

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, 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

- Solicite a los estudiantes que den el nombre de un amigo, un alimento y una prenda de vestir, cuyos nombres empiecen con la misma letra.
- Mencione tres objetos o animales y solicite a los estudiantes que expliquen qué tienen en común y en qué son diferentes, 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 escogen un objeto de cada salón y lo llevan al suyo. Realicen un recorrido y solicite a voluntarios que clasifiquen los objetos y los devuelvan al salón correspondiente.

PASO UNO: Defina la habilidad.

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

PASO DOS: Identifique los pasos.

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

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

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

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

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

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 7 – 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

- El grupo debe escribir una historia real con relación a un niño y su perro. Luego, escriben una versión ficticia de la misma historia. Discutan cómo cambia la historia cuando los elementos ficticios se agregan. Por ejemplo, *el perro puede hablar con el niño*.
- Discuta con los alumnos sobre cosas que ellos vean o hagan en un mundo imaginario. Permítales representar su mundo imaginario haciendo un mural.
- Inicie historias similares para animar el pensamiento: por ejemplo, *usted se despierta y se da cuenta de que sólo mide seis pulgadas 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 exprese la diferencia entre *hecho* y *opinión*, siguiendo el paso dos.

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

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 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

- Lea historias sobre “un bus mágico”. Los alumnos determinan qué partes de la historia son hechos, qué partes pueden ser hechos y qué partes no son hechos.
- Recorra el salón, el pasillo o el jardín del colegio. Señale objetos y pregunte a los estudiantes si son hechos o son opiniones. Por ejemplo, *Manuel dibujó el cuadro* (hecho); *Manuel es un buen artista* (opinión).
- Un estudiante hace el papel de un médico y muestra una cara feliz cuando los pacientes produzcan 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 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

- Solicite a los estudiantes que intenten acertar las respuestas de una adivinanza. Por ejemplo: *Estoy hecho de cera. Si usted me alumbra, me quemaré. ¿Quién soy yo?* (La vela). *Usted bebe en mí. No tengo una vela ¿Quién soy?* (El vaso). Incentive a los estudiantes a construir sus propias adivinanzas.
- Muestre objetos como una pelota, un bloque y una pieza de rompecabezas. Los alumnos deben presentar cada objeto describiendo su forma, de qué están hechos y para qué se utilizan.
- Juegue a “inspectores de alimentos”. Un estudiante saca de un recipiente un papel con el nombre de un alimento y lo guarda en secreto. Realícele preguntas con relación al alimento. El que adivine el nombre del alimento, se convierte en el siguiente “inspector”.

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 esquemizamos, 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

- A los estudiantes les gusta escribir historias, intercambiarlas con sus compañeros y hallar las ideas principales y los detalles de cada una.
- Elaboren un libro llamado “El proceso”. Un estudiante debe escoger un proceso simple que puede ser descrito con los siguientes pasos: *primero, siguiente y por último*. Los estudiantes pueden escribir el proceso para ser publicado en el libro de clase.
- Continúe con un libro que se llame “Construcciones, techos y antejardines”. Escriba en el tablero tres listas: una de materiales de construcción (ladrillo, piedra, madera), otra de materiales para la línea del techo (plano inclinado, en pico), y por último, otra lista de materiales para antejardines (alambre, cadena, madera, metal). Esquematice la información y solicite a sus alumnos que escriban un artículo informativo acerca del tema.

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 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. Relacionar figuras.
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 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

- Celebren el Día del Sombrero. Los alumnos desfilan en el salón con sus sombreros. Luego, los estudiantes escogen dos sombreros y explican en qué se parecen y en qué son diferentes.
- Aliste tres recipientes con agua. Agregue a cada recipiente una gota de colorante para alimentos, un paquete de sal o una cucharada de crema de café. Solicite a los estudiantes que contrasten los resultados.
- Después de leer *Los tres cochinitos*, motive a los estudiantes a que piensen en las semejanzas que existen entre los cerdos. Escríbalas debajo de la categoría *parecidos en el tablero*. Luego, liste otro grupo con todas las diferencias posibles. Una vez que haya escrito ambas listas en el tablero, pídale que comparen los dos grupos.

IDENTIFICAR ESTRUCTURAS

HABILIDAD 7 Páginas 27–28

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

- Para mostrar la estructura de una familia, los estudiantes crean el árbol genealógico que incluya al padre, la madre, y los hermanos o las hermanas.
- Los estudiantes comparan las estructuras de una pajarera y una perrera, un silo y una pesebrera, una casa y un edificio de apartamentos.
- Solicite a los estudiantes que dibujen la cabeza de una persona, la cara y el cuello en la tercera parte superior. Los estudiantes intercambian las hojas y dibujan un torso en la tercera parte de la mitad. De nuevo, intercambian las hojas y dibujan las piernas y los pies. Utilice los dibujos para discutir las partes del cuerpo.

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 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 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

- Cuento los días escolares con un pitillo marcado 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 cada uno da el número de días que han transcurrido.
- Solicite a parejas de estudiantes que se sienten espalda con espalda. Mientras un estudiante dibuja un diseño, le dice a un compañero el tipo de dirección de marcas para que éste lo duplique. Cuando el diseño esté completo, los estudiantes deben comparar sus resultados.
- Solicite a los estudiantes que doblen una hoja de papel para obtener cuatro sillitas. Luego, ellos pintan cuatro dibujos para mostrar los pasos de un proceso relacionado con un suceso diario. Por ejemplo, subir a un auto, cepillarse los dientes o hacer la tarea.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los alumnos el significado de *relacionar figuras*: **emplear objetos para obtener información y ver 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 ver de qué trata.
2. Observar las partes del dibujo para ver qué más se puede encontrar.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

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

Indicación: dibuje el símbolo universal de *prohibido* en

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

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 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

- A los estudiantes les gusta construir una tabla que identifique las partes de varios animales como pájaros, peces y caballos.
- Corte por la mitad algunas escenas de revistas y péguelas en una hoja de papel. Luego, solicite a los estudiantes que dibujen personas, animales y/o objetos para completar la otra mitad del dibujo.
- Solicite a los alumnos que construyan el mapa de una historia como el de *La gallinita roja*. Asegúrese de que pinten lugares importantes en 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 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

- Mencione una oración como: *usted puede lanzar una roca*. Solicite a los estudiantes un sinónimo para la palabra *lanzar*. Utilice el sinónimo en la oración y después pida otros sinónimos. Discutan la diferencia de significado con cada nueva palabra.
- Juegue a “¿quién soy yo?”. Dé una adivinanza con relación a la palabra. 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 palabras idiomáticas. Realice un dibujo para cada una de ellas. Por ejemplo: *El ganso se mece, no corta la línea, crece como una semilla*.

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 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 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

- Los estudiantes deben escoger títulos como *Un día especial*, *Mi hobby favorito* o *Voy de vacaciones*, de tal forma que ellos escriban una historia y subrayen la idea principal.
- Divida la clase en cinco o seis grupos, de tal forma que cada grupo escriba una historia de tres o cuatro frases con relación a un suceso del salón. Luego, en otra hoja de papel, los grupos deben escribir un título para su historia. Grupos diferentes deben parear la historia con su título.
- Los estudiantes disfrutaron de la construcción de páginas relacionadas con las vacaciones. Luego, guíelos para que utilicen la página y decidan sobre la idea principal. Deben escribir una historia breve y hallar detalles con relación a las vacaciones.

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

- Jueguen a “usted es el padre”. Haga preguntas para las cuales la respuesta sólo sea *sí*. Por ejemplo, ¿puedo tomar una galleta? Motive al grupo a pensar en una razón que justifique la respuesta *no*.
- Ponga en fila una hoja de papel, una tira de cartulina y una taza. Tome una servilleta, un frasco de plástico, marcadores, un lápiz, una taza de medir y un paquete de gelatina. Solicite a los estudiantes que expliquen si el objeto va mejor con la lámina, la hoja o la taza.
- Investiguen accidentes que hayan transcurrido imaginariamente en el salón. Por ejemplo: *Juan se cayó, se golpeó contra la mesa y se partió un labio. Posibles causas: no se amarró los cordones de los zapatos, se paró sobre un lápiz y rodó, se estrelló con una silla mal ubicada y corrió para hacer fila.*

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 - 60



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

- Solicite a los estudiantes que listen diez alimentos y los ordenen partiendo del más al menos favorito.
- Organice grupos pequeños para que escojan temas de interés como pájaros, dinosaurios, planetas, frutas o ruedas. Pídales que dibujen una serie de dibujos o siluetas para mostrar el orden del tamaño de varios elementos del grupo tema.
- Solicite a los estudiantes que elaboren libros de doblar para mostrar acciones. Pueden ser el crecimiento de una flor, el despegue de un avión, una persona inflando una bomba, la construcción de un castillo de arena o el dibujo 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 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

- Exhiba monedas del mismo tamaño y solicite a los estudiantes que estimen y verifiquen cuántas monedas necesitan para cubrir superficies. Pueden ser una carta de juego, una tarjeta prepagada y una hoja de papel carta.
- Pídales que empleen un cronómetro para estimar y verificar la cantidad de tiempo que se gasta en distintos tipos de actividades. Por ejemplo, *¿cuánto tiempo toma leer una historia, sacar punta de un lápiz, realizar un dibujo y cantar una canción?*
- Organice a los estudiantes en grupos pequeños y dé a cada grupo una cuerda de longitud diferente. Mencione objetos del salón de clases. Haga que el grupo de estudiantes estime y verifique si su cuerda es más larga o de igual longitud a la de estos objetos.

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 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 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

- Mencione a los estudiantes algunos títulos de libros. Pídales que los utilicen para predecir de qué tratan estos libros.
- Escriba o dibuje tres objetos. Puede ser una persona con una pelota de tenis. Luego, solicite a los estudiantes que decidan cuál es la utilidad más probable.
- Grape unas tiras de cartón, sin la última tira, a una hoja de papel. Los alumnos observan y ponen las palabras apropiadas y los dibujos para la última tira.

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

- Exhiba o dibuje una variedad de sombreros que utilizan los trabajadores. Dibuje también objetos que emplean dichos trabajadores. Por ejemplo, la capa de una enfermera y una curita. Solicite a los alumnos que pareen un sombrero y un objeto e identifiquen el trabajo que desempeña esa persona.
- Juegue a “¿quién soy?”. Los estudiantes crean adivinanzas con relación a los objetos del salón de clases, por ejemplo: *Soy agudo y corto el papel ¿quién soy?* (el bisturí). El alumno que conteste correctamente, dice la siguiente adivinanza.
- Organice una caminata con sus estudiantes, señale situaciones y haga preguntas como, *¿por qué piensa que el pájaro voló?* *¿Por qué el automóvil tiene una luz que titila?* Pídales que den evidencias de sus respuestas.

CAMBIOS EN EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS HABILIDAD 17 Páginas 59–60

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 – 60.

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 o un pasaje de un libro. Busque payasadas que se relacionen con el significado equivocado de las palabras.
- Solicite a los estudiantes que piensen en la forma como interpretan las palabras. Por ejemplo: *tomar una galleta, no tomó mucho tiempo y tomar lecciones de piano; qué tenemos para el almuerzo, cuánto dinero tengo y tenemos que irnos.*
- Realice una lista de profesiones y dé el nombre de sus actividades. Por ejemplo, *los constructores construyen, los hornearos hornear y los trotadores trotan.* Explíqueles cómo los cambios en la palabra base cambian su significado. Solicite a voluntarios que empleen la palabra en pares de oraciones.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

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

Unidad 4: Analizar

Páginas

Habilidad 18 Juzgar y completar	64 - 66
Habilidad 19 Decidir la información	67 - 68
Habilidad 20 Abstracto o concreto	69 - 70
Habilidad 21 Lógica de las acciones	71 - 72
Habilidad 22 Partes de una historia	73 - 74
Habilidad 23 Lógica de la historia	75 - 76
Habilidad 24 Reconocer falacias	77 - 80

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. **Distinguir 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 los usará, posiblemente también necesite un *tenedor*. El *tenedor* es parte de dicho escenario que no está completo.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 64 – 66.

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

- Los estudiantes deben construir un mural titulado “Sin familia”. Pregúnteles si ellos pueden vivir en una casa sin ventanas, montar en bicicleta sin pedales, volar cometas sin cuerda o pasear al perro sin correa.
- Incentive a los alumnos a que participen en el mural. Dígales que un evento especial está por venir. Solicíteles que escriban invitaciones y pidan al contendor que verifique cuidadosamente la información importante que ellos han incluido.
- Pídales que observen cinco o seis objetos y después volteen la espalda a la exhibición. Discretamente, remueva un objeto y reordene los restantes. Los estudiantes determinan qué objeto falta.

DECIDIR LA INFORMACIÓN

HABILIDAD 19 Páginas 67–68

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus alumnos el significado de *decidir la información*: **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 decidir la información:

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*. 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 67 – 68.

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

- Asigne un tema o una categoría a los grupos “brujos de las palabras”, de tal manera que listen las palabras apropiadas. Por ejemplo, motívelos a construir la cartelera de un tren. Escriba un encabezamiento en el “chorro de humo”; puede ser la palabra *regocijo*. Los estudiantes escriben sus ideas con relación al título *Mentiras de papel* y las transportan a un *carro*. Cambie el encabezamiento todos los días.
- Solicite a voluntarios que escojan un objeto simple de la casa y preparen una charla de ventas con relación al objeto delante de sus compañeros. Después de la presentación, solicite a los alumnos que digan algunos de los hechos que aprendieron.

ABSTRACTO O CONCRETO

HABILIDAD 20 Páginas 69–70

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 69–70.

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*. Los estudiantes indican qué palabras subrayadas representan objetos que se pueden tocar y cuáles no se pueden tocar.
- Elabore una lista de objetos intangibles y solicite a los estudiantes que pareen cada uno con una acción específica. Por ejemplo; *apoyar*, una palmada en la espalda; *amistad*, un abrazo, y *divertido*, ritmo con los brazos.
- Construya una página de palabras con ejemplos concretos para la palabra abstracta *amor*. Por ejemplo, los alumnos pueden sugerir palabras como *abrazar, beso, corazón, sonrisa*, etc. Utilice un procedimiento similar para construir una página acerca de la palabra *divertido*.

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 71 – 72.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los alumnos.

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

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Solicite a los estudiantes que expliquen la lógica que hay detrás de algunas de sus acciones en la escuela. Por ejemplo, puede preguntar: *¿qué le permitió a Bernardo pararse frente a usted? ¿Qué le permitió a Diego regalarme ese lindo cuadro? ¿Qué le hizo pensar que Sara necesitaba pintura verde?*
- Liste las actividades favoritas de los estudiantes. Pídales que dibujen los objetos o escriban las condiciones necesarias para realizar sus actividades favoritas. Presente los dibujos. Luego, lea una actividad a la vez y pregunte a los alumnos que escojan el dibujo que más 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 las personas o los animales que hay en la historia.
3. Decidir dónde tiene lugar la historia.
4. Describir la acción que tiene lugar.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

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

Indicación: escoja una historia simple con la que estén

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

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 73 – 74.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los alumnos.

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

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Solicite a voluntarios que “representen” a los autores de sus libros favoritos. Otros estudiantes pueden decir lo que les gusta con relación a la historia y hacer preguntas acerca de los personajes, el diálogo, el escenario o el final.
- Lea en voz alta un cuento con un grupo de estudiantes. Luego, pídale que digan la historia más completa de lo que se muestra en la ilustración del texto. Lea en voz alta una historia de duendes. Con el grupo, liste los personajes principales, el escenario y la trama.
- Los estudiantes emplean la lista para escribir una versión modificada de la historia.

LÓGICA DE UNA HISTORIA

HABILIDAD 23 Páginas 75–76

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 venir 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 75–76.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas con los estudiantes.

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

- Solicite a los estudiantes que escojan una tira cómica de un periódico viejo. Los estudiantes recortan, separan, mezclan y ordenan en orden lógico las tiras cómicas.
- Suministre un objeto común a grupos pequeños. Pueden ser una moneda, una caja de leche o una regla. Pídale que escriban tres oraciones con relación a su objeto. Dos de las oraciones deben estar conectadas y una no se debe ajustar. Algunos alumnos deben identificar la oración que no se ajuste.
- Al final del día escolar, escriba al grupo una historia en tiras de oraciones con relación a los eventos del día. Ellos deben incluir palabras como *entonces*, *antes* y *después*. Mezcle las tiras. Los estudiantes ordenan las oraciones lógicamente para el siguiente día.
- Organice un juego en el cual los estudiantes levanten su mano derecha para identificar un enunciado verdadero y cubran sus oídos para identificar una proposición falsa. Construya “una alerta roja, verdadera y falsa” en la cartelera. Escriba las palabras *nunca*, *siempre*, *ninguno*, *todos*, *cualquiera* y *solamente* en un fondo rojo. Cuando los estudiantes escuchen enunciados falsos empleando estas palabras, deben prender una “alerta roja” para identificar la palabra o las palabras en el tablero.

PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *reconocer falacias*: **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 falacias:

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 77 – 80.

PASO CINCO: Retroalimentación.

Discuta las respuestas de los estudiantes.

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

ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Organicen un juego mediante el cual los estudiantes levanten la mano derecha para identificar una oración verdadera y cubran sus orejas para identificar una oración falsa.
- Construya una cartelera que indique los títulos *verdadero* o *falso*. Coloque las palabras *nunca*, *siempre*, *ninguno*, *todos*, *cualquiera* y *solamente* en un fondo rojo. Cuando los estudiantes escuchen oraciones falsas empleando estas palabras, deben pedir “alerta roja” e identificar la palabra o las palabras en el tablero.

TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM**Recordar Entender Aplicar Analizar Evaluar Crear****Unidad 5: Evaluar****Páginas**

Habilidad 25 Comunicar ideas	84 - 86
Habilidad 26 Planear proyectos	87 - 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 verbalmente.

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 84 – 86.

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

- Solicite a los estudiantes que imaginen que irán de viaje a otra ciudad durante varias semanas. Pídales que escriban una carta a uno de sus amigos, quien se encargará de cuidar a la mascota. Sugiera que se aseguren de que su amigo entienda la importancia de seguir sus instrucciones.
- Muestre tres pósters titulados respectivamente. Pueden ser *Casual*, *Formal*, *Atlético*. Los estudiantes deben recortar y pegar fotos de revistas en el póster apropiado. Luego, pídale que discutan las ideas que comunican las fotos.
- Los estudiantes disfrutan de la selección de las fotografías de revistas. Deben mencionar las razones por las cuales escogieron esa fotografía.

PLANEAR PROYECTOS

HABILIDAD 26 Páginas 87–90

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 87 – 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

- Solicite a grupos pequeños que planeen un programa de seguridad en las bicicletas. Ellos listan preguntas que deben contestar como parte de su planificación, por ejemplo, *¿quién está involucrado? ¿Qué habilidades específicas se deben enseñar?*
- Para corresponder a una actividad de estudios sociales, solicite a la clase que construya una línea de tiempo. Pregunte a los estudiantes qué elementos o materiales necesitarían: el diseño de la línea de tiempo, fechas, lugares y personas que deben ser incluidos.
- Organice grupos para planear y escribir un aviso para un mes de vacaciones recreativas para los niños de primero de primaria.

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

- Incentive a los estudiantes a construir una hipótesis a partir de información y cambiarla mientras se agrega nueva información. Por ejemplo, *hay un dulce en la tienda.* Es una tienda de dulces, droguería, una tienda. *También hay aspirinas* (es una droguería, una tienda).
- Explique a los estudiantes que un objeto particular desapareció del salón, por ejemplo, un globo. Pídales una posible explicación de su desaparición.
- Escoja una historia de misterio para ser leída por los estudiantes. Ellos deberán listar varias hipótesis en puntos predeterminados mientras leen.

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

- Solicite a los estudiantes que identifiquen conclusiones que se puedan obtener de enunciados cortos. Por ejemplo, *seis casas de la cuadra donde vive Camilo son de color azul, tres son de color blanco y una es de color amarillo.* Dígalas que una posible conclusión sería: *la casa de color azul es la más popular de ese sector.*
- Recuerde que los científicos obtienen conclusiones. El descubridor de la penicilina, Alejandro Fleming, dejó un plato de gérmenes mortales en una ventana. Partículas de moho crecieron en el plato. Más tarde, varios gérmenes habían sido destruidos. Pregúnteles qué concluyó Fleming.
- Los estudiantes pueden sostener una discusión con relación a una película y obtener conclusiones de la trama y/o los personajes.

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

- Discutan algunos métodos de comunicación como escribir, filmar y codificar. Solicite a los estudiantes que piensen en métodos alternos de enviar información. Pueden ser mover los ojos y dar palmadas.
- Presente una situación en la cual los alumnos deban hallar una forma alterna y asumir una responsabilidad. Por ejemplo, *usted es el responsable de organizar los preparativos de una fiesta para el sábado en la tarde, pero su madre está enferma y no puede estar sola. ¿Qué puede hacer?*
- Motive a los estudiantes a que escriban un problema para el cual no haya ninguna solución. Los alumnos pueden intercambiar hojas, proponer soluciones al problema, escoger la mejor alternativa y completar la historia. Algunos voluntarios pueden leer su historia a la clase.

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 comprobar 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

- Solicite a los estudiantes que escriban una generalización con base en la siguiente información: *En los últimos diez años, un alumno de un colegio del centro, un estudiante de un colegio del sur y cuatro alumnos de un colegio del norte han ganado el concurso de ortografía.*
- Cada estudiante debe escribir diez generalizaciones que contengan las palabras *todo, siempre y únicamente.* Los alumnos pueden intercambiar las hojas, revisar las generalizaciones y escribir las explicaciones o decisiones tomadas.
- Los alumnos pueden traer avisos de revistas a la clase y decidir cómo revisar las generalizaciones enunciadas. Pregúnteles qué criterios deben usar para escoger un libro que hable de los niños de kinder durante el receso o en días lluviosos.

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

- A los estudiantes les gusta organizar un viaje a la Luna. Motíveles a formar y escribir criterios para juzgar qué suministros se deben llevar.
- Organice una discusión que se relacione con los criterios de una familia de seis miembros: una madre, un padre, tres hijos y una hija. Discutan qué criterios deben tener en cuenta para comprar una casa.

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 enunciado preguntando a un especialista en nutrición. Pero el tercer enunciado 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

- Suministre a los estudiantes avisos de periódicos. Algunos deben ser muy específicos con relación a la calidad de los objetos y los precios. Otros deben utilizar palabras como *más por su dinero y mejores compras*. Pídales que decidan cuáles avisos son los más precisos y objetivos.
- Muéstrelas avisos de un equipo de camping. Los estudiantes deben realizar descripciones breves e inexactas de varios dibujos. Invite a voluntarios a que corrijan las discrepancias.
- Escriba información promocional con relación a un viaje en bus de nueve horas. Luego, muestre un itinerario del bus que indique que los viajeros deben esperar una hora en un sitio para cambiar de buses. Ayude a los estudiantes a que reconozcan que el viaje toma diez horas.

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

- Analice con los alumnos una película. Motívelos a que digan cómo habría terminado el filme de forma diferente si los personajes hubieran tomado decisiones distintas.
- Siempre recuerde a los estudiantes que las decisiones que toman otras personas afectan su vida. Por ejemplo, *si sus padres decidieron vivir en otro sitio, los hijos posiblemente estén estudiando en un colegio diferente*. Mencione otros ejemplos.
- Solicite a los estudiantes que escriban cómo sus vidas pueden ser diferentes si un personaje histórico como Simón Bolívar o el Rey de España hubieran tomado decisiones diferentes.