

### 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

- Pida a los estudiantes que den el nombre de una persona, un alimento y una prenda de vestir que empiecen con la misma letra.
- Mencione tres objetos y permita que los estudiantes expliquen qué tienen en común y en qué se diferencian; por ejemplo: *un pájaro, un gato y un perro* son todos animales, cada uno puede ser mascota pero el pájaro es el único que vuela.
- Llene una tabla con objetos prestados del salón de artes, del gimnasio y de la sala de música. Los alumnos clasifican los objetos y los devuelven a su salón.

## PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus estudiantes la diferencia de significado que hay entre *real y ficticio*: **diferencia entre objetos que se pueden ver, tocar o hacer, 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

- Como grupo, escriban una historia real con relación a un niño y su perro. Luego realicen una versión ficticia de la misma historia. Discutan cómo cambia la interpretación cuando los elementos ficticios se agregan. Por ejemplo, *el perro le puede hablar al niño.*
- Discuta con los alumnos cosas que ellos vean o hagan en un mundo imaginario; permítales representar su mundo imaginario haciendo un mural.
- Emplee algunos iniciadores de historia, como el que se da a continuación, para animar el pensamiento: *usted se levanta una mañana y se da cuenta de que solamente mide seis centímetros de estatura.*

**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 expresa 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**

- Lea historias del “Bus mágico”. Pida a los alumnos que determinen qué partes de la historia son hechos y qué partes no lo son.
- Recorra el salón, el pasillo o su jardín. Señale objetos y acciones, y pregunte a los estudiantes si son hechos u opiniones. Por ejemplo: *Manuel dibujó el cuadro* (hecho); *Manuel es un buen artista* (opinión).
- Escoja a un niño para que desempeñe el papel de doctor; debe mostrar una cara feliz cuando los pacientes expresen hechos específicos y una cara triste para un enunciado general. Por ejemplo: *Mi temperatura es de 38°* (específico). *Me duele el brazo* (general).

**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

- Haga que los estudiantes hallen las respuestas de las adivinanzas. Por ejemplo: *Estoy hecha de cera. Si usted me alumbra, me quemaré. ¿Quién soy? (vela) Usted bebe en mí. No tengo una agarradera ¿Quién soy? (pocillo).* Rete a los estudiantes a que construyan sus propias adivinanzas.
- Muestre objetos como una pelota, un bloque y una pieza de rompecabezas. Pida a los estudiantes que presenten cada objeto, describiendo su forma, el material del que están hechos y su función.
- Juegue a “inspectores de alimentos”. Un estudiante saca de un recipiente el nombre de un alimento y mantiene el nombre en secreto. Los demás alumnos realizan preguntas con relación al alimento y el que adivine el nombre se convierte en el siguiente “inspector”.

## 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

- A los estudiantes les gusta escribir historias, intercambiarlas con sus compañeros y hallar las ideas principales y los detalles de cada una.
- Haga un libro “del cómo”. Pida que un estudiante escoja un proceso relativamente simple que pueda ser descrito con los siguientes pasos: *primero, siguiente, por último*. Los estudiantes pueden escribir el proceso para luego anotarlos en el libro de clase.
- Continúe la gira con “construcciones, techos y antejardines”. Distribuya grupos, así: de un listado de los materiales de construcción (*ladrillo, piedra, madera*); línea del techo (*plano, inclinado, en pico*); antejardines (*alambre, cadena, madera, metal*). Esquematice la información y haga que los estudiantes escriban un artículo informativo.

**TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM**

<b>Recordar</b>	<b>Entender</b>	<b>Aplicar</b>	<b>Analizar</b>	<b>Evaluar</b>	<b>Crear</b>
-----------------	-----------------	----------------	-----------------	----------------	--------------

**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

- Declare el “día del sombrero” y pida a los alumnos que desfilen en clase con sus sombreros; luego solicíteles que escojan dos modelos y expliquen en qué se parecen y en qué son diferentes.
- Acondicione tres recipientes con agua. Agregue una gota de colorante para alimentos al primero, una cucharada de sal al segundo y una cucharada de crema de café al tercero. Pida a los estudiantes que contrasten los resultados.
- Después de leer *Los tres cochinitos*, desafíe al grupo de estudiantes para que piense en las semejanzas que existen entre los cerdos. Escríbalas en el tablero debajo de la categoría *parecidos*. Luego seleccione otro grupo para que encuentre todas las diferencias posibles. Una vez que tenga la información en el tablero, anime a los estudiantes a que comparen los dos grupos.

## 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

- Para mostrar la estructura de una familia pida a los estudiantes que creen el árbol genealógico que incluya al padre, a la madre, a los hermanos y hermanas.
- Pídeles que comparen las estructuras de una pajarera y de una perrera; un silo y una pesebrera; una casa y un edificio de apartamentos.
- Solicite a cada estudiante que dibuje la cabeza de una persona, cara y cuello en la parte superior de una hoja. Los estudiantes intercambian las hojas y dibujan un torso en la mitad. De nuevo intercambian las hojas y dibujan piernas y pies. Emplee los dibujos para discutir las partes del cuerpo.

## 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

- Cuente los días escolares con pitillos marcados, en un recipiente llamado *unos*. Cuando se completen diez pitillos átelos con una banda de caucho y colóquelos en un recipiente más grande llamado *dieces*. Constantemente, los alumnos cuentan los dieces y unos y dan el número de días que han transcurrido.
- Haga que parejas de estudiantes se sienten espalda con espalda. Deles un tema de trabajo. A medida que un estudiante dibuje un diseño, le comunica al otro el tipo de instrucciones para que el compañero las duplique. Cuando el diseño esté completo, pida a los estudiantes que comparen sus resultados.
- Solcite a los estudiantes que doblen una hoja de papel para obtener cuatro cajas. Luego pídeles que elaboren cuatro dibujos para mostrar los pasos de un proceso relacionado con una actividad común donde se empleen las cajas. Por ejemplo, empaquetar un objeto o hacer una tarea.

### 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 en el tablero el símbolo universal de *prohibido*. 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

- Los estudiantes construyen una tabla que identifique las partes de varios animales como pájaros, peces y caballos.
- Corte por la mitad algunas escenas que obtenga de revistas y péguelas en una hoja de papel. Luego pida a los estudiantes que dibujen personas, animales y / o objetos para completar la otra mitad del dibujo.
- Haga que los estudiantes construyan el mapa de una historia como *La gallinita roja*; asegúrese de que pinten lugares importantes de la historia como los campos de trigo, un camino al molino o el camino de paja.

### PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes lo que quiere decir *comparar significados de las palabras: ver 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

- Empiece con una oración como *usted puede lanzar una roca*. Pida a los estudiantes un sinónimo para la palabra *lanzar*. Emplee el sinónimo en la oración y luego pida otros sinónimos. Discuta la diferencia de significado con cada nueva palabra.
- Juegue a “¿quién soy yo?” mediante el uso de una adivinanza con relación a cierta palabra clave que puede ser el nombre de una persona. Por ejemplo: *Yo soy el rey de la clase que le enseña a las personas cómo dibujar ¿Quién soy yo? (arte)*.
- Lea la historia *El rey que hizo llover*. Inicie la clase con un conjunto de acciones; por ejemplo: *El ganso se mece; no corte la línea; crece como una semilla*. Haga un dibujo para cada una de ellas.

## 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

- Haga que los estudiantes escojan entre varios títulos como: *Un día especial, Mi hobby favorito, o Voy de vacaciones*. Pídales que escriban una historia y que subrayen la idea principal.
- Divida la clase en cinco o seis grupos, solicite a cada uno de ellos que escriba una historia de tres o cuatro frases con relación a un suceso del salón. Luego, en otra hoja de papel, pida a los grupos que escriban un título para su historia. Permita que grupos diferentes pareen la historia con su título.
- Los estudiantes disfruten escribiendo historias relacionadas con las vacaciones. Guéelos para que hallen la idea principal y los detalles con relación al tema.

**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**

- En el juego “usted es el padre” haga preguntas para las cuales la respuesta sea no; por ejemplo: ¿puedo tomar una galleta? Haga que el grupo piense en una razón que justifique la respuesta No.
- Ponga en fila una hoja de papel, una lámina de cartulina y una taza medidora; tome una servilleta, un frasco de plástico, marcadores, un lápiz y un paquete de gelatina. Pida a los estudiantes que expliquen si los objetos van mejor con la lámina, la hoja o la taza.
- Investigue accidentes que hayan transcurrido imaginariamente en el salón. Por ejemplo: *Juan se cayó, se golpeó con la mesa y se cortó su labio*. Posibles causas: *no se amarró los cordones de los zapatos; se paró sobre un lápiz y se rodó; se estrelló con una silla mal ubicada; corrió para hacer fila*.

**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 - 68

**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**

- Pida a los estudiantes que listen 10 alimentos y los ordenen partiendo del favorito al menos apetecido.
- Seleccione grupos pequeños para que escojan un tema de interés como *pájaros, dinosaurios, planetas, frutas o ruedas*. Pida a los grupos que realicen una serie de dibujos o siluetas para mostrar el orden de tamaño de varios elementos de cada tema.
- Haga que los estudiantes produzcan libros plegables para mostrar acciones como *el crecimiento de una flor, el despegue de un avión, el inflado de una bomba, la construcción de un castillo de arena o el diseño de una estrella*.

**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

- Muestre monedas del mismo tamaño y pida a los estudiantes que estimen y luego verifiquen cuántas monedas necesitan para cubrir superficies como una carta de juego, una tarjeta telefónica y una hoja de papel carta.
- Haga que los estudiantes empleen un cronómetro para estimar y verificar la cantidad de tiempo que se emplea en distintos tipos de actividades. Por ejemplo: *¿Cuánto tiempo toma leer una historia? ¿Sacarle punta a un lápiz? ¿Hacer un dibujo? ¿Cantar una canción?*
- Divida a los estudiantes en grupos pequeños y dé a cada grupo una cuerda de longitud diferente. Mencione objetos del salón de clases y pídale que estimen y luego verifiquen si su cuerda es más larga o de igual longitud a la de estos objetos.

## 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.

#### PPASO 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

- Dígales a los estudiantes los títulos de varios libros. Pídeles que analicen estos títulos para predecir de qué tratan los libros.
- Escriba o dibuje tres objetos. Luego haga que los estudiantes digan cuál es la utilidad más probable.
- Grape una tira de cartón, sin la última arruga, a una hoja de papel, para que el estudiante la observe y dé el nombre apropiado.

## 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

- Exhiba una variedad de cascos, sombreros, o dibujos de ellos, que empleen los trabajadores, así como también dibujos de objetos que usan dichas personas. Por ejemplo: La capa de una enfermera y una curita. Haga que los alumnos pareen un sombrero y un objeto e identifiquen el trabajo que desempeña esa persona.
- Juegue a “¿quién soy?”. Proponga a los estudiantes que creen adivinanzas con relación a objetos del salón de clases, por ejemplo: *Soy agudo y corto el papel, ¿quién soy?*; el alumno que conteste correctamente dice la siguiente adivinanza.
- Haga una caminata con sus estudiantes, señale situaciones y realice preguntas como *¿Por qué piensa que el pájaro voló? ¿Por qué el auto tiene una luz que titila?* Anime a los estudiantes a que den evidencias de sus respuestas.

## CAMBIOS EN EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS

## HABILIDAD 17 Páginas 65–68

### 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 – 68.

### 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

- Lea el título de un libro. Discuta las acciones que encuentre y que se relacionan con el significado equivocado de las palabras.
- Solicite a los estudiantes que piensen en la forma que toman las palabras. Por ejemplo, el verbo tomar: tomar una galleta; no tomó mucho tiempo; tomar lecciones de piano; ¿qué tomaremos en el almuerzo?; cuánto dinero tomaré prestado; tomaré este taxi.
- Elabore una lista de las personas y del nombre de sus actividades; por ejemplo: Los constructores construyen, Los hornearos hornean, los trotadores trotan. Explique cómo los cambios en la palabra base cambian su significado. Pida a algunos voluntarios que construyan pares de oraciones empleando una palabra base.



## TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

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

## UNIDAD 4: Analizar

## Páginas

Habilidad 18 Juzgar y completar	72 - 74
Habilidad 19 Hallar correspondencias	75 - 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 - 88
Habilidad 24 Reconocer entre falso y verdadero	89 - 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. Distinguir las partes de una historia.
6. Juzgar la lógica de las historias.
7. Reconocer entre falso y verdadero.

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 planea usarlos, posiblemente también necesite un *tenedor*. El *tenedor* es parte de dicho escenario que no está completo.

**PASO CUATRO: Practique la habilidad.**

Utilice las páginas 72 – 74.

**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**

- Haga que los estudiantes construyan un mural de los “sin familia”. Ellos pueden vivir en una casa sin ventanas, montar en bicicleta sin pedales, volar cometas sin cuerda, o pasear el perro sin correa.
- Motívelos para que participen en el mural. Dígalos que un evento especial está por venir, para que escriban invitaciones y pidan al contendor que verifique cuidadosamente si ellos han incluido toda la información importante.
- Haga que los estudiantes observen cinco o seis objetos y luego volteen la espalda a la exhibición. Secretamente remueva un objeto y reordene los restantes. Pídales que determinen qué objeto falta.

**HALLAR CORRESPONDENCIAS****HABILIDAD 19 Páginas 75–76****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 75 – 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**

- Asigne un tema o categoría a los grupos “Brujos de las palabras” y pídale que listen palabras apropiadas. Por ejemplo: Haga que construyan una cartelera de un tren. Escriba un encabezamiento en el “chorro de humo” como *palabra de regocijo*. Los estudiantes analizan la relación y escriben sus ideas respecto a ésta. Cambie el encabezamiento todos los días.
- Designe algunos voluntarios para que escojan un objeto simple de la casa y preparen una charla de ventas con relación al objeto y la presenten a sus compañeros. Después de la presentación, pida a los alumnos que expliquen algunos de los hechos que aprendieron.

### 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

- Escriba varias oraciones en el tablero y subraye algunas palabras. Por ejemplo: *El niño es simpático, Carlos tiene un perro inteligente*. Solicite a los estudiantes que digan qué palabras subrayadas representan objetos que se puedan tocar y cuáles no.
- Elabore una lista de intangibles y haga que los estudiantes pareen cada uno con una acción específica; por ejemplo: *alabar* – una palmada en la espalda; *amistad* – un abrazo; *divertido* – lenguaje corporal gracioso.
- Construya una página de palabras con ejemplos concretos para el tema amor; los alumnos pueden sugerir términos como *abrazar, beso, corazón, sonrisa*. Emplee un procedimiento similar para construir una página para la palabra divertido.

## LÓGICA DE LAS ACCIONES

## HABILIDAD 21 Páginas 81–84

### 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

- Pida a los estudiantes que expliquen la lógica que hay detrás de algunas de sus acciones en la escuela; por ejemplo, puede preguntar: *¿Por qué Bernardo se paró frente a usted? ¿Qué razón le motivó a regalar ese lindo cuadro? ¿Qué le hizo pensar que Sara necesitaba pintura verde?*
- Liste las actividades favoritas de los estudiantes. Haga que cada uno dibuje los objetos o condiciones necesarias para realizar su actividad favorita. Presente los dibujos. Luego lea una actividad a la vez y permítale que escojan el dibujo que se ajusta a esa actividad.

**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 los personajes (personas o 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

- Permita que algunos voluntarios “representen” a los autores actuales de sus libros favoritos. Otros estudiantes pueden decir lo que les gusta con relación a la historia y hacer preguntas acerca de los personajes y de otros aspectos del relato.
- Con un grupo de estudiantes lea una historia fantástica; luego pídale que narren la historia en forma más completa de lo que se muestra en la ilustración. Lea en voz alta una historia de *Duendes* y, en grupo, listen los personajes principales, el escenario y la trama.
- Haga que los estudiantes empleen la lista para escribir una versión modificada de la historia.

## 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

- Pida a los estudiantes que escojan una tira cómica de un periódico viejo. Guíelos para que recorten y separen las partes de la tira cómica, las mezclen, y luego las ordenen de forma lógica.
- Suministre objetos comunes a grupos pequeños, como una moneda, un cartón de leche o una regla. Diríjalos para que escriban tres oraciones con relación a su objeto. Dos de las oraciones deben estar conectadas y una no estarlo. Algunos compañeros deben identificar la oración que no se ajuste.
- Al final del día escolar, dirija al grupo para que escriba una historia en tiras de oraciones con relación a los eventos del día. Verifique que incluya palabras como *entonces*, *antes* y *después*. Mezcle las tiras y pídale que pongan las oraciones de nuevo en el orden lógico al día siguiente.

## RECONOCER ENTRE FALSO Y VERDADERO

HABILIDAD 24 Páginas 89–90

### PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *reconocer entre falso y verdadero*: **decir cuando una información es correcta o cuando es incorrecta, o cuando son posibles más de dos opciones.**

### PASO DOS: Identifique los pasos.

Explicar a los estudiantes los pasos que deben seguir para reconocer si una oración es verdadera o falsa:

1. Leer la oración.
2. Buscar palabras como *todos* o *ninguno* que pueden ser una clave que muestra que la oración no siempre es verdadera.
3. Decidir cómo se puede transformar una oración falsa en una verdadera.

### PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando reconocen si una oración es verdadera o falsa, según el paso dos.

**Indicación:** escriba dos oraciones en el tablero: *Algunos niños tienen ojos de color café*, y *todos los niños tienen cabello negro*. Lea la primera oración en voz alta y explíqueles que es verdadera porque algunos niños tienen los ojos de color café. Luego, lea la segunda oración en voz alta y explíqueles que es falsa porque algunos niños tienen cabello castaño, rubio o rojo. Enfatique en que la oración se puede transformar en verdadera, si empieza con la palabra *algunos* en vez de *todos*.

### PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 89 – 90.

### PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

**Metacognición:** Solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregunte: **¿Cómo decidieron qué oraciones no eran verdaderas? ¿Cómo identificaron la palabra que debían cambiar para convertir la oración en verdadera?**

## ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Practique un juego en el cual los estudiantes levanten su mano derecha para identificar un enunciado verdadero y cubran sus oídos para identificar una preposición falsa.
- Construya una “alerta roja verdadera-falsa” en la cartelera. Escriba las palabras *nunca*, *siempre*, *ninguno*, *todos*, *cualquiera* y *solamente* en un fondo rojo. Cuando los estudiantes oigan enunciados falsos empleando estas palabras deben pegar una “alerta roja” para identificar la palabra o palabras en el tablero.