



Programas Para Alumnos Dotados/Talentedos Opciones De Aprendizaje Avanzado

Oficina del Director General de Educación Especial, Equidad y Programas Especializados

Escuelas de Estudios Avanzados (SAS)

Ejemplares de Elegibilidad para Solicitantes de Kindergarten

Cuatro Habilidades de Pensamiento Crítico y 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 y Resolución de Problemas**, para ayudar a aclarar con ejemplos las evidencias apropiadas para la edad. Esta lista no es exhaustiva. Tenga en cuenta que cada pieza de evidencia (p.ej., muestra de trabajo, grabación de audio) puede demostrar múltiples habilidades, características y habilidades de pensamiento crítico/resolución de problemas.

1. Explica 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 (p.ej., 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 (p.ej., 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 (p.ej., es sensible 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 y se mueve rápidamente desde lo familiar (concreto) a lo no familiar (abstracto) (p.ej., 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 - abstracto)

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

Analiza y evalúa soluciones con respeto a múltiples puntos de vista (p.ej., puede volver a contar una historia o película desde diferentes puntos de vista de los personajes)

Utiliza conexiones lógicas para argumentar, cuestionar y razonar (p.ej., utiliza términos específicos como *si/entonces*, *o*, *debido a*, *tanto/como*, y *así que*, al exponer un punto o hacer una pregunta)

2. Formula ideas nuevas y soluciones y elabora sobre la información

Muestra una intensa curiosidad, piensa y hace preguntas provocativas que implican procesos de pensamiento lógico (p.ej., con frecuencia hace la pregunta "por qué" y no está satisfecho con la respuesta "no sé")

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

Inicia proyectos únicos al integrar conocimiento de diferentes áreas (p.ej., en la creación de un dibujo de un delfín, quiere encontrar más información en línea sobre la vida en los océanos).

Produce pasos detallados para una solución y razones sanas para ellos (p.ej., 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 y/o aborda problemas por los cuales no existen soluciones aparentes (p.ej., 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 (p.ej., crea historias comenzando con 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 (p.ej., añade detalles interesantes para mejorar los proyectos y sabe dónde buscar más información sobre estos temas)

Da ejemplos de resultados posibles y formula suposiciones bien fundadas (p.ej., 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)

Tiene una imaginación exhaustiva al participar en el juego de simulación, crea nuevos juegos o nuevas reglas para juegos y organiza / lidera en los juegos grupales (p.ej., crea juegos de mesa originales usando papel y/o juguetes)



Programas Para Alumnos Dotados/Talentedos Opciones De Aprendizaje Avanzado

Oficina del Director General de Educación Especial, Equidad y Programas Especializados

Escuelas de Estudios Avanzados (SAS)

Ejemplares de Elegibilidad para Solicitantes de Kindergarten

Cuatro Habilidades de Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas

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

Utiliza criterios sofisticados o únicos para ordenar y clasificar juguetes u otros objetos (p.ej., puede ordenar por tamaño, color, forma, textura, edad, número, fechas, etc., al clasificar las plantas como comestibles o no comestibles)

Reconoce y crea patrones simples y complejos (p.ej., muestra las dimensiones, los ángulos o la perspectiva en las soluciones matemáticas o la resolución de problemas, como en la creación de patrones con cubos de colores)

Utiliza oraciones numéricas mostrando comprensión de la suma y la resta (p.ej., "Si tomo esta manzana y la pongo con este plátano, tendré 2 piezas de fruta")

Muestra habilidades complejas cuando completa rompecabezas o construye estructuras con bloques/objetos (p.ej., 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 (p.ej., 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 (p.ej., hace 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 (p.ej., construye un modelo LEGO siguiendo instrucciones visuales; utiliza diferentes formas y patrones al dibujar una imagen)

Percibe las cantidades y puede comparar las cantidades en situaciones de la vida real y usa unidades de medida reales y creadas (p.ej., comenta de que su trozo de chocolate tiene cuatro cuadrados más que el trozo de su hermana)

Cuenta, compara y usa operaciones matemáticas cuando juega (p.ej., 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 (p.ej., muestra entendimiento del concepto de cantidad al adivinar cuántos perros hay en el parque; juegos de suma y resta de matemáticas mentales)

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

Vuelve a relatar historias o conversaciones con detalle (p.ej., después de escuchar una historia, puede recordar varios elementos de la historia con detalles sobre personajes y trama)

Reformula su propio lenguaje para niños más pequeños o menos maduros (p.ej., cuando habla con un hermano menor, adapta su vocabulario considerando el nivel de vocabulario del niño más pequeño)

Demuestra una autoexpresión fluida, concisa y creativa (p.ej., 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 (p.ej., vuelve a contar bromas a los demás; crea sus propios acertijos o bromas; crea sus propias tiras cómicas)

Hace preguntas sobre palabras impresas o en lenguaje oral (p.ej., al escuchar una historia, pregunta el significado de las palabras desconocidas)

Explica cómo las cosas no relacionadas son similares o diferentes (p.ej., 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 (p.ej., puede volver a contar una historia desde el punto de vista de diferentes personajes o puede describir las diferencias en los sentimientos, emociones o acciones del personaje)

Demuestra una imaginación vívida en una variedad de productos (p.ej., inventa historias originales que son altamente creativas, inventa nuevos juegos o situaciones en el juego simulado)

Muestra una capacidad única y madura para expresar sentimientos, conceptos y a sí mismo, etc. (p.ej., 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 (p.ej., 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 apropiado para las disciplinas, situaciones y audiencias específicas (p.ej., utiliza terminología matemática o científica al hablar de temas matemáticos o científicos; entiende cuándo debe usar el lenguaje formal, por ejemplo al presentarse a un adulto desconocido)

Planifica y selecciona medios alternativos para demostrar ideas creativas (p.ej., inventa y actúa sus propios espectáculos de marionetas; crea sus propios mapas; compone canciones originales)