

### TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM

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

#### UNIDAD 1: Recordar Páginas

Habilidad 1	Clasificar	2 - 4
Habilidad 2	Real y ficticio	5 - 6
Habilidad 3	Hecho y opinión	7 - 8
Habilidad 4	Definición y ejemplo	9 - 10
Habilidad 5	Esquema y resumen	11 - 14

**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 – 4.

### 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

- Dé a los alumnos un libro, una revista, una enciclopedia y un periódico. Luego pídale que establezcan criterios que incluyan a la mayoría de estos medios informativos. Por ejemplo, todos están hechos de papel y todos son materiales de lectura.
- Suministre una lista de títulos de historias y pida a los estudiantes que preparen una tabla de contenidos para ordenar las historias por unidades. Narraciones como: “*Un día de circo*” o “*El arte de imitar*” se pueden incluir en una unidad llamada “*Diviértase en el circo*”.
- Pida a los alumnos que den una lista de criterios para evaluar un buen colegio. Anímelos a que escriban un párrafo que explique por qué cada uno de los criterios es importante en los colegios actuales.

### PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con sus estudiantes la diferencia de significado 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.

Emplee las páginas 5 - 6.

### 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

- Lea narraciones ancestrales que expliquen ciertas particularidades de un elemento de la naturaleza; por ejemplo, *por qué el tigrillo obtuvo sus pintas*. Entusiasme a sus estudiantes para que escriban sus propias versiones acerca del origen de ciertas obras modernas.
- Pida a los estudiantes que escriban un párrafo que explique la manera de ayudar a un compañero para que distinga entre eventos reales y ficticios.
- Exhiba palabras como *misterioso* o *negro* y frases como *el lúgubre sonido del piano*, que se pueden emplear en una historia real. Pida a los estudiantes que expliquen cómo pueden emplear esas palabras o frases en diferentes contextos.

### PASO UNO: Defina la habilidad.

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

### PASO DOS: Identifique los pasos.

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

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

### PASO TRES: Demuestre la habilidad.

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

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

### PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 7 – 8.

### 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

- Pida a algunos voluntarios que cuenten una historia de misterio que hayan leído. Luego hableles acerca de la distinción entre testigo visual y evidencia circunstancial. Discuta qué tipo de evidencia es más convincente y por qué.
- Pida a los estudiantes que decidan cuál es la fuente más confiable para discutir un problema médico: un doctor o un amigo. Luego pídale que trabajen en grupos y planteen preguntas específicas y posibles fuentes de información. Discutan la confiabilidad de las fuentes sugeridas.
- Escoja un tema para el noticiero de la clase. Un grupo debe escribir un párrafo que exprese una opinión acerca del tema. Los demás deben hacer una pregunta basada en hechos relacionados con el tema, recoger datos y presentar sus opiniones.

## DEFINICIÓN Y EJEMPLO

## HABILIDAD 4 Páginas 9-10

### 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 9 – 10.

### 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

- Explíqueles a los estudiantes que la definición de un objeto (*antorcha*) nos habla de su estructura (*instrumento que utiliza combustible para producir una llama*) y función (*se emplea para fundir metales, soldar o quemar pintura*). Pídales que den dos definiciones para *vela* y *vidrio*.
- Un concepto se puede explicar expresando lo que es *verdadero* o *falso* con relación a él. Por ejemplo: *una charca se puede definir como “cuerpo pequeño y tranquilo de agua, que no es violento o grande como un océano”*.
- Los estudiantes forman palabras y dan definiciones y ejemplos. Pídales que empleen sus nuevas palabras en expresiones orales.

## ESQUEMA Y RESUMEN

## HABILIDAD 5 Páginas 11–14

### 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 11 – 14.

### 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

- Suministre a los estudiantes un tema con respecto al cual se organice una serie de detalles. Puede emplear un tema de ciencia que hayan estudiado; por ejemplo, *el ciclo del agua*. Pídales que resuman los detalles relacionados.
- Dé información a los estudiantes con relación a una inundación; para esto puede utilizar un periódico. Pídales que empleen las notas para escribir un artículo que resuma el evento.
- Anime a los estudiantes a escribir un resumen breve de su vida. Deben empezar con encabezamientos como: *familia, escuela, intereses, planes futuros*, y luego agregar detalles a cada uno de éstos.

**TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM****Recordar Entender Aplicar Analizar Evaluar Crear****UNIDAD 2 : Entender****Páginas**

Habilidad 6	Comparación y contraste	18 - 20
Habilidad 7	Identificar estructuras	21 - 22
Habilidad 8	Etapas de un proceso	23 - 24
Habilidad 9	Relacionar figuras	25 - 26
Habilidad 10	Comparar el significado de las palabras	27 - 28
Habilidad 11	Identificar la idea principal	29 - 30
Habilidad 12	Identificar relaciones	31 - 34

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



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

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

**PASO UNO: Defina la habilidad.**

Discuta con los estudiantes los significados de *comparar* y *contrastar*: **mirar los objetos y decidir en qué se 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 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 18 – 20.

**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**

- Suministre a los estudiantes editoriales escritos sobre asuntos controvertidos. Ayúdelos a que comparen y contrasten los hechos y opiniones presentados en cada uno.
- Pida a los estudiantes que comparen los objetos según su costo. Pueden ordenarlos desde el más económico hasta el más costoso: *auto, cepillo, diccionario, bicicleta y teléfono*.
- Presente oraciones que comparen objetos y pida a los estudiantes que agregen una oración que los contraste. Por ejemplo: *la bicicleta de José, de diez velocidades, es de los mismos tamaño y color que la de Ana*. Los estudiantes pueden agregar: *sin embargo, la bicicleta de José es más moderna*.

**PASO UNO: Defina la habilidad.**

Discuta con los estudiantes el significado de *identificar estructuras*: **observar las partes de algo y ver 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 21 – 22 .

**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

- Ayude a los estudiantes a que reconozcan que las cartas siguen un formato estructural. Muestre una carta comercial y una personal. Los estudiantes deben comparar las dos, ver en qué se parecen, y discutir por qué los dos tipos de carta tienen pequeñas diferencias en su estructura.
- Solicite a los estudiantes que dibujen un escenario consistente, seguro, y estable. Señale que la estabilidad proviene de la sólida estructura sobre la cual ha sido levantado.
- Pida a los estudiantes que señalen o describan estructuras poco corrientes dentro de su comunidad. Anímelos a que den su opinión con relación a la belleza y utilidad de cada una.

## ETAPAS DE UN PROCESO

## HABILIDAD 8 Páginas 23–24

### 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 23 – 24.

### 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

- Pida a los estudiantes que hagan una entrevista a un adulto que trabaje con relación a un tema elegido. Diríjalos para que le pregunten al entrevistado acerca de un proceso que el adulto debe repetir regularmente en su trabajo. Ellos deben escribir estos pasos.
- Los estudiantes investigan y escriben los pasos involucrados en una elección. Guíelos para que escojan un candidato de su curso para que sea su representante.
- Pida a los estudiantes que piensen con relación a su actividad favorita o hobby. Anímelos para que resuman los pasos necesarios para aprenderlo. Luego pídale que listen los pasos a alguien que pueda estar interesado en aprender más con relación a éste.

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

**PASO TRES: Demuestre la habilidad.**

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

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

**PASO CUATRO: Practique la habilidad.**

Utilice las páginas 25 – 26.

**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

- Exhiba e identifique banderas que tengan símbolos estampados en ellas. Discuta el significado de cada símbolo. Explique a los estudiantes que los símbolos se emplean para precisar una idea. Luego pídale que dibujen una bandera para su ciudad o pueblo, empleando los símbolos que consideren apropiados. Al final, deben explicar el significado de éstos.
- Los alumnos ubican e interpretan gráficos de periódicos o revistas. Pídale que investiguen los datos con relación a su escuela y construyan su gráfico para mostrarlo en clase.
- Los estudiantes ilustran la estructura de un sistema solar imaginario. Luego deben comparar sus ilustraciones para hallar las semejanzas y diferencias.

**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 27 – 28.

**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

- Pida a los estudiantes que trabajen en grupos para que escriban oraciones que contengan antónimos. Por ejemplo *el comedor se veía viejo, pero la cocina se veía muy moderna. Se movía lentamente saliendo de la oscuridad y entrando a la luz.*
- Diseñe una página web para la palabra *duro*. Agregue palabras que sean sinónimas de *duro* como *difícil, fuerte y resistente*. Amplie la web para incluir sinónimos de cada palabra de la primera lista.

## IDENTIFICAR LA IDEA PRINCIPAL

## HABILIDAD 11 Páginas 29–30

### 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 29 – 30.

### 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

- Pida a los estudiantes que escriban un párrafo que empiece con el enunciado de la idea principal. Luego deben reescribirlo con el enunciado de la idea principal al final.
- Compare la efectividad de cada párrafo. Lea varios párrafos, dejando a un lado el enunciado de la idea principal. Anime a los estudiantes para que den la oración de la idea principal en cada uno. Luego, pídale que escriban párrafos similares para que un compañero encuentre la idea principal.
- Pida a cada estudiante que escriba un párrafo que incluya información extraña la cual no esté sustentada por la idea principal del párrafo. Luego permítales que intercambien las hojas para que otro compañero halle la información inexacta.

**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 31 - 34.

**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**

- Pida a los estudiantes que encuentren relaciones de causa y efecto en la lectura de un texto. Anímelos a que describan un efecto de su texto y pregúnteles cuál puede ser la causa.
- Presente situaciones y haga que los estudiantes identifiquen un posible resultado. Por ejemplo: una planta de automóviles cerró y despidió trabajadores, ¿qué resultados se esperan?
- Pida a los estudiantes que listen algunas acciones que hayan leído en la prensa en días pasados y permítales proponer resultados.

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

Habilidad 13 Ordenar objetos	38 - 40
Habilidad 14 Estimar	41 - 42
Habilidad 15 Predecir	43 - 44
Habilidad 16 Inferir	45 - 48
Habilidad 17 Cambios en el significado de las palabras	49 - 52

**Aplicar** es el término de la Taxonomía Ampliada de Bloom empleado en 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 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 (paloma, perro y caballo).

**PASO CUATRO: Practique la habilidad.**

Utilice las páginas 38 – 40.

**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**

- Liste el nombre de cinco o seis animales según su tamaño o liste eventos históricos en orden cronológico. Luego pida a los estudiantes que agreguen sus propios ejemplos a la lista.
- Los estudiantes hacen una lista de diez películas que hayan visto, ordenándolas desde la favorita hasta la menos atractiva.
- Pida a los estudiantes que escriban su nombre y fecha de cumpleaños en el tablero. Luego, la clase debe ordenar los nombres cronológicamente.

**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 41 – 42.

**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

- Pida a los estudiantes que mencionen situaciones de la vida diaria en las cuales se deben hacer estimados.
- Los estudiantes estiman cuántos alumnos se ausentaron la última semana. Luego, con la clase, calcule el número real de ausencias de la semana anterior.
- Los estudiantes deben contar el número de pasos necesarios para caminar alrededor del salón. Luego pídale que estimen cuántos pasos emplean para caminar alrededor de la escuela. Permítales que verifiquen sus estimados.

### PREDECIR

### HABILIDAD 15 Páginas 43–44

#### 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 puede romperse el sube y baja.

#### PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Utilice las páginas 43 – 44.

#### PASO CINCO: Retroalimentación.

Analice las respuestas de los estudiantes.

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

## ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Presente a los estudiantes situaciones y pídale que escriban sus propios finales. Por ejemplo: *Cuando la puerta del auto se cerró, Jorge gritó: “Mi dedo”;* *Cuando Javier llegó a la playa, la arena quemó sus pies.*
- Escriba en el tablero los nombres de varios vegetales. Pida a los estudiantes que empleen su propia experiencia para predecir qué vegetales le gustan más a la clase. Luego, deben clasificarlos en orden de preferencia. Compare las preferencias individuales para determinar cómo la mayoría de los alumnos la evaluó.
- Solicite a los estudiantes que se ubiquen en el pasado, hace 50 años. Pídale que escriban qué tan diferente sería su vida si regresaran a ese tiempo.

### INFERIR

### HABILIDAD 16 Páginas 45–48

#### 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 45 – 48.

#### 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

- Dé una serie de párrafos que presenten personajes. Pida a los estudiantes que infieran del contexto de los párrafos la naturaleza del personaje. Por ejemplo, *el personaje es honesto o mentiroso*.
- Pida a los estudiantes que describan los uniformes que utilizan los deportistas de tres disciplinas específicas. Luego, deben explicar el razonamiento que hay detrás del diseño de cada uniforme.

### CAMBIOS EN EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS

### HABILIDAD 17 Páginas 49–52

#### PASO UNO: Defina la habilidad.

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

#### 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 49 – 52.

#### 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

- Discuta con los estudiantes el significado de algunas expresiones idiomáticas como *deme una mano* y *levántese a tiempo*. Anime a parejas de estudiantes a que trabajen conjuntamente para recopilar una lista de expresiones idiomáticas.
- Pida a los estudiantes que agreguen sufijos a las raíces que han escrito en el tablero. Discutan cómo varía el significado a medida que se agrega cada sufijo; las posibilidades son: *hábil-habilidad-habilitar*; *oscuro-oscurecer-oscuridad-oscurantismo*.
- Pida a los estudiantes que describan e ilustren una oración que emplee más de un significado de una palabra. Las oraciones pueden ser reales o ficticias. Por ejemplo: *En los coches tirados por caballos, la potencia no se mide en caballos de fuerza*.

**TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM**

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

**UNIDAD 4: Analizar****Páginas**

Habilidad 18 Juzgar y completar	56 - 58
Habilidad 19 Decidir la información	59 - 60
Habilidad 20 Abstracto o concreto	61 - 62
Habilidad 21 Lógica de las acciones	63 - 64
Habilidad 22 Partes de una historia	65 - 66
Habilidad 23 Lógica de la historia	67 - 68
Habilidad 24 Reconocer falacias	69 - 72

**Analizar** es el término utilizado en la Taxonomía Ampliada de Bloom para la cuarta etapa del desarrollo cognitivo. Es fragmentar la información para explorar 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 planea usarlos, posiblemente también necesite un *tenedor*. Éste es parte de dicho escenario que no está completo.

**PASO CUATRO: Practique la habilidad.**

Utilice las páginas 56 – 58.

**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 hacen preguntas a sus compañeros acerca de sitios conocidos; luego juzgan cuáles son las direcciones más completas.
- Dé a cada estudiante un dibujo simple y pídale que escriban una historia que dé los detalles de cada uno.
- Pida a los estudiantes que evalúen la completitud de su trabajo y las tareas que realizan en casa. ¿Qué más podrían hacer para completar sus actividades?

**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 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 59 – 60.

**PASO CINCO: Retroalimentación.**

Discuta las respuestas de los estudiantes.

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



## ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

- Ayude a los estudiantes a que determinen dónde pueden hallar información relacionada con temas como por ejemplo, *aprender a pilotar un bote*.
- Pida a los estudiantes que describan la información que necesitan para construir una pajarera. Por ejemplo: *tamaño de la casa que se necesita para el tipo de pájaro; tamaño de la puerta; altura de la puerta desde el piso; altura de la pajarera con respecto al piso*.
- Pida a los estudiantes que en un artículo de prensa que hable sobre un crimen, hallen la correspondencia entre ciertas pruebas y el posible autor; deben reescribir el artículo como un informe policíaco, incluyendo sólo la información relevante.

## ABSTRACTO O CONCRETO

## HABILIDAD 20 Páginas 61–62

### 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 61 – 62.

### 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

- Pida a los estudiantes que diseñen un chaleco de defensa personal. Cada una de las cuatro secciones debe tener un dibujo que represente los ideales del alumno o sus metas. Por ejemplo, si al alumno le gusta leer, debe haber un libro dibujado en una de las secciones.
- Pida a los estudiantes que escriban tres párrafos cortos: uno con relación a las acciones de alguien que es amable y gentil, otro acerca de alguien que es impaciente e irritable, y el último, que exprese las acciones de alguien que es amistoso y generoso.
- Presente a los estudiantes las notas de un evento noticioso. Anímelos a que escriban un artículo de periódico con información concreta.

### **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 63 – 64.

### **PASO CINCO: Retroalimentación.**

Discuta las respuestas de los estudiantes.

**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

- Ubique una historia que hayan leído todos los estudiantes, y discuta las acciones de los distintos personajes. Concluya con ellos si tiene sentido para los personajes actuar como lo hicieron.
- Presente un problema y haga que los estudiantes ideen formas de resolverlo. Pídales que expresen cuál es el mejor camino de acción y que escriban un párrafo que explique su decisión.
- Los estudiantes deben llevar un registro de sus acciones durante un día. Luego, pídale que escriban sus comentarios con relación a la validez de sus acciones.

### **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 una 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 65 – 66.

### **PASO CINCO: Retroalimentación.**

Analice las respuestas de los estudiantes.

**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 la clase que cree problemas para el personaje de una historia quien debe enfrentarlos y resolverlos. Luego pídale que escriban individualmente una solución para los problemas y escoja la más lógica.
- Para un texto particular, haga que los estudiantes ordenen el escenario, los personajes, la trama, los propósitos del autor, el tema y el estilo, según la importancia que tengan en la historia; luego pídale que analicen otros textos de forma similar.

## LÓGICA DE UNA HISTORIA

## HABILIDAD 23 Páginas 67–68

### 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 67 - 68.

### 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

- Discuta una historia que todos hayan leído y organice un debate para ver si las acciones de los personajes principales tienen sentido.
- Explique a los estudiantes que las biografías, en su gran mayoría, se escriben en forma cronológica. Pídale que escojan un biografía para que la lean y luego escriban la línea de tiempo, mostrando la secuencia de eventos principales en la vida de esa persona.
- Pida a los estudiantes que escriban una historia que incluya los siguientes eventos en orden: *siguió las huellas, oyo un ruido, vio ratones comiéndose el alimento, observó talegos de comida que faltaban, descubrió huellas.*

### PASO UNO: Defina la habilidad.

Discuta con los estudiantes el significado de *reconocer falacias*: **decir cuándo una información es correcta o incorrecta, o cuándo 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 para mostrar 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 vez de *todos*.

### PASO CUATRO Practique la habilidad.

Utilice las páginas 69 – 72.

### 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

- Pida a los estudiantes que reescriban el siguiente párrafo, diferenciando lo falso y lo verdadero. *A todo el mundo le gusta ir a la playa; pero no vaya los sábados, porque siempre llueve en esos días. Playa y arena son la mejor combinación para descansar. A nadie le gusta ir a otro sitio.*
- Pida a los estudiantes que corrijan las siguientes relaciones. Las correcciones se dan en los paréntesis. *Leche es a vaca como nido (huevo) es a gallina; hilo es a aguja como escribir (tinta) es a pluma; tren es a carrilera como auto es a manejar (carretera).*
- Discuta los siguientes ejemplos de racionalizaciones: *la señora Zúñiga piensa que debe hacer un mejor trabajo, pero nadie la puede complacer; perdí mi bicicleta, pero la gente pierde bicicletas todo el tiempo.* Pida a los estudiantes que escriban otros ejemplos de racionalizaciones.

**TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM**

**Recordar   Entender   Aplicar   Analizar   Evaluar   Crear**

**UNIDAD 5: Evaluar**

**Páginas**

Habilidad 25 Comunicar ideas	76 - 78
Habilidad 26 Planear proyectos	79 - 82
Habilidad 27 Construir hipótesis	83 - 86
Habilidad 28 Obtener conclusiones	87 - 92
Habilidad 29 Proponer alternativas	93 - 98



**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 76 – 78.

### 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

- Pida a los estudiantes que escriban sus opiniones acerca de un tema controvertido; por ejemplo, *cómo deben manejar los estudiantes el menú de la cafetería*. Provea una casilla **si** y una casilla **no** en las cuales los estudiantes coloquen razones escritas que justifiquen su elección. Permita que algunos voluntarios lean lo que han escrito.
- Dé a los estudiantes un folleto informativo. Luego pídeles que dibujen una tabla que liste las ideas clave que encuentren en él.
- Los estudiantes deben discutir acerca de los símbolos que comunican ideas. Por ejemplo: *Una paloma significa paz; un corazón, amor; una calavera con huesos en X, veneno o peligro*. Pídeles que dibujen sus propios símbolos y expliquen su significado.

## PLANEAR PROYECTOS

## HABILIDAD 26 Páginas 79–82

### 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 79 – 82.

### 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 la clase que establezca las indicaciones para realizar un viaje real o imaginario. Después de escoger una elección, permita que los estudiantes resuman los planes que deben seguir y decidan quién hace las tareas específicas.
- Planee un mural en la clase relacionado con una unidad de estudios sociales. Permita que los estudiantes trabajen en grupos para completar las partes del mural. Dirija a los grupos para que establezcan cómo manejar su sección.
- Realice la siguiente suposición: *la clase tiene un presupuesto de 1000 pesos para cultivar flores en los alrededores de la escuela*. Pida a los estudiantes que investiguen y planeen cómo deben invertir el dinero.

**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 83 – 86.

**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**

- Pida a un voluntario que enuncie una hipótesis y anime al resto de la clase para que la cambie, agregando nueva información. Por ejemplo: *Un jinete monta un caballo. (él es un oficial de policía) (jockey). Él es muy alto (él es un oficial de policía).*
- Los estudiantes disfruten la lectura de libros con temas como *los misterios del pasado*. Pídales que discutan los sucesos poco corrientes y ofrezcan sus propias hipótesis.
- Solicite a los alumnos que trabajen en grupos para dibujar un mapa del tesoro. Diríjales para que ubiquen el tesoro a una distancia específica de la escuela. Luego, los grupos intercambian los mapas y emplean claves para ubicar los tesoros.

**OBTENER CONCLUSIONES****HABILIDAD 28 Páginas 87–92****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 87 – 92.

**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**

- Presente a los estudiantes un enunciado y vea cuántas conclusiones pueden obtener. Por ejemplo, *ningún caballo en la granja es de color café.* Las posibilidades incluyen: *puede haber varios caballos negros; todos los caballos pueden ser zainos; algunos caballos son manchados.*
- Lea versiones resumidas de descubrimientos famosos y las personas que los lograron. Motive a los estudiantes a que obtengan conclusiones respecto de este trabajo.
- Los estudiantes discuten sus programas favoritos de televisión y obtienen conclusiones con relación a la trama 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 cuadras 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 93 – 98.

### 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 empleen una lección del área de sociales para determinar alternativas posibles de un acto histórico. Por ejemplo: *¿Qué otras acciones habrían podido tomar los alcabalers del gobierno español en cambio de aquellas que los impulsaron a la rebelión de los comuneros?*
- Dirija a los estudiantes para que desarrollen un informe sobre un libro que hayan leído. Pídales que propongan formatos alternos para realizar la actividad.
- Anime a algunos voluntarios para que discutan una situación que estén experimentando. Pida a la clase que proponga alternativas al problema.



**TAXONOMÍA AMPLIADA DE BLOOM**

**Recordar   Entender   Aplicar   Analizar   Evaluar   Crear**

**UNIDAD 6: Crear**

**Páginas**

Habilidad 30 Generalizar	102 - 104
Habilidad 31 Formarse criterios	105 - 108
Habilidad 32 Juzgar la exactitud	109 - 112
Habilidad 33 Tomar decisiones	113 - 116
Habilidad 34 Identificar los valores	117 - 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 102 – 104.

## 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

- Pida a los estudiantes que generalicen con relación a lo siguiente: por ejemplo, *Los goles de los partidos de fútbol del fin de semana son: Cali – 2, Medellín – 1; Millonarios – 2, Tolima – 1.*
- Los estudiantes deben llevar un registro de las generalizaciones que escuchan en los programas de televisión o comerciales. Las generalizaciones pueden ser luego discutidas en clase.
- Presente a los estudiantes varias generalizaciones que no sean verdaderas; como por ejemplo, *la gente joven de hoy es perezosa; ver televisión es una pérdida de tiempo; a los chicos les gusta subir a la montaña rusa.* Pida a los estudiantes que reescriban cada generalización para volverla verdadera.

## 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 105 – 108.

## 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 a los estudiantes que escriban y comparen criterios que se puedan emplear para escoger un jugador de baloncesto o de fútbol.
- Realice la siguiente suposición: *los estudiantes van a navegar en el océano.* Pídales que desarrollen criterios para juzgar qué suministros deben llevar.

### 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 109 – 112.

### 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

- Registre las reacciones de los fanáticos de un equipo de fútbol. Pida a los estudiantes que escriban todas las palabras y frases que sean imprecisas. Por ejemplo, *el director técnico siempre escogió al Pibe Valderrama; el empleo de siempre puede que no sea ideal.*
- Anime a los estudiantes a que escriban los hechos reales del evento, eliminando posibles inexactitudes. Pídales que identifiquen las imprecisiones del siguiente párrafo: *cuando la luz pasó a rojo, el tráfico empezó a moverse. Eran las 6:15, y en consecuencia tenía 20 minutos para llegar a las 6:30. La visibilidad no era buena, los limpiaparabrisas no funcionaban y el sol daba en mis ojos.*
- Pida a los estudiantes que promedien y discutan la exactitud de las siguientes fuentes que predicen el tiempo: *el almanaque Bristol; las historias antiguas; los meteorólogos; el satélite del tiempo.*

## TOMAR DECISIONES

## HABILIDAD 33 Páginas 113–116

### 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 113 – 116.

### 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

- Pida a los estudiantes que listen situaciones de emergencia y que decidan qué objetos son los más importantes y deben ser manejados de forma inmediata.
- Solicite a los estudiantes que decidan dónde quieren vivir, dándoles la posibilidad de escoger cualquier lugar del planeta. Pídales que expliquen las razones de su elección.
- Pregunte a algunos grupos de alumnos qué les gustaría hacer en un proyecto de artes del lenguaje. Por ejemplo: *pueden montar una comedia; escribir una historia, escribir un libro de poemas con sus ilustraciones.*