

## TABLA DE CONTENIDO

### Unidad 1 **RECORDAR**

- Habilidad 1 Clasificar
- Habilidad 2 Real e imaginario
- Habilidad 3 Hecho y opinión
- Habilidad 4 Definición y ejemplo
- Habilidad 5 Esquema y resumen  
Refuerza tus habilidades

### Unidad 2 **ENTENDER**

- Habilidad 6 Comparar y contrastar
- Habilidad 7 Identificar estructuras
- Habilidad 8 Etapas de un proceso
- Habilidad 9 Relacionar figuras
- Habilidad 10 Comparar significados de las palabras
- Habilidad 11 Identificar la idea principal
- Habilidad 12 Identificar relaciones  
Refuerza tus habilidades

### Unidad 3 **APLICAR**

- Habilidad 13 Ordenar elementos
- Habilidad 14 Estimar
- Habilidad 15 Predecir
- Habilidad 16 Inferir
- Habilidad 17 Cambios en el significado de las palabras  
Refuerza tus habilidades

### Unidad 4 **ANALIZAR**

- Habilidad 18 Juzgar y completar
- Habilidad 19 Determinar la importancia de la información
- Habilidad 20 Abstracto o concreto
- Habilidad 21 Lógica de las acciones
- Habilidad 22 Partes de una historia
- Habilidad 23 Lógica de una historia
- Habilidad 24 Reconocer falacias  
Refuerza tus habilidades

### Unidad 5 **SINTETIZAR Y EVALUAR**

- Habilidad 25 Comunicar ideas
- Habilidad 26 Planear proyectos
- Habilidad 27 Construir hipótesis
- Habilidad 28 Obtener conclusiones
- Habilidad 29 Proponer alternativas
- Habilidad 30 Generalizar
- Habilidad 31 Formarse criterios
- Habilidad 32 Juzgar la exactitud
- Habilidad 33 Tomar decisiones
- Habilidad 34 Identificar los valores
- Habilidad 35 Reconocer cómo incide el ambiente de una historia  
Refuerza tus habilidades

### Unidad 6 **CREAR**

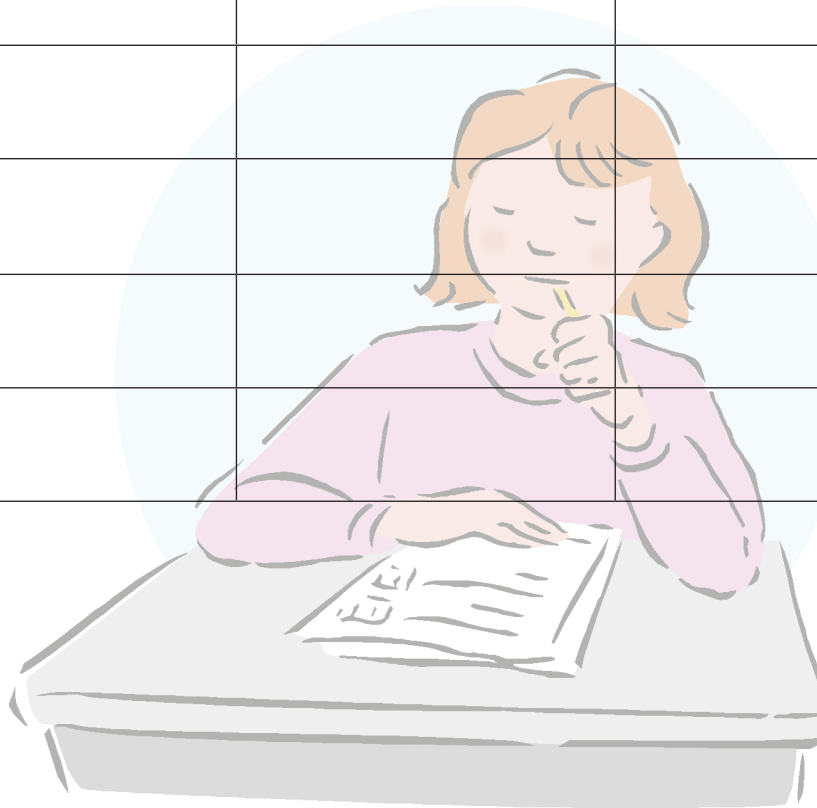
- Habilidad 36 Cómo analizar un diseño
- Habilidad 37 Cómo comparar diseños
- Habilidad 38 Imaginar cambios  
Refuerza tus habilidades

Recuerda que como ejemplo de invento estás manejando una estufa.

### Estrategia 3: Imaginar cambios

Imagínate qué sucedería si se cambiase algo en el diseño del invento (estufa). En la primera columna anota cambios que se podrían realizar en el invento. Por ejemplo, te podrías imaginar cambios en sus partes, en sus materiales o en sus formas. En la segunda columna escribe cuándo sería una desventaja el cambio. En la tercera columna anota cuándo sería una ventaja.

| CAMBIO | ¿CUÁNDO ES UNA DESVENTAJA? | ¿CUÁNDO ES UNA VENTAJA? |
|--------|----------------------------|-------------------------|
|        |                            |                         |
|        |                            |                         |
|        |                            |                         |
|        |                            |                         |
|        |                            |                         |



Pídales a los estudiantes que imaginen cambios aplicados a juguetes o a juegos. Analice con ellos las ventajas y desventajas de dichos cambios.