

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 - 8
Habilidad 3	Hecho y opinión	9 - 12
Habilidad 4	Definición y ejemplo	13 - 16
Habilidad 5	Esquema y resumen	17 - 20



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, de cualquier especificación:

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

- Muestre objetos que representen una idea principal escrita. Los estudiantes deben anotar un detalle relativo a ésta. 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 el almuerzo o después del descanso. Por ejemplo: *primero todos los estudiantes de ojos azules, luego los de ojos grises, luego los de ojos verdes, finalmente, los de ojos cafés.*
- Llene una bolsa con artículos para la casa. En el tablero escriba: cocina, baño y lavandería. Los estudiantes se turnan para tomar un objeto de la bolsa y ubicarlo apropiadamente.

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 establece 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 – 8.

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 libros a los niños para que los ubiquen en la categoría que corresponde, de acuerdo con sus títulos.
- Como grupo, escriban una historia *real* de una caminata por el bosque. Luego escriban una versión *ficticia* de la misma historia. Discutan qué tiene lugar en la versión ficticia y no sucede en la versión real.
- Haga que los estudiantes peguen el dibujo de un animal en una hoja. Pídales que, con crayolas, le agreguen un elemento que lo vuelva *ficticio*. Al final, deben escribir 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). Explíqueles que la segunda oración no se puede demostrar como un hecho verdadero porque 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 9 – 12.

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 conocer cierta 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 si ocurre un accidente.
- Emplee revistas que contengan dibujos de ropa infantil. Los estudiantes recortan dibujos y escriben dos hechos y dos opiniones respecto de aquéllos.
- Escoja el dibujo de una situación que promueva una discusión en clase. Los estudiantes harán sus comentarios con la expresión: “*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 explicativa acerca de lo que es una pelota, es la **definición** de aquélla. 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 13 – 16.

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

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

ESQUEMA Y RESUMEN

HABILIDAD 5 Páginas 17–20

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 17 – 20.

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 para saltar o una pelota. Pida que los describan a la clase. Ellos pueden decir: *Puede rodar. Es tan larga como el tablero. Es amarilla. Los estudiantes pueden saltar con ella.*
- Ayude a los estudiantes a que piensen en algo que puede suceder en la escuela, como que un compañero consuma un emparedado, y mencione tres lugares donde este evento puede tener lugar. Quien adivine el lugar correcto toma el turno.
- Escriba un resumen cuyo título sea el nombre de un juguete. Emplee parámetros como: *forma, color, uso*. Pida a los estudiantes que escriban palabras que completen el encabezamiento. Por ejemplo: *pelota redonda; color rojo; rebota, se lanza, golpea*. Continúe con otros juguetes.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

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

UNIDAD 2 : Entender**Páginas**

Habilidad 6	Comparación y contraste	24 - 26
Habilidad 7	Identificar estructuras	27 - 28
Habilidad 8	Etapas de un proceso	29 - 30
Habilidad 9	Relacionar figuras	31 - 32
Habilidad 10	Comparar significados de las palabras	33 - 34
Habilidad 11	Identificar la idea principal	35 - 38
Habilidad 12	Identificar relaciones	39 - 42

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 ésta. 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 asemejan 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 asemejan: *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 24 – 26.

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

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

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 27 – 28.

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), como *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 sea posible. La lista puede incluir: *don, pan, con, sos, los, fin, has, das, más, nos*.
- Haga que los estudiantes recorten dibujos de muebles y los fijen en el tablero. Pídales que identifiquen uno que se ajuste a la descripción que usted dio, como por ejemplo, un mueble que se sostiene en tres patas.
- Muestre a los estudiantes el dibujo de un auto. 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 29–30

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 estudiantes 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 29 – 30.

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 en la mañana.
- Muestre a los alumnos una tarjeta con su nombre escrito en ella. Pídales que nombren la primera letra del alfabeto. Invítelos a que formen una fila, ordenándose de acuerdo con la consonante o vocal de su nombre. Luego, pida a la clase la última letra del alfabeto. Pídales que vuelvan a sus asientos cuando la consonante inicial o la vocal de su nombre se mencione.
- Pida a los alumnos que digan los pasos empleados para hacer un emparedado de lechuga y tomate. Deben realizar dibujos simples donde ilustren cada etapa. Exhiba los dibujos en el salón.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los alumnos el significado de *relacionar figuras*: **emplear objetos para obtener información y observar las conexiones que hay entre ellos.**

PASO DOS: Identificar los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para relacionar figuras:

1. Observar el dibujo para analizar 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 31 – 32.

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 2 metros de largo con los extremos unidos. Los niños trabajan en grupos para formar figuras con la cuerda.
- Realicen una “investigación sobre el círculo”, en la que los alumnos deben conseguir objetos de forma circular 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”.
- Luego, los estudiantes dibujan su salón de clase empleando las tres formas de los objetos estudiados. De las 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*: **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 33 – 34.

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 en la cual los alumnos sigan instrucciones: entrar/ salir, encima/ debajo, alrededor/ a través. No dé más de tres instrucciones. Por ejemplo: “Diana, pase por debajo de la mesa, alrededor del bloque y a través de la caja”.
- Recuerde canciones de cuna; en ellas, 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 35–38

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 y 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 35 – 38.

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 con cuadros de actividades familiares. Pida a los estudiantes que nombren objetos específicos que vean en cada dibujo. Luego, pídale que escriban la oración de la idea principal relativa a cada cuadro.
- Léales a los estudiantes la oración de la idea principal en un párrafo. Lea de nuevo el párrafo. Deténgase al final de cada oración para que los estudiantes discutan si es o no la oración de la idea principal.
- Dé a un grupo de tres estudiantes un título, como “*Un viaje donde la tía María*”, *¿Cómo dibujar un elefante?*, *¿Cómo cuidar el conejo mascota?* Pida a un voluntario que haga 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 39 – 42.

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 que son necesarios para realizarla. Por ejemplo: tomar un baño (ducha, agua, jabón, toalla); escribir y mandar un mensaje (papel, lápiz, sobre, estampilla).
- Los alumnos traen un objeto de casa. Invite a algunos voluntarios a que den una o más claves con relación al uso de su objeto antes de revelarlo, para que la clase adivine 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, alrededor de una variedad de objetos. Haga preguntas como: *¿Cuál es la funcionalidad de este reloj?* Después de cada respuesta, pregúnteles a los estudiantes cómo identifican la respuesta correcta.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

Recordar Entender Aplicar Analizar Evaluar Crear

UNIDAD 3: Aplicar

Páginas

Habilidad 13 Ordenar objetos	46 - 48
Habilidad 14 Estimar	49 - 50
Habilidad 15 Predecir	51 - 54
Habilidad 16 Inferir	55 - 58
Habilidad 17 Cambios en el significado de las palabras	59 - 62

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 46 – 48.

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

- Pídale a algunas parejas de estudiantes que den una lista de juegos y luego los ordenen, del más al menos interesante.
- Haga que los estudiantes 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 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 se 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 49 – 50.

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

- Anime a los estudiantes para que calculen cuántos segundos les toma ir de un extremo a otro del salón de clase. Ellos verifican sus estimados, caminando de un punto a otro, mientras los compañeros miden el tiempo.
- Pida a los estudiantes que traigan 10 objetos pequeños que puedan transportar en la mano, como granos. A continuación, deben predecir cuál de los dos conjuntos pesa más. Emplee una balanza.
- Los estudiantes se sientan en círculo alrededor de recipientes con cubos de madera, crayolas, canicas y bolas de algodón. Pídales que estimen el número de cubos de madera que se pueden recoger con la mano. Repita el procedimiento con los objetos restantes.

PREDECIR

HABILIDAD 15 Páginas 51–54

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 balancín. 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, simplemente, puede romperse.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 51 – 54.

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

- Pida a los estudiantes que contesten preguntas que requieran anticipar probabilidades. Por ejemplo, *¿qué debo llevar si voy a nadar?; ¿al parque?; ¿a la biblioteca? ¿A dónde me dirijo si llevo un regalo?*
- Mientras comparte una historia con la clase, deténgase en puntos estratégicos y haga preguntas como: *¿qué piensa que harán ahora los personajes? ¿Qué piensa el personaje? ¿Dónde está su amigo? ¿Qué espera que haga ella? ¿Qué escogerá?*
- Lea la historia casi hasta terminar y pídale a los estudiantes que digan un posible final.

INFERIR

HABILIDAD 16 Páginas 55–58

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 55 – 58.

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 sugiera una actividad y pídale que adivinen de qué se trata. Por ejemplo, un libro de historia sugiere información acerca de hechos notables que sucedieron en un tiempo determinado; zapatos de gimnasia significan ejercicio.
- Sugírelas a los estudiantes: *salí de compras*, y que ellos pregunten: *¿qué compró?* Proporcíóneles claves como: *es redondo, hecho de caucho, y rebota*. El estudiante que dé la respuesta puede dar un conjunto de claves para otro objeto.
- Muestre dibujos de personas en situaciones en las cuales sus sentimientos o temperamentos son evidentes. Pida a los estudiantes que identifiquen el sentimiento que infieran de los dibujos.

CAMBIOS EN EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS

HABILIDAD 17 Páginas 59–62

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 59 – 62.

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

- En el tablero escriba una palabra que tenga dos o más significados, como *codo*. Proporcione las definiciones y pida a los alumnos que las dramaticen. Por ejemplo: *pegue un codo al tubo*. Otras palabras posibles: *tienda, pie, masa*.
- Pida a los estudiantes que nombren objetos que hagan lo que dice su nombre. Rueda (rueda). Explíqueles que deben utilizar la misma palabra en dos oraciones. Una vez como objeto y otra como verbo.
- Diga una oración como *sentí una gota de agua*. Luego, anime a los estudiantes a 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	66 - 68
Habilidad 19 Decidir la información	69 - 70
Habilidad 20 Abstracto o concreto	71 - 72
Habilidad 21 Lógica de las acciones	73 - 74
Habilidad 22 Partes de una historia	75 - 76
Habilidad 23 Lógica de una historia	77 - 78
Habilidad 24 Reconocer falacias	79 - 82

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. **Decidir la información.**
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.**
7. **Reconocer falacias.**

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 66 – 68.

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

- Pídales a los estudiantes que hallen rompecabezas a los cuales les falta una pieza y los completen.
- Los alumnos doblan una hoja de papel en cuartos y dibujan en tres de éstos un objeto al que le hace falta una pieza. Por ejemplo, un vehículo al cual le falta una rueda. En la cuarta parte, los estudiantes deben dibujar la pieza faltante.
- Dibuje el plano de una casa con dormitorio, comedor y cocina. Pida a los estudiantes que agreguen otros cuartos como alcobas y baños.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus alumnos el significado de *decidir la información*: **detectar la información relevante en una situación específica.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben aplicar para decidir la información:

1. Identificar la idea principal.
2. Leer los hechos o mirar los objetos.
3. Decidir si cada hecho u objeto 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*. Explique 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 69 – 70.

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 mejor la oración?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Lea a la clase una historia, insertando información ajena a ésta, en tres o cuatro lugares. Pida a los estudiantes que señalen cuando escuchen los enunciados que no correspondan.
- Discuta un tema como: *¿qué clase de mascota debemos conseguir?* Discuta si los comentarios son relevantes o no. Por ejemplo: *mi amigo Carlos tenía un hipopótamo* (irrelevante). *Si conseguimos una mascota necesitaremos una caja* (relevante).
- Invite a los alumnos para que construyan los bordes de un boletín, haciendo cuadros pequeños o diseños que no se relacionen con el tema de aquél.

ABSTRACTO O CONCRETO

HABILIDAD 20 Páginas 71–72

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 se puedan ver, tocar, saborear, oler o escuchar.
3. Colocar en otro grupo aquellos conceptos en los que se 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 71 –72.

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 discuta qué representa. Pida a los estudiantes que hallen otros símbolos y describan qué significan. Por ejemplo, *el logotipo de una comida rápida, un aviso de tráfico*, etc. Deben dibujar un símbolo *abstracto o concreto* que represente el siguiente enunciado: *A Luisa 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*, etc.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de juzgar la *lógica de las acciones*: **explicar si una 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 73 –74.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los alumnos.

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

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Pida a los estudiantes que determinen si los enunciados que siguen 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 me voy a caminar.* Anímelos para que construyan enunciados ilógicos.
- Como grupo, construyan el entorno de un supermercado; presente situaciones que requieran viajes de compras. Pida a los estudiantes que “*manejen*” un carro de juguete hasta el lugar, escogiendo la ruta más lógica.
- Muestre dibujos de objetos que puedan estar en un garaje. Pida a los alumnos que soliciten elementos para un propósito específico dentro del lugar; por ejemplo, *recogedores de hojas*. El “propietario del garaje” debe escoger dibujos acordes con las herramientas.

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 75 – 76.

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

- Pida a los estudiantes que dibujen y coloren la escena de una historia que escucharon o leyeron durante la semana. Exhiba las escenas. Pida a la clase que adivine las historias representadas en las escenas.
- Escoja una historia para representarla con títeres. Pida a los estudiantes que recuerden los detalles físicos representados por los títeres. Los valores y actitudes -por ejemplo, si el personaje es leal y juguetón- deben estar reflejados en el diálogo.

LÓGICA DE UNA HISTORIA

HABILIDAD 23 Páginas 77–78

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de juzgar la *lógica de una historia*: **juzgar 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 las habilidades.

Utilice las páginas 77 - 78.

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 ilustren una historia.
- Los alumnos dibujan y emplean figuras simples para contar la historia. Pida a un voluntario que las ordene de forma lógica y vuelva a contar la historia.
- Lea una historia de misterio 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?*

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *reconocer falacias*: **decir cuando una información es correcta o 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 falacias*:

1. Leer la oración.
2. Buscar palabras como *todos* o *ninguno* las cuales 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 información 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. Enfátice en que la oración se puede transformar en verdadera, si empieza con la palabra *algunos* en cambio de *todos*.

PASO CUATRO Practique la habilidad.

Emplee las páginas 79 – 82.

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

- Anime a los estudiantes a que reconozcan lo falso y lo verdadero en conversaciones diarias; pídeles que lleven un registro de las falacias que escuchan. Recuérdeles que muchas de éstas contienen las palabras *siempre, mejor, peor, nadie* y *todo el mundo*. Sugíérales que analicen los comerciales de televisión; por ejemplo: “*Si usted utiliza este champú, los demás se fijarán en usted*”.
- Dé a cada estudiante dos tarjetas para que escriban dos oraciones del tipo *este / o*; una de ellas debe ser verdadera y la otra falsa. Recoja las tarjetas. Juegue a “verdadero y falso”, haciendo que los miembros de otro equipo identifiquen la oraciones como verdaderas o falsas.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

Recordar Entender Aplicar Analizar Evaluar Crear

UNIDAD 5: Evaluar

Páginas

Habilidad 25 Comunicar ideas	86 - 88
Habilidad 26 Planear proyectos	89 - 90
Habilidad 27 Construir hipótesis	91 - 94
Habilidad 28 Obtener conclusiones	95 - 98
Habilidad 29 Proponer alternativas	99 - 102



Evaluar es el término utilizado en la Taxonomía Ampliada de Bloom para la quinta etapa del desarrollo cognitivo. Es la habilidad de justificar una decisión o un curso de acción.

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

1. **Comunicar ideas.**
2. **Planear proyectos.**
3. **Construir hipótesis.**
4. **Obtener conclusiones.**
5. **Proponer alternativas.**

A continuación se muestran los procedimientos paso a paso para enseñar estas habilidades. Los planes de las lecciones le ayudarán a utilizar este 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 *comunicar ideas*: **dar información a otros de forma sencilla y comprensible.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben aplicar para comunicar ideas:

1. Determinar lo que se quiere decir a alguien.
2. Escoger la forma de expresarlo.
3. Escribir la información antes de comunicarla.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen una forma de comunicar ideas, siguiendo el paso dos.

Indicación: presente la siguiente situación a sus estudiantes:

un vecino nuevo le pide la ubicación de un parque cercano. Piense en los nombres de las calles que conducen al parque y qué distancia debe recorrer el vecino para llegar allí. A continuación, explíqueles que hay una mejor manera de comunicar estas instrucciones si se dibuja un mapa simple.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 86 – 88.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo cambiaron la información de una forma a otra? Piensen en otras formas de comunicar esta información.**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Haga un diagrama que muestre un problema, como el de una tortuga en el fondo de una piscina. Incluya una cuerda, una red, y una vara. Pídale a los estudiantes que utilicen la información dada para escribir un párrafo que explique cómo rescatar a la tortuga.
- La clase dibuja una clave para indicar que el tiempo está lluvioso, nublado o soleado. Los estudiantes transcriben los símbolos apropiados sobre un calendario.
- Ayude a los estudiantes a que hagan inventarios personales, completando enunciados como: Yo odio _____; Yo quiero que mi amigo _____; Cuando crezca, quiero _____.

PLANEAR PROYECTOS

HABILIDAD 26 Páginas 89-90

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *planear proyectos*: **organizar el tiempo, los materiales y los esfuerzos para lograr una meta.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para planear un proyecto:

1. Identificar lo que se quiere hacer.
2. Imaginar los pasos a seguir.
3. Listar los materiales requeridos.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted planea un proyecto, según el paso dos.

Indicación: presente una situación a la clase; por ejemplo,

usted debe bañar un perro. Liste en el tablero los pasos que debe seguir: *mojar el perro, jabonarlo, refregarlo, lavarlo y secarlo.* Luego, liste los materiales que necesita: *manguera y agua, posiblemente una tina, jabón y toallas.* Después, estime el tiempo que se gasta en cada paso.

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. Pregúnteles: **¿Qué implementos escogieron? ¿Cómo decidieron el orden del proceso? ¿Cómo establecieron el tiempo empleado?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Pida a los estudiantes que escriban una escena cómica basada en una historia que leyeron. Anímelos a que escriban el plan de acción que deben seguir.
- Los estudiantes planean un viaje a un lugar distante; como por ejemplo, ir a Marte o al Amazonas.
- Anime a algunos grupos para que hagan un show de marionetas que cuente una de sus historias favoritas. Haga que cada grupo liste los materiales que necesita para fabricar los muñecos.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *construir hipótesis*: **pensar en las posibles explicaciones de lo que sucederá o sucedió.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben seguir para construir una hipótesis:

1. Estudiar la información y decidir cómo explicarla.
2. Hallar las conexiones entre lo que se debe explicar y los antecedentes.
3. Sugerir una posible explicación.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen las formas de construir una hipótesis, según el paso dos.

Indicación: presente la siguiente situación a los estudiantes: *va hasta el televisor y lo prende, pero no aparecen la imagen ni el sonido.* Basado en su experiencia con el televisor, usted puede listar estas posibles explicaciones: *el televisor está roto; no está enchufado; el aparato está funcionando, pero el canal tiene dificultades con la señal.* Pregunte a los estudiantes cómo pueden probar sus hipótesis.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 91 – 94.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo pensaron en las posibles razones?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Los estudiantes van de paseo por el campo. Anímelos a que elaboren hipótesis que expliquen algunas de sus observaciones.
- Pida a los estudiantes que hagan una suposición: en la TV hay más shows de aventura y misterio que programas infantiles. Deben escribir una hipótesis que explique el porqué.
- Recorte dibujos de una revista que muestren personas llevando paquetes, comiendo, corriendo, llorando o en actitud preocupada. Pida a los estudiantes que hagan hipótesis sobre los eventos que condujeron a las situaciones que muestran las ilustraciones.

OBTENER CONCLUSIONES**HABILIDAD 28 Páginas 95–98****PASO UNO: Defina la habilidad.**

Discuta con los estudiantes el significado de *obtener conclusiones*: **emplear toda la información de la cual se dispone para tomar una decisión con relación a un problema o una situación.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para obtener una conclusión:

1. Identificar el problema o la situación.
2. Estudiar el problema o la situación cuidadosamente.
3. Analizar toda la información de la cual se dispone.
4. Pensar en un enunciado general –una conclusión–, que sea verdadera, para el problema o la situación.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

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

Indicación: escriba el siguiente párrafo en el tablero: *La hermana de Mary llega de la escuela a las cuatro de la tarde. Hoy, a esa hora, su hermana golpeó con estrépito la puerta de enfrente. Corrió por el comedor y subió las escaleras. Luego, golpeó la puerta de su habitación.* Explíqueles que todos los hechos del párrafo describen una situación: cómo actúa la hermana de Mary. De estos hechos, se puede concluir que algo sucedió para indisponer a la hermana de Mary.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 95 – 98.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo obtuvieron esas conclusiones? ¿Qué hechos consideraron para llegar a estas conclusiones?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Los estudiantes discuten acerca del contenido de un libro y obtienen conclusiones con relación a la trama y los personajes.
- Pídale a los estudiantes que escriban un párrafo con relación a las acciones de personas amables, perezosas, generosas o nerviosas. Luego, en voz alta, cada uno lee su párrafo y los demás identifican las características descritas.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *proponer alternativas*: **sugerir posibles soluciones a un problema.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben aplicar para proponer alternativas:

1. Identificar el problema.
2. Pensar en tantas soluciones como sea posible.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando usted propone alternativas para resolver un problema, siguiendo el paso dos.

Indicación: solicite a los estudiantes que se imaginen la siguiente situación: *tienen que jugar un partido de fútbol a*

varias cuerdas de distancia y sus bicicletas no sirven. Dé posibles soluciones: pedir a sus padres que los lleven; pedir a un amigo de sus padres que los recoja; caminar; alquilar o pedir prestada una bicicleta. Pregúnteles cuál es la mejor solución y por qué.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 99 – 102.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo pensaron en las distintas soluciones? ¿De qué forma creen que cambia la situación con cada una de las alternativas? ¿Cuál es más viable?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Pida a los estudiantes que den ideas acerca de cómo proteger sus pertenencias de la curiosidad de un niño pequeño?
- Describa un objeto común, como una mesa. Después de que haya determinado un uso corriente para ésta, pídale a los estudiantes que listen todas las alternativas de uso que se le puedan dar.
- Discuta con los estudiantes algunas historias familiares en las cuales una acción influyó mucho en el resultado de la historia. Pídale que escriban otras alternativas que puedan haber estado disponibles para los personajes.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

Recordar Entender Aplicar Analizar Evaluar Crear

UNIDAD 6: Crear

Páginas

Habilidad 30 Generalizar	106 - 108
Habilidad 31 Formarse criterios	109 - 110
Habilidad 32 Juzgar la exactitud	111 - 114
Habilidad 33 Tomar decisiones	115 - 118
Habilidad 34 Identificar los valores	119 - 120
Habilidad 35 Ambiente de una historia	121 - 122

Crear es el término utilizado en la Taxonomía Ampliada de Bloom para la sexta etapa del desarrollo cognitivo. Es la habilidad para generar nuevas ideas, productos o formas de ver las cosas.

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

1. **Generalizar.**
2. **Formarse criterios.**
3. **Juzgar la exactitud.**
4. **Tomar decisiones.**
5. **Identificar los valores.**
6. **Identificar el ambiente de una historia.**

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 *generalizar*: **abstraer lo que es común y esencial a muchas cosas para formar un concepto general que las comprenda todas.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben aplicar para verificar una generalización:

1. Leer cuidadosamente la generalización.
2. Buscar evidencias que demuestren si la generalización es falsa.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted verifica una generalización, según el paso dos.

Indicación: escriba las siguientes generalizaciones en el tablero: *todas las pizzas tienen queso. Todas las pizzas tienen carne.* Explíqueles por qué la primera generalización

es verdadera: *lo pueden comprobar observando los menús de los restaurantes –todas contienen queso–; también lo pueden verificar buscando la definición de pizza en un diccionario.* Explíqueles que la segunda generalización es falsa porque la carta de los restaurantes especifica que no todas las pizzas llevan carne.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 106 – 108.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo decidieron si la generalización era verdadera? ¿Cómo escogieron la generalización correcta? ¿Cómo pueden demostrar la falsedad en las generalizaciones?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- En el tablero, escriba las palabras rana, pato, gallo, ganso. También escriba las siguientes generalizaciones: estos animales pueden volar; estos animales nunca son blancos. Pídales a los estudiantes que escojan los animales que se ajustan a cada generalización.
- Ayude a los estudiantes a entender por qué deben ser cuidadosos cuando construyen enunciados que empiecen con el término *todos*. Luego pídale que discutan si cada enunciado es o no verdadero.
- Anime a grupos de estudiantes para que escriban un listado de criterios que emplearían al escoger el árbitro en un partido de fútbol. Las posibilidades pueden incluir: *A todo el mundo le cae bien. Conoce las reglas del juego. Observa cuidadosamente y hace buenas observaciones.*

FORMARSE CRITERIOS

HABILIDAD 31 Páginas 109–110

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *formarse criterios*: **pensar en las normas que se utilizan para juzgar objetos o personas.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para formarse un criterio:

1. Preguntarse qué se necesita para juzgar o decidir.
2. Pensar en las normas apropiadas que permitan juzgar o decidir.
3. Seguir las normas indicadas.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida que usted explica cómo se forman criterios, según el paso dos.

Indicación: presente un problema a la clase. Por ejemplo, *usted se dirige a un campamento con su familia.* Necesita decidir las actividades que se van a realizar en el campamento: *descansar, entrar en contacto con la naturaleza.* Escriba en el tablero los elementos que llevarán: *libros, videojuegos, patineta, balón, encendedor, televisor.* Emplee criterios lógicos para descartar los elementos que se salen del contexto.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 109 – 110.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Qué criterios emplearon para descartar elementos? ¿Qué piensan de su criterio?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Pida que cada estudiante liste por lo menos tres criterios que evalúen los elementos que se deben llevar a un campamento. Luego pídale que comparen sus criterios y analicen si desean agregar otras ideas a su lista.
- Pida a los estudiantes que listen los criterios que emplean cuando escogen un libro para leer. Algunos voluntarios leen su lista en voz alta y los demás discuten los criterios.
- Solicite a los estudiantes que listen las reglas para realizar un evento deportivo. Los criterios seleccionados por ellos deben incluir reglas del juego y elementos para su práctica.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *juzgar la exactitud*: **juzgar si un enunciado es correcto y exacto.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los estudiantes los pasos que deben seguir para juzgar la exactitud de un enunciado:

1. Visualizar la idea principal de lo que se está leyendo.
2. Comprobar si cada frase tiene sentido.
3. Verificar si el conjunto de oraciones tiene sentido.
4. Decidir si las palabras describen las cosas como son.
5. Examinar si la información es correcta.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen cuando usted juzgue la exactitud de una oración, según el paso dos.

Indicación: escriba las siguientes oraciones en el tablero: *Los bananos se producen en clima cálido. Los bananos son*

un buen alimento. Si no los comes, te enfermas. Identifique la idea principal: *los bananos*. Señale que los primeros enunciados son claros. Se puede verificar la exactitud del primer enunciado en un libro. Se puede comprobar la exactitud del segundo preguntando a un especialista en nutrición. Pero el tercero posiblemente es inexacto, porque aun cuando no se coman bananos, la salud se puede conservar perfecta.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 111 – 114.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo detectaron que un enunciado contradecía al otro? ¿Cómo verificaron la exactitud de los dos primeros enunciados? ¿Cómo se dieron cuenta de que el tercero era inexacto?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Escriba en el tablero unas fórmulas simples. Realice mediciones, incluya una o dos que sean más grandes de lo indicado. Pida a los estudiantes que hallen los errores.
- Distribuya copias de un párrafo que contenga buena puntuación, ortografía y algunos errores gramaticales. Los estudiantes deben encontrar rápidamente los errores y corregirlos.
- Escriba varias frases en el tablero con las mismas palabras pero diferente puntuación. Por ejemplo: *-No comprendo este ejercicio. Es difícil de analizar. -No. Comprendo este ejercicio. ¿Es difícil de analizar? -No comprendo. Este ejercicio, ¿es difícil de analizar?* Pida a los estudiantes que aprecien como al cambiar la puntuación cambia el sentido de la frase. Anímelos para que construyan sus ejemplos.

TOMAR DECISIONES

HABILIDAD 33 Páginas 115–118

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *tomar decisiones*: **escoger la mejor, después de valorar todas las opciones posibles.**

PASO DOS: Identifique los pasos.

Explique a los alumnos los pasos que deben seguir para tomar decisiones:

1. Identificar la situación o el problema.
2. Pensar en las posibles decisiones.
3. Emplear criterios para tomar la mejor decisión.
4. Estar preparado para explicar por qué se tomaron ciertas decisiones.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Solicite a los estudiantes que observen y escuchen a medida

que usted toma una decisión, según el paso dos.

Indicación: los alumnos deben decidir sobre la siguiente situación: *Es el día del padre y hay que comprar un regalo, tomando en cuenta que él es muy exigente y no se conocen muy bien sus gustos.*

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 115 – 118.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

Metacognición: solicite a los estudiantes que describan lo que hicieron. Pregúnteles: **¿Cómo escogieron el mejor regalo? ¿Qué parámetros tuvieron en cuenta para hacerlo?**

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Los estudiantes toman decisiones con relación a un problema que se le presenta a un personaje de una fábula.
- Presente a los estudiantes diversas situaciones que requieran una decisión de compra. Pídales que escriban una carta a un amigo respecto a la elección que hicieron.
- Escoja una historia familiar y forme una discusión respecto a cómo cambia el final de la historia si los personajes toman decisiones diferentes en la trama.