

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

Recordar **Entender** **Aplicar** **Analizar** **Evaluar** **Crear**

Unidad 1: Recordar

Páginas

Habilidad 1	Clasificar	2 - 6
Habilidad 2	Real y ficticio	7 - 10
Habilidad 3	Hecho y opinión	11 - 14
Habilidad 4	Definición y ejemplo	15 - 18
Habilidad 5	Esquema y resumen	19 - 22



Recordar es el término empleado en la Taxonomía Ampliada de Bloom para la primera etapa del desarrollo cognitivo. Este punto de partida incluye tanto la adquisición de la información, como la habilidad para recordarla cuando se necesita.

Los psicólogos y educadores han identificado las siguientes habilidades como fundamentales para desarrollar la primera etapa de Bloom.

1. **Clasificar.**
2. **Diferenciar real de ficticio.**
3. **Diferenciar hecho de opinión.**
4. **Diferenciar definición de ejemplo.**
5. **Esquematizar y resumir.**

A continuación siguen los procedimientos para enseñar cada una de estas habilidades. Los planes de las lecciones le ayudarán a emplear el programa con facilidad a medida que incorpora su enseñanza diariamente. Actividades de enriquecimiento acompañan a cada lección para que sus estudiantes apliquen el nuevo conocimiento de las **habilidades de pensamiento** a una gran variedad de situaciones.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus alumnos el significado de *clasificar*: **juntar objetos, personas o ideas que se asemejan entre sí.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus estudiantes los pasos que deben seguir para clasificar cualquier grupo de objetos, grandes o pequeños:

1. Observar los objetos y determinar qué tienen en común.
2. Clasificar en un grupo los objetos parecidos.
3. Dar un nombre a cada grupo.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que observen y escuchen a medida que usted clasifique un grupo de objetos, según el paso dos.

Indicación: dibuje varias formas distintas en el tablero:

triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos. Luego, escriba los nombres de estas categorías y numérelas de 1 a 4. Finalmente, escriba los nombres de cada forma debajo de la categoría apropiada, explicando por qué los clasifica de esa manera.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 2 – 6.

Vea la nota para el profesor en cada página.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los alumnos.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo establecieron las correspondientes relaciones?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Exhiba objetos que representen una idea principal escrita. Los estudiantes deben escribir un detalle relativo a la idea principal. Por ejemplo, si la idea principal es *practicamos juegos*, el estudiante puede escribir *damas es mi favorito*.
- Emplee clasificaciones para llamar a los estudiantes cuando hagan fila durante un receso, almuerzo o gimnasio. Por ejemplo: *primero, todos los estudiantes que tengan ojos de color azul; luego, los de color gris; después los de color verde, y finalmente, los de color café.*
- Llene un talego con artículos para la casa. En el tablero, escriba las siguientes palabras: *sala, cocina, baño y lavadero*. Los estudiantes se turnan para tomar un objeto del talego. Dicen qué artículo es y a qué lugar pertenece. Por último, escriben el nombre del objeto al frente de la palabra que designa el lugar apropiado.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus estudiantes la diferencia de significado que hay entre *real* y *ficticio*: **diferencia entre objetos que ve, toca o hace, y objetos que solamente pueden ser imaginados.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus alumnos los pasos que necesitan seguir para hallar la diferencia entre objetos reales y ficticios:

1. Observar un dibujo y leer palabras relacionadas con éste.
2. Analizar si el dibujo y las palabras relacionadas tienen ocurrencia real o si sólo suceden en la imaginación.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que observen y escuchen a medida que usted da las diferencias entre real y ficticio, siguiendo el paso dos.

Indicación: muestre dos dibujos, uno de algo ficticio, por ejemplo, *un duende comportándose como un humano*, y el otro real, *una persona*. Explique cómo el primer dibujo muestra un personaje ficticio porque únicamente lo podemos imaginar, mientras el segundo ilustra un sujeto real porque se encuentra en la realidad.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 7 – 10.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta los conceptos con los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo decidieron qué objetos son reales y cuáles ficticios? ¿Qué dibujo transforma la oración en real o ficticia?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Pase una cuerda por el centro de una mesa y cuelgue en cada lado una tarjeta que diga *real* o *ficticio*. Dé a los niños libros para que los ubiquen en la categoría que corresponde.
- El grupo debe escribir una historia *real* de una caminata por el bosque. Luego, anote una versión *ficticia* de la historia. Discutan qué tiene lugar en la versión ficticia que no sucede en la versión real.
- Solicite a los estudiantes que peguen el dibujo de un animal en una hoja. Utilizando crayolas, pídale que le agreguen algo para que se vuelva *ficticio*. Luego, escriban una historia con relación al animal.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Analice con sus alumnos la diferencia entre *hecho* y *opinión*: **decidir qué oraciones se pueden demostrar como hechos y cuáles no lo son.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben seguir para encontrar la diferencia entre *hecho* y *opinión*:

1. Leer la oración y decidir cómo se demuestra que es verdadera. Si esto se demuestra, es un hecho.
2. Detectar palabras como *bonito*, *mejor* y *bueno*, y las expresiones *pienso que* y *creo que*, en una oración. Éstas son las claves que permiten comprobar si la oración expresa una opinión.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted exprese la diferencia entre *hecho* y *opinión*, siguiendo el paso dos.

Indicación: escriba dos oraciones en el tablero: *Danilo tiene seis años de edad* y *Danilo es elegante*. Explique cómo se demuestra que la primera oración es verdadera (preguntándole a Danilo su edad). Explique cómo la segunda oración no se puede demostrar como un hecho verdadero. La segunda oración tiene una palabra clave. Sin embargo, los estudiantes deben ser cautelosos y saber que las opiniones no siempre tienen palabras clave.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 11 – 14.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan sus respuestas. Pregúnteles: **¿Cómo hicieron para escoger la oración que representa un hecho? ¿Cómo escogieron la oración que representa una opinión?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Ayude a los estudiantes a reconocer la importancia de la información real en situaciones de emergencia. Por ejemplo, discuta por qué es importante saber la dirección correcta en caso de incendio o tener los números telefónicos para un caso de emergencia.
- Utilice revistas que contengan dibujos de ropa infantil. Los estudiantes recortan los dibujos. Pídales que escriban dos hechos y dos opiniones con respecto a las ilustraciones.
- Escoja un dibujo que presente una situación para promover una discusión en clase. Los estudiantes inician sus comentarios con la frase *en mi opinión*.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes la diferencia entre *definición* y *ejemplo*: **diferencia entre contar el significado de la palabra y nombrar elementos de un grupo que describan la palabra.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus alumnos los pasos que deben seguir para hallar la diferencia entre *definiciones* y *ejemplos*:

1. Preguntarse: ¿Esta oración expresa el significado de una palabra? Si es así, es una definición.
2. Preguntarse: ¿Esta palabra menciona un nombre que pertenece a un grupo? Si así es, es un ejemplo.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted da la definición de una palabra y ejemplos de ésta, siguiendo el paso dos.

Indicación: escriba esta definición en el tablero: *Una pelota es un juguete redondo*. Luego, dibuje diferentes tipos de pelotas: una bola de béisbol, un balón para jugar en la playa y una pelota de caucho. Señale que la oración que explica lo que es una pelota, es la **definición** de aquella. Luego, señale cada dibujo y explique cómo se ajusta a la definición. Cada uno muestra un ejemplo de *pelota*.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 15 – 18.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo unieron las palabras con su definición? ¿Cómo relacionaron los dibujos con la definición?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Defina una palabra y dé dos minutos para que los estudiantes mencionen tantos ejemplos como puedan. Las definiciones pueden incluir: *tipos de pelotas, objetos en forma de cono, objetos que se deslizan y sonidos de animales.*
- Solicite a los estudiantes que construyan un modelo de papel de un objeto del salón y lo empleen como máscara. Permítale que se presenten. Por ejemplo: *“Hola, yo soy lápiz, estoy hecho de madera y la gente me utiliza para escribir sobre papel”.* Juegue a *¿qué animal soy?*
- Un estudiante da tres claves acerca de un animal, el alumno que conteste correctamente, da la siguiente clave. Por ejemplo, *tengo cuatro patas, mi chaqueta es de cuero. Yo ladro. ¿Quién soy?*

ESQUEMA Y RESUMEN

HABILIDAD 5 Páginas 19–22

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los alumnos el significado de *esquema y resumen: son formas abreviadas de representar información.* Cuando resumimos, damos solamente los puntos principales. Cuando esquematizamos, además de los puntos importantes, damos los detalles en una forma especial.

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que necesitan para realizar un esquema o un resumen:

1. Pensar en las ideas principales: de qué hablan los dibujos o las palabras.
2. Pensar cómo cada dibujo o palabra se ajusta con la idea principal y unirlo con ésta.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando usted resuma y esquematice, siguiendo el paso dos.

Indicación: escoja una historia simple con la cual estén

familiarizados los estudiantes; por ejemplo, *Los tres cochinitos.* Emplee palabras y, si es posible, dibujos para esquematizar y resumir la historia. Identifique la idea principal: *El lobo intentó derribar las tres casas de los cochinitos pero no pudo con la tercera.* Identifique las ideas secundarias que sustenten la idea principal: *El lobo quería comerse a los cochinitos, pero ellos huyeron; no pudo derribar la casa hecha de ladrillos; y el tercer cochinito se burló de él.*

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 19 – 22.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo hicieron para decidir que los dibujos correspondían a las acciones? ¿Cómo hallaron las palabras para completar la historia?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Entregue a un grupo de estudiantes una cuerda de saltar o una pelota. Pídales que describan el objeto a la clase. Ellos tal vez digan: *“Puede rodar. Es tan larga como el tablero, es amarilla y los estudiantes pueden saltar con ella.”*
- Solicite a los estudiantes que piensen en algo que pueda suceder en el colegio. Puede ser un compañero que se come un emparedado. Mencione tres lugares donde pueda tener lugar este evento. El que adivine el lugar correcto, toma el turno.
- Escriba un resumen con el nombre de un juguete como título. Emplee encabezamientos como *forma, color o uso.* Los estudiantes deben escribir palabras que completen el encabezamiento. Por ejemplo, *pelota, redonda, rojo, rebota, se lanza y golpea.* Continúe con otros juguetes.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

Recordar	Entender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear
-----------------	-----------------	----------------	-----------------	----------------	--------------

UNIDAD 2 : Entender**Páginas**

Habilidad 6	Comparación y contraste	26 - 28
Habilidad 7	Identificar estructuras	29 - 30
Habilidad 8	Etapas de un proceso	31 - 34
Habilidad 9	Entender dibujos	35 - 36
Habilidad 10	Comparar significados de las palabras	37 - 38
Habilidad 11	Identificar la idea principal	39 - 42
Habilidad 12	Identificar relaciones	43 - 46

Entender es el término empleado en la Taxonomía Ampliada de Bloom para indicar el segundo paso en el desarrollo cognitivo. La comprensión hace referencia al nivel básico de entendimiento e involucra la habilidad de conocer lo que se comunicará con el fin de utilizar la información. Esto incluye trasladar o interpretar una comunicación, o extrapolar información a partir de una comunicación. Las siguientes habilidades son útiles para desarrollar la segunda etapa de la Taxonomía Ampliada de Bloom:

1. **Comparar y contrastar.**
2. **Identificar estructuras.**
3. **Identificar las etapas de un proceso.**
4. **Entender dibujos.**
5. **Comparar significados de las palabras.**
6. **Identificar la idea principal.**
7. **Identificar relaciones.**

A continuación se dan los procedimientos para enseñar paso a paso cada una de estas habilidades. Los planes de las lecciones le ayudan a utilizar el programa con facilidad para incorporar las **habilidades de pensamiento** en su enseñanza diaria.



PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes los significados de *comparar* y *contrastar*: **mirar los objetos y decidir en qué se parecen y en qué se diferencian.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus alumnos los pasos que deben seguir para comparar y contrastar dos o más ítems:

1. Observar cuidadosamente en qué se parecen los objetos.
2. Observar en qué son diferentes.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que observen y escuchen a medida que usted contrasta los objetos, siguiendo el paso dos.

Indicación: dibuje o muestre diseños de una galleta y

una torta redondas. Diga en qué se parecen: *las dos son redondas, las dos son dulces, las dos son alimentos*. Luego, dígalas en qué son diferentes: *la torta es más grande que la galleta, la galleta la come una persona, mientras la torta la comen varias*.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 26 – 28.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los alumnos.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿En qué se basaron para escoger los objetos diferentes? ¿Qué hicieron para observar y comparar los objetos?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Solicite a los estudiantes que comparen el tono de varios sonidos. Pueden ser el murmullo entre personas, una sirena, el canto de un ave y el ruido de una moneda que cae sobre un tapete. Los alumnos deben identificar los sonidos, partiendo del más bajo al más alto.
- Pídeles que peguen sobre un papel dibujos de objetos que tengan una característica común. Por ejemplo, un oso de felpa, una pijama de algodón y un tapete de baño. Todos son peludos.
- Muestre tres tamaños del mismo objeto, puede ser un lápiz. Muestre el lápiz más pequeño y diga: *este lápiz es grande*. Señale el lápiz que sigue y pregunte qué tan grande es ese lápiz. Los alumnos deben comparar los objetos según su tamaño, longitud, espesor y textura.

IDENTIFICAR ESTRUCTURAS**HABILIDAD 7 Páginas 29–30****PASO UNO: Defina la habilidad.**

Discuta con los estudiantes el significado de *identificar estructuras*: **observar las partes de algo y observar cómo se ensamblan para formar un todo.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para identificar la estructura de un objeto:

1. Observar el objeto total y decidir qué es.
2. Observar las partes y hacer una lista de ellas.
3. Observar las partes y ver cómo coinciden.
4. Observar cómo las partes forman un todo.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que observen y escuchen a medida

que identifican la estructura de un objeto, según el paso dos.

Indicación: dibuje o muestre una flor. Señale los pétalos, el tallo, las raíces, el pistilo y el estambre. Explíqueles cómo esas partes forman la flor.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 29 – 30.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas con los alumnos.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo identificaron el objeto al que correspondía cada parte? ¿Qué es lo primero que hacen antes de armar el rompecabezas?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- En el tablero, escriba la palabra que tiene el patrón CVC (consonante, vocal, consonante), por ejemplo, la palabra *sin*. Forme una nueva palabra cambiando sólo una letra de la palabra original. Los alumnos continúan cambiando una sola letra para formar tantas palabras CVC como puedan. La lista puede incluir: *don, pan, con, sos, los, fn, has, das, más y nos*.
- Solicite a los estudiantes que recorten dibujos o fotos de muebles y los fijen en el tablero. Pídales que identifiquen uno que se ajuste a la descripción que usted dio. Por ejemplo, un mueble que se sostiene en tres patas.
- Muestre a los estudiantes el dibujo de un automóvil. Pídales que levanten la mano si usted describe una característica del vehículo. Por ejemplo, diga: “Este vehículo tiene más de tres asientos y una llanta de repuesto.”

ETAPAS DE UN PROCESO

HABILIDAD 8 Páginas 31–34

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus alumnos el significado de *identificar las etapas de un proceso*: **observar cómo se hacen ciertas cosas paso a paso, y planear qué necesitan para terminarlas.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para identificar las etapas de un proceso.

1. Preguntarse: ¿Qué se está tratando de hacer o conseguir?
2. Decidir cuál es el primer paso que se debe seguir.
3. Indicar cuáles son los pasos intermedios y cuál es su orden.
4. Definir cuál es el último paso.
5. Revisar que se cumplan todas las etapas.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que observen y escuchen a medida

que identifiquen los pasos de un proceso, siguiendo el paso dos.

Indicación: muestre las cinco etapas para dibujar una cara: (1) la forma de la cabeza, (2) la forma de la cabeza con un ojo, (3) la forma de la cabeza con los dos ojos, (4) la forma de la cabeza con los dos ojos y la nariz, y (5) la forma de la cabeza con los ojos, la nariz y la boca. El orden es aleatorio. Enumere los pasos del orden para mostrar cómo una persona dibuja una cara.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 31 – 34.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los alumnos.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo saben qué paso necesitan hacer primero y cuál de último? ¿Cómo deciden el orden del resto de los pasos?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Los alumnos deben hacer una lista de las acciones que realizan cuando se levantan para ir al colegio.
- Muestre a los alumnos una tarjeta con su nombre escrito en ella. Pídales que nombren la primera letra del abecedario. Motívelos a que formen una fila con la consonante o vocal de su nombre. Luego, dígalos la última letra del alfabeto. Haga que vuelvan a sus asientos cuando la consonante o vocal inicial de sus nombres sea mencionada.
- Solicite a los estudiantes que mencionen los pasos para hacer un emparedado de lechuga y tomate. Los alumnos crean dibujos simples de ellos realizando cada etapa. Exhiba los dibujos en el salón.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los alumnos el significado de *entender dibujos*: **emplear dibujos para obtener información y observar las conexiones que hay entre dos objetos.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para entender los dibujos:

1. Observar el dibujo para ver de qué trata.
2. Observar las partes del dibujo para ver qué más se puede encontrar.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que entiendan un dibujo, según el paso dos.

Indicación: dibuje el símbolo universal de *prohibido* en el tablero. Comente a sus alumnos que ellos posiblemente saben que el dibujo significa NO. Luego, dibuje otros símbolos en el tablero: *no voltee a la izquierda, no voltee a la derecha, no gire en U, no fume*. Explíqueles cómo entiende cada dibujo.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 35 – 36.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los alumnos.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo detectaron las partes pequeñas dentro del dibujo grande?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Dé a cada grupo de cinco o seis estudiantes una cuerda de dos metros de largo con los extremos unidos. Los grupos forman las figuras dadas con la cuerda.
- Realicen una *investigación sobre el círculo*. Los alumnos obtienen objetos circulares en el salón de clases. Escriba los nombres de estos objetos dentro de un círculo grande. Haga lo mismo con *la feria del cuadrado y el motivo del triángulo*.
- Posteriormente, los estudiantes dibujan su salón de clase y utilizan las tres formas de los objetos que mencionaron. Dé copias de un tangrama, los alumnos recortan las formas, las organizan en un cuadrado y las colorean.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes lo que quiere decir *comparar significados de las palabras*: **observar cómo las palabras se parecen o difieren según su definición.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus alumnos los pasos que deben seguir para comparar el significado de las palabras:

1. Observar la palabra y pronunciarla.
2. Decir qué significa la palabra.
3. Pensar en palabras que signifiquen lo mismo.
4. Dar ejemplos de palabras que signifiquen lo opuesto.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que observen y escuchen a medida que usted compara el significado de las palabras, siguiendo el paso dos.

Indicación: dibuje o muestre fotos de un perro pequeño y

uno grande. Escriba estas oraciones en el tablero y léalas: *Nuestro perro se sienta en mi regazo. Nuestro perro es pequeño*. Pregunte a los alumnos qué tipo de perro describe la palabra *pequeño*. Escriba otras palabras que también se puedan emplear: *diminuto, corto, chiquito*.

Escriba la palabra *grande* debajo del dibujo del perro grande y liste sinónimos: *largo, inmenso, gigante*.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 37 – 38.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo escogieron la palabra con el mismo significado? ¿Cómo escogieron la palabra con el significado opuesto?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Fije una trayectoria con obstáculos para que los alumnos sigan las instrucciones para entrar, salir, pasar por encima, por debajo, alrededor y a través. No dé más de tres instrucciones. Por ejemplo: “*Diana, pasa por debajo de la mesa, alrededor del bloque y a través de la caja.*”
- Mencione títulos de canciones de cuna y reemplace una palabra por otra nueva. Decida si el nuevo enunciado es posible o no. Revise una historia familiar y analice las palabras de comparación.

IDENTIFICAR LA IDEA PRINCIPAL

HABILIDAD 11 Páginas 39–42

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus alumnos el significado de *identificar la idea principal*: **determinar el tema en un dibujo o en una historia.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para identificar la idea principal:

1. Observar el dibujo o leer la historia.
2. Determinar de qué trata el dibujo o la historia.
3. Hallar la idea principal en una oración o decirla con sus propias palabras.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Los estudiantes observan y escuchan a medida que usted identifica la idea principal del párrafo, siguiendo el paso dos.

Indicación: escriba una historia breve en el tablero: *Mi*

papá piensa mucho en mí. Él cocina para mí. Él juega conmigo. Mi papá me da las buenas noches. Lea la historia en voz alta. Si es posible, muestre un dibujo que represente la historia. Luego, encuentre la oración con la idea principal (la primera). Explique cómo las demás oraciones (acerca del dibujo) muestran al padre amando al niño.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 39 – 42.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo escogieron la oración que contiene la idea principal del dibujo? ¿Cómo seleccionaron el mejor título para la historia?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Muestre fotos o revistas que ilustren actividades familiares. Solicite a los estudiantes que nombren objetos específicos al observar cada dibujo. Luego, pídale que escriban la oración de la idea principal relacionada con una de las imágenes.
- Lea en voz alta la idea principal de un párrafo. Léalo de nuevo. Deténgase al final de cada oración para que los estudiantes discutan si es o no la idea principal.
- Dé a un grupo de tres estudiantes un título. Por ejemplo, *Un viaje donde la tía María, ¿Cómo dibujar un elefante?* o *¿Cómo cuidar el conejo mascota?* Un voluntario hace una pregunta con respecto al título. Luego, pregunte a la clase cuál es la idea principal. El grupo debe responder con las palabras de su título.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Analice con sus alumnos el significado de *identificar relaciones*: **determinar cómo dos o más objetos, ideas o sucesos se relacionan de alguna manera.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben seguir para identificar relaciones:

1. Leer cuidadosamente. Pensar en las ideas o los temas que se están leyendo.
2. Preguntarse cómo estas ideas o estos temas se relacionan. ¿Qué sucesos forman grupos? ¿Qué ideas se corresponden entre sí?

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que escuchen y observen a medida que identifican relaciones, según el paso dos.

Indicación: escriba en el tablero las siguientes palabras: *cama, noche, sol y negro*. Si es posible, suministre dibujos. Lea las palabras y explique cómo se relacionan: *Por la noche vamos a la cama, puedo saber cuando está oscuro afuera*. Señale cómo y por qué *sol* no corresponde con las otras palabras.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 43 – 46.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Qué palabras emplearon para unir las ideas en su mente? ¿Cómo decidieron cuál dibujo o palabra se correspondía con cada oración?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Los alumnos identifican una actividad común y la ilustran con tres o cuatro objetos necesarios para la actividad. Por ejemplo, tomar un baño (ducha, agua, jabón y toalla); escribir y mandar un mensaje (papel, lápiz, sobre y estampilla).
- Los alumnos traen un objeto de sus casas. Invite a voluntarios a que den una o más claves con relación a su uso antes de revelar el objeto. La clase debe adivinar cuál es. Los objetos pueden ser: una tira de caucho, una cuchara, un jabón o una cubeta de hielo.
- Los estudiantes se sientan formando un círculo grande en el piso y alrededor de una variedad de objetos. Haga preguntas como, *¿en qué me ayuda saber cuál es la hora del almuerzo?* Después de cada respuesta, pregunte a los estudiantes cómo saben la que es correcta.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM**Recordar****Entender****Aplicar****Analizar****Evaluar****Crear****UNIDAD 3: Aplicar****Páginas**

Habilidad 13 Ordenar objetos	50 - 52
Habilidad 14 Estimar	53 - 56
Habilidad 15 Predecir	57 - 60
Habilidad 16 Inferir	61 - 64
Habilidad 17 Cambios en el significado de las palabras	65 - 66



Aplicar es el término de la Taxonomía Ampliada de Bloom para indicar la tercera etapa del desarrollo cognitivo. Aplicar es poner en práctica un conocimiento con el fin de obtener un resultado. Las siguientes habilidades son útiles para desarrollar la tercera etapa:

1. Ordenar objetos.
2. Estimar.
3. Predecir.
4. Inferir.
5. Interpretar cambios en el significado de las palabras.

A continuación se dan los procedimientos paso a paso para enseñar cada una de estas habilidades.

Los planes de estas lecciones le ayudarán a emplear el programa con facilidad a medida que incorpore las **habilidades de pensar** en su enseñanza diaria. Las actividades de enriquecimiento, que acompañan a cada lección, logran que los estudiantes apliquen las nuevas habilidades adquiridas en una gran variedad de situaciones.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Analice con los estudiantes el significado de *ordenar objetos*: **poner los ítems en orden para que sigan un determinando patrón.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus alumnos los pasos que deben seguir para ordenar objetos:

1. Observar los objetos.
2. Decidir qué orden o patrón siguen los ítems.
3. Decidir cuál objeto va de primero y cuál de último.
4. Situar los objetos intercalados en orden.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que ordenen un conjunto de objetos, siguiendo el paso dos.

Indicación: dé una lista de animales: *grillo, perro, elefante, caballo y paloma*. Explique a los estudiantes que usted ordenará los animales según su tamaño, empezando desde el más pequeño (el grillo) hasta el más grande (el elefante). Luego, ordene los animales restantes (la paloma, el perro y el caballo).

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 50 – 52.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo decidieron el orden de los dibujos? ¿Cómo supieron el objeto que seguía?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Organice parejas de estudiantes para que den una lista de juegos y los ordenen del más al menos favorito.
- Solicite a los alumnos que diseñen una cadena de papel con un patrón. Por ejemplo, la cadena de un alumno puede reflejar el orden de los colores del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul índigo y violeta.
- Cante canciones como *Los pollitos*. Discuta con los estudiantes la secuencia.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *estimar*: **emplear los datos que se conocen de un objeto para dar una buena deducción.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus alumnos los pasos que se deben aplicar para obtener el estimado:

1. Representar el tamaño, tiempo o cantidad de lo que está estimando.
2. Buscar otros resultados que se puedan necesitar para estimar.
3. Emplear una imagen mental y los hechos para hacer un buen cálculo.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando usted realice un estimado, siguiendo el paso dos.

Indicación: haga una transparencia con un grupo de útiles

escolares, de distintos tamaños, en la parte superior, y una serie de cajas, de diversas dimensiones en la base. Explíqueles que usted estimará qué objeto se ajusta a cada caja de acuerdo con sus respectivos tamaños. Luego, relacione los objetos con sus cajas. Haga énfasis en la importancia de imaginar o visualizar cuando se realicen estimados.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 53 – 56.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Pueden representar lo que estimaron? ¿Cómo saben que los objetos son del tamaño adecuado? ¿Qué más observan o piensan para realizar un buen estimado?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Solicite a los estudiantes que calculen cuántos segundos gastan para ir de un extremo a otro en el salón de clases. Los alumnos verifican sus estimados caminando de un punto a otro, mientras los compañeros cuentan los segundos.
- Pídales que traigan diez objetos pequeños que puedan transportar en la mano, pueden ser granos. Los estudiantes predican cuál de los dos conjuntos pesa más. Utilice una balanza para pesar los conjuntos.
- Los alumnos se sientan en círculo alrededor de recipientes de cubos de madera, crayolas, canicas y bolas de algodón. Solícíteles que estimen el número de cubos de madera que un alumno puede recoger con la mano. Repita el proceso con los objetos restantes.

PREDECIR

HABILIDAD 15 Páginas 57–60

PASO UNO: Defina la habilidad.

Analice con los estudiantes el significado de *predecir*: **realizar buenos pronósticos en relación con lo que sucederá.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus estudiantes los pasos que deben seguir cuando predigan:

1. Pensar en los hechos que conoce.
2. Pensar en lo que puede suceder a continuación.
3. Pronosticar lo que podrá suceder más adelante.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando usted esté haciendo las predicciones, según el paso dos.

Indicación: describa una situación, por ejemplo: una persona en un parque, sentada en el extremo del sube y baja. Piense en lo que puede suceder si una segunda persona del mismo peso se sienta en el otro extremo: la primera persona puede subir y nivelar la balanza o puede romperse el sube y baja.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 57 – 60.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los alumnos.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo pronosticaron lo que podría suceder? ¿Pensaron en otras posibilidades?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Solicite a los estudiantes que contesten preguntas que requieran anticipar probabilidades. Por ejemplo, *¿qué debo llevar si voy a nadar? ¿Qué puedo hacer en el parque? ¿Cómo me debo comportar en una biblioteca? ¿Adónde puedo ir si llevo un regalo?*
- Mientras usted comparte una historia con la clase, deténgase en puntos estratégicos y haga preguntas como, *¿qué piensa que haremos ahora? ¿Qué piensa el personaje? ¿Dónde está su amigo? ¿Qué espera que haga ella? ¿Qué escogerá?*

INFERIR

HABILIDAD 16 Páginas 61–64

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *inferir*: **emplear información y relacionarla con otra.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben aplicar para inferir:

1. Observar cuidadosamente la información dada.
2. Pensar qué otra cosa puede ser verdadera empleando esa información.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted infiere, aplicando el paso dos.

Indicación: ponga sobre la mesa los siguientes objetos: un

pincel, un frasco de ténpera y papel. Sugiera el siguiente ejemplo a los estudiantes: *Si mi profesor me da estos objetos, puedo inferir lo que haré con ellos.* Explíqueles que las tres piezas de información que ve –los elementos sobre la mesa– lo hacen pensar que es hora de pintar un cuadro.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 61 – 64.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los alumnos que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Qué información utilizaron para imaginarse la respuesta?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Muestre a los alumnos un objeto que implique una actividad y pídeles que adivinen de qué se trata. Por ejemplo, *un libro de historia contiene información acerca de hechos sobresalientes que acontecieron en un tiempo determinado; zapatos de gimnasia significa ejercicio.*
- Cuénteles a los estudiantes que salió de compras para que ellos pregunten qué compró. Proporcióneles claves como *es redondo, hecho de caucho y rebota.* El estudiante que adivine correctamente, puede dar un conjunto de claves para otro objeto.
- Muestre dibujos de personas en situaciones en las cuales sus sentimientos son evidentes, de tal forma que los alumnos infieran cómo se sienten esas personas.

CAMBIOS EN EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS

HABILIDAD 17 Páginas 65–66

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los alumnos lo que quiere decir *cambios en el significado de las palabras*: **una palabra tiene varios significados según se emplee en una oración.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben seguir para entender los cambios en el significado de una palabra:

1. Pensar en el significado corriente de esta palabra.
2. Decidir si se emplea el significado corriente de la palabra en la oración.
3. Si no es así, tratar de imaginarse el significado con base en la forma en que se utiliza la palabra.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los alumnos que observen y escuchen a medida que usted interpreta los cambios en el significado de las palabras, según el paso dos.

Indicación: defina las palabras *mano* y *cara* como partes del cuerpo humano. Luego, escriba la siguiente oración en el tablero: *Mi reloj tiene dos manecillas y una cara.* Lea la oración en voz alta y observe que la palabra *reloj* le permite entender que *mano* y *cara* poseen significados diferentes en esta oración porque son partes de un reloj.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 65 – 66.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Qué oración o dibujo utilizaron como clave para imaginarse el significado de la palabra? ¿En qué se basaron para hacerlo?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Escriba una palabra en el tablero que tenga dos o más significados, por ejemplo, *codo*. Proporcione cada definición y solicite a los alumnos que la dramaticen. Por ejemplo, *una un codo al tubo.* Otras palabras posibles: *tienda, pie* o *masa.*
- Pídeles que nombren objetos que hagan lo que dice su nombre, por ejemplo, *rueda* (rueda). Los estudiantes deben utilizar la misma palabra en dos oraciones; una vez como objeto y otra como palabra de acción.
- Mencione oraciones como *“sentí una gota de agua”*. Luego, solicite a los estudiantes que construyan una oración en la cual la palabra *gota* tenga un significado diferente. Por ejemplo, *“la gota es una enfermedad terrible.”*

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

Recordar	Entender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear
-----------------	-----------------	----------------	-----------------	----------------	--------------

Unidad 4: Analizar**Páginas**

Habilidad 18 Juzgar y completar	70 - 72
Habilidad 19 Hallar correspondencias	73 - 76
Habilidad 20 Abstracto o concreto	77 - 80
Habilidad 21 Lógica de las acciones	81 - 84
Habilidad 22 Partes de una historia	85 - 86
Habilidad 23 Lógica de una historia	87 - 90



Analizar es el término utilizado en la Taxonomía Ampliada de Bloom para indicar la cuarta etapa del desarrollo cognitivo. Es fragmentar la información para explorar las comprensiones y relaciones.

El programa identifica las siguientes habilidades útiles para desarrollar la cuarta etapa de la Taxonomía Ampliada de Bloom.

1. **Juzgar y completar.**
2. **Hallar correspondencias.**
3. **Discriminar lo abstracto y lo concreto.**
4. **Juzgar la lógica de las acciones.**
5. **Distintuir las partes de una historia.**
6. **Juzgar la lógica de las historias.**

A continuación se muestran los procedimientos paso a paso para enseñar estas habilidades. Los planes de las lecciones le ayudarán a utilizar el programa con facilidad a medida que incorpore **habilidades del pensamiento** en su enseñanza diaria. Las actividades de enriquecimiento logran que los estudiantes apliquen las nuevas habilidades del desarrollo del pensamiento a una gran variedad de situaciones.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *juzgar* y *completar*: **decidir si falta información importante en un dibujo o en una oración, y si es así, agregarla.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para juzgar y completar:

1. Observar el dibujo o leer cuidadosamente la oración.
2. Decidir si falta algo.
3. Decidir lo que se necesita para completar el ítem.
4. Agregar las partes que faltan.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted juzga y completa, según el paso dos.

Indicación: dibuje o, si es posible, muestre *un plato, un cuchillo, una cuchara y un vaso*. Observe que si los usará, posiblemente también necesite un *tenedor*. El *tenedor* es parte de dicho escenario que no está completo.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 70 – 72.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Qué hicieron para determinar lo que faltaba en cada dibujo? ¿Qué tuvieron en cuenta para completarlos?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- A los estudiantes les gusta poner tres o cuatro fichas a rompecabezas incompletos. Pídales que identifiquen los rompecabezas a los cuales les falta una pieza y los completen.
- Los alumnos doblan una hoja de papel en cuartos y dibujan el mismo objeto en tres de los cuatro cuartos. En el cuarto faltante, los estudiantes deben dibujar el rompecabezas y faltarles una pieza. Por ejemplo, al cuarto le falta una rueda.
- Haga el plano de una casa con dormitorio, comedor y cocina. Solicite a los estudiantes que agreguen otros cuartos como alcobas y baños.

HALLAR CORRESPONDENCIAS

HABILIDAD 19 Páginas 73–76

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus alumnos el significado de *hallar correspondencias*: **buscar si un objeto o una idea encaja con otro objeto o idea.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben aplicar para ver si un hecho se ajusta o no:

1. Identificar la idea principal.
2. Leer los hechos o mirar los objetos.
3. Decidir si cada hecho u objeto se corresponde con la idea principal.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que deciden si algunos hechos se ajustan o no, siguiendo el paso dos.

Indicación: escriba las siguientes palabras en el tablero y

haga sus respectivos dibujos: *trineo, guantes, vestido de baño y carro*. Cuente a los niños que usted está escribiendo una historia de un día lluvioso y que debe decidir qué dibujos formarán parte de ella. Incluya todos los objetos, excepto el *vestido de baño*, porque no corresponde a la idea principal de la historia.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 73 – 76.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Qué hicieron para decidir qué objetos se ajustan a la idea principal del relato? ¿Cómo eligieron qué dibujo o palabra completa la oración?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Lea una historia en voz alta. Inserte información de poca importancia en tres o cuatro lugares. Los estudiantes deben señalar cuáles de los enunciados no corresponden a la historia.
- Discutan temas como, *¿qué clase de mascota debemos conseguir?* Debatan si los comentarios son relevantes o no, por ejemplo, *mi amigo Carlos tenía un paracaídas* (irrelevante). *Necesitamos una caja si consiguen un paracaídas* (relevante).
- Motive a los alumnos a construir los bordes de un boletín, haciendo cuadros pequeños o diseños que no sean relevantes al tema del boletín.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes los significados de *concreto* y *abstracto*: **establecer la diferencia entre objetos que se puedan ver y tocar, y cosas que imaginemos.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben aplicar para decidir entre concreto y abstracto:

1. Leer cuidadosamente.
2. Colocar en un grupo los objetos que vea, toque, saboree, huela o escuche.
3. Colocar en otro grupo aquellos conceptos en los que pueda pensar, como sentimientos o ítems.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando

usted clasifique si un término es abstracto o concreto, según el paso dos.

Indicación: escriba estas palabras en el tablero: *gato, amor, piel, ronronear, cola y goce*. Lea en voz alta cada palabra y pregunte si se puede *ver, tocar, saborear, oler* u *oír*; si así es, enciérrela.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 77 – 80.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo decidieron si podían ver, oír, tocar, oler o saborear algo? ¿Cómo establecieron si sólo podían imaginarlo?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Presente un símbolo familiar como una bandera y discutan qué representa. Solicite a los estudiantes que busquen otros símbolos y describan qué representan. Por ejemplo, *el logotipo de una comida rápida, un aviso de tráfico*, etc. Pídales que dibujen un símbolo *abstracto* o *concreto* que represente la siguiente oración: *a Camila le gustan las manzanas*.
- Diseñe un boletín titulado *Los intocables*. Alrededor del dibujo de una mano grande, escriba palabras que los estudiantes identifiquen como pensamientos abstractos e ideas.
- Luego, los alumnos caminan alrededor del salón y tocan cosas que son concretas como un tablero, un lápiz, entre otros.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *juzgar la lógica de las acciones*: **explicar si la acción tiene sentido.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para juzgar la lógica de las acciones:

1. Imaginarse cuál es la situación.
2. Pensar en varias acciones que se deban realizar en esa situación.
3. Escoger las acciones que tengan sentido.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted juzga la lógica de las acciones, según el paso dos.

Indicación: presente un problema a la clase. Por ejemplo, usted tiene que ubicar un afiche en la puerta del salón de clase e idear cómo hacerlo. Tiene tres opciones: usar cinta pegante o ganchos. Discuta con los alumnos cuál opción tiene más sentido para pegar el afiche.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 81 – 84.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los alumnos.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Qué hicieron para escoger los dibujos? ¿Cómo escogieron las palabras correctas?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Solicite a los estudiantes que determinen si los siguientes enunciados tienen sentido: *me pongo el vestido de baño y me voy a la playa; estoy consiguiendo la tarjeta para entrar a la biblioteca y voy al supermercado; me estoy poniendo la pijama y voy a caminar*. Los estudiantes deben construir sus propios enunciados ilógicos.
- Construyan el entorno de un supermercado. Presente situaciones que impliquen viajes de compras. Pídales que *manejen* un carro de juguete al lugar apropiado de negocios y escojan la ruta más lógica.
- Muestre dibujos de objetos que puedan estar en un garaje. Los alumnos piden prestado algo para un propósito específico, por ejemplo, *recogedores de hojas*. El *propietario del garaje* debe escoger un dibujo apropiado como el de un rastrillo.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Analice con sus estudiantes el significado de *identificar las partes de una historia*: **identificar quiénes son los personajes de la historia, dónde tiene lugar (escenario) y qué sucede (la trama).**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a sus estudiantes los pasos que deben seguir para identificar las partes de la historia:

1. Leer la historia.
2. Hallar las personas o los animales que hay en la historia.
3. Decidir dónde tiene lugar la historia.
4. Describir la acción que tiene lugar.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escriban a medida que identifican las partes de la historia, siguiendo el paso dos.

Indicación: escoja una historia simple con la que estén

familiarizados los estudiantes, por ejemplo, la fábula *La tortuga y la liebre*. Explique que la tortuga y la liebre son los personajes de la historia. La historia tiene lugar en un territorio imaginario donde los animales actúan como personas. La acción involucra la competencia entre los dos animales; la liebre descansa, creyendo que ganará fácilmente la carrera. La tortuga aprovecha el descuido de la liebre y gana la carrera.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 85 – 86.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los alumnos.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron: **¿Cómo saben dónde tuvo lugar la historia? ¿Cómo siguieron la acción de la historia?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Solicite a los estudiantes que dibujen y colorean la escena de una historia que oyeron o leyeron durante la semana. Exhiba las escenas. La clase debe adivinar qué historias representan las escenas.
- Escoja una historia favorita para representarla con títeres, de tal manera que los estudiantes recuerden los detalles físicos representados por los títeres. Los rasgos personales (por ejemplo, si el personaje es leal y juguetón) deben estar reflejados en el diálogo.

LÓGICA DE UNA HISTORIA

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *juzgar la lógica de una historia*: **decir si los eventos de la historia son lógicos con respecto a la idea principal y si siguen un orden apropiado.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben seguir para juzgar la lógica de una historia:

1. Determinar la idea principal de la historia.
2. Analizar si cada oración es un detalle respecto de la idea principal.
3. Decidir si las ideas o los eventos están en el orden correcto.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando juzguen la lógica de un párrafo, siguiendo el paso dos.

Indicación: escriba el siguiente párrafo en el tablero: *Mamá empacó la cesta con la comida del paseo. Mamá preparó pollo. Papá vistió a mi hermanita. El perro se comió el hueso. Luego, tomamos el autobús para ir al zoológico.*

Explíqueles que la idea principal es *alistarse para ir de paseo al zoológico*. La segunda oración debe ir primero; el pollo debe ser preparado antes de empacar la comida. La cuarta oración debe ser eliminada.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 87 – 90.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas con los alumnos.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo eligieron la oración que no correspondía? ¿Qué claves utilizaron para encontrar el orden de los eventos?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Presente a los estudiantes un conjunto de oraciones mezcladas. Pídales que las pongan en orden lógico para que representen una historia.
- Los alumnos dibujan y emplean figuras simples para contar la historia. Solicite a un voluntario que las ponga en un orden lógico para después volver a contar la historia.
- Mientras lee la historia a la clase, deténgase periódicamente y haga preguntas como, *¿sentirían miedo si fuera Roberto? ¿Piensan que a su madre le gustaría eso? ¿Cómo podría él salir de allí?*