



¿Qué cosita es?

PENSAMIENTO CRÍTICO

PROCEDIMIENTO

Introducción

El profesor habla a los alumnos de lo que son las definiciones. Cada objeto tiene su definición en el diccionario. La definición hace referencia a las cualidades del objeto de forma que sea fácil identificarlo.

Tarea I

El profesor ahora da a los alumnos distintas definiciones extraídas del diccionario y propone jugar a acertar de qué objeto se trata.

Tarea II

Ahora son los niños quienes por turnos escogen su objeto para definirlo haciendo referencia a las cualidades más destacadas de los objetos. Tras exponer sus definiciones el profesor les hace notar que éstas deben cubrir una serie de cuestiones ¿Para qué sirve?, ¿qué forma tiene?, ¿de dónde proviene?, ...

Tarea III

Ahora los niños escogen su objeto, pero con ayuda de los otros niños y jugando al "Veo-veo" hasta llegar a tener la definición del objeto. Para ello el niño que escoge el objeto responderá sí o no a las preguntas de sus compañeros. El profesor anotará las distintas características. Con las distintas rondas del juego se pretende que los alumnos sean cada vez más certeros en el tipo de preguntas a realizar. En las últimas rondas y para añadir dificultad se puede limitar el número de preguntas de los alumnos.

OBJETIVO

Aprender a seleccionar preguntas para descubrir un objeto oculto.

HABILIDADES

Análisis y comparación.
Síntesis.
Codificación selectiva.
Definición de objetos.
Clasificación.
Observación.

MATERIALES

- Pizarra.
- Lápiz y papel (opcional).
- Diccionario.