



Definición:

Es una estrategia que permite descubrir las relaciones que existen entre las partes de un todo (entorno o tema) a partir de un razonamiento

- a) Qué veo: Es lo que se observa, se conoce o reconoce del tema.
- b) Qué no veo: Es aquello que no está comprendido explícitamente en el tema, pero que puede estar contenido.
- c) Qué infiero: Es aquello que se deduce de un tema. (Pimienta Prieto 2012).

Pensamiento crítico, creativo e hipotético. Se caracteriza por tener tres elementos:

Pasos para la aplicación:

- a) Se plantea un tema, se presenta un caso o una imagen a analizar.
- b) Se responden las tres preguntas (¿qué veo?, ¿qué no veo?, ¿qué infiero?).
- c) Se puede hacer uso de un organizador gráfico. (Pimienta Prieto 2012).

Beneficios ¿para qué?

Indagar conocimientos previos.

- Desarrollar la capacidad de cuestionamiento.
- Desarrollar el pensamiento crítico.
- Favorecer el pensamiento hipotético.

(Pimienta Prieto 2012).

Resultados ¿qué se espera?

Desarrollar la creatividad.

Ejemplo:

Se plantea un tema, se presenta un caso o una imagen a analizar. En este caso será la imagen de un Ingeniero civil supervisando una construcción. Se responden las tres preguntas (¿qué veo?, ¿qué no veo?, ¿qué infiero?). Se puede hacer uso de un organizador gráfico para colocar las respuestas.