

CÓMO UTILIZAR EL PROGRAMA

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO

VISIÓN DEL PROGRAMA

El programa *Desarrollo del Pensamiento Crítico* está formado por seis libros diseñados para enseñar las habilidades del pensamiento. Las habilidades están organizadas según la Taxonomía de los objetivos cognitivos de Bloom. En los seis niveles del programa, a los alumnos se les

enseñan las habilidades identificadas como útiles para desarrollar las cuatro primeras etapas del pensamiento: *recordar, entender, aplicar y analizar*. En los niveles C, D, E y F, los alumnos emplean las habilidades superiores de *evaluar y crear*.

FILOSOFÍA DEL PROGRAMA

La enseñanza directa de las habilidades para desarrollar el pensamiento permite a los estudiantes tener la oportunidad de centrarse en el pensamiento, en vez de hacerlo en el contenido específico. Una vez que los alumnos empiezan a consolidarse como “pensadores”, esto les permite aprender, más motivados por el contenido. Esta guía incluye los planes para seguir en cada una de las veintitrés habilidades de este nivel.

Los estudiantes deben practicar las habilidades adquiridas para assimilarlas y así poderlas transferir a otras áreas del currículo. Cada página de la serie es una lección de práctica,

acompañada por algunas actividades de refuerzo. Los alumnos deben saber si están en el camino correcto cuando practican una nueva habilidad. Sin retroalimentación, un alumno puede estar practicando equivocadamente una habilidad. Además, el programa une las habilidades metacognitivas a cada lección. El plan de cada una de éstas sugiere preguntas para que sus alumnos “piensen en su pensamiento”, a medida que discuten sus respuestas para los ítems de las hojas de práctica.

LLEVAR A CABO EL PROGRAMA

En la página I se identifican las habilidades que se enseñan en cada nivel. Para cada una de ellas se ha diseñado previamente un plan de cinco pasos, el cual ayudará a manejar el programa de forma más sencilla:

PASO UNO: Defina la habilidad.

En este paso se da una definición que ayudará a explicar la habilidad a sus alumnos.

PASO DOS: Identifique los pasos.

Aquí se dan pasos concretos que ayudarán a que ellos aprendan la lección.

PASO TRES: Demuestre la habilidad.

Se dan indicaciones de cómo demostrar la habilidad a sus alumnos.

PASO CUATRO: Practique la habilidad.

Las páginas desarrolladas para practicar la habilidad

están listadas para su conveniencia. Además, cada página del texto incluye una nota al profesor donde se dan indicaciones específicas para emplearla.

PASO CINCO: Provea retroalimentación.

Se sugieren preguntas para que el alumno “piense en su pensamiento”.

Metacognición: El plan de cada lección incluye tres indicaciones para comprometer al alumno en actividades de enriquecimiento significativo.

Cuando los estudiantes pueden aplicar una nueva habilidad al material previamente aprendido, demuestran que han asimilado la nueva habilidad. Involucrar el entorno familiar del niño en su desarrollo educativo es importante. Lea el boletín para la casa.

Se incluye igualmente una hoja de remisión para registrar el progreso del dominio que adquiere cada uno de los estudiantes de la clase.

CUBRIMIENTO Y SECUENCIA

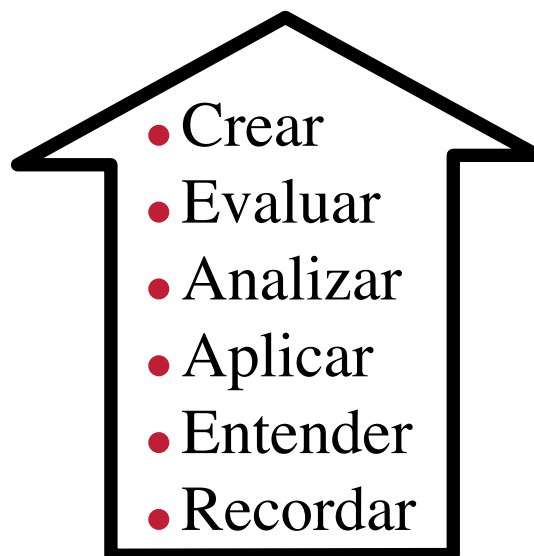
UNIDAD 1 RECORDAR	Nivel A	UNIDAD 2 ENTENDER	Nivel A
Habilidad 1 Clasificar	Páginas 2 - 6	Habilidad 6 Comparación y contraste	Páginas 26 - 28
Habilidad 2 Real y ficticio	7 - 10	Habilidad 7 Identificar estructuras	29 - 30
Habilidad 3 Hecho y opinión	11 - 14	Habilidad 8 Etapas de un proceso	31 - 34
Habilidad 4 Definición y ejemplo	15 - 18	Habilidad 9 Entender dibujos	35 - 36
Habilidad 5 Esquema y resumen	19 - 22	Habilidad 10 Comparar significados de las palabras	37 - 38
		Habilidad 11 Identificar la idea principal	39 - 42
		Habilidad 12 Identificar relaciones	43 - 46

UNIDAD 3 APLICAR	Nivel A	UNIDAD 4 ANALIZAR	Nivel A
Habilidad 13 Ordenar objetos	Páginas 50 - 52	Habilidad 18 Juzgar y completar	Páginas 70 - 72
Habilidad 14 Estimar	53 - 56	Habilidad 19 Hallar correspondencias	73 - 76
Habilidad 15 Predecir	57 - 60	Habilidad 20 Abstracto o concreto	77 - 80
Habilidad 16 Inferir	61 - 64	Habilidad 21 Lógica de las acciones	81 - 84
Habilidad 17 Cambios en el significado de las palabras	65 - 66	Habilidad 22 Partes de una historia	85 - 86
		Habilidad 23 Lógica de una historia	87 - 90

Taxonomía Ampliada de Bloom

La Taxonomía de los objetivos cognitivos

- Fue desarrollada por Benjamin Bloom en 1950.
- Es la capacidad de expresar cualitativamente los diferentes tipos de pensamiento.
- Ha sido adoptada en las aulas de clase como una herramienta de planeación.
- Es el modelo de aplicación más universal.
- Provee una forma de organizar el pensamiento en seis niveles, desde el más básico hasta el más complejo.
- En 1990 Lorin Anderson (alumno de Bloom) revisó la taxonomía.
- Como resultado de esto se hicieron algunos cambios.



Para conocer la quinta etapa de la Taxonomía Ampliada de Bloom –**Sintetizar y Evaluar**–, el estudiante debe desarrollar las siguientes habilidades:



Para sintetizar:

- Comunicar ideas
- Planear proyectos
- Construir hipótesis
- Sacar conclusiones
- Proponer alternativas

Sintetizar significa compilar información y relacionarla de diferente manera, combinando elementos con un nuevo patrón o proponiendo distintas alternativas de solución.

Comprobémoslo. Observa la fotografía y contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué está haciendo la niña?
- ¿Es la única persona que lo hace?
- ¿Por qué crees que está vestida de esa manera?
- ¿Piensas que tiene alguna celebración?



Para evaluar:

- Generalizar
- Formarse criterios
- Juzgar la exactitud
- Tomar decisiones
- Identificar los valores
- Reconocer cómo incide el ambiente de una historia

Evaluar significa valorar información para obtener conclusiones.

Comprobémoslo. Observa la fotografía y contesta las siguientes preguntas:

- ¿A la niña le gustan las aves?
- ¿Por qué puedes afirmarlo?
- ¿Crees que este pato es manso?
- ¿Un ave es una buena mascota?
- ¿Te gustaría tener una?



Para conocer la tercera etapa de la Taxonomía Ampliada de Bloom **-Aplicar-**, el estudiante debe desarrollar las siguientes habilidades:

- Ordenar objetos
- Estimar
- Predecir
- Inferir
- Interpretar cambios en el significado de las palabras

Aplicar significa poner en práctica un conocimiento con el fin obtener un resultado. Comprobémoslo. Observa la fotografía y contesta las siguientes preguntas:

- ¿Dónde crees que están las niñas?
- ¿Por qué llevan un número?
- ¿La fotografía muestra en qué evento participan? ¿Cuál es el evento?
- ¿Se nota que las niñas se están divirtiendo?

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.

