

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.

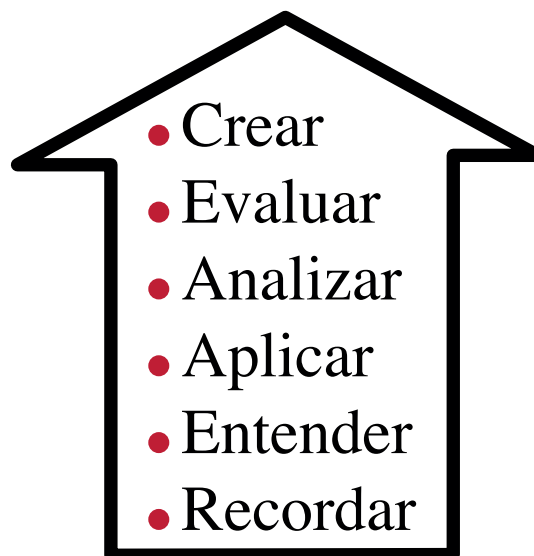
CUBRIMIENTO Y SECUENCIA NIVEL F

UNIDAD 1 RECORDAR	Páginas	UNIDAD 2 ENTENDER	Páginas
Habilidad 1 Clasificar	2 - 4	Habilidad 6 Comparar y contrastar	20 - 22
Habilidad 2 Real e imaginario	5 - 6	Habilidad 7 Identificar estructuras	23 - 24
Habilidad 3 Hecho y opinión	7 - 10	Habilidad 8 Etapas de un proceso	25 - 26
Habilidad 4 Definición y ejemplo	11 - 12	Habilidad 9 Relacionar figuras	27 - 28
Habilidad 5 Esquema y resumen	13 - 16	Habilidad 10 Comparar significados de las palabras	29 - 30
		Habilidad 11 Identificar la idea principal	31 - 32
		Habilidad 12 Identificar relaciones	33 - 36
UNIDAD 3 APLICAR	Páginas	UNIDAD 4 ANALIZAR	Páginas
Habilidad 13 Ordenar elementos	40 - 42	Habilidad 18 Juzgar y completar	56 - 58
Habilidad 14 Estimar	43 - 44	Habilidad 19 Determinar la importancia de la información	59 - 60
Habilidad 15 Predecir	45 - 46	Habilidad 20 Abstracto o concreto	61 - 62
Habilidad 16 Inferir	47 - 50	Habilidad 21 Lógica de las acciones	63 - 64
Habilidad 17 Cambios en el significado de las palabras	51 - 52	Habilidad 22 Partes de una historia	65 - 66
		Habilidad 23 Lógica de una historia	67 - 68
		Habilidad 24 Reconocer falacias	69 - 72
UNIDAD 5 SINTETIZAR Y EVALUAR	Páginas	Habilidad 30 Generalizar	99 - 101
Habilidad 25 Comunicar ideas	76 - 78	Habilidad 31 Formarse criterios	102 - 105
Habilidad 26 Planear proyectos	79 - 82	Habilidad 32 Juzgar la exactitud	106 - 109
Habilidad 27 Construir hipótesis	83 - 86	Habilidad 33 Tomar decisiones	110 - 113
Habilidad 28 Obtener conclusiones	87 - 92	Habilidad 34 Identificar los valores	114 - 117
Habilidad 29 Proponer alternativas	93 - 98	Habilidad 35 Reconocer cómo incide el ambiente de una historia	118 - 119
UNIDAD 6 CREAR	Páginas	Habilidad 37 Cómo comparar diseños	126 - 127
Habilidad 36 Cómo analizar un diseño	124 - 125	Habilidad 38 Imaginar cambios	128

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 sexta etapa de la Taxonomía Ampliada de Bloom **–Crear–**, el estudiante debe desarrollar las siguientes habilidades:

- Cómo analizar un diseño
- Cómo comparar diseños
- Imaginar cambios

Crear significa generar nuevas ideas, productos o formas de ver las cosas. Comprobémoslo. Observa la fotografía y contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué crees que está fabricando el niño?
- ¿Qué piensas acerca de esta forma? ¿Por qué?
- ¿Qué otras cosas crees que se podrían crear con madera y pegante?
- ¿Cómo crees que se siente el niño al realizar este trabajo? ¿Por qué?

