

PROGRAMA DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE



TAXONOMÍAS PARA EL APRENDIZAJE

- *Relatora: M. del P. Salazar Norese*

¿Qué es una taxonomía?

- Se entiende por taxonomía a **la ciencia de la clasificación**:
 - su nombre proviene de los vocablos griegos *táxis* (“ordenamiento”) y *nomos* (“norma, saber”).
- Por lo general se la considera una rama de las ciencias biológicas (específicamente de la Biología Sistemática) que **se ocupa de la clasificación de los organismos vivos** de los que se tiene noticia hasta la fecha.

Fuente: <https://concepto.de/taxonomia/#ixzz6VVPiwVjv>

¿Qué es una taxonomía en educación?

Antecedentes

- A finales de los años 50 del pasado siglo, había una corriente psicológica en los Estados Unidos encabezada por la escuela de Chicago que estaba preocupada por cómo se aprende y cómo evaluar los aprendizajes. Se comprobó rápidamente que no todas las acciones cognitivas tenían la misma complejidad, por ejemplo, no es lo mismo recordar un cierto dato que analizarlo o valorarlo.
- Bloom desarrolló una jerarquía de los objetivos educativos que se querían alcanzar con el alumnado, dividiéndolo en tres ámbitos: Ámbito cognitivo, ámbito afectivo y ámbito psicomotor. Es del primer ámbito del que surge la tabla de la taxonomía de Bloom.

¿Qué es una taxonomía en educación?

- Es una clasificación de los diferentes objetivos y habilidades que los educadores pueden proponer a sus estudiantes.
- El esquema fue propuesto por Benjamín Bloom e incluía tres "dominios": cognitivo, afectivo y psicomotor, aunque sólo los dos primeros fueron desarrollados inicialmente.

Taxonomía de objetivos educacionales: Dominio Cognitivo (Bloom et al., 1956):

“La taxonomía de Bloom se utiliza para redactar los resultados de aprendizaje dado que provee una estructura previamente creada y una lista de verbos.

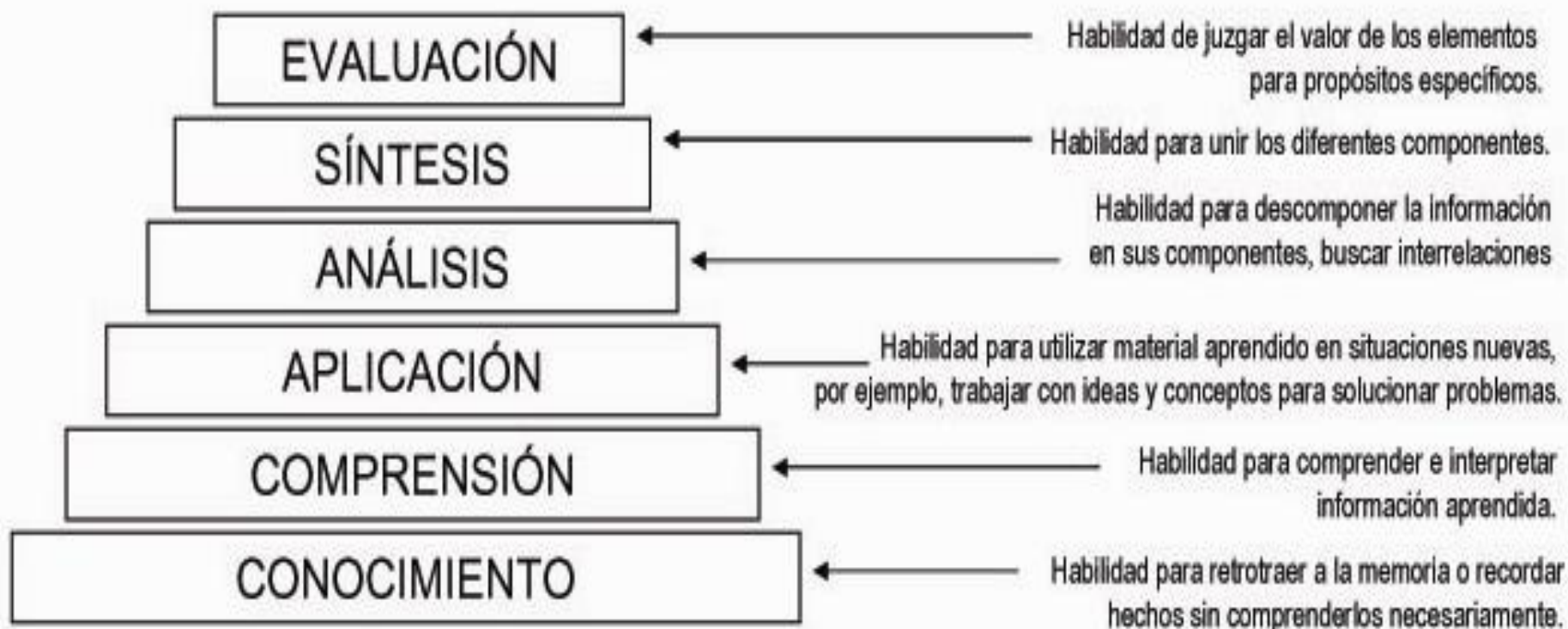


Estos verbos juegan un rol clave para redactar resultados de aprendizaje.



La lista inicial de los verbos utilizados por Bloom fue limitada y ha sido ampliada por varios autores en el transcurso del tiempo

Taxonomía de objetivos educacionales: DOMINIO COGNITIVO (Bloom et al., 1956):



Conectando las dimensiones cognitivas y la taxonomía revisada de Bloom

Dimensión del Conocimiento	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
HECHOS	Listar	Parafrasear	Clasificar	Resumir	Ordenar	Categorizar
CONCEPTOS	Recordar	Explicar	Demostrar	Contrastar	Reseñar	Modificar
PROCESOS	Resumir	Estimar	Producir	Hacer un diagrama	Defender	Diseñar
PROCEDIMIENTOS	Reproducir	Dar un ejemplo	Relatar	Identificar	Criticar	Planificar
PRINCIPIOS	Manifestar	Modificar	Solucionar	Diferenciar	Concluir	Revisar
METACOGNITIVOS	Usar adecuadamente	Interpretar	Descubrir	Inferir	Predecir	Actualizar

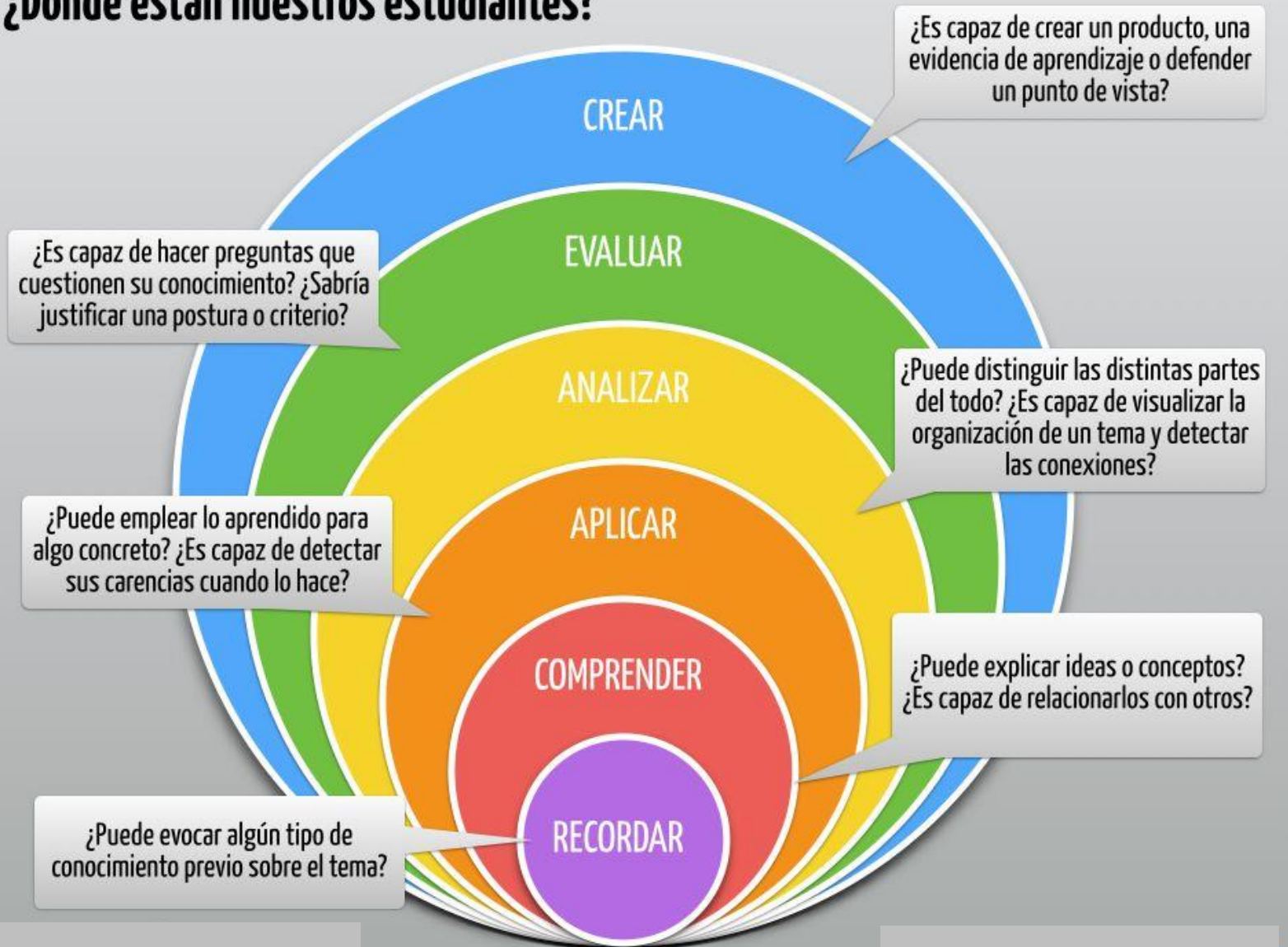
Modificación actualizada de Anderson



Actualizada en 2001 por Anderson, discípulo de Bloom

Veámosla de otro modo:

¿Dónde están nuestros estudiantes?



- **LA TAXONOMÍA DE BLOOM PARA LA ERA DIGITAL**

- Bloom publicó en 1956 una taxonomía para los objetivos educativos que fue revisada en el 2001 por Anderson y Krathwol y actualizada luego por Churches para adecuarla a la era digital o a los nativos digitales.
- Esta no se centra en los dominios cognitivos como las propuestas anteriores, sino en métodos, herramientas y experiencias del aula.
- La calidad de la acción o del proceso define el nivel cognitivo.
- No requiere iniciar en los niveles taxonómicos más bajos, sino en cualquier nivel, pero asume que los niveles inferiores estarán ya cubiertos por la tarea de aprendizaje.
- Se valora la colaboración como una influencia creciente en el aprendizaje.

•

La taxonomía para la era digital es una propuesta de Andrew Churches que se enfoca en el uso de las herramientas y TICs para “recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear”.

•

La integración de las TICs generó la necesidad de una nueva actualización de dicha taxonomía para digitalizarla o ajustarla a la realidad de la educación contemporánea.

- Una de las principales novedades es la incorporación del ***trabajo colaborativo, el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación*** como habilidades esenciales para el Siglo XXI y parte integral del proceso educativo para fortalecer el aprendizaje. Dentro del nuevo esquema de la era digital, la colaboración es una parte esencial de los cuatro pilares de la educación, establecidos por la UNESCO como:
 - Aprender a conocer,
 - Aprender a hacer
 - Aprender a vivir juntos y aprender a vivir con los demás,
 - Aprender a ser.

Resumen de la Propuesta de Andrew Churches

Habilidades de Pensamiento de Orden Inferior	Adquisición de Conocimiento Profundización del Conocimiento Creación de Conocimiento						Habilidades de Pensamiento de Orden Superior	
	Recordar	Comprender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear		
	recuperar, reconocer, describir, recuperar, localizar, conocimiento que está en la memoria.	rememorar, listar, identificar, denominar, encontrar	establecer relaciones, construir significado, interpretar, resumir, inferir, parafrasear, clasificar, comparar, explicar, ejemplificar, clasificar.	llevar a cabo, implementar, desempeñar, usar, ejecutar, desarrollar (modelos, representaciones, simulaciones, entrevistas).	descomponer en partes, comparar, determinar relaciones, recombinar, organizar, deconstruir, atribuir, delinear, encontrar, estructurar, integrar, diferenciar, atribuir, enlazar, validar.	hacer juicios en base a criterios y estándares, comprobar, revisar, formular hipótesis, criticar, experimentar, criticar, juzgar, probar, detectar, monitorear.		juntar elementos para formar un todo coherente y funcional, diseñar, construir, planear, producir, idear, trazar, elaborar, generar, reorganizar elementos en un nuevo patrón, programar.
	Adiciones Digitales							
	• Uso de viñetas. • Resaltar. • Marcar o favoritos. • Redes sociales. • Social bookmarking. • Buscar o googlear.	• Búsqueda avanzada y Booleana. • Periodismo en blog. • Categorizar y etiquetar. • Comentar y anotar. • Suscribirse al servicio RSS. • Twitering.	• Correr y operar programas. • Jugar en línea. • Cargar y compartir. • Hackear. • Editar.	• Recombinar. • Enlazar. • Ingeniería inversa o deconstrucción. • Cracking positivo: explotar fortalezas y debilidades de los sistemas.	• Bloggear. • Publicar. • Moderar. • Reelaborar. • Colaborar y trabajar en red, inteligencia colectiva. • Probar aplicaciones, procesos y procedimientos. • Validar y verificar fuentes.	• Programar. • Filmar, animar, emitir video, emitir audio, mezclar y remezclar. • Dirigir y producir. • Publicar (Wikis). • Transmitir.		
Actividades Digitales								
• Recitar/Narrar/Relatar: • Examen/Prueba. • Flashcard. • Definición.. • Hechos/Datos. • Etiqueta. • Lista. • Reproducción. • Marcador. • Redes sociales. • Buscadores o Motores.	• Resumir. • Publicar en la web. • Recolectar (Wikis). • Explicar. • Mostrar y contar. • Listar. • Etiquetar. • Bosquejar.	• Ilustrar. • Graficar. • Simular. • Esculpir o demostrar. • Presentar. • Entrevistar. • Ejecutar. • Editar. • Jugar.	• Encuestar. • Uso de bases de datos. • Resumir. • Mapas mentales, conceptuales. • Informar. • Graficar. • Hojas de cálculo. • Listas de verificación.	• Debatir. • Participar en Paneles. • Informar. • Evaluar. • Investigar. • Opinar. • Concluir. • Persuadir. • Comentar. • Colaborar. • Trabajar en Redes.	• Producir películas. • Presentar. • Narrar historias. • Programar. • Proyectar. • Blogging y Videoblogging. • Vodcast, podcast, videocasting, casting en pantalla. • Planear. • Usar nuevos juegos. • Moldear. • Cantar. • Usar productos para medios. • Elaborar publicidad. • Dibujar.			

Un ejemplo de cómo se pueden relacionar las habilidades cognitivas organizadas por Bloom- Anderson con las diferentes inteligencias, en esta unidad.

Unidad didáctica: Los sentidos (3 Primaria)

	Recordar	Comprender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear
Linguística	Aprender el nombre de los sentidos.	Aprender las partes de los órganos de los sentidos.	Explica oralmente qué función tiene cada sentido.	¿Qué ocurre si un sentido no funciona? Identificación de la enfermedad.	Defiende qué sentido sería más conveniente en una situación determinada.	Una guía de cuidados de los órganos de los sentidos. Consejos para no dañarlos.
Logico-Matemática	Recuerda el número de los sentidos.	Expresa cuántas partes tiene cada sentido.	Identifica formas geométricas con los ojos vendados.	Completa un mapa mental: nombre/partes/funcionamiento/enfermedad.	Responde a silogismos del tipo: Si no funcionase el tímpano entonces ...	Inventa un problema que tenga que solucionar una persona con discapacidad sensorial.
Visual-Espacial	Identifica los sentidos en cartas que los representen.	Dibuja los órganos de los sentidos indicando sus partes.	Vemos las papilas gustativas/ojos/... de los demás.	Tomamos huellas de objetos y averiguamos a quién pertenece la huella.	Valora la forma de diferentes órganos de los sentidos. P. e. orejas más grandes que otras, etc.	Diseña una infografía sobre los sentidos: órganos, función y enfermedades.
Cinética-corporal	Toca cada parte del cuerpo donde se localizan los sentidos.	Representa los sentidos con plastilina indicando sus partes.	Olemos con los ojos cerrados e identificamos (naranja, zapatilla sudada, rosa, muñeca, etc.)	Nos dividimos por grupos. Cada uno graba un video de cómo funciona un sentido determinado. ³	Representa con el cuerpo la función de cada órgano.	Inventa una coreografía para la canción de la siguiente celda.
Musical	Aprendemos la canción de los 5 sentidos. ¹	Darles una pastilla de goma mientras ven el video ² . ¿Qué sentidos han utilizado?	Escoge una canción de moda y analiza si en algún momento hace referencia a los sentidos.	Explica el significado de alguna canción que hable de personas con discapacidad sensorial.	Escucha 3 canciones y evalúa la que más contenido sensorial tenga.	Escoge una canción de moda y cambia la letra para que hable de los sentidos.
Naturalista	Exponer los sentidos a sonidos de la naturaleza, olores, gustos, texturas, formas.	Explica el interés de cada sentido para los animales.	Investiga y huele diferentes plantas aromáticas e intentar memorizar el olor.	Bingos sonoros con onomatopeyas de animales.	Valora cómo influye que un animal tenga más desarrollado un sentido u otro.	Planifica una excursión al exterior con actividades en las que intervengan todos los sentidos.
Interpersonal	Sé el lazarillo de un compañero y dale indicaciones para que coja algún objeto.	Descubre qué sentido es el más importante para la mayoría de la clase. ¿Cuál no querían perder?	Escribe el nombre de tus compañeros en braille. Usa lentejas y una plantilla. Intenta después leerlos.	Grupos de alumnos provocan sonidos. Clasificarlos en graves, agradables, largos, fuertes.	Valora como afectaría el hecho de que algún compañero tuviese una discapacidad sensorial.	Diseña un diorama con diferentes ideas de cómo ayudar a personas con discapacidad sensorial.
Intrapersonal	¿Alguna vez has tenido un dolor de oídos? ¿Qué sentiste?	Con los ojos tapados intenta caminar por la clase.	Distingue los cuatro sabores principales con los ojos tapados (dulce, salado, agrio, amargo)	Ver diferentes ilustraciones de ilusiones ópticas para que aprendan a disociar la imagen.	Reflexiona sobre la importancia de los sentidos y qué pasaría si no los tuviésemos	Idea collages con tus sensaciones favoritas.

¹ https://www.youtube.com/watch?v=87eX_oEM5hY

² <https://www.youtube.com/watch?v=MNHxTI2B4h4>

³ <https://www.youtube.com/watch?v=rQXOGyqYXl4>

Taxonomía de objetivos educativos: DOMINIO AFECTIVO
(Krathwol, Masia & Bloom, 1964):



Taxonomías para redactar resultados de aprendizaje.
Red para el Desarrollo Docente (RED3), Universidad de Chile.

Taxonomía de objetivos educacionales: DOMINIO PSICOMOTOR (Dave, 1970):

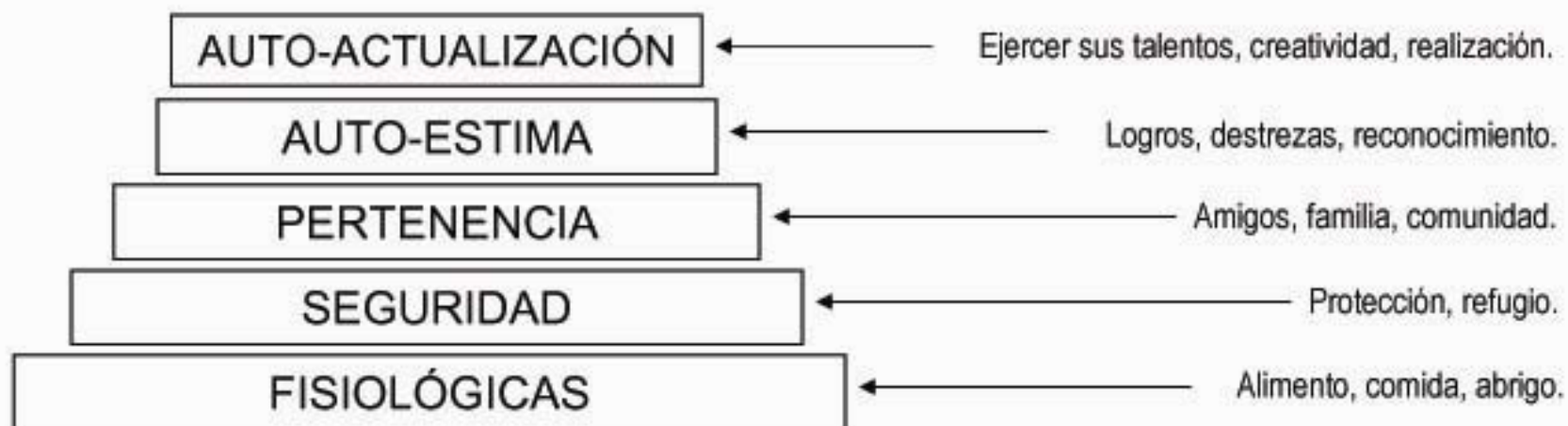


Taxonomías para redactar resultados de aprendizaje.
Red para el Desarrollo Docente (RED3), Universidad de Chile.

Taxonomía de objetivos educacionales: DOMINIO PSICOMOTOR (Simpson, 1972):



Pirámide de Necesidades (Maslow)



Taxonomías para redactar resultados de aprendizaje.
Red para el Desarrollo Docente (RED3), Universidad de Chile.

TAXONOMÍA DE ROBERT MARZANO

¿Qué es la Taxonomía de Marzano?

La **taxonomía de Marzano** es una clasificación de **objetivos educativos** elaborado por Marzano y Kendall con base en la taxonomía de Bloom. Esta clasificación de objetivos incorpora nuevos conocimientos sobre el procesamiento de la información: los dominios de conocimiento (información, procedimientos mentales y procedimientos psicomotores) y los niveles de procesamiento (cognitivo, metacognitivo, interno).

Marzano y Kendall incluyeron en su taxonomía ***las emociones, las creencias de la persona, su autoconocimiento y la capacidad de crear objetivos***. Todos estos procesos corresponden a la **metacognición**.



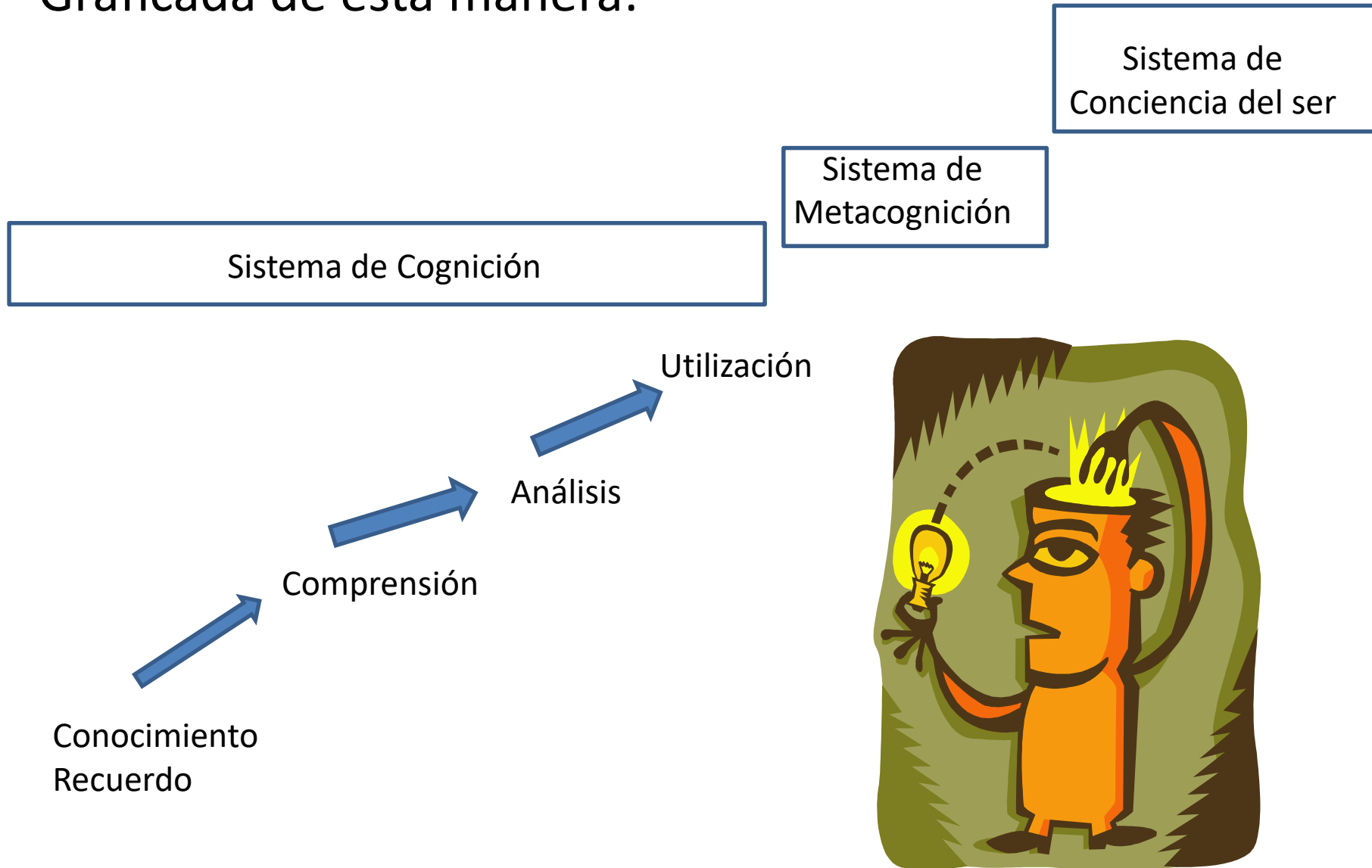
TAXONOMÍA DE ROBERT MARZANO

Robert Marzano propone una taxonomía conformada por:

- a) El Sistema de Conciencia del Ser que determina el grado de motivación al nuevo aprendizaje,
- b) el Sistema de Metacognición que elabora el plan de acción,
- c) el Sistema de Cognición que procesa la información y
- d) el Dominio del Conocimiento que provee el contenido necesario



Graficada de esta manera:



TAXONOMÍA DE MARZANO¹

Robert Marzano propone una taxonomía conformada por:

- El Sistema de Conciencia del Ser que determina el grado de motivación al nuevo aprendizaje,
- el Sistema de Metacognición que elabora el plan de acción,
- el Sistema de Cognición que procesa la información y
- el Dominio del Conocimiento que provee el contenido necesario.

Sistema de Conciencia del Ser

Sistema de Cognición

Los procesos mentales del Sistema Cognitivo toman acción desde el Dominio del Conocimiento. Así se da acceso a la información para usar del conocimiento. Marzano divide el Sistema Cognitivo en cuatro procesos, cada uno de los cuales requiere del anterior:

- conocimiento/recuerdo,
- comprensión,
- análisis y
- la utilización del conocimiento.

Sistema de Metacognición

Controla los procesos de pensamiento y regula los otros sistemas. Se establece metas y toma decisiones acerca de qué información es necesaria y qué proceso cognitivo será el mejor para alcanzar determinado objetivo.

La Conciencia del Ser esta compuesta de actitudes, creencias y sentimientos que determinan la motivación individual para completar determinada tarea. Los factores que contribuyen la motivación son la importancia, eficacia y las emociones.

- **Evaluación de Importancia:** el estudiante puede determinar qué tan importante es el conocimiento y la razón de su percepción.
- **Evaluación de Eficacia:** el estudiante puede identificar sus creencias sobre habilidades que mejorarán su desempeño o comprensión de determinado conocimiento.
- **Evaluación de Emociones:** el estudiante puede identificar emociones ante determinado conocimiento y la razón por la que surge determinada emoción.
- **Evaluación de la Motivación:** el estudiante puede identificar su nivel de motivación para mejorar su desempeño o la comprensión del conocimiento y la razón de su nivel.

Utilización

Aplicar el conocimiento en situaciones específicas:

- **Toma de decisiones:** utilizar el conocimiento para tomar decisiones o tomar decisiones acerca del uso del conocimiento.
- **Resolución de problemas:** utilizar el conocimiento para resolver problemas o resolver problemas sobre el conocimiento.
- **Investigación experimental:** utilizar el conocimiento para generar y evaluar hipótesis o puede generar y evaluar hipótesis sobre el conocimiento.
- **Investigación:** utilizar el conocimiento para conducir investigaciones o puede conducir investigaciones del conocimiento.

Análisis

Utilizar lo que han aprendido para crear nuevos conocimientos y aplicarlo en situaciones nuevas.

- **Relación:** identificar similitudes y diferencias importantes entre conocimientos.
- **Clasificación:** identificar categorías relacionadas al conocimiento de sobre y subordinación.
- **Análisis de errores:** identificar errores en la presentación y uso del conocimiento.
- **Generalizaciones:** construir nuevas generalizaciones o principios basados en el conocimiento.
- **Especificaciones:** identificar aplicaciones específicas o consecuencias lógicas del conocimiento.

Comprensión

Identificar los detalles de la información que son importantes. Recordar y ubicar la información en la categoría apropiada.

- **Síntesis:** identifica la mayoría de los componentes de un concepto y suspende los detalles insignificantes del mismo.
- **Representación:** presentar la información en categorías para que sea más fácil de encontrarla y utilizarla.

Conocimiento recuerdo

Recuerdo de la información exactamente como fue almacenada en la memoria permanente.

- **Nombrar:** identificar o reconocer la información pero no necesariamente se comprende su estructura.
- **Ejecutar:** realizar un procedimiento, pero no necesariamente se comprende cómo se produjo.

Dominios de Conocimiento

Información: La organización de ideas, tales como principios, generalizaciones y detalles (como términos y hechos). Los principios y las generalizaciones son importantes debido a que permiten almacenar más información con menos esfuerzo categorizando los conceptos.

Procesos Mentales: Se pueden alinear procesos complejos, como la escritura, y procesos más simples que encierran una serie de actividades que no es necesario realizar en una serie específica de pasos.

Procesos Físicos: Estos dependen del área de aprendizaje y de lo complejo de la actividad. Se presentan en actividades como las que se dan en el proceso de lectura (movimiento ocular de izquierda a derecha) a las que se presentan en movimientos para realizar ejercicios físicos que requieren de fuerza y equilibrio.

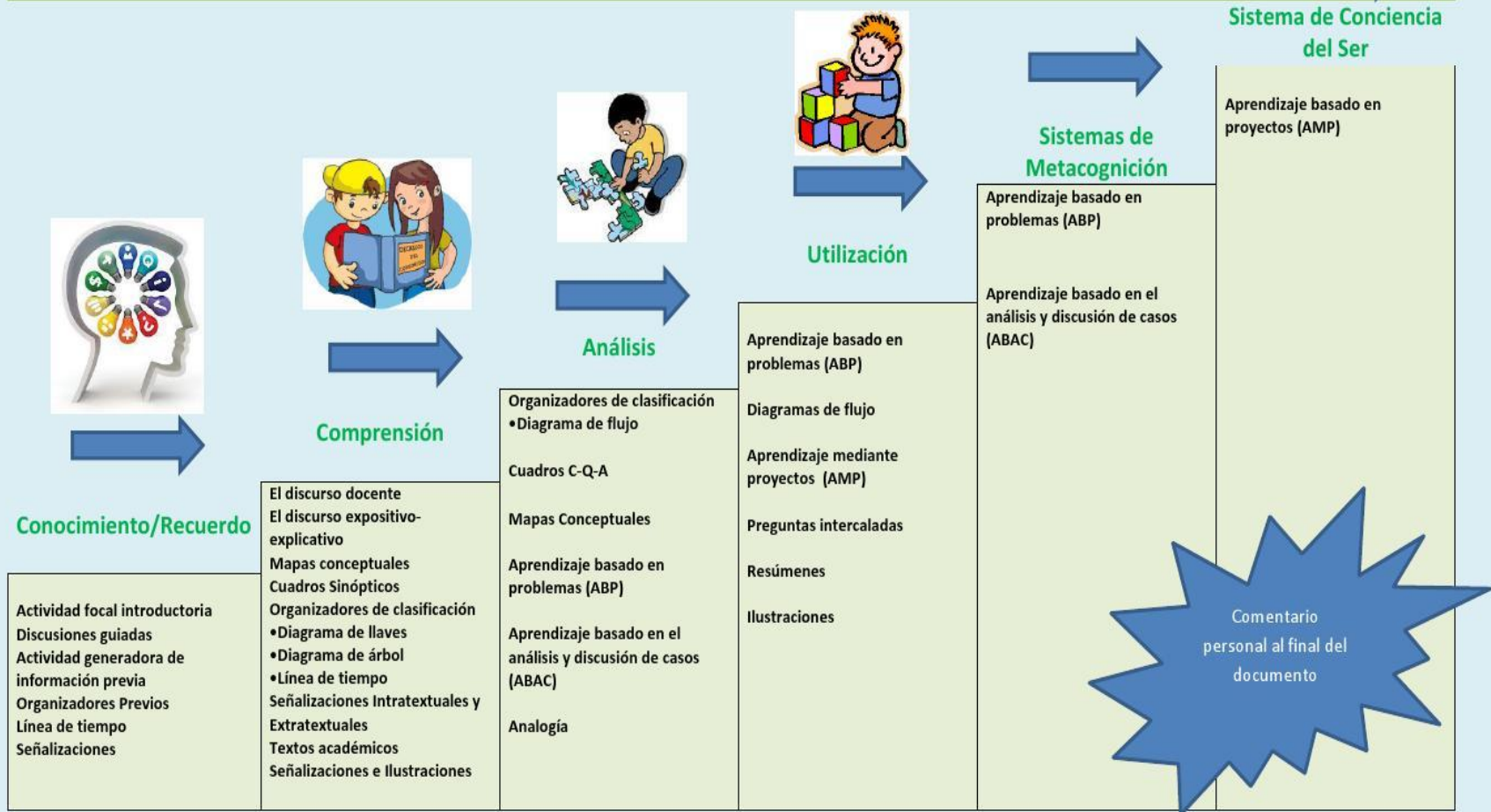
TAXONOMÍA DE MARZANO
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA LA PROMOCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS
CAPITULO V

CURSO: DESTREZAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Lic. Marlon Cuadro

ALUMNO: Edwin Oswaldo Raymundo Delgado

LED 2012-044



Taxonomía de Barret

La taxonomía de Barret, de los años '60, define una categorización jerárquica respecto a las habilidades en la comprensión lectora, siendo la lectura un proceso interactivo que integra la información deducida de un texto.

Según el modelo de Barret, el proceso de comprensión lectora se organiza de acuerdo a las siguientes categorías:

- Comprensión literal
- Comprensión inferencial
- Lectura crítica
- Apreciación

Desarrollo de la Taxonomía de Barret

Dimensiones cognitivas y afectivas de la comprensión lectora

1.1 Comprensión literal: Se refiere a la información explícitamente planteada en el trozo.

Se puede referir a:

1.1.1 Reconocimiento de detalles: Requiere del alumno localizar e identificar hechos como: nombres de personajes, incidentes, tiempo, lugar del cuento.

1.1.2 Reconocimiento de ideas principales: Requiere localizar e identificar una oración explícita en el texto, que sea la idea principal de un párrafo o de un trozo más extenso de la selección.

1.1.3 Reconocimiento de secuencias: Requiere localizar e identificar el orden de incidentes o acciones explícitamente planteadas en el trozo seleccionado.

1.1.4 Reconocimiento de las relaciones de causa y efecto: Requiere localizar o identificar las razones explícitamente establecidas que determinan un efecto.

1.1.5 Reconocimiento de rasgos de personajes: Requiere localizar o identificar planteamientos explícitos acerca de un personaje, que ayuden a destacar el tipo de persona que es él.

1.2 Recuerdo: Requiere que el estudiante reproduzca de memoria: hechos, época, lugar del cuento, hechos minuciosos, ideas o informaciones explícitamente planteadas en el trozo.

1.2.1. Recuerdo de detalles: Requiere reproducir de memoria hechos tales como: nombres de personajes, tiempo y lugar del cuento, hechos minuciosos.

1.2.2. Recuerdo de secuencias: Requiere dar de memoria el orden de incidentes o acciones explícitamente planteadas en el trozo.

2.0. Reconstrucción:

Requiere que el estudiante analice, sintetice, y/o organice ideas o información explícitamente establecidas en el trozo.

2.1. Clasificar: Requiere ubicar personas, cosas, lugares y/o eventos en categorías.

3.0. Comprensión inferencial:

Requiere que el estudiante use las ideas e informaciones explícitamente planteadas en el trozo, su intuición y su experiencia personal como base para conjeturas e hipótesis. Las inferencias pueden ser de naturaleza convergente o divergente y el estudiante puede o no ser requerido a verbalizar la base racional de sus inferencias. En general, la comprensión inferencial se estimula mediante la lectura y las preguntas del profesor demandan pensamiento e imaginación que van más allá de la página impresa.

3.1. Inferencia de detalles: Requiere conjeturar acerca de los detalles adicionales que el autor podría haber incluido en la selección para hacerla más informativa, interesante o atractiva.

3.2. Inferencias de ideas principales: Requiere inducir la idea principal, significado general, tema o enseñanza moral que no están explícitamente planteados en la selección.

3.3. Inferencias de comparaciones: Requiere inferir semejanzas y diferencias en los personajes, tiempo y lugares.

3.4. Inferencia de causa y efecto: Requiere hipotetizar acerca de las motivaciones de los personajes y de sus interacciones con el tiempo y el lugar. También implica conjeturar sobre las causas que actuaron, sobre la base de claves explícitas presentadas en la selección.

4.0. Lectura crítica:

Requiere que el lector emita un juicio valorativo, comparando las ideas presentadas en la selección con criterios externos dados por el profesor, por otras autoridades o por otros medios escritos; o bien con un criterio interno dado por la experiencia del lector, sus conocimientos o valores.

4.1. Juicios de realidad o fantasía: Requiere que el alumno sea capaz de distinguir entre lo real del texto y lo que pertenece a la propia fantasía del autor.

4.2. Juicio de valores: Requiere que el lector juzgue la actitud del o de los personajes.

5.0. Apreciación:

Implica todas las consideraciones previas, porque intenta evaluar el impacto psicológico o estético que el texto ha producido en el lector. Incluye el conocimiento y la respuesta emocional a las técnicas literarias, al estilo y a las estructuras.

En síntesis, las habilidades de la taxonomía de Barret para la comprensión lectora son:

Niveles de comprensión lectora

1

Comprensión literal

El lector recoge información explícita en el texto: detalles, rasgos de los personajes, relaciones causa efecto, ideas principales



2

Reorganización

El lector extrae ideas y datos del texto: los clasifica y sintetiza: resúmenes, síntesis, mapas conceptuales, infografías, gráficos



3

Comprensión inferencial

El lector deduce información implícita en el texto: se recurre a conocimientos previos y experiencias personales



4

Lectura crítica

El lector emite un juicio valorativo, compara criterios, conocimientos y experiencias



5

Apreciación lectora

Recoge las cuatro habilidades anteriores y evalúa el impacto que ha tenido el texto en el lector y su respuesta emocional y cognitiva



NIVELES DE LECTURA DE ACUERDO A ESTÁNDARES PISA (Basado en la taxonomía de Barret)

DIMENSIONES	NIVELES DE LECTURA		TIPO DE PREGUNTA	TAREAS QUE DEBE REALIZAR EL LECTOR
TIPO DE TEXTO	Reconocimiento de texto		Tipología Textual	Comprender el sentido global del texto integrando información explícita e implícita y además, reconocer la superestructura del texto
Construcción de Significado.	1. Nivel Literal		Personajes, Espacial, Temporal, Procesos o acciones, Objeto o tema	Localizar información explícita evidente que puede aparecer a un nivel macro o micro estructural
	2. Nivel Inferencial	a) Microestructural	1. Léxica	Interpretar el significado de una palabra según el contexto en que se presenta
			2. Causa efecto	Identificar la causa- efecto en un párrafo e integrar detalles relevantes que sirven de base al sentido global del texto
			3. Correferencial	Asociar dos elementos relacionados referencialmente (situación léxica, desinencia verbal, pronominalización, etc.)
		b) Macroestructural	1. Causa efecto	Identificar la causa-efecto integrando datos relevantes que fundamenten e impliquen la comprensión del texto en su sentido global.
			2. De resumen	Comprender el sentido global del texto integrando información explícita e implícita.
			3. Título	Comprender el sentido global del texto integrando la información extraída tanto explícita como implícita que sirva de base para la construcción de un nuevo título.
Reflexión y evaluación	3. Nivel Crítico valorativo		Gusto por la lectura, Situaciones de conflicto, Situaciones ficticias, Actitudes de personajes, Relaciones con la vida cotidiana (espacio sociocultural y actualidad)	Reflexionar sobre el sentido global y construir una valoración crítica respecto del tema que presenta el texto, planteando ideas a través de argumentos bien fundados que se relacionen con lo leído y que exijan al lector valorar sus experiencias personales y de la sociedad en que vive.