



## DIVISIÓN DE INSTRUCCIÓN



### PROGRAMAS PARA ALUMNOS DOTADOS/TALENTOSOS – OPCIONES DE APRENDIZAJE AVANZADO

#### Escuelas de Estudios Avanzados (SAS)

#### Solicitantes de Kindergarten: Ejemplares de Elegibilidad

#### CUATRO HABILIDADES DE PENSAMIENTO CRÍTICO/RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Se proporciona la siguiente lista de ejemplares para los Criterios de Elegibilidad para Kindergarten SAS Número 2, las **Cuatro Habilidades de Pensamiento Crítico/Resolución de Problemas**, para ayudar a aclarar con ejemplos las evidencias apropiadas para la edad. Debido al carácter específico de los Criterios de Elegibilidad para Kindergarten SAS Número 1, **Habilidades y Características**, no se proporcionan ejemplos adicionales. Esta lista no es exhaustiva. Tenga en cuenta que cada pieza de evidencia (e.g., muestra de trabajo, grabación de audio) puede demostrar múltiples habilidades, características y habilidades de pensamiento crítico/resolución de problemas

### 1. Explicar el significado o las relaciones entre hechos, información o conceptos que muestran profundidad y complejidad.

**Tiene una vasta memoria con respecto a las conversaciones y las personas** (e.g., puede recordar detalladamente una conversación de la última salida, como al parque, zoológico, consultorio médico o casa de un pariente)

**Analiza las similitudes y diferencias en eventos, gente y cosas** (e.g., puede elegir lo que pertenece y no pertenece a un grupo, como clasificar los dinosaurios según las características)

**Despliega habilidades de observación a un nivel alto que frecuentemente detecta falacias e inconsistencias** (e.g., es susceptible y hace observaciones sobre los cambios sutiles en las reglas de la familia, señala si una persona no está siguiendo las normas sociales o comete un error)

**Entiende conceptos nuevos fácilmente; se mueve rápidamente desde lo familiar(concreto) a lo no familiar (abstracto)** (e.g., aprendió una nueva palabra de vocabulario ayer, y hoy la utiliza correctamente en una oración, reconoce que un objeto como una manzana o un gato - concreto, puede ser representado en letras / impreso - abstracto)

**Nota significados ocultos o relaciones de causa y efecto que no son obvias** (e.g., puede discutir cómo hibernan los osos porque es invierno)

**Analiza y evalúa soluciones respectivas de puntos de vista múltiples** (e.g., puede volver a contar una historia o película desde diferentes puntos de vista de los personajes)

**Utiliza conexiones lógicas para argumentar, cuestionar y razonar** (e.g., utiliza términos específicos como si/entonces, así que, debido a, tanto/como, y o, al plantear un asunto o hacer una pregunta).

### 2. Formular ideas nuevas y soluciones y elaborar sobre la información.

**Muestra una intensa curiosidad, piensa y hace preguntas provocativas que implican procesos de pensamiento lógico** (e.g., hace preguntas con "por qué" y no está satisfecho con las respuestas "no sé" por ejemplo, "¿Por qué el cielo es azul?")

**Hace preguntas centradas en las relaciones** (e.g., quiere saber por qué las cosas están relacionadas y cómo, por ejemplo "¿A dónde va la luna por la noche?")

**Planifica proyectos únicos al integrar conocimiento de diferentes áreas** (e.g., en la creación de un dibujo de un delfín, quiere encontrar en línea más información sobre la vida en los océanos).

**Produce pasos detallados para una solución y razones sanas para ellos** (e.g., el niño quiere que el mundo tenga un ambiente más limpio, así que crea una solución donde todas las personas del mundo necesitan participar en limpiezas comunitarias cada semana)

**Inventa las soluciones a problemas establecidos; crea problemas por los cuales no existen soluciones aparentes** (e.g., tiene ideas sobre cómo abordar el cambio climático, como creando un plan para ayudar a los osos polares)

**Aborda las tareas de maneras diferentes, inusuales y originales** (e.g., le gusta crear historias comenzando desde el final y trabajando hacia atrás; cuenta historias a través de los ojos de diferentes personajes imaginarios)

**Localiza, selecciona y utiliza información y materiales relevantes** (e.g., añade detalles interesantes para mejorar los proyectos y sabe dónde buscar más información sobre estos temas)

**Da ejemplos de resultados posibles; formula suposiciones bien fundadas** (e.g., al leer una historia, es capaz de predecir el final; al experimentar con objetos que se hunden o flotan, da una razón para la predicción de que una pluma flotará en el agua)



## DIVISIÓN DE INSTRUCCIÓN

### PROGRAMAS PARA ALUMNOS DOTADOS/TALENTOSOS – OPCIONES DE APRENDIZAJE AVANZADO

#### Escuelas de Estudios Avanzados (SAS)

#### Solicitantes de Kindergarten: Ejemplares de Elegibilidad

#### CUATRO HABILIDADES DE PENSAMIENTO CRÍTICO/RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

### 3. Usar métodos alternativos en enfocarse a problemas matemáticos nuevos o desconocidos.

- Utiliza criterios sofisticados o únicos para ordenar y clasificar juguetes u otros objetos** (e.g., puede ordenar por tamaño, color, forma, textura, edad, número, fechas, etc., como clasificar las plantas como comestibles o no comestibles)
- Reconoce y crea patrones simples y complejos** (e.g., muestra las dimensiones, los ángulos o la perspectiva en las soluciones matemáticas o la resolución de problemas, como la creación de patrones con cubos de colores)
- Utiliza frases numéricas que muestran comprensión de la suma y la resta** (e.g., "Si tomo esta manzana y la pongo con este plátano, tendré 2 piezas de fruta")
- Exhibe habilidades complejas cuando completa rompecabezas o construye estructuras con bloques/objetos** (e.g., crea diseños complejos usando ladrillos LEGO; completa rompecabezas de más de 100 piezas)
- Demuestra una gran conciencia de la información cuantitativa en el mundo que lo rodea** (e.g., está interesado en el tamaño y el peso de las cosas, como "La jarra de leche contiene un galón;" coloca los zapatos de los miembros de la familia en orden de mayor a menor para averiguar quién tiene los pies más grandes)
- Demuestra conciencia de patrones y reconoce regularidades en su ambiente** (e.g., comentarios sobre patrones radiales que se encuentran en un edificio de apartamentos; señala las rutinas diarias del hogar)
- Demuestra una comprensión avanzada de tamaño, forma, patrón, posición y dirección** (e.g., construye un modelo LEGO siguiendo instrucciones visuales; utiliza diferentes formas y patrones al dibujar una imagen)
- Percibe las cantidades; puede comparar las cantidades en situaciones de la vida real y usa unidades de medida reales y creadas** (e.g., comentarios de que su trozo de chocolate tiene cuatro cuadrados más que el trozo de su hermana)
- Cuenta, compara y usa operaciones matemáticas cuando juega** (e.g., quiere hacer dos columnas de 7 bloques y nota que necesita 3 bloques más para crear la segunda columna)
- Estima y usa el cálculo mental** (e.g., muestra entender el concepto de cantidad al adivinar cuántos perros hay en el parque; juegos de suma y resta de matemáticas mentales)

### 4. Usar un vocabulario extensivo fácilmente y con exactitud para expresar las ideas creativas.

- Vuelve a relatar historias o conversaciones con detalle** (e.g., después de escuchar una historia, puede recordar varios elementos de la historia con detalles sobre personajes y trama)
- Vuelve a expresarse con un lenguaje para niños más pequeños o menos maduros** (e.g., cuando habla con un hermano menor, adapta su vocabulario para que coincida con el nivel de vocabulario del niño más pequeño)
- Demuestra una autoexpresión fluida, concisa y creativa** (e.g., utiliza vocabulario, elementos de la historia y lenguaje rico cuando juega con juguetes como figuras de acción, muñecas o animales; crea historias originales propias)
- Dice o hace algo que indica un humor inesperado y sofisticado, usa juegos de palabras / acertijos o capta el humor sutil de un adulto** (e.g., vuelve a contar bromas a los demás; crea sus propios acertijos o bromas; crea sus propias tiras cómicas)
- Hace preguntas sobre las palabras en el lenguaje impreso o oral** (e.g., al escuchar una historia, pregunta el significado de las palabras desconocidas)
- Explica cómo las cosas no relacionadas son similares o diferentes** (e.g., cuando se les da un grupo de autos, camiones y trenes, dice que estos objetos transportan a las personas)
- Explica el punto de vista de otro** (e.g., puede volver a contar una historia desde el punto de vista de diferentes personajes o describir las diferencias en los sentimientos, emociones o acciones del personaje)
- Demuestra una imaginación vívida en una variedad de productos** (e.g., inventa historias originales que son altamente creativas, inventa nuevos juegos o situaciones en el juego simulado)
- Muestra una habilidad inusual para expresar sentimientos, conceptos y a sí mismo, etc.** (e.g., atribuye palabras de sentimiento a los personajes durante las actividades de juego; nota emociones en los miembros de la familia; identifica los sentimientos en uno mismo y en los demás)
- Utiliza un gran vocabulario en el lenguaje primario** (e.g., añade detalles interesantes y vocabulario avanzado al describir un tema de interés, como "Los koalas son marsupiales y todos tienen bolsas")
- Muestra la capacidad de "cambiar de códigos" y utiliza un lenguaje adecuado de las disciplinas, situaciones y públicos específicos** (e.g., utiliza terminología matemática o científica al hablar de temas matemáticos o científicos; entiende cuándo usar el lenguaje formal, por ejemplo al presentarse a un adulto desconocido)