprar.
Escribe la lista de todo lo que necesitas:

¿Misión imposible?


 Ya que eres un gran investigador o investigadora, descubre la clave y escribe el mensaje.



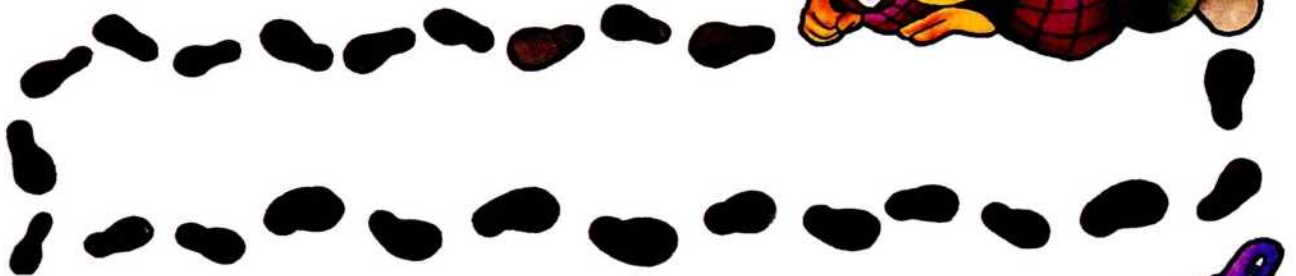
EM zozar zelamino zol natapug zol

La clave es _____

El mensaje dice: _____

 Ahora escribe este mensaje utilizando la misma clave.

En la feria me divierto mucho.



 Aquí hay otro mensaje secreto. ¡Descúbrelo!

¡Mi hes discubointu, filocodedis!


La clave consiste en que la mayoría de las vocales:

El mensaje dice _____

...
Escribe otro mensaje utilizando la misma clave.



¡Agregando!

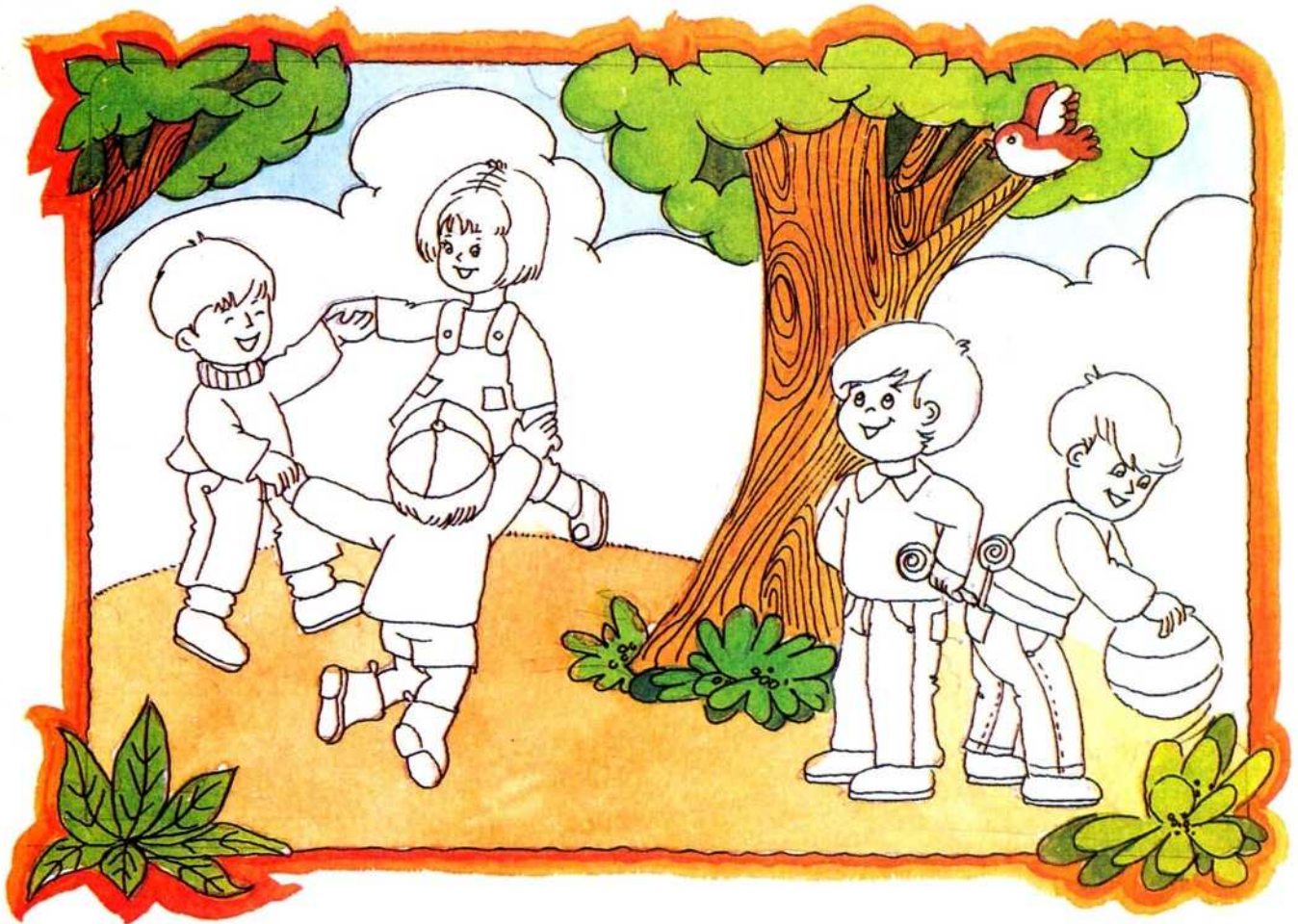
 Escribe qué llevarías a la playa. Repite lo que ya escribiste y agrega cada vez un elemento nuevo.



1. Una toalla, un sombrero y _____ .
2. Una toalla, un sombrero, _____ y _____ .
3. Una toalla, un sombrero, _____ , _____ y _____ .
4. Una toalla, un sombrero, _____ , _____ , _____ y _____ .
5. Una toalla, un sombrero, _____ , _____ , _____ y _____ .
6. Una toalla, un sombrero, _____ , _____ , _____ y _____ .
7. Una toalla, un sombrero, _____ , _____ , _____ y _____ .
8. Una toalla, un sombrero, _____ , _____ , _____ y _____ .
9. Una toalla, un sombrero, _____ , _____ , _____ y _____ .

En el jardín

👁️👁️ Observa con cuidado el dibujo y colorea a las niñas y a los niños que están actuando de manera adecuada.



¿Consideras que las niñas y los niños de la ilustración están actuando adecuadamente? _____ ¿Por qué? _____

¿Por qué crees que las personas toman algo ajeno sin autorización? _____

¿Es bueno o malo robar? _____ ¿Por qué? _____

¿Qué sucedería si todas las personas robaran? _____

¿Cómo llamamos a las personas que no roban? _____

¡Reflexionemos!

Lee atentamente. Encierra con un color los valores y con otro diferente los antivalores.

El mapache Ladrillo

Todos lo llamaban el mapache Ladrillo porque, aunque era muy pequeño, **le gustaba quedarse con los objetos de los demás sin pedir autorización**. En el bosque había un alcalde y juez de paz, era un oso **serio, limpio y viejo**, al que todos llamaban con **respeto** don Salomón el Sabio.

La cervatilla fue ante don Salomón para comentarle que había desaparecido su collar de semillas de pino, el cual era muy apreciado por ella. Todos los testigos y las evidencias acusaban a Ladrillo.

Don Salomón convocó a un juicio. Aunque todos vieron a Ladrillo paseándose con el collar, él lo negaba una y otra vez. Entonces don Salomón tomó una decisión:

– ¡Estarás tres días atado a un árbol!

Pero no era la primera sentencia que Ladrillo tenía que cumplir: Por lo que pocas semanas después una comisión de la comunidad se presentó ante el tribunal de don Salomón.

– Venimos a **exigir justicia**, señor juez. El mapache Ladrillo **no se corrige** con los castigos, pues **continúa robando**. Por eso te pedimos que se le corten las manos.

– ¿Han pensado en que es una medida muy dura? –preguntó el gran oso.

– No se nos ocurre otra opción porque no deja de robar.

Don Salomón pensaba mientras que Ladrillo escuchaba todo escondido tras un arbusto. Estaba **temblando de miedo**. Después de unos minutos don Salomón dijo:

– Traigan a Ladrillo.

Los demás animales llevaron al mapache ante la máxima autoridad del bosque. Don Salomón dijo:

– Ladrillo, la comunidad pide que se te corten las manos porque sigues robando. ¿Qué opinas de eso?

Ladrillo asustado dijo:

– ¡No por favor!, no lo hagan. **Les juro que no volveré a robar nada**.

– ¿Y si no lo cumples? –dijo don Salomón.

– Entonces harán lo que ustedes quieran.

Desde ese día Ladrillo no volvió a robar.

¿Qué harías si fueras don Salomón? _____

¿Qué harías si fueras Ladrillo? _____

¡Somos diccionarios!

abc Escribe la palabra compuesta que se forma en cada recuadro.

Si **auto** nos da la idea de automóvil y **pista** nos da la idea de camino, ¿qué entenderemos por **autopista**?

Si **noct** nos da la idea de noche y **ambulo** nos da la idea de caminar, ¿qué entenderemos por **noctámbulo**?

Si **intra** nos da la idea de dentro y **muscular** nos da la idea de músculo, ¿qué entenderemos por **intramuscular**?

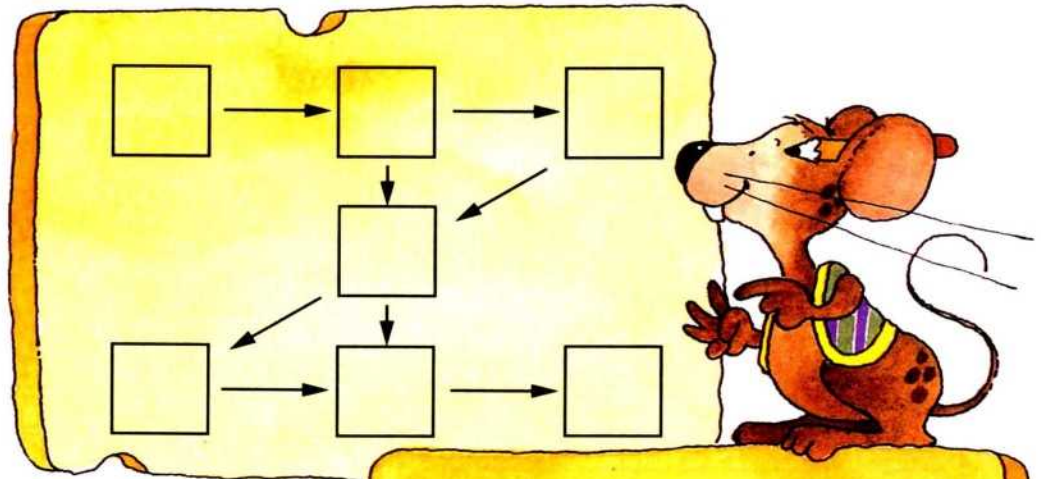
Si **bien** nos da la idea de bueno y **venida** nos da la idea de llegada, ¿qué entenderemos por **bienvenida**?

Si **bi** nos da la idea de dos y **lingüe** nos da la idea de idioma, ¿qué entenderemos por **bilingüe**?

Si **casca** nos da la idea de romper y **nueces** nos da la idea de nueces, ¿qué entenderemos por **cascanueces**?

¿Qué número?

abc Escribe los números del 1 al 7 de tal manera que sumen 12 en sentido horizontal, vertical y diagonal. Guíate por las flechas.



pencil Traza 10 cuadros uniendo los puntos. Después, intenta trazar más cuadros.



pencil Inventa otro reto.





¡Así está mejor!



¿Qué defectos tienen estos objetos? Márcalos con un color y escríbelos. Después propón una solución para arreglarlos o mejorarlos.



Defecto

Solución

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

Defecto

Solución

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

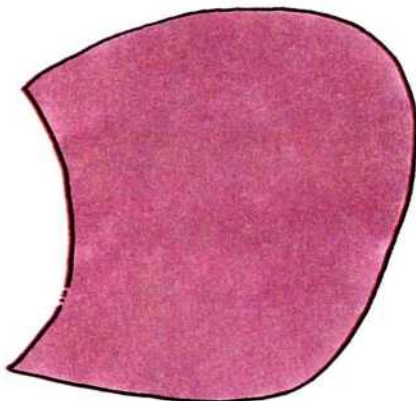
- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____



Dibuja otro ejemplo.

Defecto

Solución




- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____



¿Qué te gusta más?

 Encierra con color qué te gusta más.
Escribe las razones por las que te agrada y te desagrada cada idea.



Me gusta el día porque _____

No me gusta el día porque _____



Me gusta la noche porque _____

No me gusta la noche porque _____



Me gusta dormir porque _____

No me gusta dormir porque _____



Me gusta jugar porque _____

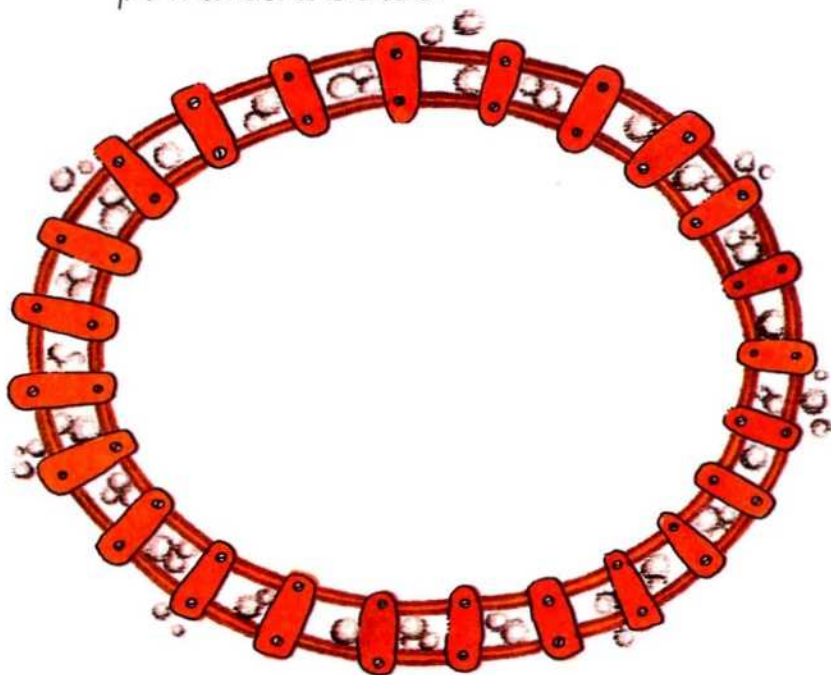
No me gusta jugar porque _____



¡Imaginemos!

¿Cómo crees que será un tren y un televisor en el futuro?
 Dibújalos.

¡Mi tren del año 2020!



¿Qué le falta al tren de hoy? _____

¿Qué le sobra al tren de hoy? _____

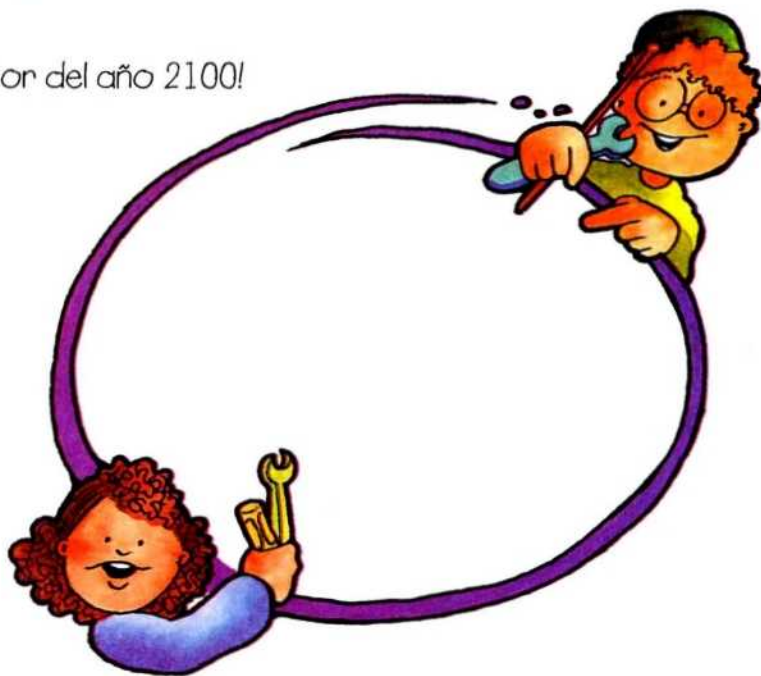
¿Qué más podemos imaginar sobre este tren del futuro? _____

¡Mi televisor del año 2100!

¿Qué le falta al televisor de hoy? _____

¿Qué le sobra al televisor de hoy? _____

¿Qué más podemos imaginar sobre este televisor del futuro? _____



¡Palabras escondidas!

abc Escribe la palabra que falta en cada recuadro.



es a cabeza como



es a



es a dormir como



es a



es a salado como



es a



es a aire como

es a



es a frío como

es a



es a



como arriba es a



es a escribir como

es a



es a traje como

es a



¿Adivinas?

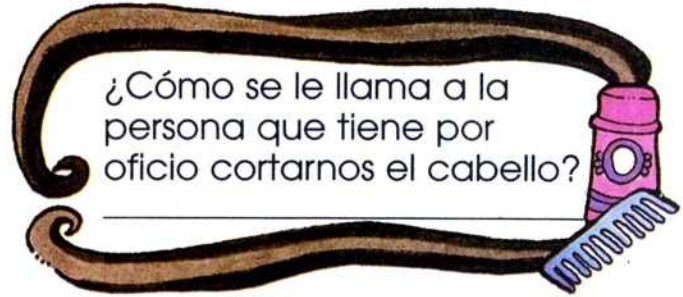
abc En estas adivinanzas sólo debes escribir una palabra como respuesta.

Aro metálico que generalmente se lleva de adorno en los dedos de las manos.

¿Qué es? _____



¿Cómo se le llama a la persona que tiene por oficio cortarnos el cabello?

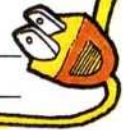


¿Cómo se le llama a la persona que vende o hace pan?



Aparato que sirve para que veamos imágenes y sonidos.

¿Qué es? _____

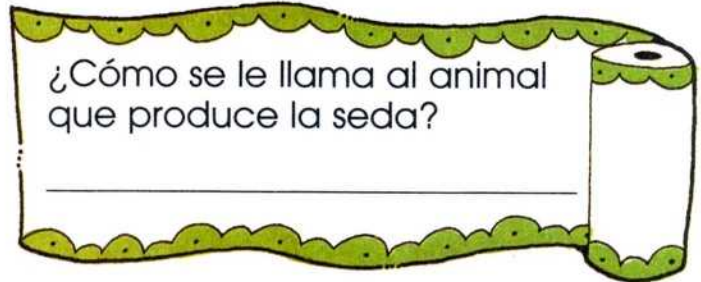


Sentido por el cual percibimos los olores.

¿Cuál es?



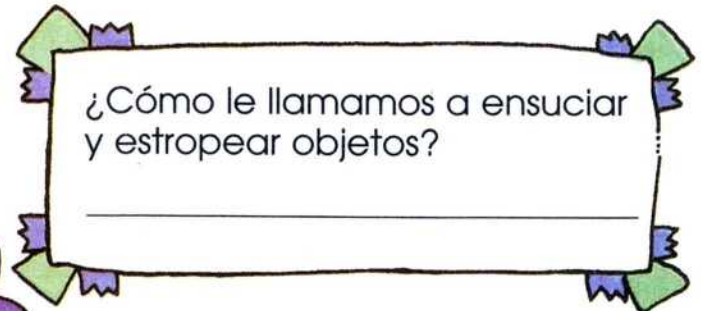
¿Cómo se le llama al animal que produce la seda?



¿Cómo se le llama al día en que se cumplen años de algún suceso?



¿Cómo le llamamos a ensuciar y estropear objetos?

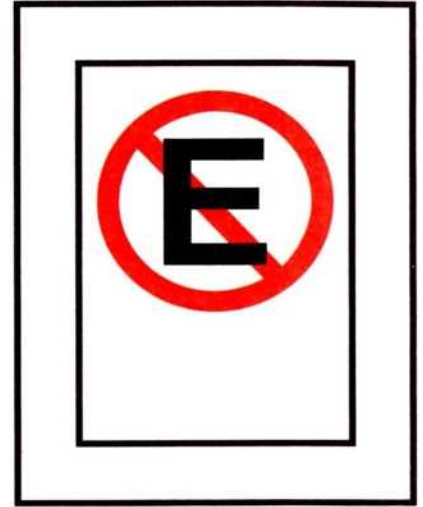
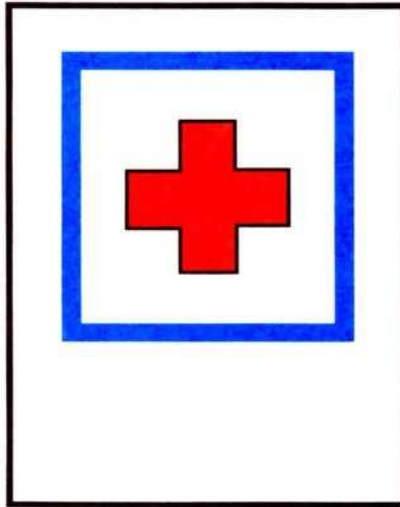




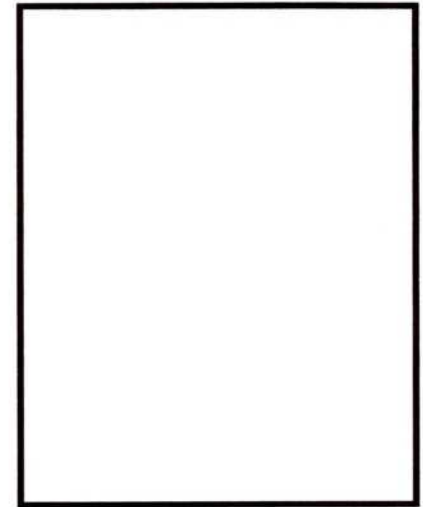
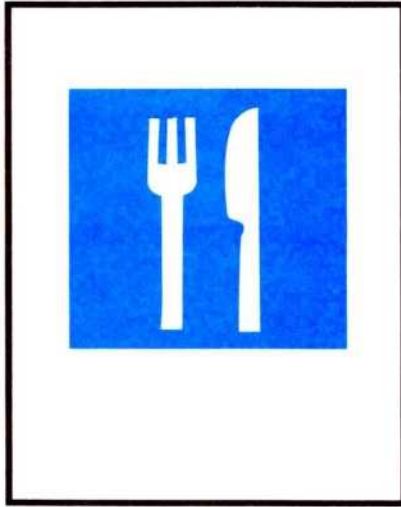
¿Dónde lo he visto?

Estos señalamientos representan un mensaje.

abc Escribe qué indica cada uno.



 Dibuja otro señalamiento.



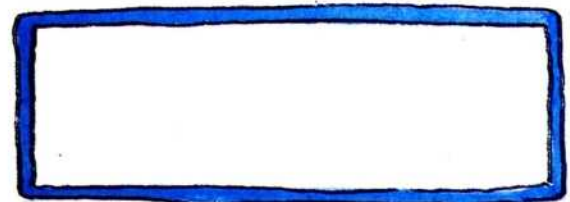
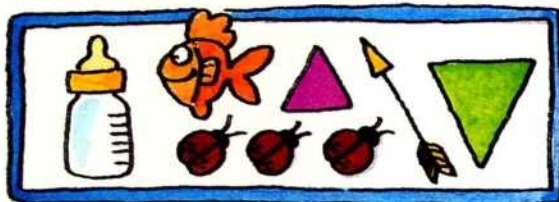
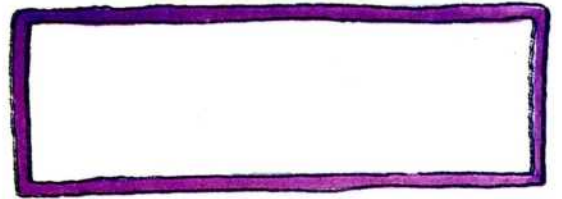
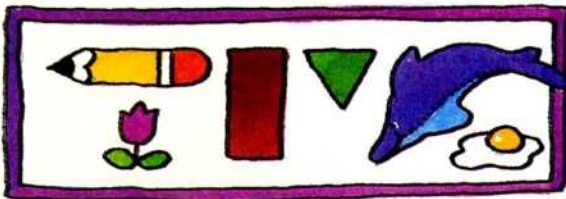
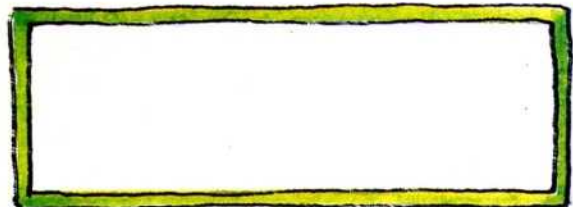
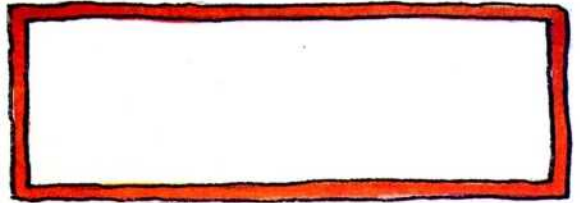
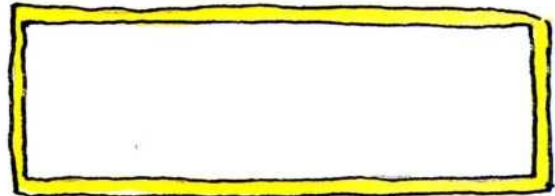
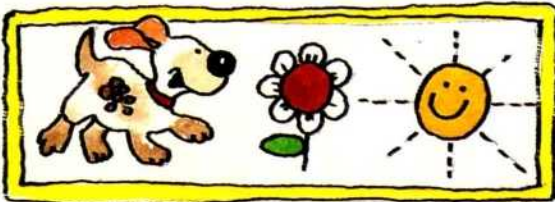
¿Para qué crees que sirven los señalamientos? _____



¿Te acuerdas?

Dobla la página por la línea punteada.

- 👁️ Observa los dibujos de la columna de la izquierda y dibújalos en la otra mitad de la página; sólo puedes volver a verlos tres veces.

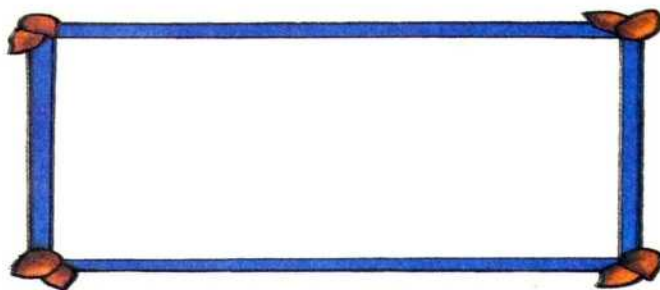
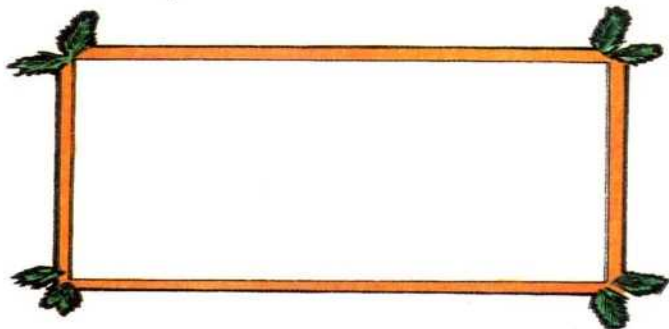


Las semillas

👁️ 👁️ Observa esta historieta y completa el diálogo.



✏️ Dibuja dos finales diferentes para la historieta.




¿Es bueno o malo pensar que nunca necesitaremos de los demás? _____
 ¿Por qué? _____

¿Necesitamos de otras personas? _____ ¿Por qué? _____

¿Es bueno o malo ser envidiosa o envidioso? _____ ¿Por qué? _____

¿Qué es?

 Encierra con color la palabra que corresponde a cada definición.

Comida que se toma por la noche.	Comida Desayuno Almuerzo Cena
----------------------------------	--



¿Por qué las otras tres palabras no pueden ser?

Porque **comida** es _____
 Porque _____ es _____
 Porque _____ es _____

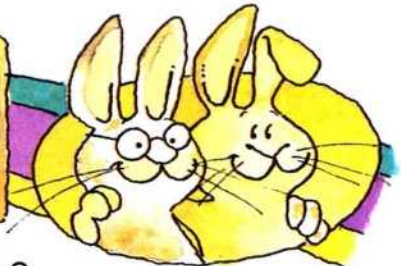


Susto causado por una situación imprevista.	Susto Temor Alarma Sorpresa
---	--------------------------------------

¿Por qué las otras tres palabras no pueden ser?

Porque **susto** es _____
 Porque _____ es _____
 Porque _____ es _____

Persona que le demuestra a otra estimación pura y desinteresada.	Enemigo Compadre Amigo Vecino
--	--



¿Por qué las otras tres palabras no pueden ser?

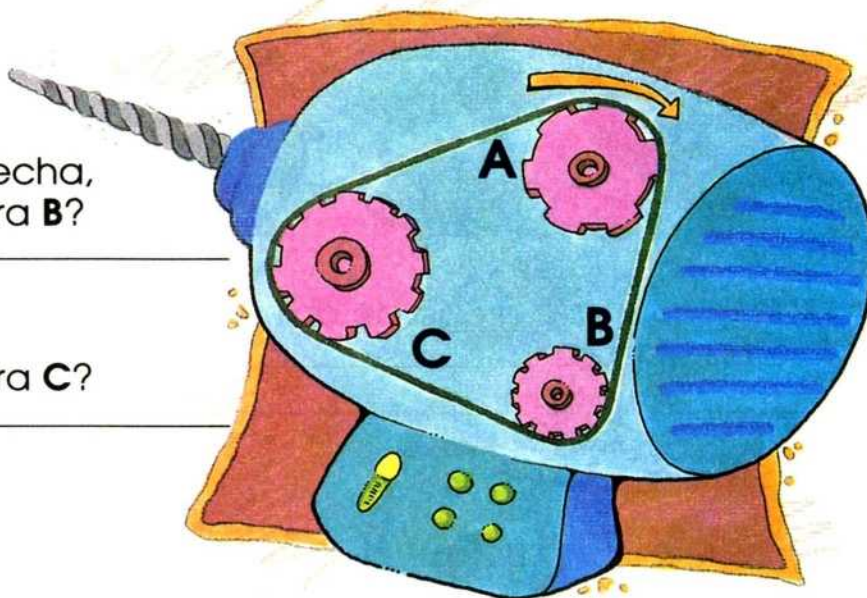
Porque **enemigo** es _____
 Porque _____ es _____
 Porque _____ es _____

¡Girando!

👁️ Observa estas ruedas, marca con flechas y escribe la dirección hacia la que gira cada una.

Si **A** gira a la derecha,
¿hacia dónde gira **B**?

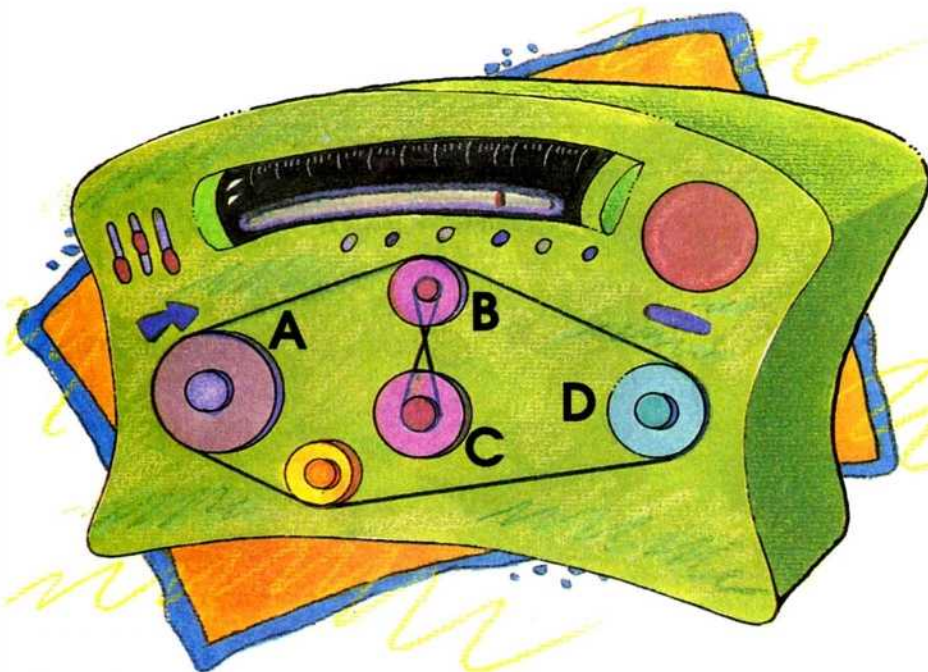
¿hacia dónde gira **C**?



Si **A** gira a la derecha,

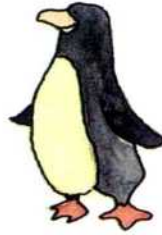
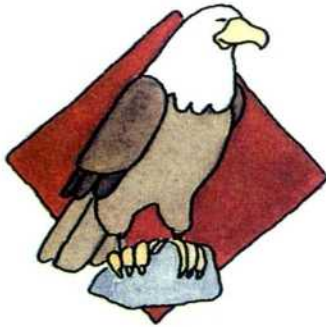
¿hacia dónde gira **B**?

¿hacia dónde gira **C**?

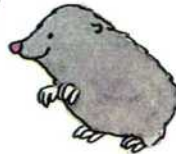
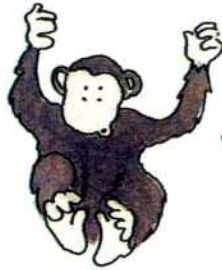


¿Se parecen?

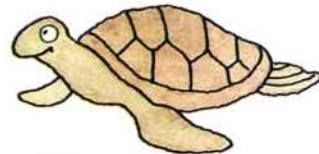
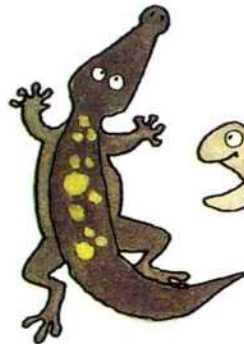
 Encierra con color los animales que se parecen al primero.



¿Cómo llamarías a este grupo de animales parecidos? _____
 ¿En qué se parecen? _____



¿Cómo llamarías a este grupo de animales parecidos? _____
 ¿En qué se parecen? _____



¿Cómo llamarías a este grupo de animales parecidos? _____
 ¿En qué se parecen? _____



¡Se vende!

Hoy seremos vendedoras y vendedores en un gran almacén.

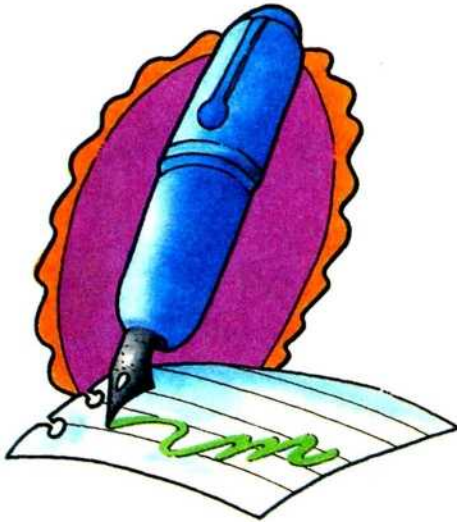
abc Escribe cinco razones para que puedas vender estos objetos.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

¡Un pasador automático para las hojas de un libro!



¡Un bolígrafo que escribe solo!

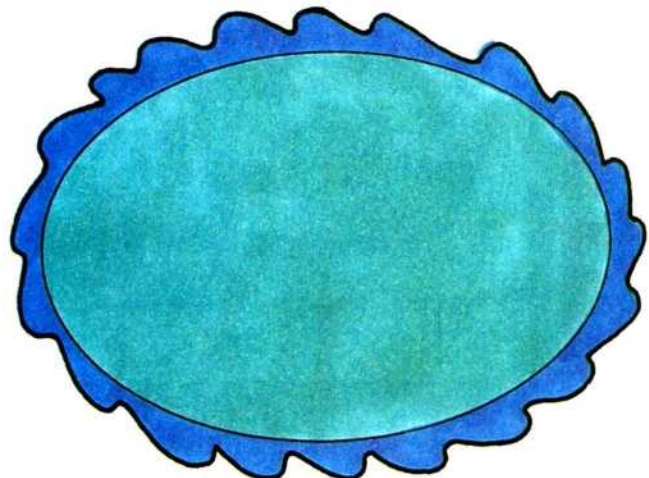


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

¿Qué otro objeto increíble podrías vender?

Dibújalo y escribe algunas de sus ventajas.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



¿Qué será?

Aquí hay unos trazos que se convertirán en hermosos dibujos. ¡Créalos!
 Realiza en cada recuadro un dibujo diferente utilizando los trazos que se muestran.

The drawing area consists of a large square with a red and white checkered border. This square is divided into four equal quadrants by a vertical and a horizontal line. In the top-left corner of the entire drawing area, there is a small white box with a black border containing four simple geometric shapes: two circles, one curved line, and one triangle. To the right of the drawing area, there are two cartoon bears. One bear is brown and is perched on the top right corner of the drawing area, holding a pencil. The other bear is yellow and is standing at the bottom right corner, also holding a pencil and pointing towards the triangle in the bottom-right quadrant.

¿Cuál falta?

abc Escribe las letras que faltan.

AEI	es a	OU	como	ABC	es a	
-----	------	----	------	-----	------	--

mas	es a	mes	como		es a	pez
-----	------	-----	------	--	------	-----

toro	es a		como	poro	es a	para
------	------	--	------	------	------	------

	es a	TURS	como	DEFG	es a	FGDE
--	------	------	------	------	------	------

SOL	es a	LOS	como		es a	TIERRA
-----	------	-----	------	--	------	--------

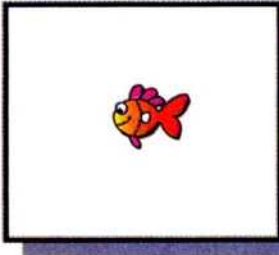
AMOR	es a	ROMA	como	SALTA	es a	
------	------	------	------	-------	------	--



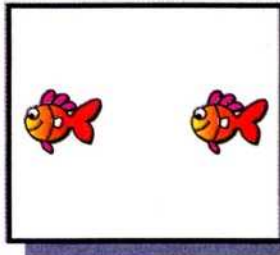
¡Coleccionemos peces!

👁️ Observa con cuidado el lugar en donde están los peces en cada tarjeta.

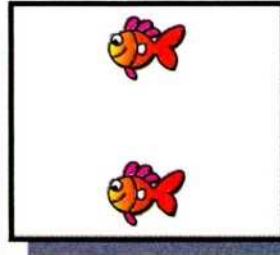
A



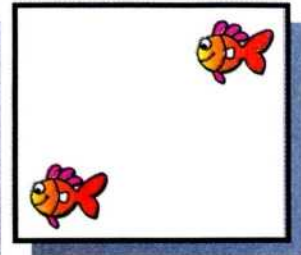
B



C

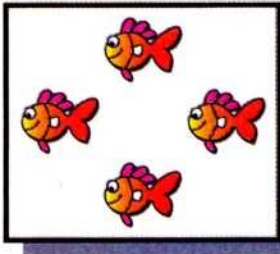


D

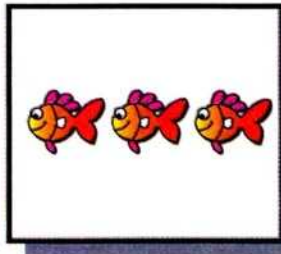


¿Qué resultará si superpones dos tarjetas? Aquí están algunas posibles respuestas.

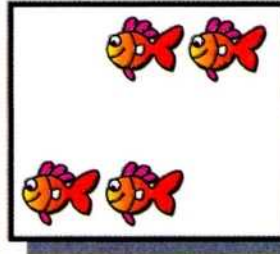
1



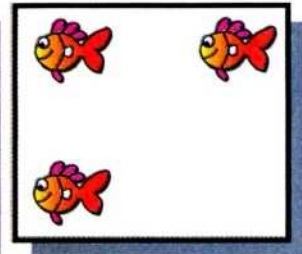
2



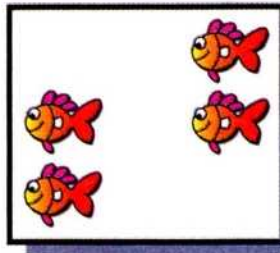
3



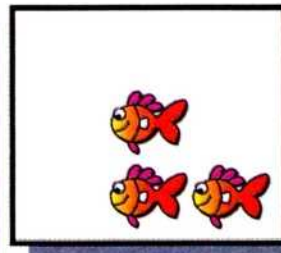
4



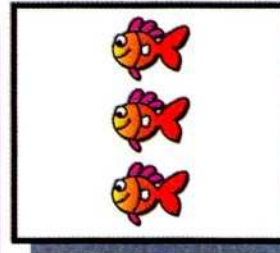
5



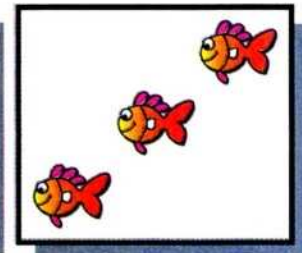
6



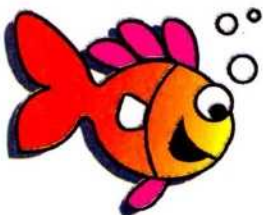
7



8



abc Escribe el número que corresponda a la respuesta correcta.




$A + B = \underline{\quad}$ $A + C = \underline{\quad}$ $A + D = \underline{\quad}$

$B + C = \underline{\quad}$ $B + D = \underline{\quad}$ $C + D = \underline{\quad}$



¿Misión imposible?

 Descubre la clave de estos mensajes secretos y escríbela.

La clave consiste en que las consonantes: _____

Erso er dábik napa r

El mensaje dice _____

Ahora inventa un mensaje y escríbelo utilizando la misma clave.

El mensaje es _____

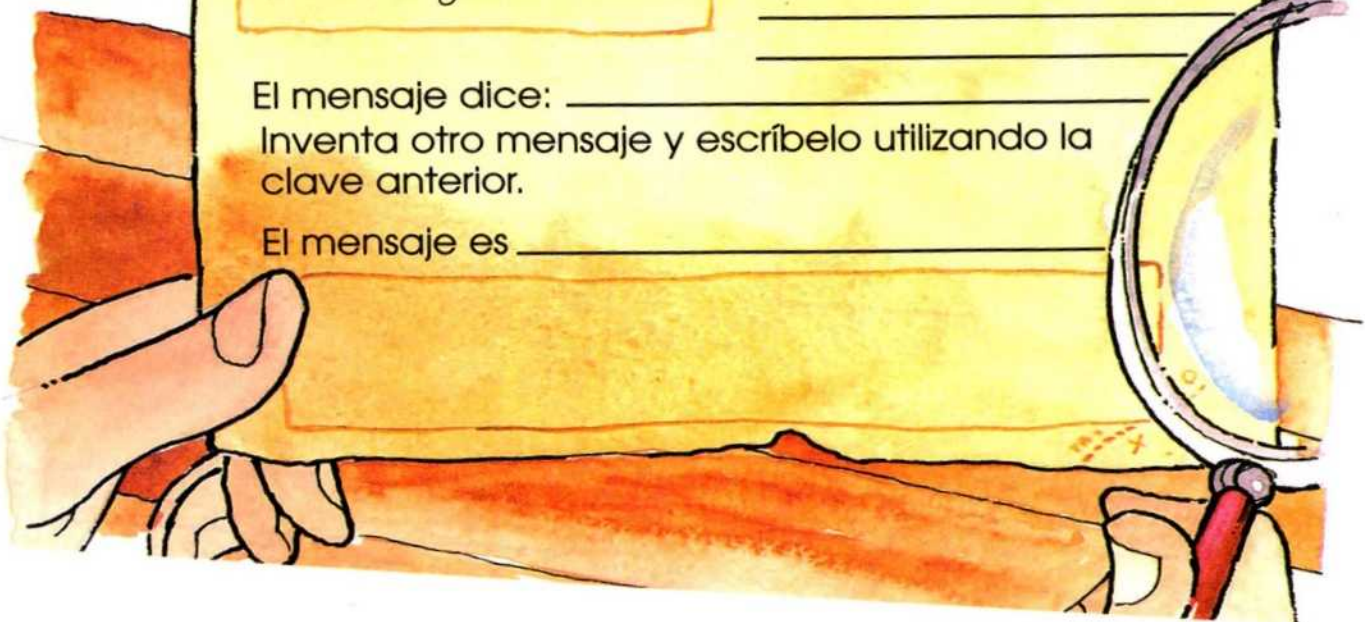
Aquí hay otro mensaje secreto. La clave consiste en que las palabras _____

odoT se yum oditrevid

El mensaje dice: _____

Inventa otro mensaje y escríbelo utilizando la clave anterior.

El mensaje es _____

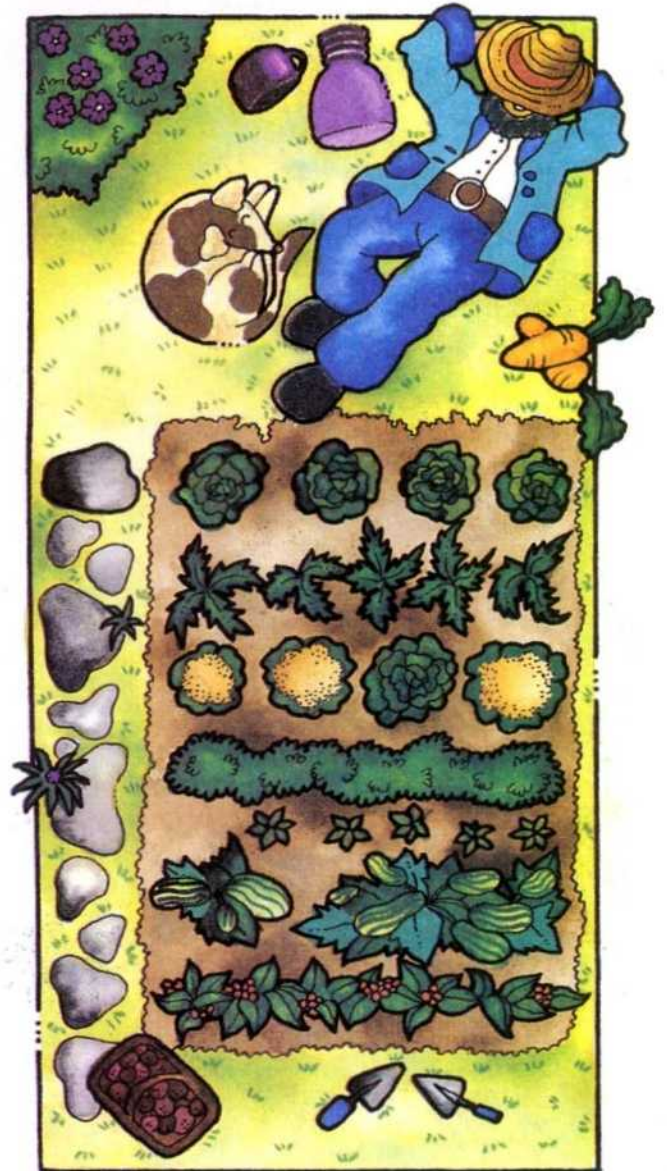
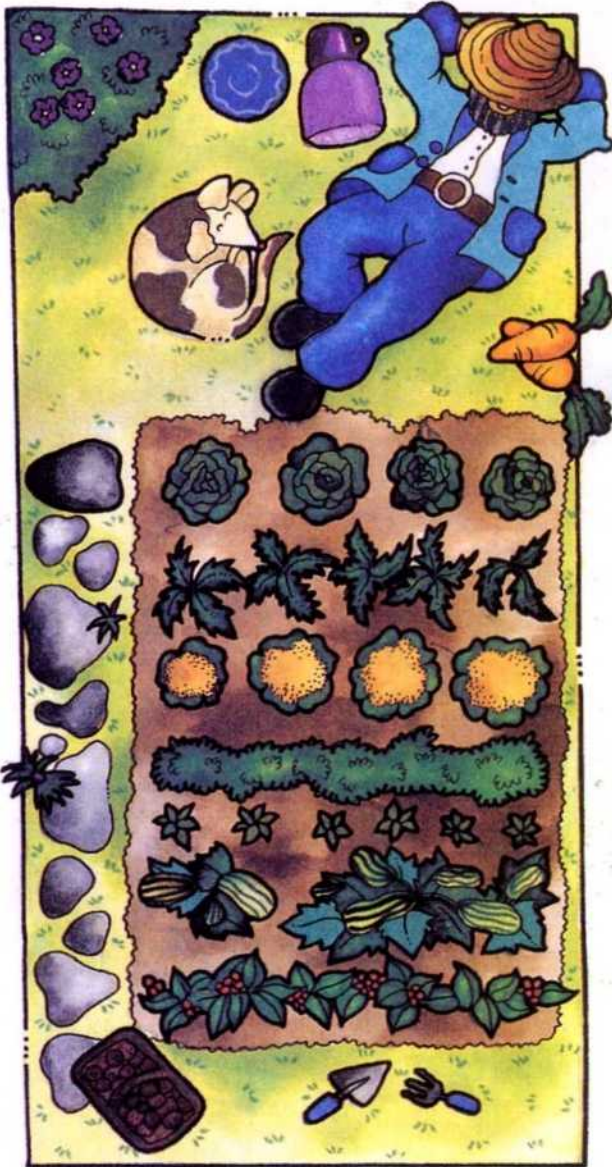




¿Son iguales?



Estos dibujos parecen iguales pero no lo son. Marca con color las once diferencias en el dibujo de la derecha.



¿Qué hacer?

abc Escribe soluciones para mejorar el cuidado de la naturaleza.



- Mi primera solución sería _____
- También sería conveniente _____
- Sería mejor _____
- Todavía mejor _____
- Aún mejor _____
- Mucho mejor _____
- Sería maravilloso _____



Dibuja tu mejor solución.



¿Qué será?

abc Escribe cómo llamamos a cada objeto descrito.

A una reunión de hojas en orden, encuadernadas y escritas. _____

A una narración fantasiosa de hechos interesantes. _____

A una publicación diaria de sucesos y temas de interés. _____

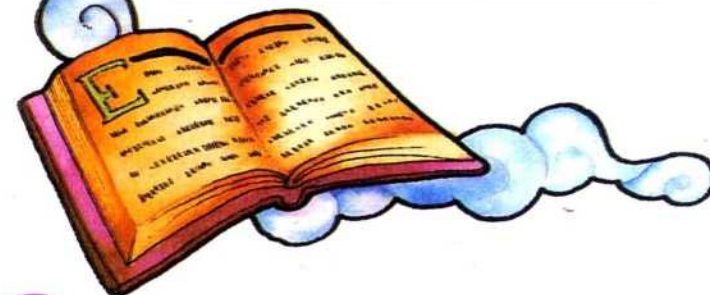
A una publicación periódica que aparece en un lapso de tiempo determinado. _____

A un texto que explica el funcionamiento de algún aparato. _____

A un libro que tiene los significados de cada una de las palabras de nuestro idioma. _____

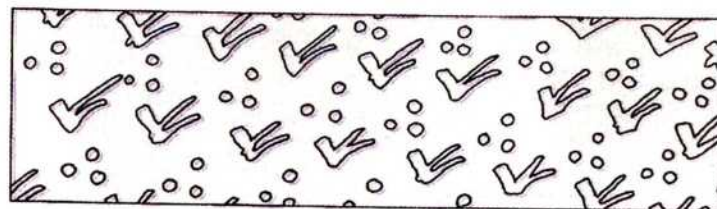
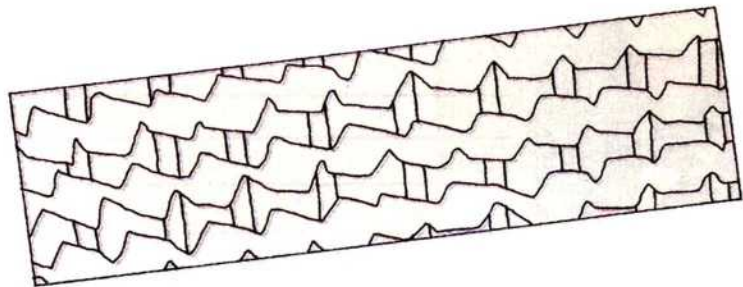
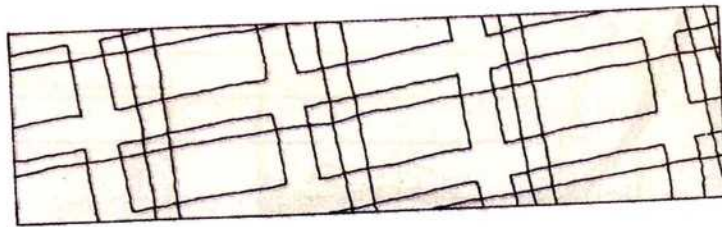
A un cuaderno en blanco para anotar diariamente los sucesos interesantes de la vida de una persona. _____

A una colección de libros de varios temas, esquemas y biografías ordenados alfabéticamente. _____



¡Las cintas se rompieron!

- ✂ Recorta las piezas de la página 115.
Une los pedazos de cintas sin dejar huecos para que cada una quede completa.





¿Qué haría?

abc Escribe cinco ejemplos de lo que **no** se puede hacer en cada caso.

Quando tienes las manos atadas:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Mientras duermes:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



abc Escribe lo que es posible o imposible hacer si estás en la escuela.

Posible

Imposible

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

¡Qué desorden!

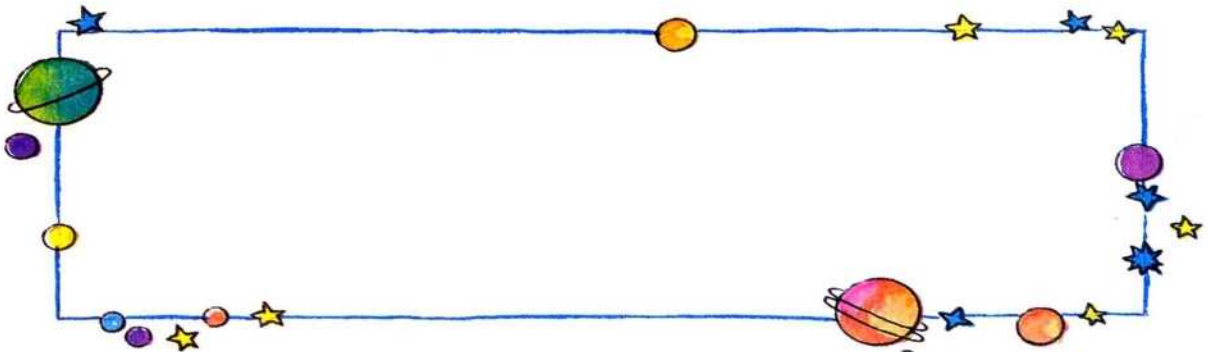
66 Ordena esta historieta escribiendo en el recuadro el número 1 a la escena que pasa primero, el 2 a la que sucede después y así sucesivamente hasta terminar.



¡Extraterrestres!

👁️ Imagina que eres un extraterrestre amigable que acaba de llegar a nuestro planeta. Aunque hablas el mismo idioma, no conoces las costumbres terrestres.

🖍️ Dibújate como extraterrestre. También dibuja tu nave y tu planeta.



abc Escribe las preguntas que le harías a los terrícolas al ver estas escenas.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____




1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____




¡Más o menos!

Escribe las comparaciones.


Un  es más grande que _____
y más pequeño que _____

Una  es más alta que _____
y menos alta que _____

Una  es más ancha que _____
y menos ancha que _____

Un  es más frondoso que _____
y menos frondoso que _____

Un  es más feroz que _____
y menos feroz que _____

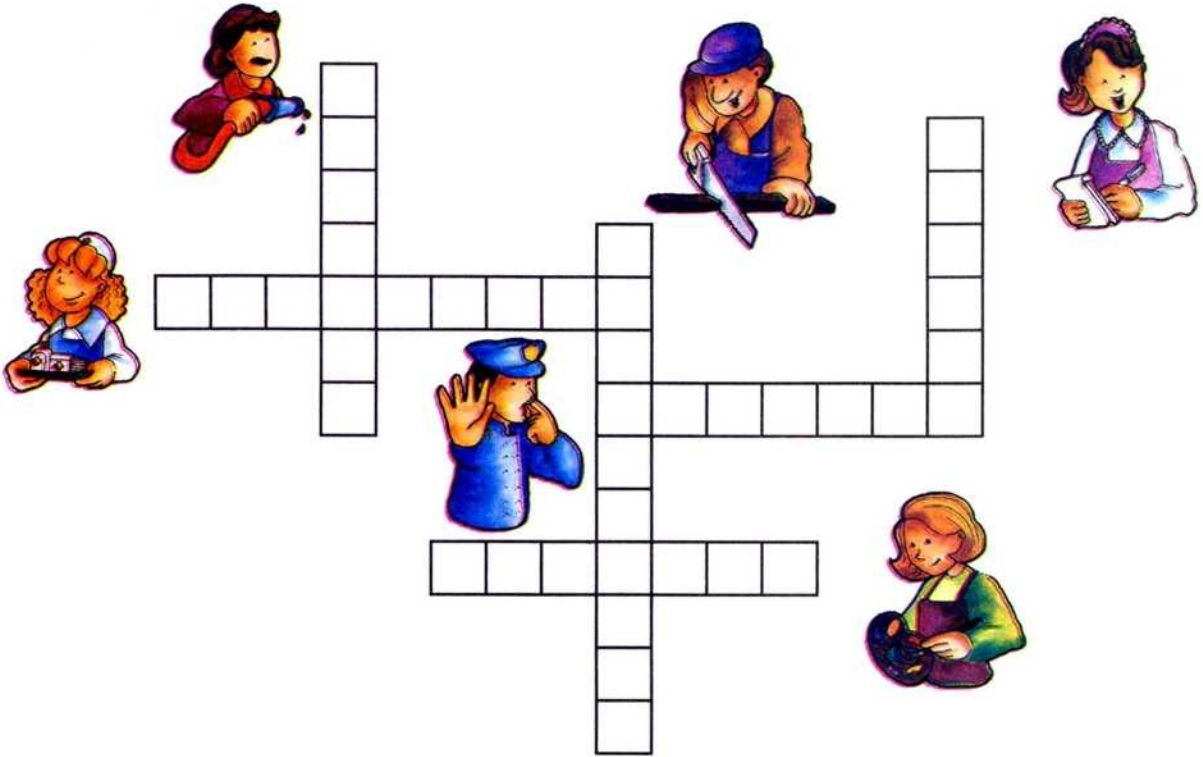
Una  es más dura que _____
y menos dura que _____

 Inventa otras comparaciones.



¿Adivinas?

abc ¿Cómo llamamos a estas personas por el trabajo que desempeñan?
Observa los dibujos y escribe una letra en cada recuadro.



Ahora inventa una adivinanza para cada uno.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

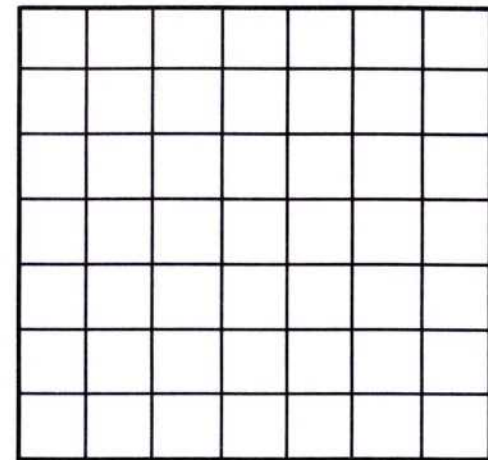
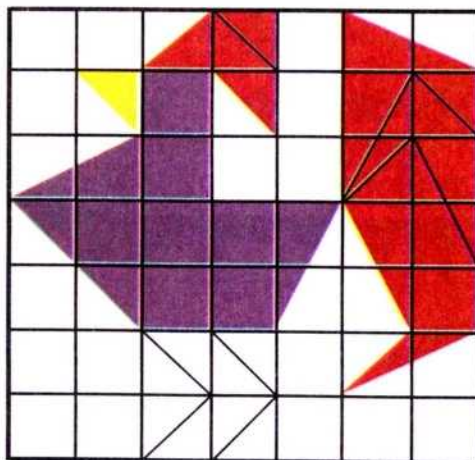
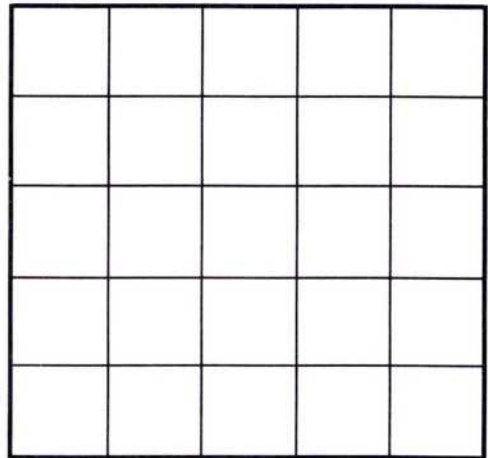
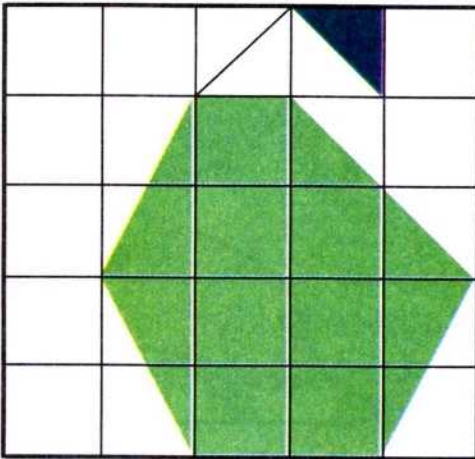
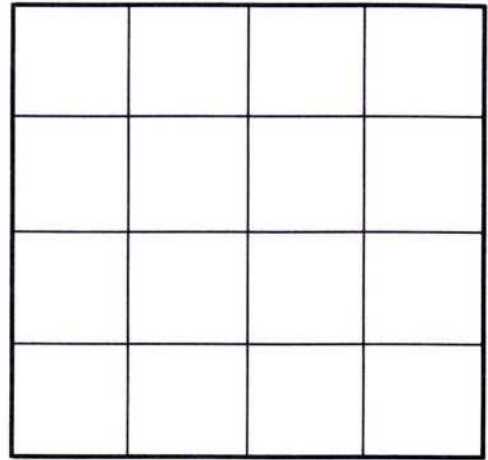
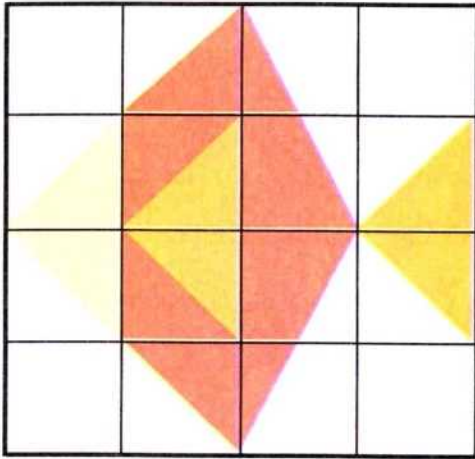
5. _____

6. _____



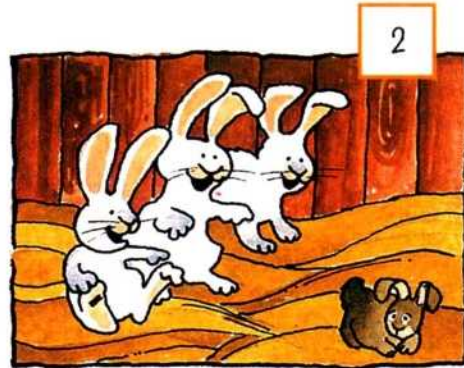
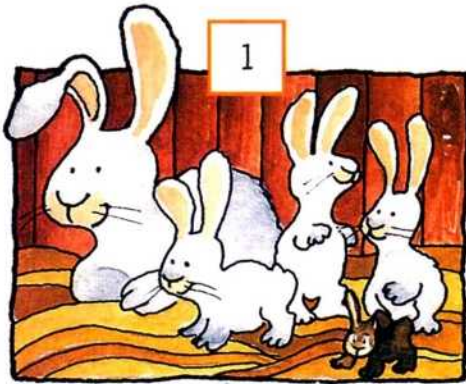
Mosaicos

👁️ Observa con cuidado y copia los mosaicos.

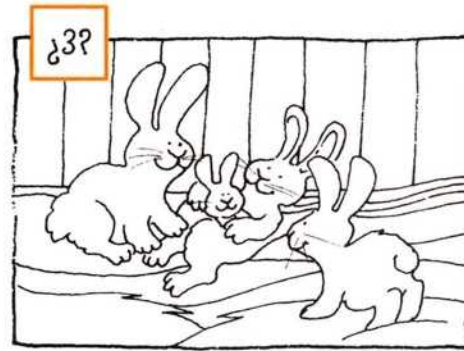
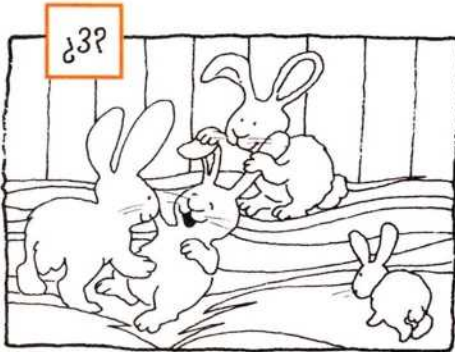


El conejito

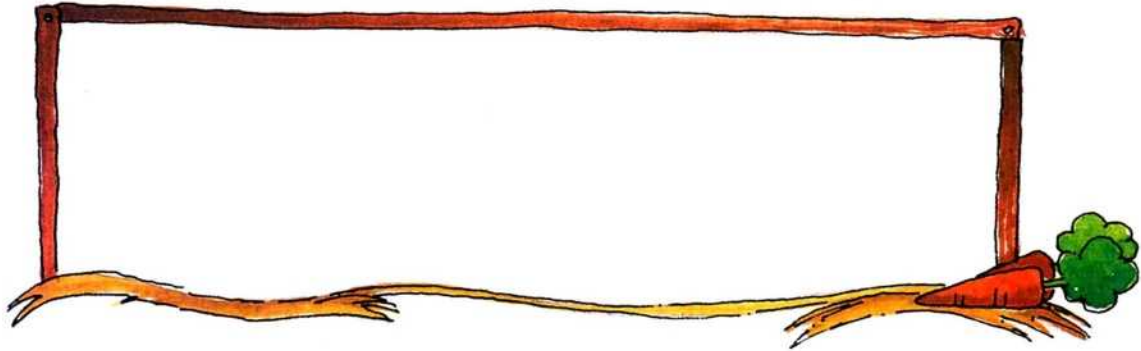
👁️ Un día nacieron estos conejos pero uno de ellos...



🎨 Colorea el dibujo que completa la historieta.



✏️ Dibuja un final diferente.



¿Crees que es bueno o malo juzgar a las personas por su apariencia? _____
 ¿Por qué? _____

¿Es bueno o malo molestar a la gente que es diferente a nosotros? _____
 ¿Por qué? _____

¡Reflexionemos!

El conejito raquítrico

En aquella camada de conejos todos eran gordos y de pelo reluciente.

De los ocho hermanos y hermanas, sólo había uno que había nacido con poco peso y de otro color: **Eso no era importante**, pero sus hermanos no querían jugar con él. El conejito tampoco se atrevía a jugar con ellos. Un día **llorando tristemente** le dijo a su mamá:

- Yo nadí chiquito y de otro color; **no pertenezco a esta familia**.
- Todos nacemos chiquitos, hijo mío -contestó su mamá para animarlo.

Doña coneja le daba vitaminas y lo sacaba al sol para que se pusiera rozagante. Sin embargo, Conejito decía:

- Me canso mucho mamá.
- Eso es bueno, te hará crecer y te dará apetito -contestaba mamá Coneja.

Sus hermanos y hermanas se burlaban de él, lo tiraban y molestaban sin querer. El conejito sentía tanto miedo que **se alejaba de ellos cada vez que los veía**. Doña Coneja lo encontraba siempre **llorando** en un rincón.

- ¿Qué te pasa hijo mío?, ¿otra vez estás llorando? -preguntaba su mamá.
- Es inútil, nunca creceré y siempre seré un conejo feo.
- No quiero oírte hablar así. **¡Nunca, jamás te rindas ante los obstáculos!** Tú eres

especial y por eso te amo.

Y el pequeño, dibujando por primera vez una sonrisa, corrió hasta donde estaban sus hermanos y empezó a jugar con ellos felizmente.

 Escribe los valores y antivalores que hayas encontrado.

Valores

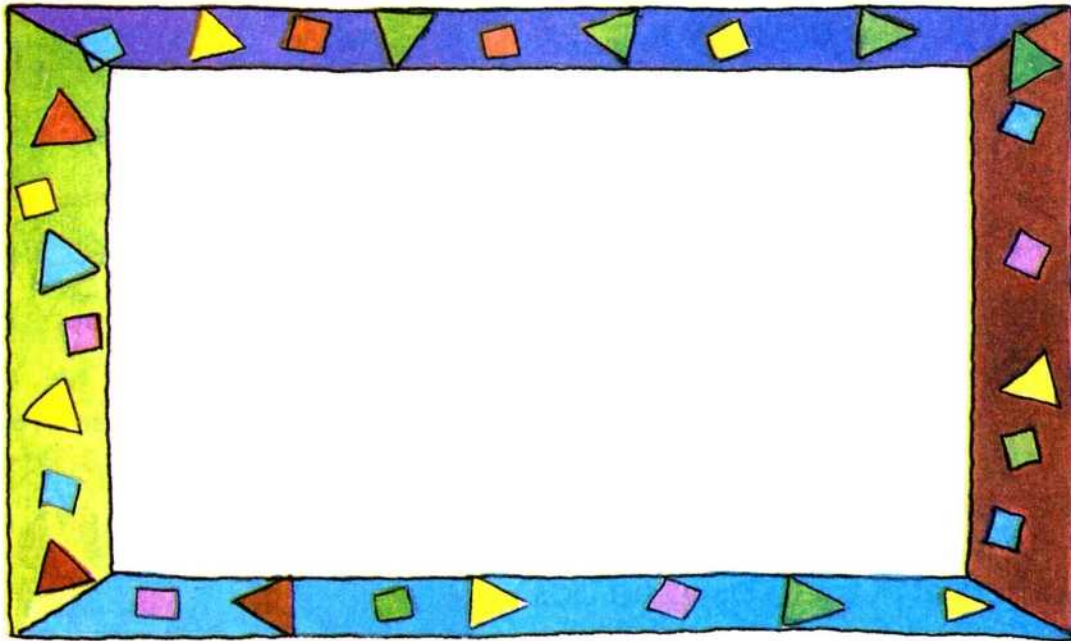
Antivalores


¿Cómo practicas estos valores en tu vida cotidiana? _____

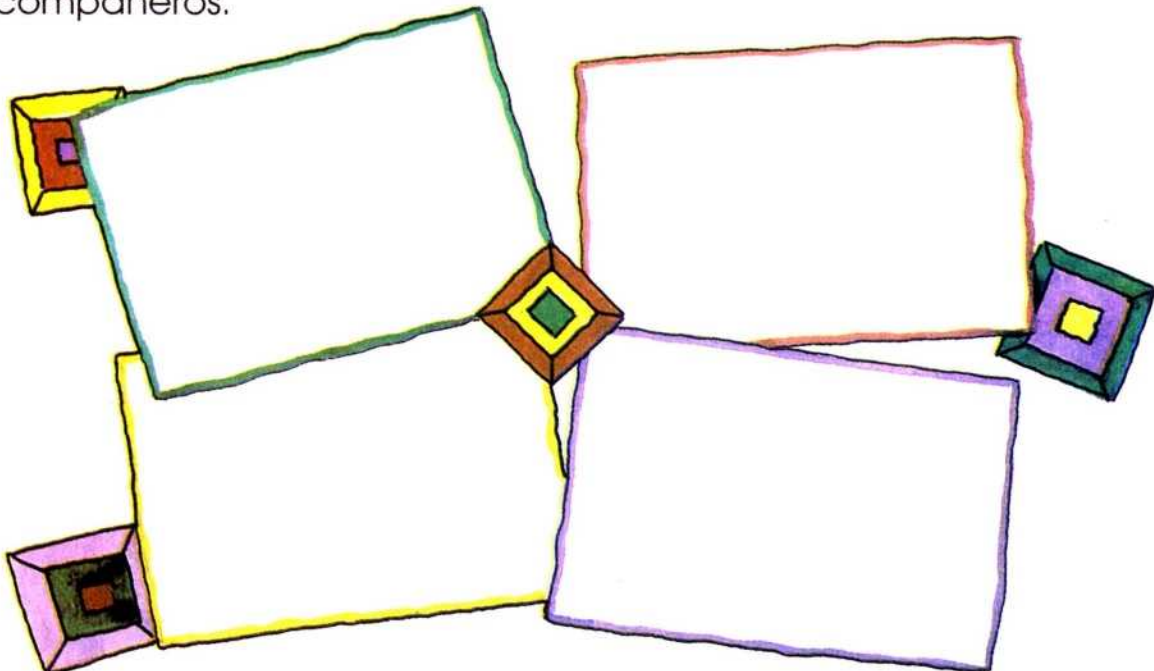


¿Sencillo?

 Dibuja lo que quieras en este espacio. Procura que tu dibujo sea sencillo para que puedas describírselo a tus compañeras y compañeros.



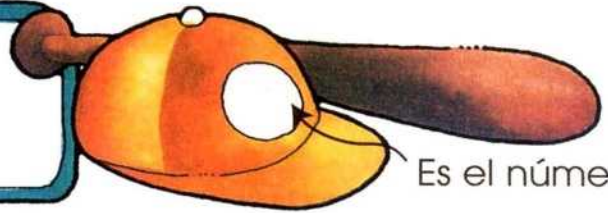
 Dibuja en cada recuadro lo que te describan cuatro compañeras y compañeros.



¡Se busca!

abc Escribe el número que estamos buscando.

Se busca el número mayor que 5
y menor que 7.



Es el número

Es el número



Se busca el número que sea dos
veces el nueve.

Es el número

Se busca el número que sea dos
veces el 8 menos la mitad de 8.



Es el número

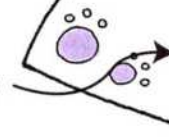
Se busca el número que sea tres
veces el 5 más 12 menos 2.



Se busca el número que sea
ocho veces el 3 más 4 veces
el 7 menos 2.



Es el número

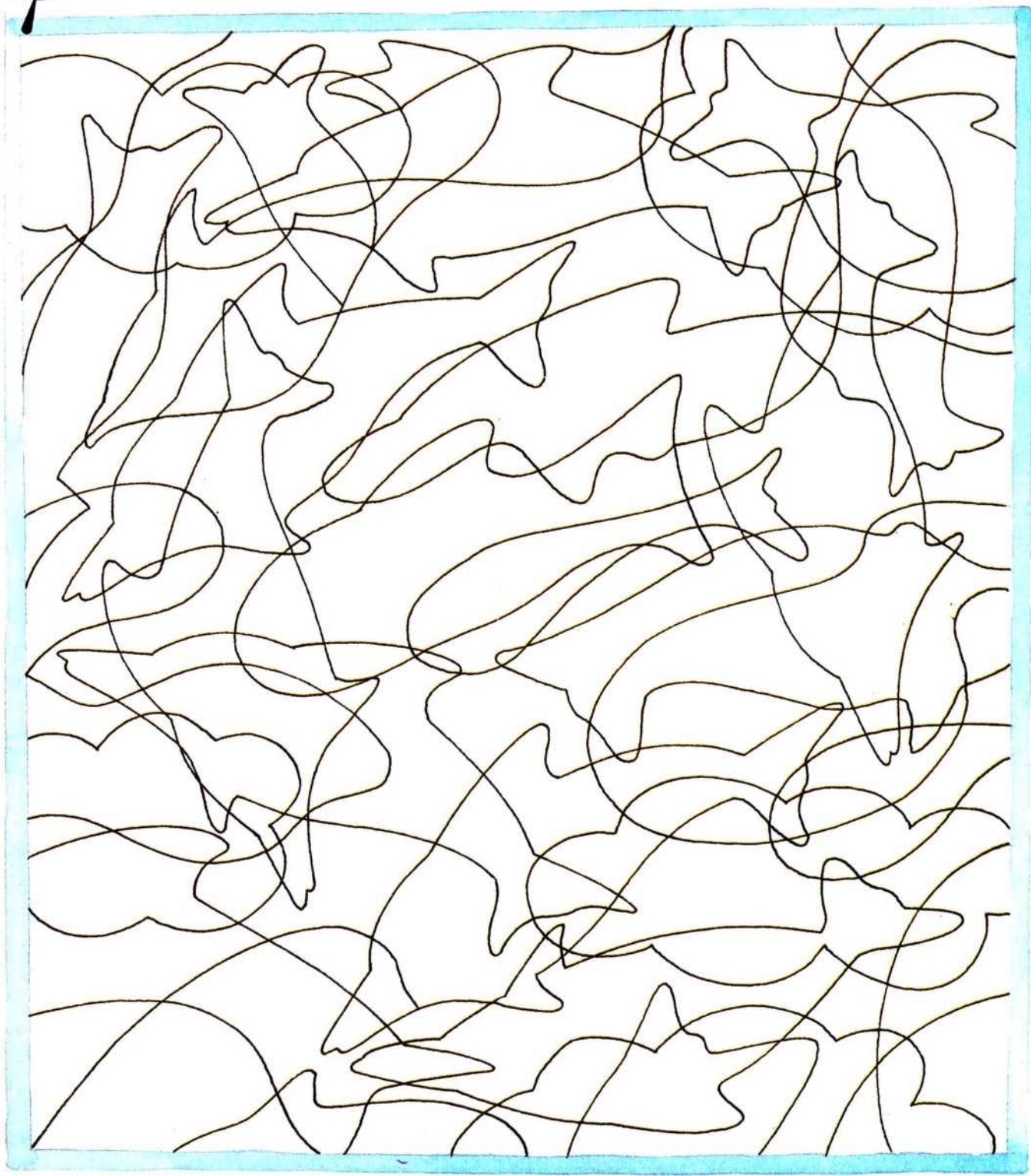




¡Descubriendo!



Encuentra todos los delfines que puedas y coloréalos.





¡Algo anda mal!

 Encierra con color lo que te parece absurdo en cada ejemplo.



¿Sería lógico que los aviones volaran debajo de la tierra? _____

¿Por qué? _____

Lo lógico sería que _____

¿Qué sucedería si los aviones volaran debajo de la tierra? _____

¿Sería lógico que nadáramos en el aire?

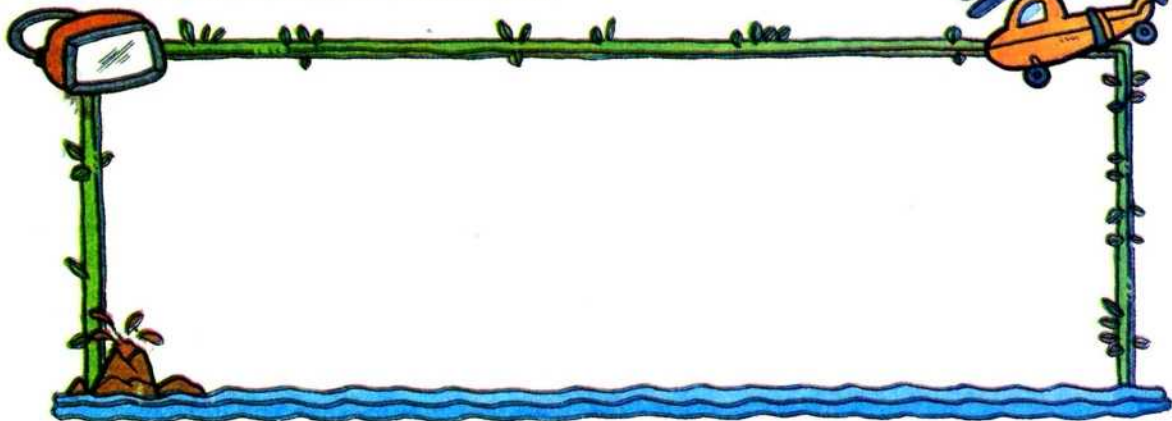
¿Por qué? _____

Lo lógico sería que _____

¿Qué sucedería si nadáramos en el aire?



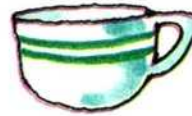
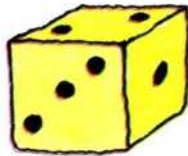
 Inventa más absurdos.



¡Inventemos!

¿Qué podemos hacer con estas figuras?

 Inventa un nuevo objeto; puedes agregarle los dibujos que desees.



Mi invento se llama _____

Sirve para _____



¡Cadena alimenticia!

Elabora un esquema o mapa conceptual a partir de esta información.

La cadena o trama alimenticia

En nuestro planeta existe una gran diversidad de organismos vivos; por su gran número, se han clasificado en grupos con base en sus relaciones de dependencia alimenticia en un medio ambiente determinado.

Los primeros organismos en la trama alimenticia son los **productores** (hierbas y plantas verdes) porque tienen la facultad de procesar energía, elaboran su propio alimento y sirven para nutrir otros organismos a los que llamamos **consumidores**. Éstos se dividen en tres grandes grupos: **primarios**, los que se nutren exclusivamente de vegetales; **secundarios**, los que se alimentan de otros animales; y **terciarios**, los que se alimentan de animales carnívoros o consumidores secundarios.

Al final de la trama alimenticia se encuentran los **desintegradores**, también llamados **descomponedores** o **reintegradores**, que se alimentan de plantas y animales muertos.

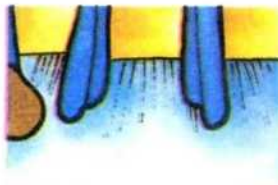
A pesar de esta aparente lucha, existe un equilibrio y armonía que permite la sobrevivencia de todas las especies.





¿Cuál es?

abc Escribe el número que le corresponde a cada pieza del rompecabezas.





Multiirresta

Resuelve las siguientes multiplicaciones y restas mentalmente.

👁️ Observa este ejemplo.

$$3 \ 5 \ 5 \ 2 \ 5 = \underline{3 \times 5 = 15 - 5 = 10 \times 2 = 20 - 5 = 15}$$

$3 \ 4 \ 2 \ 3 \ 5 = \square$

$5 \ 3 \ 10 \ 2 \ 6 = \square$

$2 \ 7 \ 4 \ 5 \ 7 = \square$

$3 \ 5 \ 5 \ 2 \ 3 = \square$

$2 \ 9 \ 8 \ 9 \ 20 = \square$

$4 \ 7 \ 8 \ 2 \ 6 = \square$

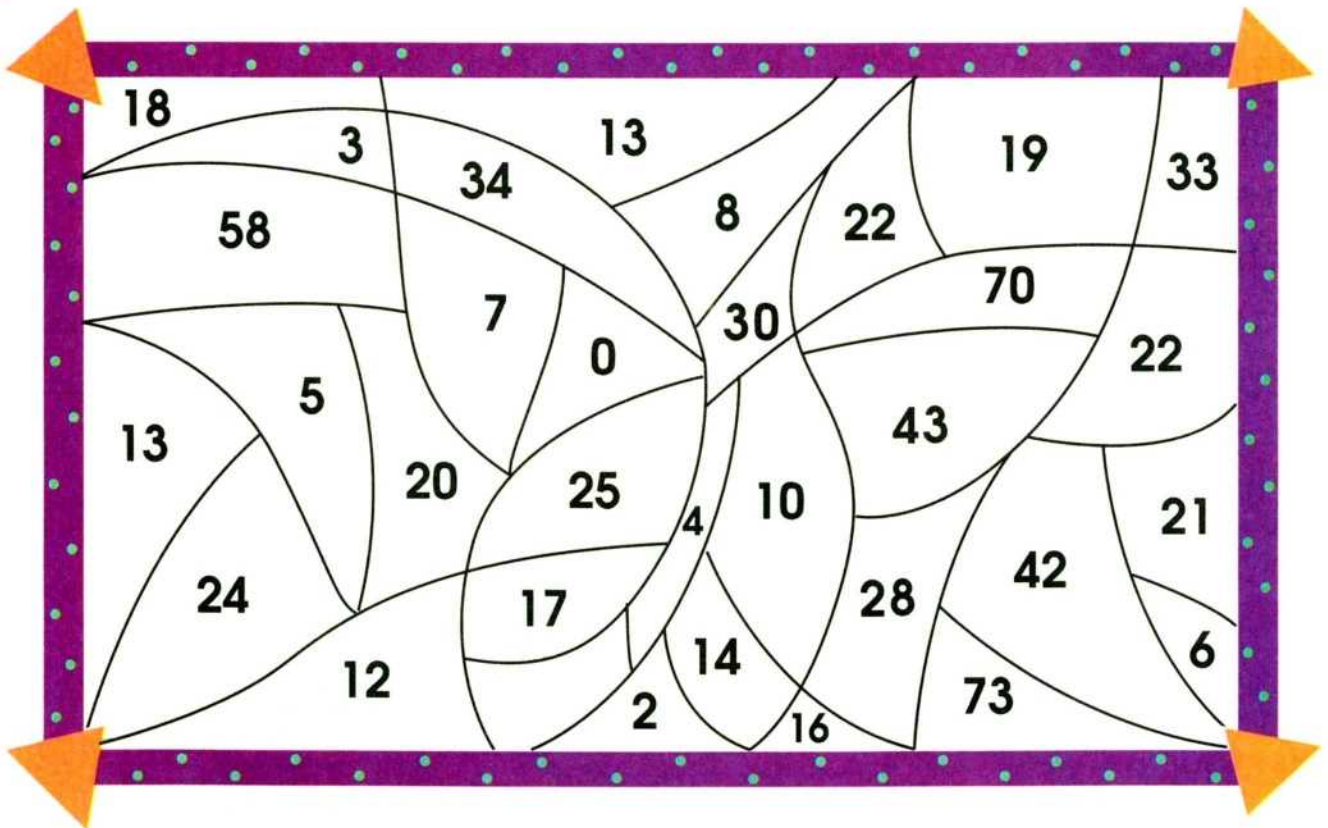
$3 \ 4 \ 8 \ 4 \ 2 = \square$

$5 \ 1 \ 1 \ 3 \ 5 = \square$

$2 \ 5 \ 7 \ 6 \ 8 = \square$

$2 \ 3 \ 4 \ 5 \ 10 = \square$

🎨 Colorea los resultados que obtuviste y descubrirás un dibujo.



¿Qué hacer?

abc Escribe soluciones para evitar que las personas tiren basura en cualquier lugar.



Mi primera solución sería _____

También sería conveniente _____

Sería mejor _____

Todavía mejor _____

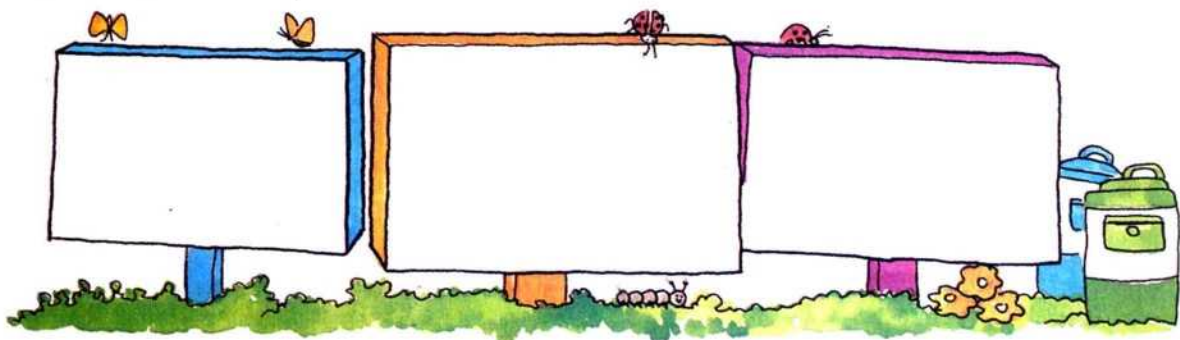
Aún mejor _____

Mucho mejor _____

Sería maravilloso _____

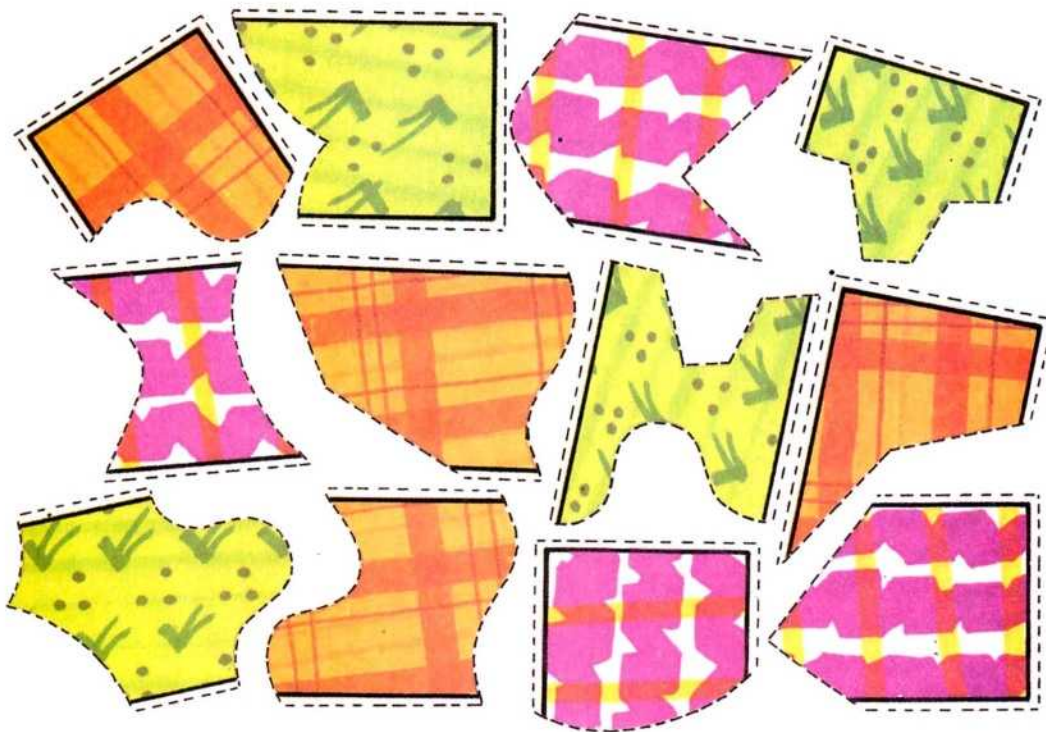
Lo óptimo _____

 Dibuja carteles para que la gente deposite la basura en los cestos y no la tire en el piso.

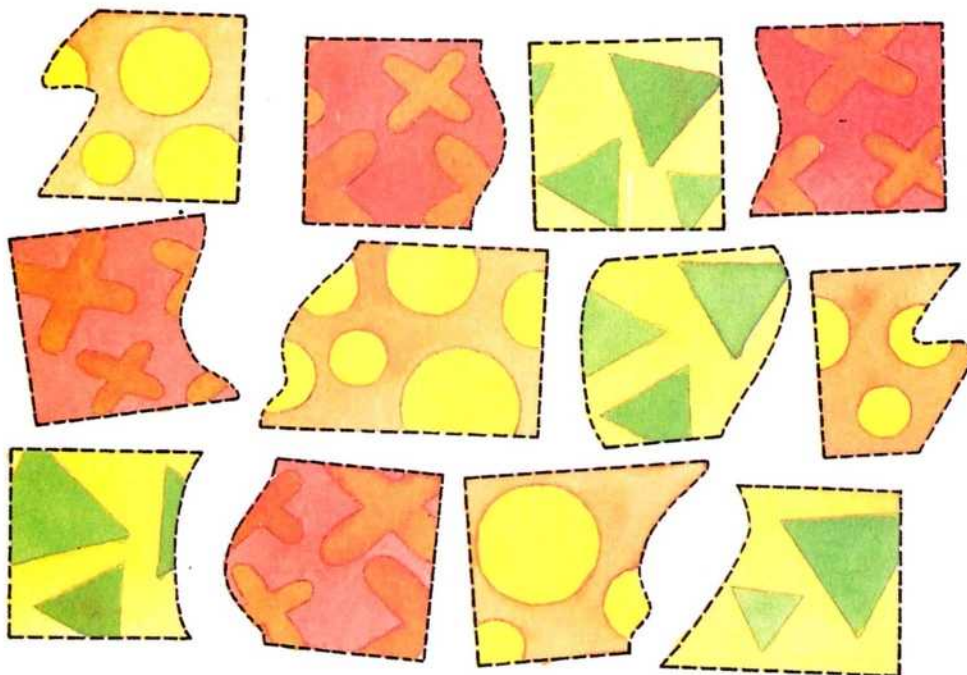


Sección recortable

¡Las cintas se rompieron! (para la página 95)

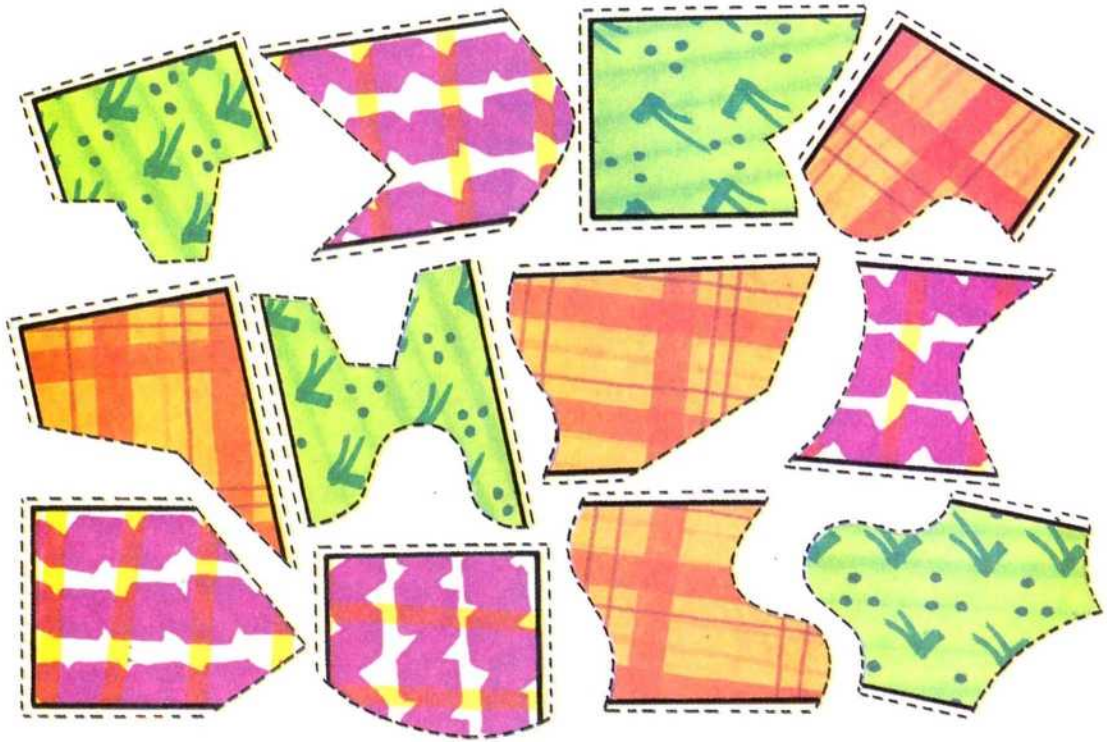


¡Las cintas rotas! (para la página 22)

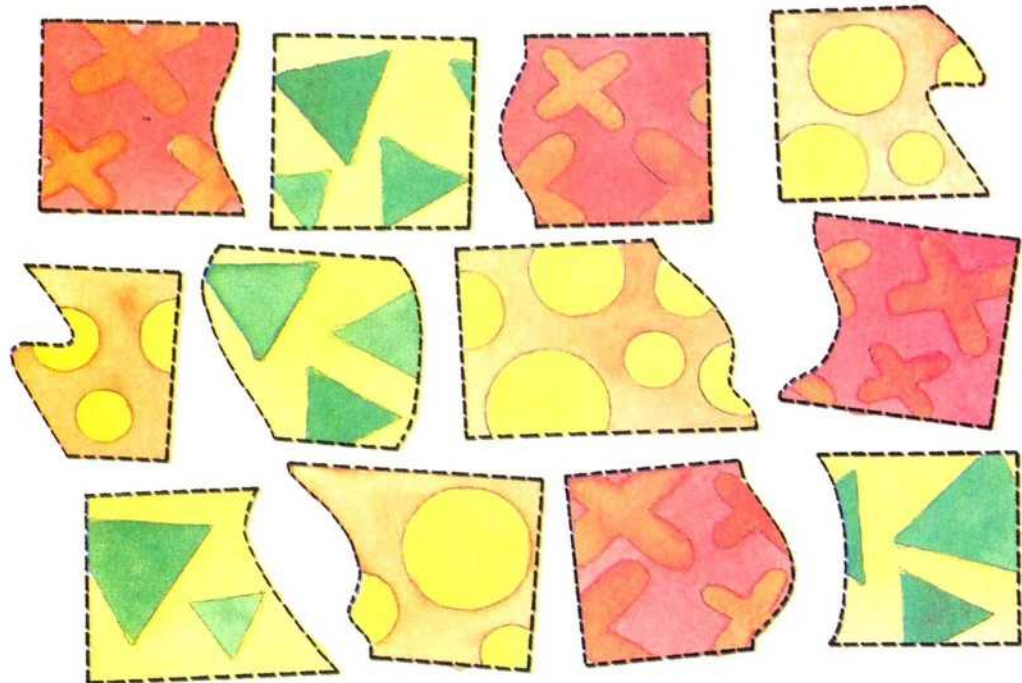


Sección recortable

¡Las cintas se rompieron! (para la página 95)



¡Las cintas rotas! (para la página 22)



CREÁTICA 3

Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores

Creática: Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores es un modelo psicopedagógico con el que las niñas y los niños que cursan la educación básica descubrirán y desarrollarán sus aptitudes en cuanto al pensamiento, a la reflexión de su comportamiento y a la creación de su propia escala de valores.

Creática 3: Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores es un cuaderno de trabajo con ejercicios diseñados para estimular la inteligencia a partir de la activación de los procesos cerebrales superiores y de la aplicación de su capacidad natural en actividades que fomentan el desarrollo no sólo del razonamiento, sino también de todas las áreas de la inteligencia, las cuales hacen posible pensar con eficiencia pero que, al ser desarrolladas de manera integral, también dotan a nuestras niñas y niños de habilidades mentales y emocionales que les permiten enfrentar el mundo actual con todos sus retos y complicaciones.

Esta obra, dedicada a la estimulación y activación de la inteligencia, constituye una oportunidad de complementar los aprendizajes académicos y de mejorar el desempeño escolar y social de las niñas y de los niños.

ISBN-968-24-328



9 789682 4328

www.trillas.com