


Sesión	Título	Objetivo	Proceso de pensamiento
1	¿Cómo soy?	Dibujar cómo son y cómo se imaginan que nadie espera verlos.	Representación mental, pensamiento divergente
2	¿Qué quiero ser de grande?	Describir las figuras de objetos y profesiones que se presentan para posteriormente relacionarlas.	Diferenciación
3	Si yo fuera gigante...	Representar mentalmente objetos, lugares y personas a partir de una situación hipotética.	Representación mental
4	Los derechos de los niños	A partir de la comparación entre dos imágenes, el alumno seleccionará aquella que corresponda al derecho de los niños que se indica.	Comparación
5	Colores, cantidades y figuras	El alumno clasificará los números, figuras y colores según los criterios dados.	Clasificación
6	Mi obra de arte	Dibujar distintos objetos y figuras en un espacio determinado siguiendo una serie de indicaciones.	Codificación y decodificación
7	Si ahorro... puedo comprar...	Analizar los datos de problemas sencillos, para realizar operaciones aritméticas y llegar a un resultado correcto.	Análisis
8	Mis creaciones	El alumno creará personajes con partes de otros y enlistará las características que los hacen particulares.	Síntesis
9	¿Qué pasa después?	Deducir la consecuencia de una decisión que se elija tomar.	Pensamiento deductivo
10	La mejor opción	Establecer la analogía que corresponda a partir del primer par de palabras.	Pensamiento analógico
11	Historia sin fin	Redactar el final de una historia en función de la información que se presenta en el texto.	Pensamiento hipotético
12	Soy guía de turistas	Concluir cuál es el recorrido óptimo para desplazarse entre diferentes puntos turísticos de una ciudad, habiendo identificado la ubicación de dichos puntos.	Pensamiento transitivo
13	Imaginando	El alumno completará frases de manera creativa y divertida a partir de su imaginación.	Pensamiento divergente
14	Sumando y restando...	Realizar operaciones aritméticas para completar un cuadro numérico.	Pensamiento lógico



Sesión	Título	Objetivo	Proceso de pensamiento
15	¿Qué cara puso?	Identificar las situaciones que viven los personajes que habitan en un parque y colocar la expresión facial que le corresponda a cada uno.	Identificación
16	Los contrarios	El alumno encontrará los antónimos y los relacionará con el texto de cada párrafo.	Diferenciación
17	Mi mapa del tesoro	Representar en un mapa los lugares y cosas que vean durante un recorrido.	Representación mental
18	Mi juguetero	Comparar distintos jugueteros de acuerdo con descripciones que se dan de ellos.	Comparación
19	Deportiva-mente	Clasificar tipos de deportes en función de los criterios propuestos.	Clasificación
20	¿Qué nos dicen las señales?	Interpretar una serie de señales comunes comentando con sus compañeros el propósito de cada uno.	Codificación y decodificación
21	Entrevistando a un súper héroe	Redactar una entrevista a un héroe o heroína de fantasía utilizando su creatividad.	Pensamiento divergente
22	Niños detectives	Sintetizar una historia a partir de las ideas clave de un texto.	Síntesis
23	Adivina, adivinador	Deducir la respuesta a las adivinanzas que se presentan.	Pensamiento deductivo
24	¿Cuánto?	Completar analogías matemáticas.	Pensamiento analógico
25	Lalo, Lola y sus amigos	Predecir las consecuencias de diversos casos en diferentes contextos.	Pensamiento hipotético
26	Creando un cuadro mágico	Diseñar, de acuerdo con las instrucciones, un cuadro mágico verificando que la suma de las columnas y filas, así como las diagonales, sean la misma.	Representación mental
27	¿Con cuántas ranas cuento?	Escribir un cuento a partir de personajes representados en imágenes.	Pensamiento divergente
28	¿Cuánto vamos a ahorrar?	Analizar los cálculos realizados ante una situación y elegir la opción que corresponda a la respuesta correcta.	Análisis y pensamiento lógico
29	Habilidades, retos y expectativas.	Sintetizar habilidades, retos y expectativas para el siguiente curso.	Síntesis



Sesión	Título	Objetivo	Proceso de pensamiento
30	Señales que dicen algo	Diseñar señales informativas en función de los lugares que se especifican.	Codificación y decodificación
31	Ordenando la casa	Clasificar diferentes aparatos de cocina, ropa y herramientas que se encuentren en una imagen para ordenarlas en el lugar que les corresponde en una casa.	Clasificación
32	Puntos y dibujos	Realizar dibujos en cuadros con puntos.	Representación mental
33	Completando y dibujando	Completar una figura por medio de la identificación de trazos en una cuadrícula.	Identificación
34	Corrigiendo una carta	Ordenar los párrafos de una carta e identificar aquellos que no pertenecen al texto.	Pensamiento transitivo
35	La fiesta de José	Ordenar oraciones de manera lógica para concluir qué celebración se realiza.	Pensamiento transitivo

