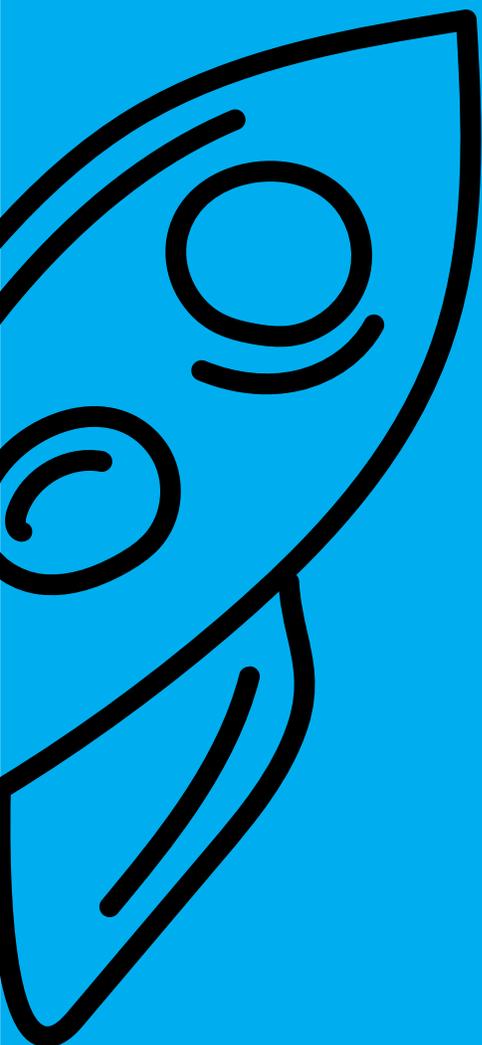




# Recomendaciones



## ASC Primaria Alta

### Habilidades de razonamiento lógico-verbal

El lenguaje es la habilidad de comunicación básica que se adquiere como resultado de la convivencia con otras personas; el lenguaje por el lenguaje no es suficiente para el aprendizaje, es necesario el enriquecimiento de esta habilidad para llegar a niveles de razonamiento abstracto. A partir del razonamiento verbal, se procesa la información que llega a nuestro cerebro de manera oral o escrita.

Entre las habilidades de razonamiento lógico-verbal existen tres componentes básicos que condicionan el aprendizaje:

1. El vocabulario, que consiste en las unidades del lenguaje a partir de las cuales se estructura el discurso.
2. La relación que existe entre las palabras, que resulta en la comprensión de lectura o instrucciones orales breves.
3. La relación entre oraciones o ideas, que promueve la comprensión de una serie de instrucciones o un texto completo. La comprensión de la lectura depende de la eficacia para procesar la información escrita.

## CUM: Vocabulario

El vocabulario constituye la unidad del lenguaje, que permite la captación de ideas y la comunicación. Tener un vocabulario amplio condiciona la lectura, la expresión, la estructura del lenguaje, además de las habilidades sociales incluidas la resolución de conflictos o negociaciones. Cuando el vocabulario es pobre, se dificulta la comprensión completa de la información recibida, incluida la comprensión de instrucciones, comprensión lectora, entendimiento de conceptos e incluso la expresión emocional y habilidades sociales y grupales. Para promover un incremento constante del vocabulario se sugieren las siguientes actividades:

- Emplear sistemáticamente diccionarios de sinónimos y antónimos (Ej: Anexo 1- actividad 1 - 3; juegos como “Taboo”, “Charadas”/”Hedbanz”, entre otros).
- Resolver crucigramas de complejidad creciente. (Ej: Anexo 1-actividad 4).
- Conversar con personas abordando temas de diferente contenido
- Practicar debates dirigidos de temas variados, que sean del interés de los miembros de la familia.
- Como adultos, se sugiere emplear constantemente un vocabulario abstracto y menos figurativo.
- Promover la lectura de artículos con contenidos ideológicos y/o conceptuales que aporten al diccionario mental.
- Realizar visitas a lugares de interés cultural: museos, teatro, exposiciones, entre otros (en tiempos de contingencia se sugiere que sean virtuales).

## CRM: Relación de conceptos semánticos (primer nivel de lectura comprensiva)

Para poder comprender un texto, es necesario lograr relacionar las palabras adecuadamente para obtener la idea central de un párrafo. El desarrollo de esta habilidad permite la unión de las unidades del lenguaje propiciando una captación global de la idea. Cuando esta habilidad no se trabaja, existe el riesgo de comprometer el proceso de aprendizaje, con tendencia a la memorización o mecanización de los procesos, conllevando además a la pérdida de la motivación e interés por aprender.

Para propiciar la comprensión lectora se sugieren las siguientes actividades:



- Leer textos conceptuales y/o ideológicos (ej: fábulas), en lugar de exclusivamente narrativas o descriptivas.
  - Subrayar ideas principales de los textos leídos.
  - Crear mapas conceptuales, resúmenes o esquemas que promuevan una mejor integración de la información para su adecuada comprensión.
- Debatir las implicaciones en la lectura, evitando la lectura literal: solicitar antecedentes o extrapolaciones a las lecturas realizadas, así como causas o efectos no planteados explícitamente en la lectura (promover la generación de hipótesis, tanto de causa como de resultado).
  - Leer noticias nacionales e internacionales, buscar la opinión de al menos tres fuentes distintas (periódicos, noticieros de televisión, blogs, páginas de internet, entre otros) sobre el tema. Comparar las fuentes (¿qué tienen en común?, ¿en qué difieren?, ¿por qué si es la misma noticia/tema tienen discrepancias?)
- Realizar juegos de identificación de intrusos (Ej: Anexo 2: Actividad 1).
- Resolver analogías (ej: profesor es a aula como médico es a \_\_\_\_\_) (Ej: Anexo 2: Actividad 2).
- Iniciar la lectura y explicación de gráficos, tablas y mapas.
- Introducir al niño al uso de refranes, y propiciar la comprensión de los mismos (ej: Anexo 2- Actividad 3: memorama de refranes).
- Realizar juegos de analogías con sustantivos.
- Proponer la narración colectiva de una historia (se puede comenzar con imágenes sueltas y dinámicas como los Storycubes para, posteriormente, realizar la actividad sin referentes visuales, adulto comienza la historia y el niño la continúa).
- Promover la narración espontánea a partir de determinadas palabras (ej: Anexo 2- Actividad 4).
- Favorecer la clasificación de elementos a partir de categorías concretas, funcionales y abstractas (ej: Adivina qué?, Blink, SET, Animatch, Charadas)

## CSM: Seguimiento de instrucciones e información extensa

El seguimiento de información extensa consiste en la habilidad para poder comprender el lenguaje cuando este es presentado en frases extensas o a manera de instrucciones. Lograr seguir instrucciones, así como manejar información, implica el poder relacionar ideas, conceptos y datos entre párrafos para obtener el significado de un texto o instrucción amplia. La estimulación continua de esta habilidad permitirá incrementar la capacidad para enfrentar nuevos desafíos en el aprendizaje.

A continuación se enlistan una serie de actividades para incrementar la habilidad de seguimiento de instrucciones verbales:

- Solicitar la fragmentación de una actividad en pasos subsecuentes (ej: recetas de cocina, armado de mobiliario, secuencias de acciones).
- Elaborar artesanías con diferentes patrones a seguir, con complejidad creciente.
- Implementar la práctica de ajedrez, damas chinas y españolas y otros juegos de estrategias (ej: Rush Hour, Sequence, Batalla Naval, Color Cubed, Mastermind).
- Armar modelos o mobiliario que impliquen el seguimiento de un manual de instrucciones (Ej: lego, origami, modelos con palillos, Pixy Cubes, etcétera).
- Dar instrucciones orales para realizar determinadas tareas, incrementar el número de ejecuciones y complejidad.
- Realizar actividades o juegos de trazos de líneas siguiendo un instructivo (ej: laberintos escondidos, dibujos en cuadrícula, etcétera).
- Jugar adivinanzas o acertijos lógicos.

## HABILIDADES DE RAZONAMIENTO LOGICO-MATEMATICO

El razonamiento lógico-matemático incluye la habilidad de captar hechos u operaciones básicas, el juicio crítico matemático y la habilidad para solucionar los problemas aritméticos.

## CSS: Captación de los hechos matemáticos

Constituye el primer paso para el razonamiento lógico-matemático, consistiendo en la identificación de información simbólica que es inherente al contenido aritmético. Dicha captación de hechos matemá-



ticos depende en gran medida del filtro de atención, quien permitirá el paso selectivo de información al cerebro para, posteriormente, ser procesada. Del desarrollo de esta habilidad dependerá el manejo apropiado de las cuatro operaciones aritméticas básicas.

Para incrementar de manera continua las habilidades de captación de hechos matemáticos, se sugieren las siguientes actividades:

- Realizar presupuestos para el supermercado, en los que se consideren los descuentos, precios y posibles ahorros.
- Llevar una cuenta de ahorro, realizando con frecuencia un balance entre ingresos y egresos, así como, en caso de haberlas, las utilidades.
- Realizar actividades cotidianas (ej: cocinar) que impliquen el cálculo de pesos, medidas y distancias, verificando con herramientas de medición dichos cálculos.
- Realizar ejercicios de cálculo mental con variables mayores en forma gradual.
- Jugar bingo y timbiriche matemático (Anexo 4, actividad 1 y 2).

## ESS: Evaluación aritmética (juicio crítico matemático)

Las habilidades de evaluación incluyen el juicio crítico, el análisis de problemas y la toma de decisiones. La evaluación aritmética es la habilidad que permite al alumno seleccionar la regla o principio a seguir para solucionar un problema aritmético. Para la solución de problemas aritméticos no basta el conocer las cuatro operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división), sino que es necesario saber cuándo utilizarlas.

A continuación, una serie de recomendaciones para el desarrollo del juicio crítico matemático:

- Realizar juegos aritméticos como sudokus (Anexo 5).
- Participar en actividades cotidianas (ej: cocina, compra de productos, entre otras), realizando los cálculos correspondientes de peso, medida y tamaño; o bien, el seguimiento de la compra haciendo un balance de gastos, comparación de precios y elección de la mejor alternativa.

## NSS: Solución de retos matemáticos

Posterior a la mecanización de operaciones aritméticas y la selección de la operación correcta, es necesaria la aplicación de todo el proceso ante un problema planteado. La solución de problemas es un proceso

en el que utilizamos información, la información captada del medio y la integramos con información disponible de nuestra memoria, lo que nos hace encontrar la “mejor respuesta”, es decir, una aplicación efectiva de esta decisión será una solución al problema. La solución de problemas matemáticos implica la aplicación de las operaciones aritméticas básicas para resolver un problema; una vez elegidas las operaciones y su orden a implementarlas, se continúa con la correcta elaboración de dichas operaciones para llegar a la respuesta correcta.

Promueva el desarrollo de la evaluación aritmética a partir de las siguientes actividades:

- Solución de problemas aritméticos, enfatizando el análisis del planteamiento de los mismos.
- Explicar el proceso de elección de orden de las operaciones seleccionadas para la solución de un problema; establecer comparaciones entre las respuestas erróneas y las correctas.
- Realizar juegos y retos matemáticos (Anexo 6: cuadros mágicos y crucigramas matemáticos).
- Trabajar con simuladores informáticos que apliquen conceptos aritméticos.

## HABILIDADES BÁSICAS DE LECTURA

Las habilidades básicas que condicionan el proceso de lectura son esenciales, ya que esta es la herramienta fundamental para el aprendizaje a largo plazo. Dichas habilidades constituyen el elemento mecánico de la lectura, fundamento para la comprensión lectora; por lo que es necesario lograr su sistematización para lograr alcanzar niveles de mayor complejidad.

### CUF: Captación visual de la información (Integración visual)

El 80 por ciento de la información que procesamos los seres humanos es captada por el sistema visual. El apropiado desempeño de esta habilidad aportará a procesos de mayor complejidad datos más completos, permitiendo seguir el flujo de la información adecuadamente, hasta convertirla en aprendizaje. La integración visual es una habilidad esencial para la lectura mecánica, de la cual depende que esta se realice de manera fluida, sin tensión y con precisión; asimismo, la falta de desarrollo de esta habilidad puede comprometer los hábitos de lectura, sin los cuales, el aprendizaje autónomo no prevalecerá.



Las recomendaciones para trabajar y mejorar esta habilidad son las siguientes:

- Incrementar la velocidad y precisión de los movimientos sacádicos a partir de ejercicios como:
  - Realizar movimientos sacádicos, enfoque cerca-lejos y ejercicios de binocularidad (Anexo 7, actividad 1 y 2).
  - Leer la primera y última letra de cada renglón, a un ritmo uniforme, incrementado la velocidad a medida de lo posible (se sugiere hacerlo todos los días, con una página de un libro) (Anexo 7, actividad 3).
  - Realizar juegos de rastreo visual como “Buscando a Wally”, “Lince”, “Spot it!”, “Dobble”, “I Spy”, entre otros.
- Practicar juegos o deportes donde se precise del seguimiento visual de un objeto (ej: beisbol, futbol, basquetbol, entre otros).
- Reducir el tiempo en pantallas, limitando a una hora al día, incluidos los fines de semana.
- Mantener una posición apropiada para la lectura y la escritura (cabeza a 30 cm del papel, sin inclinación a los lados).
- Emplear para la lectura, un atril, promoviendo que sea más ergonómica.

## EUF: Discriminación visual

La discriminación visual propicia la rapidez en la lectura, permitiendo detectar estímulos o palabras conocidas y asociar las desconocidas a patrones visuales previamente adquiridos. Además, esta habilidad tiene un papel esencial en la ortografía, logrando captar diferencias y semejanzas.

A continuación, se enuncian las sugerencias para el desarrollo de la discriminación visual:

- Realizar juegos o actividades de atención visual, como “encuentra las diferencias”, “búsqueda de absurdos” (ej. juego “Differix”).
- Trabajar sistemáticamente la ortografía, incrementando la complejidad de las palabras. Se sugiere promover la atención a la forma en que se escriben las palabras, más que a las reglas.
- Promover el ejercicio de la ortografía en otros idiomas con los que se tenga contacto.
- Realizar actividades o experimentos científicos, enfatizando las diferencias entre experimentos para el alcance de las conclusiones.

- Propiciar actividades de clasificación de objetos reales del ambiente (ej: hojas, insectos, etcétera) u otros objetos (ej: juego “Animatch”).

## NTS: Velocidad y reconocimiento de las palabras

La comprensión lectora está condicionada por la fluidez, rapidez y precisión de la lectura mecánica. En conjunto a la captación visual, la velocidad en el reconocimiento de las palabras, implica la realización de movimientos sacádicos (movimientos de los ojos sobre el papel en forma rápida y precisa para enviar la información al cerebro), las fijaciones (tiempo en que los ojos captan la información para originar los movimientos sacádicos hacia el siguiente bloque de palabras) y la binocularidad (función de trabajo coordinado de los ojos).

Para propiciar que la lectura sea rápida y precisa, se sugiere lo siguiente:

- Implementar los ejercicios sacádicos diariamente, incrementando la velocidad de ejecución en cada ejercicio (Anexo 7, actividad 2).
- Promover la lectura de textos, antes de dormir. Se sugiere leer biografías en caso de primaria y novelas históricas en secundaria. Se sugiere mantener la lectura en voz alta hasta sexto de primaria.
- Realizar lectura de oraciones o textos simples con el libro al revés o en forma horizontal.
- Propiciar el aprendizaje de otro idioma.
- Realizar crucigramas de diversos temas, con complejidad creciente.

## HABILIDADES ESPECÍFICAS DE CAPTACION

La captación constituye el primer proceso que realiza el cerebro para adquirir los datos o información del medio ambiente y convertirlos en conocimiento.

## CCF: Clasificación y orden mental

La clasificación proporciona orden mental, facilitando a su vez la estructura y organización de la información que capta nuestro cerebro diariamente. Asimismo, permite pasar de la captación singular y particular específica a una generalización, propiciando la formación de conceptos.



La estimulación de esta habilidad le permitirá al alumno enfrentarse a grandes volúmenes de información, sin sentir agobio por perderse en los detalles; para ello se sugiere realizar las siguientes actividades:

- Elaborar esquemas, mapas mentales o conceptuales con base en un tema o lectura que permitan organizar la información.
- Establecer horario y lugar para trabajar o realizar determinadas actividades. Conviene llevar una agenda u horario.
- Promover hábitos de organización y orden físico (cuadernos, juguetes, ropa, etcétera).
- Favorecer la colección de elementos que sean del interés del niño.
- Propiciar las visitas guiadas a museos o exposiciones.
- Jugar “Basta” o juegos de fluidez verbal (ej: escribir todas las palabras que comienzan con “p”, escribir todas las palabras que terminan con “ellar”, etcétera).

## CSF: Orientación espacial

Esta habilidad es esencial para el abordaje de la geometría, trigonometría y cálculo. Para estimular su desarrollo se sugiere:

- Realizar actividades de dibujo, tanto a la copia como a la reproducción espontánea.
- Elaborar mapas y planos, con base en una escala determinada.
- Construir modelos a escala con cubos o lego.
- Practicar deportes grupales y actividades al aire libre como caminata, senderismo.
- Promover el uso de referentes espaciales (derecha, izquierda, norte, sur, este, oeste, abajo, arriba, etcétera) al dar instrucciones para llegar a un lugar o buscar un objeto.

## CTF: Perspectiva espacial

La perspectiva espacial es la habilidad que nos permite realizar transformaciones mentales de la realidad y conservar los objetos en el espacio. A partir de esta habilidad, el cerebro realiza comparaciones internas entre cómo se encontraba un objeto, previo a una modificación, y cómo quedará después de ella.

- Jugar ajedrez o juegos de estrategia visoespacial (Rush Hour, Mastermind, Batalla Naval).
- Resolver rompecabezas de mediana complejidad (250 piezas),

cubos de Rubik o juegos tipo Izzi, Doodle Dice, Make n'break, Blokus y Pixy Cubes (ANEXO-cubos de khos).

- Elaborar dibujos o modelos en cuadrícula a diferente escala (Anexo).
- Resolver tangrams o pentominós de complejidad media-alta (Tangram tradicional o juego Shape by shape) (ANEXO).

## CRS: Manejo de hipótesis o teorías

Se refiere a la habilidad para relacionar diferentes datos, encontrando la conexión entre ellos para establecer una hipótesis confiable en situaciones ambiguas o con datos implícitos.

- Aplicar refranes conocidos a situaciones de la vida diaria (ANEXO).
- Resolver acertijos, promoviendo la reflexión de la respuesta.
- Analizar consecuencias de un evento, situación o decisión, así como las causas. Plantear diferentes escenarios de resolución.
- Crear en las lecturas narrativas, diferentes finales lógicos o relacionados con el desarrollo de la historia.

## HABILIDADES ESPECÍFICAS DE MEMORIA

La memorización es el segundo paso que ocurre en el procesamiento de la información. Nuestra memoria trabaja como un almacén de datos, los cuales son guardados únicamente después de haber sido capturados los necesarios, ya que es un sistema limitado; por lo tanto, todo proceso de memorización, dependerá de una previa atención y clasificación de la información.

La memoria es el proceso más simple a desarrollar, ya que dependen de la repetición de los estímulos; por ello la complejidad creciente de las sugerencias (ya sea en número de elementos a recordar o precisión de detalles) marca la diferencia del desarrollo de esta habilidad.

## MUF: Memoria Periférica Incidental

La memoria periférica incidental, también conocida como la memoria de detalles, consiste en la codificación y evocación de estímulos que no captamos de manera intencional, pero que nuestro cerebro retiene de forma indirecta. De esta habilidad de memoria dependerá en gran medida nuestro desempeño en las ciencias experimentales y en la ortografía. Las sugerencias para estimular el desarrollo de esta habilidad son:



- Realizar juegos de memoria visual (memorama), incrementando el grado de complejidad de manera creciente.
- Hacer ejercicios de visualización.
- Jugar Maratón o Trivia.
- Promover la memorización de datos de uso continuo, como el teléfono, la dirección, etcétera.
- Implementar actividades de repetición verbal (canciones, poemas, rimas, chistes, entre otras).
- Propiciar el recuerdo de lugares, ubicaciones, caras, ropa, detalles de cuadros o imágenes o fotografías, entre otros.

## MUSv: Memoria y atención visual

Es el sistema de memoria que depende directamente de la atención visual, repercutiendo en la retención de los datos captados visualmente. Para estimular esta habilidad se sugiere:

- Resolver juegos de memoria visual (memorama).
- Memorizar visualmente números de teléfono y otros datos de uso continuo.
- Realizar juegos de memorización visual/visoespacial (ej: juego Simón).
- Crear recursos visuales (como los mapas mentales) que promuevan el aprendizaje de la información a partir de las representaciones mentales de los elementos.
- Emplear recursos visuales (como dibujos o código de colores) que faciliten la memorización de la información.

## MSSv: Memoria de secuencias lógicas captadas visualmente

Se refiere a la memoria visual en sistemas, no a la memorización de datos aislados o individuales. El cerebro, al percibir la mayor parte de la información por la vía visual, la integra en bloques lógicos de memoria para guardarlos ordenadamente y poder evocarlos posteriormente con mayor facilidad. Muchos de los contenidos del aprendizaje dependen de esta habilidad por lo que es esencial propiciar su desarrollo a partir de:

- Elaborar claves personales (imágenes visuales) que ayuden a recordar fórmulas, números de teléfono, placas de coche; incrementar de manera gradual el número de elementos.
- Realizar ejercicios continuos de memoria con materiales simbólicos (palabras, fórmulas, series numéricas) cada vez más complejos.

## MUSa: Memoria y atención auditiva

Otro de los principales medios por los que obtenemos información es el oído. La memoria auditiva, íntimamente relacionada con la atención auditiva, repercute en el aprendizaje de la información que ingresa al cerebro por esta vía. Esta habilidad condicionará a su vez las habilidades de lenguaje que sean captadas de manera oral (ej: vocabulario).

Para trabajar esta habilidad se describe a continuación una serie de actividades:

- Involucrarse en actividades musicales o de teatro.
- Realizar juegos de seguimiento de instrucciones orales
- Entrenar la memorización auditiva, a partir de la repetición de números telefónicos, fórmulas físicas o químicas.
- Realizar juegos como “Simón dice”, “Caricaturas”, “Un vagón cargado de...”.
- Aprender otro idioma.
- Jugar imitación de voces o acentos extranjeros.
- Memorizar poemas, canciones o discursos.



# HABILIDADES ESPECÍFICAS DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## NIS: Lógica general

La habilidad de solución de problemas a partir del razonamiento lógico es una habilidad crucial para lograr el éxito en álgebra y en todos aquellos contenidos académicos que requieran de la lógica. La lógica interviene en el manejo de los símbolos, sobre todo matemáticos, condicionando de manera determinante la solución de problemas aritméticos en cuanto al planteamiento y razonamiento de los mismos.

Las siguientes actividades y juegos son sugeridos para desarrollar al máximo esta habilidad y maximizar la eficiencia de la persona al enfrentarse con situaciones académicas y cotidianas que dependan de dicha habilidad:

- Realizar juegos de estrategia (ajedrez, Sequence, Rush Hour, etcétera).
- Promover el razonamiento de los conceptos o las relaciones en el aprendizaje, más que la memorización de datos o conceptos (promover la reflexión del aprendizaje, preguntar al niño ¿por qué?, ¿cómo?, ¿qué pasa si no es de esa forma?, etcétera).
- Leer textos conceptuales y/o ideológicos, más que descriptivos y narrativos
- Inducir órdenes e instrucciones con justificación lógica.