

**Fortalecimiento de la competencia de lectura crítica en los estudiantes del Grado 8° del
Colegio Roberto García Peña del municipio de Girón a través de la solución de incógnitas
en contextos lúdicos, como estrategia didáctica**

Hebert Alberto Betancourt Rodríguez



Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB

Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes

Maestría en Educación

Programa Becas para la Excelencia Docente

Bucaramanga

2018

**Fortalecimiento de la competencia de lectura crítica en los estudiantes del grado 8° del
Colegio Roberto García Peña del municipio de Girón a través de la solución de incógnitas
en contextos lúdicos, como estrategia didáctica**

Hebert Alberto Betancourt Rodríguez

Trabajo de grado para optar el título de Magister En Educación

Director

Carolina Romero Saavedra

Grupo de Investigación: Educación y Lenguaje

Línea de Investigación: Prácticas Pedagógicas



Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB

Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes

Maestría en Educación

Programa Becas para la Excelencia Docente

Bucaramanga

2018

Agradecimientos

A mi Dios el Señor Jesucristo por haberme dado la facultad de crecer intelectualmente y aportar con mi investigación un grano de arena en la construcción de una sociedad con mejores valores.

A mi familia, mi esposa Leidy Johana, que con sus aportes en ideas de diseño artístico y su fuerza anímica que me acompañó durante estos dos años de la investigación; a mi hijo Yoan, por ser un motor para mis proyectos de vida y a mis padres que con sus oraciones me alimentaron la fuerza para llevar a cabo este postgrado.

A mi directora de proyecto, Carolina Romero Saavedra, por su orientación profesional en la dirección del proyecto de investigación con todas las exigencias que éste requiere.

A la magister Flor Delia Pulido Castellanos por su acompañamiento pedagógico, didáctico y motivacional desde el pregrado y ahora en el proceso de formalización de la investigación de la maestría.

A la institución educativa Colegio Roberto García Peña, representada en su rectora Claudia Janethe Fernández Barrera y mi coordinadora Cielo Sepúlveda; a los docentes de la sede B Jornada de la Tarde; a los padres de familia y estudiantes del grado 8. 02 por su apoyo, pues sin su colaboración hubiesen sido mayores las dificultades para la implementación de la propuesta.

A la Universidad Autónoma de Bucaramanga por la formación académica de calidad, que fue bien interpretada por los docentes con sus aportes valiosos en mi formación profesional.

Al Ministerio de Educación Nacional por el programa de Becas para la Excelencia Docente que apoya extraordinariamente a los maestros para crear propuestas didácticas más efectivas y actualizadas para la educación colombiana.

Dedicatoria

Dedico esta Tesis a mis padres Alberto y Zobeida, a mi esposa Leidy Johana y mi hijo Yoan por todo el apoyo moral que me hay brindado de forma incondicional en el desarrollo de esta investigación.

Contenido

	Pág.
1. Contextualización De La Investigación	20
1.1 Situación Problemica	20
1.1.1 Informe de ISCE 2017	20
1.1.2 Situación problema en Colombia, Santander, Girón y colegio	21
1.1.3 Visión teórica	27
1.1.4 Relación con el PEI	28
1.2 Formulación de la pregunta de investigación	30
1.3 Objetivos del proyecto	30
1.3.1 Objetivo general	30
1.3.2 Objetivos Específicos	30
1.4 Justificación	31
2. Marco Referencial	36
2.1 Contextualización de la institución	36
2.1.1 Histórico	36
2.1.2 Geográfico	37
2.1.3 Demográfico	37
2.1.4 Política de calidad	37
2.1.5 Diagnóstico particular al curso	38
2.1.6 Interpretación	41
2.2 Antecedentes	44

2.2.1 Contexto internacional	44
2.2.2 Contexto nacional	46
2.2.3 Contexto regional	48
2.3 Marco teórico	51
2.3.1 Lectura crítica	51
2.3.2 Lectura de incógnitas	54
2.3.3 Procesos de abducción	59
2.3.4 El Pensamiento lateral	64
2.3.5 El Pensamiento crítico	65
2.3.6 La Neuroeducación	66
2.3.7 La Lúdica en el aula	70
2.3.8 Videojuegos	73
2.3.9 La interdisciplinariedad	74
2.3.10 Estrategia didáctica	77
2.4 Marco legal	78
2.4.1 Ley General de Educación	78
2.4.1.1 <i>Los estándares.</i>	79
2.4.1.2 <i>Derechos Básicos de Aprendizaje.</i>	80
2.4.1.3 <i>Matriz de referencia.</i>	80
2.4.1.5 <i>Orientaciones metodológicas.</i>	81
3. Diseño metodológico	83
3.1 Tipo de investigación	83
3.1.1 Investigación, cualidades, sentidos y escuela	83

3.2 Proceso de investigación	87
3.2.1 Observación y diagnóstico	87
3.2.2 Diseño y documentación	88
3.2.3 Implementación	89
3.2.4 Evaluación	94
3.2.5 Reflexión pedagógica	97
3.3 Población y muestra	99
3.4 Instrumentos	100
3.4.1 Convenciones	100
3.4.2 Estructura del Diario pedagógico	103
3.4.3 Rejilla para la evaluación de textos	104
3.5 Categorización de la investigación	105
3.6 Validación de instrumentos	109
3.7 Principios éticos	109
3.7.1 Consentimientos informados	109
4. Propuesta pedagógica	110
4.1 Presentación de la propuesta “ME LAS JUEGO CON LA INCÓGNITA”	110
4.2 Justificación y fundamentación teórica y pedagógica	114
4.3 Objetivos de la propuesta pedagógica	120
4.3.1 Objetivo General	120
4.3.2 Objetivo Específicos	120
4.4 Indicadores de desempeño	122
4.5 Metodología	123

4.5.1 Planeación de secuencia didáctica “Me las Juego con la Incógnita” Temporada	123
4.5.2 Planeación de secuencia didáctica “Me las Juego con la Incógnita” Temporada 2:	151
4.6 Fundamento pedagógico	174
4.7 Diseño de actividades	175
5. Resultados y discusión	175
5.1 Temporada 1	177
5.1.1 El Nivel uno: Encuentra las diferencias en pares de imágenes y encontrarás la puerta de ingreso	177
<i>5.1.1.1 Estadística puntajes nivel 1, Temporada 1.</i>	179
5.1.2 El Nivel dos: Encuentra el titular para la imagen y podrás subir la escalera	181
<i>5.1.2.1 Estadística puntajes nivel 2, Temporada 1.</i>	184
5.1.3 El nivel tres: Con Súper L explica la imagen y escalarás la montaña	186
<i>5.1.3.1 Estadística puntajes nivel 3, Temporada 1.</i>	191
5.1.4 Nivel cuatro: Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano	191
<i>5.1.4.1 Estadística puntajes nivel 4, Temporada 1.</i>	195
5.1.5 Nivel cinco: Resuelve la figura y podrás cruzar el río caudaloso	196
<i>5.1.5.1 Estadística puntajes nivel 5, Temporada 1.</i>	201
5.1.6 Nivel seis: Resuelve el dilema moral y podrás superar los obstáculos	202
<i>5.1.6.1 Estadística puntajes nivel 6, Temporada 1.</i>	206
5.1.7 Nivel siete: Descubre el hecho de la imagen y podrás cruzar el lago de cocodrilos	206
<i>5.1.7.1 Estadística puntajes nivel 7, Temporada 1.</i>	210
5.1.8 Nivel ocho: Organiza el texto coherentemente y podrás cruzar el fuego y por fin izar la bandera de lectura crítica	210

<i>5.1.8.1 Estadística puntajes nivel 8, Temporada 1.</i>	214
5.2 Temporada 2	215
5.2.1 Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil	215
<i>5.2.1.1 Estadística puntajes nivel 1, Temporada 2.</i>	220
5.2.2 Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour	221
<i>5.2.2.1 Estadística puntajes nivel 2, Temporada 2.</i>	226
5.2.3 Nivel tres: Entiende las greguerías y recorrerás la ciudad en el menor tiempo posible	226
<i>5.2.3.1 Estadística puntajes nivel 3, Temporada 2.</i>	232
5.2.4 Nivel cuatro: Desarrolla las analogías y cruzarás el laberinto urbano	232
<i>5.2.4.1 Estadística puntajes nivel 4, Temporada 2.</i>	235
5.2.5 Nivel cinco: Encuentra al culpable del cuento policíaco y de esta manera identificarás la pandilla	236
<i>5.2.5.1 Estadística puntajes nivel 5, Temporada 2.</i>	241
5.2.6 Nivel seis: Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales ocultos en el supermercado	242
<i>5.2.6.1 Estadística puntajes nivel 6, Temporada 2.</i>	247
5.2.7 Nivel siete: Explica los porqués de las cosas y los fenómenos y ganarás el partido de fútbol de barrio	248
<i>5.2.7.1 Estadística puntajes nivel 7, Temporada 2.</i>	252
5.2.8 Nivel ocho: Argumenta los puntos de vista de los personajes participantes de un acontecimiento y llegarás a la meta de lectura crítica en el auto de Súper L	253
<i>5.2.8.1 Estadística puntajes nivel 8, Temporada 2.</i>	255

6. Conclusiones Y Recomendaciones	257
6.1 Conclusiones	257
6.2 Recomendaciones	258
Referencias bibliográficas	261
ANEXOS	268

Lista de Gráficos

	Pág.
<i>Grafico 1.</i> Informe ICFES 2017	20
<i>Grafico 2.</i> Informe ICFES mayo 2018	21
<i>Grafico 3.</i> MEN ICSE 2017. Reporte de la excelencia, 5°. Girón-Colombia	23
<i>Grafico 4.</i> MEN. ICSE 2017. Reporte de la excelencia. Girón: privados y públicos.	23
<i>Grafico 5.</i> MEN. ICSE 2017. Reporte de la excelencia 9°. Comparación por año.	24
<i>Grafico 6.</i> MEN. ICSE 2017. Reporte de la excelencia 5°. Comparación por año.	25
<i>Grafico 7.</i> ICSE 2017. Reporte de la excelencia: Colombia-colegio.	25
<i>Grafico 8.</i> MEN. ICSE 2017. Reporte de la excelencia. Progreso.	33
<i>Grafico 9.</i> Pendón primera temporada	91
<i>Grafico 10.</i> Pendón segunda temporada	92
<i>Grafico 11.</i> Estructura del Diario pedagógico	103

Lista de Tablas

	Pág.
<i>Tabla 1. Resultados de diagnóstico. (Ver la prueba completa en el anexo 01)</i>	39
<i>Tabla 2. Estadística del diagnóstico por pregunta</i>	41
<i>Tabla 3. Estadística del diagnóstico por componente</i>	42
<i>Tabla 4. Contextos lúdicos por nivel</i>	93
<i>Tabla 5. Tableros de notas</i>	95
<i>Tabla 6. Imágenes de las Temporadas</i>	97
<i>Tabla 7. Convenciones</i>	100
<i>Tabla 8. Rejilla para la evaluación de textos</i>	105
<i>Tabla 9. Categorización de la investigación</i>	106
<i>Tabla 10. Justificación de la tesis</i>	114
<i>Tabla 11. Resumen estadístico diagnóstico por componentes</i>	175
<i>Tabla 12. Diferencias señaladas en el texto</i>	178
<i>Tabla 13. Estadística puntajes nivel 1, Temporada 1</i>	179
<i>Tabla 14. El Nivel dos: Encuentra el titular para la imagen y podrás subir la escalera</i>	182
<i>Tabla 15. Estadística puntajes nivel 2, Temporada 1</i>	184
<i>Tabla 16. Tres: Con Súper L explica la imagen y escalarás la montaña</i>	187
<i>Tabla 17. El nivel tres: Con Súper L explica la imagen y escalarás la montaña</i>	189
<i>Tabla 18. Estadística puntajes nivel 3, Temporada 1</i>	191
<i>Tabla 19. Nivel cuatro: Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano</i>	193
<i>Tabla 20. Nivel cuatro: Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano</i>	194

<i>Tabla 21. Estadística puntajes nivel 4, Temporada 1</i>	195
<i>Tabla 22. Estadística puntajes nivel 4, Temporada 1</i>	197
<i>Tabla 23. Procesos de desarrollo de las incógnitas</i>	199
<i>Tabla 24. Procesos de desarrollo de las incógnitas</i>	200
<i>Tabla 25. Puntajes nivel 5, Temporada 1</i>	201
<i>Tabla 26. Nivel seis: Resuelve el dilema moral y podrás superar los obstáculos</i>	203
<i>Tabla 27. Estadística puntajes nivel 6, Temporada 1</i>	206
<i>Tabla 28. Nivel siete: Descubre el hecho de la imagen y podrás cruzar el lago de cocodrilos</i>	208
<i>Tabla 29. Estadística puntajes nivel 7, Temporada 1</i>	210
<i>Tabla 30. Nivel ocho: Organiza el texto coherentemente y podrás cruzar el fuego y por fin izar la bandera de lectura crítica</i>	212
<i>Tabla 31. Estadística puntajes nivel 8, Temporada 1</i>	214
<i>Tabla 32. Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil</i>	216
<i>Tabla 33. Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil</i>	216
<i>Tabla 34. Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil</i>	217
<i>Tabla 35. Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil</i>	218
<i>Tabla 36. Estadística puntajes nivel 1, Temporada 2</i>	220
<i>Tabla 37. Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour</i>	222

<i>Tabla 38. Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour</i>	223
<i>Tabla 39. Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour</i>	224
<i>Tabla 40. Estadística puntajes nivel 2, Temporada 2</i>	226
<i>Tabla 41. Nivel tres: Entiende las greguerías y recorrerás la ciudad en el menor tiempo posible</i>	228
<i>Tabla 42. Nivel tres: Entiende las greguerías y recorrerás la ciudad en el menor tiempo posible</i>	229
<i>Tabla 43. Estadística puntajes nivel 3, Temporada 2</i>	232
<i>Tabla 44. Estadística puntajes nivel 3, Temporada 2</i>	233
<i>Tabla 45. Estadística puntajes nivel 4, Temporada 2</i>	236
<i>Tabla 46. Nivel cinco: Encuentra al culpable del cuento policíaco y de esta manera identificarás la pandilla</i>	238
<i>Tabla 47. Estadística puntajes nivel 5, Temporada 2</i>	241
<i>Tabla 48. Nivel seis: Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales ocultos en el supermercado</i>	244
<i>Tabla 49. Estadística puntajes nivel 6, Temporada 2</i>	247
<i>Tabla 50. Nivel siete: Explica los porqués de las cosas y los fenómenos y ganarás el partido de fútbol de barrio</i>	250
<i>Tabla 51. Nivel siete: Explica los porqués de las cosas y los fenómenos y ganarás el partido de fútbol de barrio</i>	251
<i>Tabla 52. Estadística puntajes nivel 7, Temporada 2</i>	252

Tabla 53. Nivel ocho: Argumenta los puntos de vista de los personajes participantes de un acontecimiento y llegarás a la meta de lectura crítica en el auto de Súper L 254

Tabla 54. Estadística puntajes nivel 8, Temporada 2. 255

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo 1. Prueba diagnóstica	269
Anexo 2. Validación de instrumentos por experto	277
Anexo 3. Validación de instrumentos asesora	278
Anexo 4. Cartilla de incógnitas. (archivo adjunto)	279
Anexo 5. Informe de inicio de intervención de la propuesta al colegio	280
Anexo 6. Consentimiento informado a padres de familia	281
Anexo 7. Ejemplos de Diario de Campo	282
Anexo 8. Evidencias para apoyar la discusión de resultados.	292
Anexo 9. Evaluación de los estudiantes sobre la propuesta	312
Anexo 10. Acta de visitita in situ	314
Anexo 11. Videojuego	316

Resumen

Los resultados de las Pruebas Saber muestran debilidades en los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de educación básica, relacionados con los componentes semántico y pragmático de la lengua, que provocan limitaciones en la adquisición de saberes estructurales de cualquier área del conocimiento.

El propósito de esta investigación se dirigió a fortalecer el aprendizaje de la lectura crítica en los estudiantes de los grados 7° y 8° de un colegio público, por medio de la propuesta didáctica *Solución de Incógnitas en Contextos Lúdicos*. Los objetivos específicos buscaron reconocer el estado de la competencia de lectura crítica en los estudiantes seleccionados y con ello, diseñar una propuesta creativa y efectiva que tuvo como insumos el diagnóstico y bases epistemológicas solidas en los aspectos de lectura; de lúdica en los contextos de aprendizaje; de pensamiento crítico, lateral y abductivo y de la interdisciplinariedad del conocimiento; que se implementaron por medio de incógnitas a manera de retos estructurados en niveles de juego reales y virtuales.

La intervención se enmarcó dentro de los procesos cualitativos de la metodología de investigación acción, para intervenir en el aula con ambientes de aprendizaje didácticos que exigen la solución de incógnitas en espacios lúdicos; atendiendo a factores como la observación, la perspicacia, el pensamiento crítico, la coherencia, la inferencia abductiva y la argumentación; y de esta forma adquirir saberes interdisciplinarios en las acciones del entendimiento de diversos discursos cotidianos y científicos.

Palabras clave: Lectura crítica, incógnitas, pensamiento, interdisciplinariedad, lúdica.

Abstract

The results of saber test show weakness about Reading comprehension process to students from basic levels, related to semantic and pragmatic components of the language, leading to limitations to acquire structural learning's from any area of knowledge.

The purpose of this research was to strengthen the development of critical reading level of students from 7th an 8th grades in a public high school by means of the didactic proposal: “solution of unknowns in playful contexts”. Specific objectives looked for recognize the state of critical reading competence of selected students and from that, to design a creative and effective proposal which had as supplies the diagnosis and solid epistemological bases about aspects like reading, learning playful contexts, critical, lateral and abductive thinking and knowledge interdisciplinarity which were implemented by means of unknowns in the manner of structured challenges in real and virtual game levels.

The intervention was framed into qualitative processes of the action research methodology in order to intervene in the classroom with didactic learning environments which demand the solution of unknowns in playful spaces; by heeding to factors as watching, insight, critical thinking, coherence, abductive inference and argumentation and in this way to acquire interdisciplinary, knowledge about understanding actions of diverse daily and scientific discourses.

Keywords: Critical reading, unknowns, thinking, playful, interdisciplinarity.

1. Contextualización de la Investigación

1.1 Situación Problemática

Los estudiantes del grado octavo del colegio Roberto García Peña del municipio de Girón presentan bajos niveles de Lectura crítica evidenciada en los resultados de las Pruebas Saber y en el Índice Sintético de Calidad. Es el reflejo de las falencias en los procesos de comprensión de diversos textos y la realidad contextual que les rodea. A continuación, se presentan los resultados de Calidad Educativa del (ICSE 2017) de la institución, en Primaria, en Secundaria y Media para tener un cuadro general de la problemática.

1.1.1 Informe de ISCE 2017



Grafico 1. Informe ICFES 2017. Fuente: ICFES 2018.

Se observa que en la Media el nivel mejoró 3,16 puntos en la escala de uno a diez. Esto fue muy positivo para los objetivos de la institución. En la Básica Secundaria también se subió el nivel en 0,98 puntos, no igual al avance de la media, pero sí hubo un movimiento positivo en la escala. Por el contrario, en primaria con respecto al año 2016 el puntaje fue menor y se descendió en la escala 0,34 puntos. A continuación, se plantea una interpretación jerárquica grosso modo de la situación de resultados de lectura del país. Esta parte de la descripción demuestra que las debilidades de lectura se expresan en un contexto más amplio de la problemática.

1.1.2 Situación problema en Colombia, Santander, Girón y colegio

En Colombia se ha venido trabajando desde hace varios años en la actualización del sistema educativo. El Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha propuesto e implementado algunos programas para que los aprendizajes sean más efectivos, entre ellos el Plan Decenal de Educación. Además, ha querido fortalecer la educación con programas como “Todos a Aprender”, Supérate con el Saber, entre otros. Sin embargo, los resultados no son los que se esperan del trabajo que desarrollan los docentes cotidianamente.

NIVEL	ISCE 2015	ISCE 2016	ISCE 2017	MMA 2017	MMA 2018
PRIMARIA	5.07	5.42	5.65	5.40	5.61
SECUNDARIA	4.93	5.27	5.61	5.32	5.60
MEDIA	5.57	5.89	6.01	5.97	6.11

Grafico 2. Informe ICFES mayo 2018. Fuente: ICFES 2018.

Las evaluaciones internacionales, como la PISA, dejan muy lejos a este sistema de enseñanza de los países modelo en educación, según los resultados de la última presentación y el estudio de las causas, a Colombia le faltan 25 años para estar a la par con los países que puntúan esta evaluación. El resultado en lectura de Colombia en las PISA en el año 2015 fue de 425 puntos, con el puesto 47 (OCDE 2016). Quizá el problema no radique solamente en el sistema educativo, sino también en las políticas gubernamentales de carácter social y, además la cultura de pensamiento que se ha ido formando en las familias colombianas por las mismas exigencias cotidianas.

En el departamento de Santander, los resultados no se alejan de los nacionales, son parecidos en la proporción al departamento. (Primaria 5,56; secundaria 5,60 y media 6,60) están un poco más altos, sin embargo, la situación demuestra grandes falencias en los procesos educativos, teniendo en cuenta que el nivel máximo es diez. Falta incluso puntos para superar el nivel mínimo que sería el 60 por ciento.

En el municipio de Girón, el problema es similar, y se presentan los siguientes resultados comparándolos con los de la escala nacional.

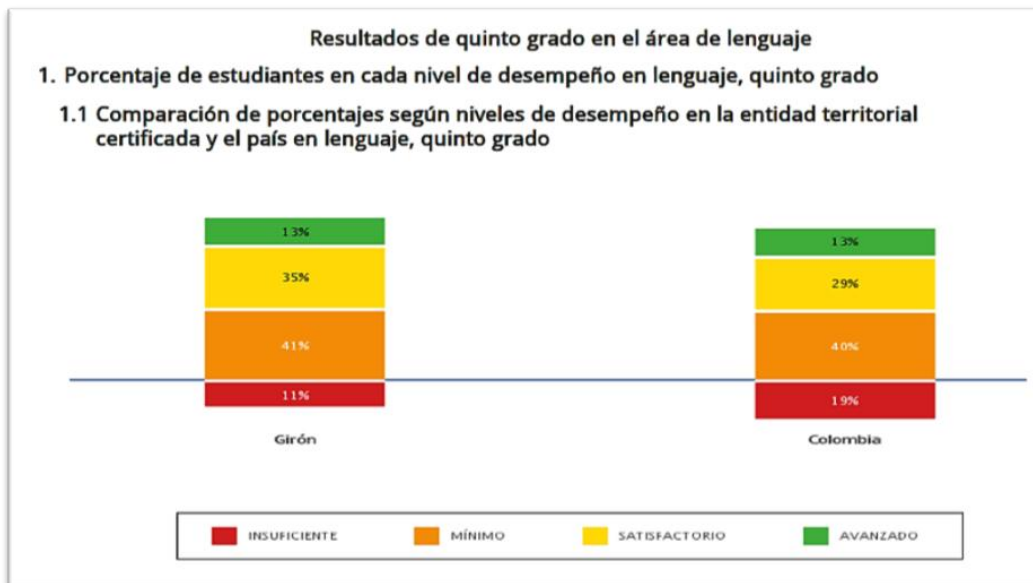


Grafico 3. MEN ICSE 2017. 5°. Girón-Colombia. Fuente: Caja Siempre Día E.

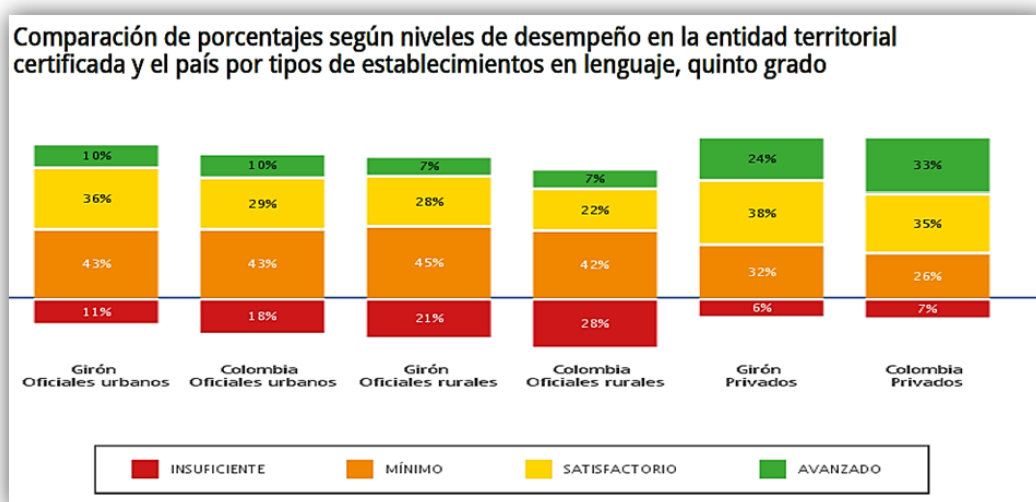


Grafico 4. ICSE 2017. Girón: privados y públicos. Fuente: Caja Siempre Día E. MEN.

Según la tabla anterior con una revisión cuidadosa muestra que, los niveles de *avanzado* en los procesos de evaluación de colegios públicos no superan el diez por ciento. La mayoría se ubica en el mínimo. Es decir, que se pasa con lo justo. Por ende, este diagnóstico genera incertidumbre y presenta niveles de comprensión no muy esperanzadores.

En el colegio, los historiales de la básica secundaria en lenguaje muestran algo parecido a la situación del municipio: porcentajes altos en el *mínimo* y *satisfactorio* y porcentajes reducidos en el nivel *avanzado*.

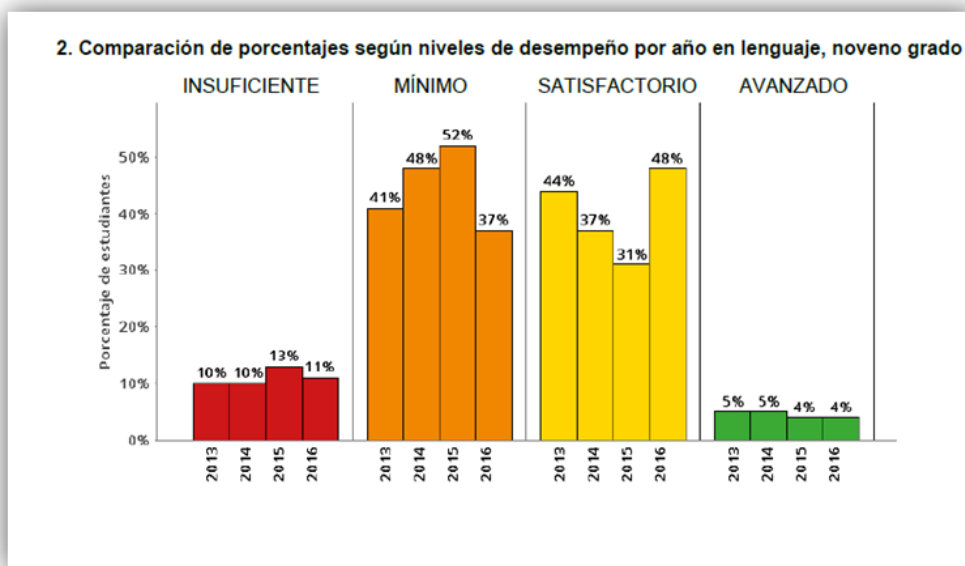


Grafico 5. MEN. ICSE 2017. 9°. Comparación por año. Fuente: Caja Siempre Día E. MEN.

Los resultados en primaria varían en relación con la secundaria en el historial. Los niveles de *avanzado* son mayores y llegan a 45% en relación con un 24% en el 2015.

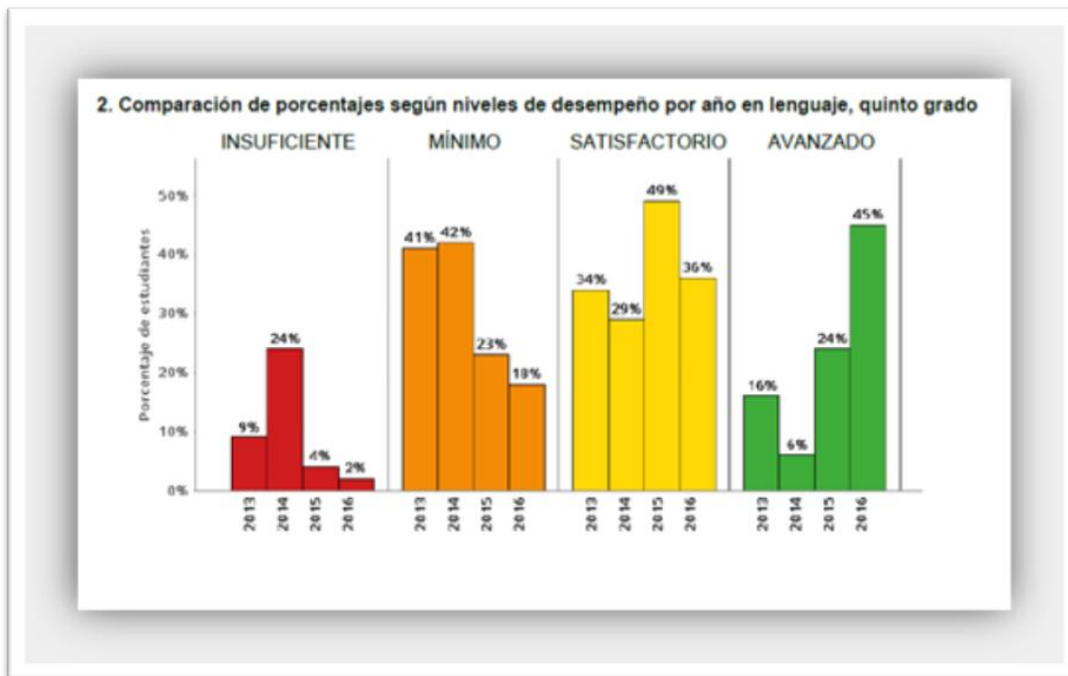


Grafico 6. MEN. ICSE 2017. 5°. Comparación por año. Fuente: Caja Siempre Día E. MEN.

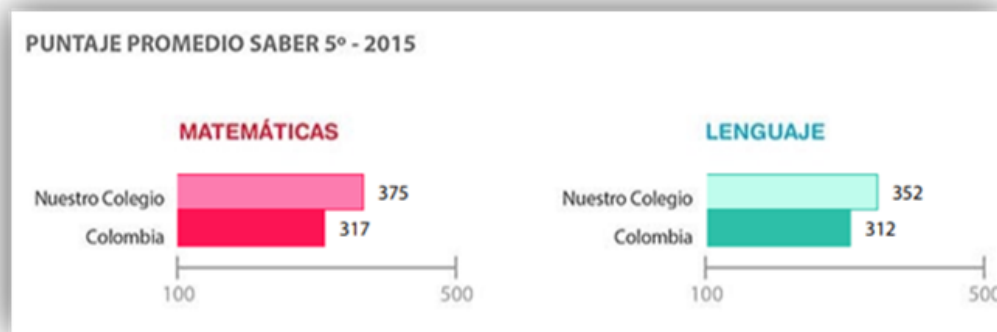


Grafico 7. ICSE 2017. Colombia-colegio. Fuente: Caja Siempre Día E. MEN.

De acuerdo con el informe que proporciona el MEN, los resultados han mejorado en relación con los del 2015, pero hay mucho por corregir. En el indicador de *progreso* sólo se mejoró al nivel

satisfactorio, no obstante, en el nivel *avanzado* la mejora es escasa, sobre todo en Básica Secundaria.

En el puntaje del ICSE de la Institución Educativa los resultados se expresan así: En el aspecto de *desempeño*, se mejoró del 293 del 2015 a 316 en el 2016, sin embargo, sigue siendo muy bajo. En el aspecto de la *eficiencia* hay una tasa de reprobación del 23 % que es muy alta, y se relaciona con un *ambiente escolar* del 50% el cual también es un espejo de las falencias y dificultades que se afrontan en los procesos pedagógicos del colegio.

El análisis de resultados de los niveles de primaria es importante, dado que los estudiantes que estaban cursando el grado quinto para el año 2015, son los que hoy en día están cursando grado octavo. Y en el grado octavo está el curso de 8.2 donde se ha estado desarrollando la propuesta de investigación.

Algo curioso para señalar, es que a medida que avanzan los grados, el nivel de calificación tiende a declinar. Mientras en el 2015 en primaria el ICSE fue 4.32 en noveno del mismo año fue 389. Para el 2016, en primaria el ICSE fue 826, y en secundaria fue 396. Este cuadro ya muestra un problema de motivación para el aprendizaje en la etapa adolescente de la población estudiantil del colegio.

Hay aspectos de la educación en lectura crítica que se plantean como elementos de reflexión en este espacio de reconocimiento del problema: ¿Qué competencias de conocimiento integral se están adquiriendo en el aula con fines pragmáticos para resolver necesidades de la sociedad? Por ejemplo ¿Qué tan práctico está siendo el conocimiento? ¿Se han tomado problemas reales y se hay solucionado en el aula? Gran parte de estos interrogantes no se resuelven en una prueba escrita y requieren de una visión más contextual y didáctica del sistema educativo.

1.1.3 Visión teórica

Se trataría de entender que los problemas de Lectura Crítica en los estudiantes de la institución son resultado de las falencias en los procesos pedagógicos y didácticos de la lectura. A esto se le añaden los problemas del medio social que les rodea. Estas problemáticas se expresan en comportamientos como; apatía a los procesos de lectura, escasa concentración en los espacios de estudio e indisciplina constante. Adicionándole mínima familiaridad con textos científicos, textos literarios y textos argumentativos. Por lo tanto, los resultados en las evaluaciones internas y externas son de bajo nivel.

Puede entenderse que las posibles causas que impulsan el desinterés por el estudio son la mala situación económica y social debido a que gran parte de dichos niños y jóvenes, viven en hogares atípicos; algunos en asentamientos conviven con influencia de pandillas. Es muy difícil cuando se quiere educar solamente en la escuela y en los demás espacios no hay educación sino des-formación. “Cuando padres, profesores y miembros de la comunidad no se implican en la creación del contenido y ambiente de la educación escolar, los educadores corren el riesgo de ofrecer formas de educación basadas en estereotipos culturales anticuados o mal entendidos y, por supuesto, siempre ajenos a la comunidad”. (Gervilla, 2010, p.188)

El fracaso en la escuela también lo puede alimentar el árido apoyo a los procesos académicos desde la casa. “Los padres, como educadores primarios, deben atender fundamentalmente a los valores, actitudes y normas aceptados por la sociedad y establecidos por las reglamentaciones educativas”. (Gervilla, 2010, p. 55) Sin embargo los valores que expone Gervilla no los practica el 95% de la población descrita. Son, en primera instancia, los padres los

responsables de los buenos procesos de educación de sus hijos, son los padres quienes tienen la autoridad y la obligación de llevar por el buen camino moral a sus hijos.

Esta problemática que se ha venido presentando hace varios años, aunque se ha trabajado para solucionarla, por medio de proyectos institucionales y, en las mismas clases, los docentes enfatizan la necesidad de formarse buenos ciudadanos, pareciera que la inclinación hacia el mal es más fuerte. Se han diseñado y aplicado programas de choque y de contingencia, pero cada día se tiende a ser más difícil salir de los bajos niveles.

1.1.4 Relación con el PEI

En el contexto del Proyecto Educativo Institucional, del colegio Roberto García Peña, se plantean aspectos ideales para el desarrollo de la educación que debería aportar este colegio. Sin embargo, la materialización del proceso de enseñanza no cumple siempre con lo planteado. Las razones se expresan en la realidad de los estudiantes, la realidad del sistema, la economía del país, y otros factores que se adhieren a la causa.

La propuesta de esta tesis pretende ayudar a cumplir con la misión de la institución que debe “formar personas integrales con capacidad de desarrollar competencias académicas y ciudadanas (personales y sociales) que apoyadas con el uso de las Tics”. (PEI, 2015, p. 8) saquen adelante individuos que aporten progreso a las nuevas generaciones.

La propuesta de la tesis se relaciona coherentemente con las ideas del PEI, al proponer procesos de enseñanza-aprendizaje con pensamiento crítico, a partir de situaciones significativas de la cotidianidad del país. Plantea una educación interdisciplinar y globalizada que sea

innovadora y creativa. Esto cumpliría con el deber que se tiene la institución como ente formador de individuos.

En el mismo orden de ideas, el colegio tiene proyectada la visión de alcanzar “una institución educativa certificada en Gestión de calidad, en uso de las Tics, líder en la formación de personas integrales mediante la aplicación de estrategias significativas... para el mejoramiento de su calidad de vida y el de la sociedad” (*PEI, 2015, p. 8*). Es lógico que cuando se cumple con el deber se puede llegar lejos y muy alto, esto se logra si se es consecuente. No podemos formar personas integrales si no se trabaja para ser integrales y mucho menos que mejoren la calidad de vida de la sociedad que es el norte de todos los gobiernos del planeta y del mismo ser humano.

La institución en sus objetivos obligatorios como cualquier plantel educativo debe: Formar “niños y jóvenes comprometidos con el medio sociocultural en el que se desenvuelven para que lo mejoren”. (*PEI, 2015, p. 8*) Si se pretende formar a las nuevas generaciones del futuro se debe enfatizar en: a) una educación muy coherente con la búsqueda de la solución de problemas y fenómenos de la realidad; b) concebir el aprendizaje como un todo interdisciplinar; c) tener presentes la innovación y la creatividad; d) la emoción y la felicidad; y el pensamiento crítico en los procesos de comunicación.

Lo anterior lleva a pensar la educación desde modelos más adecuados y contextuales partiendo de la Pedagogía Cognoscitiva y los postulados de la Psicología Genética que enfatiza en desarrollo del pensamiento y la creatividad. Que se desarrolle la conciencia crítica, la experimentación científica de la realidad donde se propicien los espacios de solidaridad y democracia en procesos interdisciplinarios. (*PEI, 2015, p.18*)

1.2 Formulación de la pregunta de investigación

¿De qué manera se puede fortalecer el desarrollo de la competencia de Lectura Crítica en los estudiantes de 8° del colegio Roberto García Peña de Girón Santander?

1.3 Objetivos del proyecto

1.3.1 Objetivo general

Fortalecer la competencia de Lectura Crítica en los estudiantes de 8° del colegio Roberto García Peña del municipio de Girón a través de la solución de incógnitas en contextos lúdicos como estrategia didáctica.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Establecer el nivel de la competencia de lectura crítica en los estudiantes de grado octavo del colegio Roberto García Peña.

- Diseñar estrategias didácticas basadas en la solución de incógnitas en contextos lúdicos para el fortalecimiento de la competencia de lectura crítica en los estudiantes objeto de estudio.

- Aplicar estrategias didácticas basadas en la solución de incógnitas en contextos lúdicos que fortalezcan la competencia de la lectura crítica en los estudiantes del colegio Roberto García Peña.

- Valorar la efectividad de la estrategia didáctica implementada en los estudiantes de grado octavo del colegio Roberto García Peña

1.4 Justificación

La investigación que se propone tiene sentido cuando se reconoce que la competencia de leer críticamente es una debilidad no solo de los estudiantes de básica primaria, básica secundaria, media y universitaria; sino también que es un problema generalizado en la sociedad. Se lee lo que se quiere leer. No se sopesan los discursos morales, políticos, religiosos, económicos y otros. Solo se lee superficialmente y, lo importante, se ignora porque no hay conciencia crítica y tampoco se miden las consecuencias e implicaciones que trae cada uno de ellos en la práctica. Se piensa en la inmediatez más que en la solidez.

Los textos con conciencia crítica no se ven solamente como una codificación de signos. Se ven con una visión profunda, se entienden como conjuntos de incógnitas de todo tipo. Incógnitas culturales, económicas, morales, políticas, religiosas, científicas, entre otras. En dos categorías, sociales e individuales. Cuando se está frente al texto, (verbal o no verbal) se genera un sin número de incógnitas que el lector crítico deberá resolver. Solucionarlas, es un reto y el lector debe entenderlas así. Los retos son para apasionarse, esforzarse y cumplirlos, los retos son un juego donde hay emoción, hay diversión y aprendizaje, porque no solo se fortalecen las competencias, sino que se aprende en conjunto. Es como un simulacro de convivencia en sociedad.

Es importante fortalecer la lectura crítica por medio del uso de textos con incógnitas en contextos lúdicos. Por medio de esta metodología se facilitará la adquisición de diversas

tipologías textuales que posee esta estrategia didáctica: informativa, expositiva, narrativa, argumentativa, instructiva, conversacional, icónica, predictiva, entre muchas más. En esta forma, se abordan integralmente textos continuos y discontinuos. Es una estrategia que se facilita para esta población de estudiantes con escasos recursos económicos donde hay dificultad para adquirir libros de texto y libros guía, pero con dicha estrategia, basada en la incertidumbre textual, se facilitará una riqueza de escenarios, muchas veces cortos, diversos y con un lenguaje asequible y real con situaciones de comunicación auténtica.

Con los procesos de enseñanza-aprendizaje que ejemplifica la propuesta, se posibilita, re-despertar la capacidad de asombro, perdida en la mayoría de los estudiantes. El asombro, característica tan extraordinaria que acompaña a los niños cuando alguien les enseña algo nuevo, pero se pierde a medida que crecen. Se plantea que, con las incógnitas generadas por los acertijos, los rompecabezas, la definición de imágenes aisladas, la organización de figuras geométricas, las greguerías, los dilemas morales, las analogías, entre otras actividades; se puede hacer lúdica en concursos, juegos y videojuegos por niveles teniendo en cuenta el pensamiento lateral y de esta manera asombrar a los jóvenes.

Edward de Bono (1970), en su libro de Pensamiento Lateral, dice: “En el pensamiento vertical se selecciona el enfoque más prometedor para la solución de un problema; en el pensamiento lateral se buscan nuevos enfoques y se exploran las posibilidades de todos ellos”. (p. 29) El pensamiento lateral permite usar metodologías de enseñanza interesantes con los estudiantes, conjugando elementos como el conocimiento, los retos el juego, la imagen y la cotidianidad. Es pensar otras formas de comprender la realidad siguiendo el camino de la abducción.

Con el desarrollo y aplicación de esta estrategia didáctica con seguridad se fortalecerá la lectura crítica de la institución que presenta muchas debilidades. En la imagen siguiente se evidencian los resultados en lenguaje entre el año 2015 y 2016.

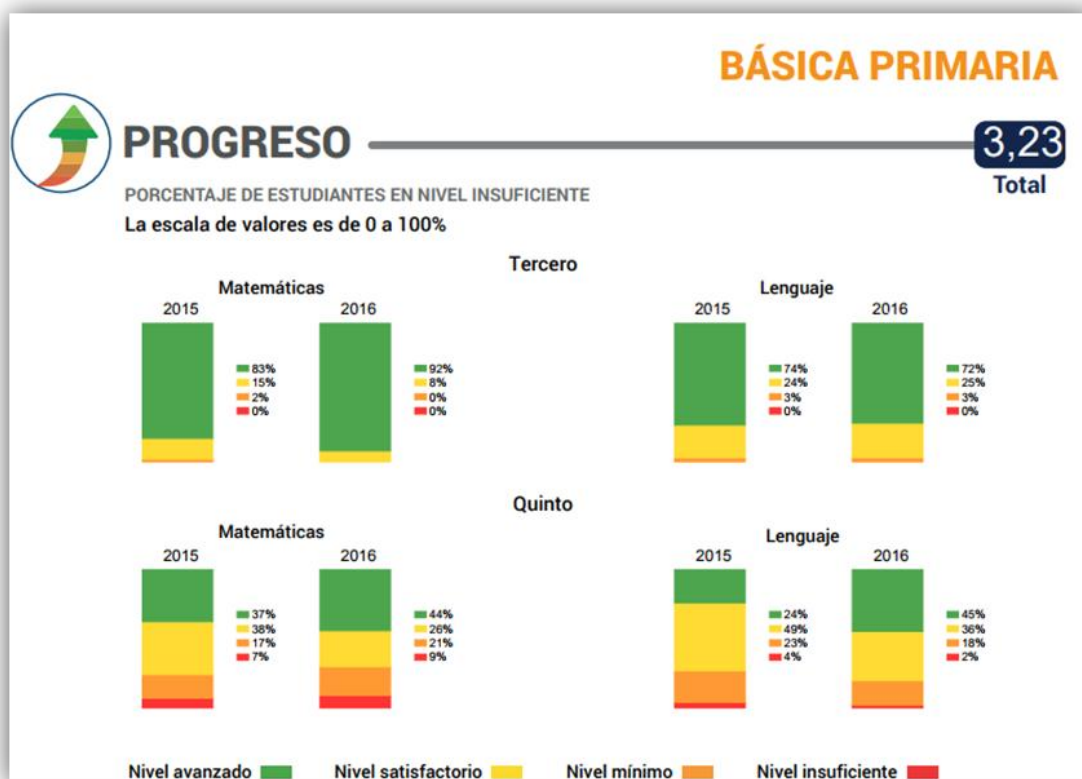


Grafico 8. MEN. ICSE 2017. Reporte de la excelencia. Progreso. Fuente: Caja Siempre Día E. MEN.

Se muestra al grado quinto en el año 2015 (octavo grado hoy) con graves problemas de comprensión lectora. Esto implicará la revisión de la planeación del área de Lengua Castellana, independiente de la secuencia didáctica que siga cada docente. Además de análisis de Pruebas Saber, se debe aclarar el camino metodológico en aras de mejorar los procesos de aprendizaje de

los estudiantes. Se creará conciencia crítica en el estudiante incentivándolo con la didáctica de las incógnitas ya que la incertidumbre es la constante en la vida de los seres humanos.

Esta propuesta se justifica desde la necesidad que tiene la sociedad de estudiantes que piensen críticamente y sean individuos creativos para solucionar problemas de la actualidad. En la propuesta se plantea la estrategia de cómo enseñar de manera interdisciplinar. Es imposible aprender bien sino se aprende resolviendo los fenómenos de distinto orden como un todo. Las personas generalmente conviven con todos los elementos del saber, por lo tanto, no se pueden disgregar.

Es válida porque desde el punto epistemológico se toman postulados de teorías aceptadas en los cinco ejes de la propuesta:

Con relación a la lectura crítica, el MEN es claro al establecer lineamientos curriculares donde expone claramente que las construcciones de sentido, para que sean contundentes vienen después de haber hecho proceso de lectura crítica.

En apoyo del pensamiento crítico, Herrero (2016) dice que este es un razonamiento reflexivo, juicioso, que cuestiona lo que lee o lo que escucha. Dicha premisa deja en claro que, pensar críticamente es un proceso de raciocinio y comprobación. Y McShane, Philip, (2011) plantea que el pensamiento crítico ocurre cuando hay verificación con la realidad o la existencia. Refiriéndose a la construcción de saberes que no sean ajenos de las propias necesidades de la sociedad.

Para destacar la importancia de resolver incógnitas en los procesos de aprendizaje, se tiene presente a Gadamer, con sus teorías hermenéuticas importantes que muestran las acciones

esenciales del aprendizaje de cualquier sujeto. Por otro lado, Bouchot (1997) orienta también sobre la contundencia de la pregunta en los procesos de adquisición del conocimiento.

Para la abducción, Vásquez, (1996) expone que en los procesos de inferencia no solo se induce y deduce, sino que también se abduce. En la abducción está la esencia de la experimentación; Pierce (1974), cree que, si al estudiante no se le hace creer que es un detective del saber, es muy difícil que encuentre respuestas y aprenda. Con De Bono (1970) se toma un argumento demasiado prolífico, el Pensamiento Lateral, porque es una buena noticia para los estudiantes, decirles que un fenómeno o problema no tiene una sola posibilidad de solución sino muchas.

Con respecto a la lúdica y la neuroeducación. Sáenz (2014) postula que no se aprende lo que no se quiere, por lo tanto, hay que disponer al estudiante a la exposición de saberes con la idea de la Globalización de la enseñanza, apoyada por Furman (2013) la cual expone que los docentes antes de diseñar la enseñanza que van a orientar en los estudiantes, deben recordar que se convive con todas las ciencias. Por lo tanto, todo aprendizaje debe ser interdisciplinar.

2. Marco Referencial

2.1 Contextualización de la institución

2.1.1 Histórico

El colegio Roberto García Peña anterior a su creación, funcionaba como sede del Instituto Integrado Serrano Muñoz en la cual se atendía la población perteneciente al nivel de básica secundaria. Fue creado mediante Decreto No. 0051 del febrero de 1994 y adopta su nombre en homenaje a un reconocido abogado y periodista santandereano. Inicialmente continúa prestando el servicio educativo en los niveles de Básica Secundaria y Media académica con modalidad comercial y académico, graduando su primera promoción de Bachilleres Técnicos Comerciales el 27 de noviembre de 1996.

Desde ese entonces, la institución ha pasado por grandes transformaciones iniciando con el proceso de fusión con el fin de brindar el servicio educativo completo anexando dos sedes de primaria, además del proceso de articulación con el Sena, ha venido transformando positivamente la infraestructura física, así como la estructura pedagógica.

Actualmente la institución está integrada por la sede A (Principal), sede B (Concentración José Heberth Franco León), sede C (Concentración portal campestre Norte) y sede D (Concentración rural Río Frío), ofrece los niveles de preescolar, básica y media con especialidad comercial y educación continuada para jóvenes y adultos Cafam con modalidad académica, proyectándose como una institución educativa líder en el municipio y desarrollando sus procesos académicos y de comunidad con alta calidad.

2.1.2 Geográfico

El colegio Roberto García Peña se encuentra ubicado en el municipio San Juan de Girón, departamento de Santander, a 9 kilómetros de la ciudad de Bucaramanga y hace parte del Área Metropolitana. El municipio cuenta con una población aproximada de 102.000 habitantes.

2.1.3 Demográfico

La institución presta el servicio educativo a 2400 niños, niñas y jóvenes en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria, media vocacional y educación continuada para jóvenes y adultos Cafam, pertenecientes a asentamientos en zonas vulnerables, estrato uno, dos y una minoría a estrato tres. La economía familiar proviene en su mayoría del comercio informal, pequeños negocios y un porcentaje mínimo se encuentran vinculados a las empresas de las zonas metropolitanas.

2.1.4 Política de calidad

El colegio Roberto García Peña tiene como propósito fundamental brindar educación de calidad a niños, niñas y jóvenes en los niveles preescolar, básica, media vocacional y educación continuada para jóvenes y adultos CAFAM formación de personas integrales, con capacidad de desarrollar competencias académicas y ciudadanas respondiendo a las exigencias de la sociedad moderna.

Para lograr la meta trazada la institución aunará esfuerzos para enfocar todos los procesos de la gestión directiva, administrativa, financiera y de proyección a la comunidad para el cumplimiento y mejoramiento institucional.

2.1.5 Diagnóstico particular al curso

Para establecer el estado del nivel de lectura crítica del grupo de estudiantes proyectado para efectuar la intervención fue el curso 7°. 02 aplicando una prueba diagnóstica de diez preguntas, de autoría del Ministerio de Educación Nacional. A continuación, se relacionan solo las preguntas.

Tabla 1.

Resultados de diagnóstico. (Ver la prueba completa en el anexo 01)

ÁREA	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO	PREGUNTAS. LENGUAJE. MEN. Pruebas Saber 7°. Lineamientos para la aplicación maestral 2015	CATEGORÍA COMPETENCIA	PORCENTAJE DE ESTUDIANTES QUE ACERTARON DE UN TOTAL DE APLICACIÓN DE 28.
LENGUAJE	Dificultad de los estudiantes para hacer lectura crítica de los textos que aborda.	Establecer el nivel de la competencia de lectura crítica en los estudiantes de grado octavo del colegio Roberto García Peña.	1.El esquema que representa el orden temporal en el que ocurren los hechos es:	CLC: 1 y 2	50 %
			2.El relato anterior concluye cuando Tomás	CLC: 2	32.14%
			3.El título del texto permite saber sobre	CLC: 2	85.71%
			4. En el enunciado “Al principio de nuestro relato Tomás era un hombre como cualquier otro”, se emplea la expresión “al principio” para indicar	CLC: 2	60.71%
			5. La voz que narra la historia se	CLC:	57.14%

caracteriza por tener un conocimiento	1,2	
6. En el texto anterior se habla principalmente de	CLC: 2	25%
7. De lo que se dice en el cuarto párrafo, bajo el subtítulo “¿Qué temas pintan los artistas?”, se puede decir que la pintura de la Mona Lisa, de la parte inferior del texto es	CLC: 1,2 y 3	46.42%
8. La imagen que representa las pinturas de las Cuevas de Lascaux sirve en el texto para ejemplificar la información que se da sobre	CLC: 2	35.71%
9. En el texto, los paréntesis sirven para	CLC: 1	39.28%
10. El texto anterior tiene la intención de exponer porque	CLC: 3	50%

Fuente: MEN 2015.

Tabla 2.

Estadística del diagnóstico por pregunta

	A	B	C	D	TOTAL	PORCENTAJE	PORCENTAJE	COMPONENTE
					ESTUDIANTES	ACIERTOS	DESACIERTOS	
1	5	8	14	1	28	50 %	50%	SEMÁNTICO
2	8	3	8	9	28	32.14%	67.86%	SEMÁNTICO
3	24	1	1	2	28	85.71%	14.29%	SEMÁNTICO
4	8	17	2	1	28	60.71%	39.29%	SEMÁNTICO
5	7	2	16	3	28	57.14%	42.86%	PRAGMÁTICO
6	14	4	3	7	28	25%	75%	SEMÁNTICO
7	13	3	1	11	28	46.42%	53.58%	SEMÁNTICO
8	10	10	3	5	28	35.71%	64.29%	SEMÁNTICO
9	11	7	10	0	28	39.28%	60.72%	SINTÁCTICO
10	8	2	14	4	28	50%	50%	PRAGMÁTICO

Fuente: Elaboración propia

2.1.6 Interpretación

Las preguntas fueron tomadas de *Pruebas Saber 7°, Lineamientos para Aplicación muestral*, preguntas liberadas en la web del MEN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de esta prueba diagnóstica, nos permite establecer las debilidades en los tres componentes. Los problemas de comprensión son bien marcados a tal punto que ni siquiera llega al nivel aceptable (60%).

Al empezar por lo sintáctico, que alude a la organización de estructuras de la lengua, presenta una situación bastante endeble. El componente Pragmático que se relaciona con la aplicación de la lengua en situaciones reales de comunicación, también sigue con un nivel muy

bajo, quiere decir que los estudiantes no saben qué hacer con lo poco que saben del lenguaje. Y, lo Semántico, que tiene que ver con reconocer el sentido del texto es muy pobre para enfrentar una lectura crítica seria.

“El componente semántico hace referencia al sentido del texto en términos de su significado...El componente sintáctico se relaciona con la organización del texto en términos de su coherencia y cohesión... El componente pragmático tiene que ver con el para qué se dice...” (MEN.2013)

Tabla 3.

Estadística del diagnóstico por componente

COMPONENTE	CANTIDAD DE PREGUNTAS	PORCENTAJE
SINTÁCTICO	01	39.28%
SEMÁNTICO	07	53.57%
PRAGMÁTICO	02	47.95%

Fuente: Creación propia.

Realizar la lectura crítica de los textos que llegan a las manos de un estudiante, no se trata de un simple mirar y decir qué entendió, qué le gusta y qué no. Por el contrario, es un proceso de fortalecimiento de competencias, que en la fotografía de desempeño de lectura del estudiante no se ve. El Ministerio de Educación Nacional en el módulo de Lectura Crítica. Saber Pro 2016, dice que para ser un buen lector crítico hay que adquirir tres competencias que se cumplirán gradualmente.

La prueba de Lectura crítica evalúa tres competencias: (1) identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto; (2) comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle

un sentido global; y (3) reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido. Estas competencias representan, de manera general, las habilidades cognitivas necesarias para ser un lector crítico (MEN, 2016, p. 4)

De acuerdo a las conclusiones del diagnóstico, y a las directrices en competencias de lectura crítica que establece el MEN, los estudiantes tienen dificultad para entender los contenidos locales. Por ejemplo, en la pregunta cuatro se pide comprender una palabra en contexto, (*principio*) y solamente un 60 % pudo acertar. En la pregunta número uno se le pide al estudiante que organice el orden temporal de los hechos de la historia de *Tomás*. Y el porcentaje de aciertos fue escasamente del 50%. Es el reflejo que la competencia de lectura crítica número uno es supremamente débil.

La segunda competencia se refleja en las preguntas número 3, con un 85.71% y en la pregunta número nueve, con un 39.28%. En algunas situaciones el estudiante sí reconoce la función y la estructura de un texto y en la mayoría no. Por otro lado, cuando se enfrenta a identificar las voces de un texto, solo el 57.14% lo puede hacer, como se evidencia en la pregunta número cinco. Por último, se observa que, en la caracterización de las afirmaciones, solamente un 32.14% de la pregunta número dos y un 46.42% de la pregunta número siete logran hacerlo. Con estos resultados, el dictamen para la competencia número dos, es muy bajo.

En el análisis de la competencia número tres los resultados no son mejores. Entender el uso de la lengua solo es posible que lo logre el 50% de los estudiantes, evidenciado en la pregunta número diez. Y hacer reconocimiento de los contenidos valorativos solo lo hace bien el 25% de los jóvenes, porcentaje expresado en la pregunta número seis. El reconocer las estrategias discursivas sigue acompañando los malos resultados con un 35.71% de aciertos en la pregunta número ocho.

2.2 Antecedentes

En el ejercicio de revisión de antecedentes de investigación sobre lo que se ha hecho con relación al mejoramiento de los procesos de lectura crítica, es posible encontrar algunos estudios que proporcionan orientaciones interesantes para encaminar la propuesta.

2.2.1 Contexto internacional

Baquerizo. (2013) , en su tesis de maestría “Aplicación de lectura crítica en los procesos de enseñanza- aprendizaje para los estudiantes de segundo año de Especialización Lengua y Literatura Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, en el año 2013”. Expresa como objetivo general: “Crear una guía metodológica de lectura crítica que permita llegar a los docentes y estudiantes como ayuda práctica y didáctica para que puedan desarrollar sus potencialidades lectoras críticas. Y en una de las conclusiones más importantes expresa: que el diseño e implementación de una guía de métodos andragógicos dirigida a maestros para mejorar el desarrollo de la lectura crítica de los estudiantes, será la mejor solución propuesta a mediano plazo”.

De la anterior investigación se considera relevante tener en cuenta los procesos que plantea sobre pensamiento crítico referidos a actividades de análisis: propósito, pregunta a discutirse, conceptos, suposiciones, evidencia, conclusiones e implicaciones. En el proyecto de lectura crítica de todo docente se encuentra el de plantear ejercicio que desemboquen al estudiante en prácticas de pensamiento. Estas prácticas deben asociarse a situaciones que le estimulen los intereses del lector.

Mejía (2013) En su tesis de maestría titulada: “Dificultades de comprensión lectora en los alumnos de séptimo y octavo grado de educación básica del instituto oficial Primero de mayo de 1954”. Desarrollada en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. En México tuvo como objetivo en su investigación: Analizar las principales dificultades de comprensión lectora en los alumnos de séptimo grado sección IV y octavo grado sección I de educación básica del Instituto oficial primero de mayo de 1954 de San Pedro Sula.

Finalizada la investigación en algunas de sus conclusiones afirmó que, “de manera general la comprensión lectora es un proceso deficiente, que refleja una dificultosa interacción del alumno con los textos ante los cuales está expuesto. También establece que existen mayores dificultades de comprensión lectora en los alumnos de 8° con respecto a 7°, y reconoce que estas limitaciones se asocian a factores económicos, sociales, culturales y edad de los estudiantes.

En el estudio referido, orientado a identificar los niveles de dificultad de un grupo determinado de estudiantes, en cierto lugar y determinado grado, se da apoyo y luz para reafirmar que los problemas de lectura son generalizados en el contexto latinoamericano. Quizá la cultura tenga algo que ver. Hay un aspecto relevante en la tesis de Mejía con respecto a la población en estudio, y es que ésta se relaciona vehementemente con la problemática planteada en la tesis en curso. La edad y el grado de los estudiantes son similares: séptimo y octavo de secundaria, Por otro lado, en el estudio realizado en México, la investigadora establece que los estudiantes poseen problemas de interacción con los textos, es decir, son ajenos a su realidad contextual o no les interesa.

Duarte. (2015). En su Tesis: Abducción: “*Una Aproximación Dialógica*. Desarrollada en la Universidad Complutense de Madrid” y evaluada en el año 2015”. Tuvo como propósito tratar de “unir los temas de (abducción, lenguaje y ciencia), con los que se pudiera intuir alguna

asociación en el ámbito del pensamiento crítico. Y en una de sus conclusiones expresa que la abducción es el proceso mediante el cual resolvemos "enigmas", desde los más intrincados misterios de la naturaleza hasta el hecho de comprender a nuestros semejantes". (p. 120). La relación con la presente investigación es muy cercana y de ella se toman aspectos relevantes como la clasificación que hace el autor de las múltiples *distinciones de la abducción* (p. 120).

Además, es de apoyo magistral a los planteamientos que se postulan en sus conclusiones.

2.2.2 Contexto nacional

Aldana, Ariza y Cubillos. (2016). En su tesis de Maestría: "*La abducción como estrategia de enseñanza creativa para la solución de problemas matemáticos relacionados con el pensamiento geométrico*, con estudiantes del ciclo IV del colegio Marco Fidel Suarez". Desarrollada en la Universidad de la Salle Bogotá, julio de 2016. Plantea como objetivo: "Analizar las mediaciones que se presentan durante el proceso de implementación de la Abducción como estrategia de enseñanza creativa en la solución de problemas matemáticos relacionados con el pensamiento geométrico" (p.27) Y en las conclusiones establece: "que es posible combinar diferentes estrategias de enseñanza en un ambiente creativo, ya que la docente sale de su estructura habitual para generar diversas dinámicas presentes en el aula; además permite mejorar las interacciones con los estudiantes, como resultado de las dinámicas que se presentaron en el aula, las cuales facilitaron la participación de los alumnos en el trabajo colaborativo en la construcción de su saber, sin temor a equivocarse".

De este estudio se toman algunos aspectos esenciales para la propuesta, entre ellos el siguiente postulado: "la abducción es un proceso que culmina con la solución creativa de un

problema” (p. 74) aunque es una tesis orientada a la enseñanza de las matemáticas se retoma para la propuesta la relevancia de la abducción como ingrediente fundamental en los procesos de aprendizaje. No obstante, los temas matemáticos no son ajenos a la propuesta, ya que se piensa la lectura crítica y el aprendizaje como proyectos de enseñanza donde se abordan temas de todo tipo de conocimiento.

Benavides y Sierra (2013) en su tesis “Estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica desde la perspectiva de la transversalidad”. Realizada en Universidad EAN de Colombia en la ciudad de Bogotá en el año 2013, establecen que la investigación tiene como objetivo plantear “estrategias de lectura y escritura, como respuesta a la necesidad de implementar una propuesta pedagógica que promueva la lectura crítica de los estudiantes, como aporte al modelo pedagógico en el desarrollo de las competencias transversales”. Finalizada la investigación concluyeron que: “Al analizar los resultados obtenidos, se diseñaron dos matrices de estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura crítica como parte de la propuesta pedagógica a implementar, sobre, cuáles son los criterios que deben orientar a las disciplinas, al trabajar procesos de comprensión y producción de textos con actividades de descripción, recursos, seguimiento del docente y la evaluación”. (p. 27)

A la presente investigación le aporta lo siguiente: El abordaje particular que se hace sobre la transversalidad en las áreas de aprendizaje y el entendimiento de apropiarse del conocimiento desde varios frentes, abordando toda posibilidad de aprendizaje significativo. También se puede destacar la importancia de implementar estrategias didácticas que le permitan al estudiante identificarse con los textos que lee.

Grillo, Leguizamón y Sarmiento (2014) en su tesis de maestría titulada: “Mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de básica primaria mediante el

desarrollo de estrategias cognitivas con el apoyo de un recurso TIC”. Realizada en la Universidad de la Sabana en el año 2014, en la ciudad de Bogotá, tienen el siguiente objetivo: “Mejorar la comprensión lectora, en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Roberto Velandia, mediante el desarrollo de estrategias cognitivas empleando una herramienta TIC como recurso”

Terminada la investigación en una de sus conclusiones afirman: “Ahora bien, es de crucial importancia enseñar a los estudiantes a utilizar diversas estrategias cognitivas de lectura, para promover procesos adecuados de comprensión de diversos textos y llegar a niveles de lectura más elaborados, tales como la intertextual o crítica, que faciliten la interpretación textual. Las estrategias cognitivas de lectura son aspectos que se deben tener en cuenta para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes y es importante enseñar a los educandos su práctica y aplicación, para que mejoren la interpretación textual e incrementar los niveles de comprensión.” (p. 121)

Se toma como aporte de esta investigación lo siguiente: la importancia de los procesos cognitivos y si se fortalece lo neurológico se irá remediando el mal psicológico de la educación. Por otro lado, resulta bastante interesante el desarrollo de la intertextualidad como un tópico que transversaliza y abre debates textuales sobre una temática en particular.

2.2.3 Contexto regional

Tavera (2016) en su tesis de maestría: “Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 5°B sede C del Colegio Integrado Madre de la Esperanza del municipio de Sabana de Torres”, realizada en la Universidad Autónoma de

Bucaramanga, con el objetivo de “Fortalecer la comprensión lectora, en los estudiantes de quinto grado sede C del Colegio ya mencionado, mediante la aplicación de unidades didácticas de lectura basadas en cuentos”. (p.25) Al finalizar en una de las conclusiones afirma: “Con la implementación de la estrategia se puede decir que, la creatividad e innovación del maestro son claves y fundamentales en la mejora de todo proceso pedagógico sin importar área o asignatura” (p.157)

Se tiene en cuenta en el presente trabajo lo siguiente: el énfasis de la comprensión de los aspectos literarios como elemento artístico que siempre es un tema que atrae a los estudiantes. Es estético y por lo tanto llama la atención. Los niños aman la imaginación y juegan y se divierten con esta metodología. Los textos literarios son un juego con la realidad, por lo tanto, estos textos los atraen y los comprenden mejor. La creatividad del maestro adquiere un papel importantísimo porque de acuerdo a su creatividad en el proceso de enseñanza resultará más agradable el aprendizaje.

Díaz y Rodríguez. (2017) en su tesis: “Fortalecimiento de la competencia científica en niños de transición implementando rutinas de pensamiento en el colegio cooperativo Comfenalco de Bucaramanga” con la Universidad Autónoma de Bucaramanga en el año 2017. Propone dentro de sus objetivos: Fortalecer la competencia científica en niños de 5 – 6 años de edad en una institución educativa de carácter privado, a través de una propuesta de intervención pedagógica basada en rutinas de pensamiento. (p. 29)

Y concluyen que, los niños se mostraron más críticos, infiriendo coherentemente ante situaciones que retaban el pensamiento, además de tener mayor habilidad al clasificar objetos, indagar sobre la realidad, plantear hipótesis, planificar acciones para llegar a un fin y explicar resultados a través de la experimentación. (p. 260)

Se retoman de ellas los aspectos del fortalecimiento del pensamiento como factor indispensable en los procesos de aprendizaje. El aprendizaje mecánico y rutinario es simplista porque son procesos donde imperan las prácticas memorísticas y la adquisición del conocimiento tiende a ser menos creativa. Por esta razón, en la propuesta de esta investigación, la resolución de incógnitas es un elemento detonador de la lectura crítica, si no hay énfasis en los procesos de pensamiento no hay aprendizaje crítico y significativo para la realidad del estudiante. Por ende, se educa para fomentar el saber y el saber en estructuras formales es ciencia pura.

Ortiz y Uribe. (2017) En su Tesis de Maestría en Educación: “Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en ciencias sociales y naturales de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Manuel Fernández de Novoa”, en Cúcuta, con la Universidad Autónoma de Bucaramanga en el año 2017. Se propone en su investigación, “Fortalecer la comprensión lectora para las áreas de ciencias naturales y sociales a través de una estrategia didáctica”. (p.25) Se ve con buenos ojos para esta investigación tomar como apunte relevante el uso de estrategias en el campo de la comprensión.

Y de acuerdo con este objetivo que establecen conseguir, ya en las conclusiones terminan diciendo que “la búsqueda de estrategias didácticas y pedagógicas en el propósito de fortalecer las debilidades que se presentan en el aula (...) conlleva a su vez a la transformación de la práctica docente, (...) el logro de mejorar la calidad educativa”. (p.160) Estas ideas establecen vínculos con la propuesta en intervención, ya que en los objetivos del presente estudio se replantean algunos paradigmas tradicionales de enseñanza para repotenciarlos.

2.3 Marco teórico

“Debemos conquistar la verdad mediante conjeturas, o no la conquistaremos de ningún modo”

Charles S Peirce. Ms. 692.

2.3.1 Lectura crítica

La lectura es el proceso de acercamiento al discurso. No ocurre súbitamente, sino que se forma como un enamoramiento por peldaños. Se puede imaginar, suponer y hasta afirmar, pero el sentido más cercano al texto se encuentra en el proceso de relacionar los elementos externos e internos para configurar sentidos coherentes. La competencia de lectura crítica toma color, cuando el lector asume progresivamente el entendimiento de los elementos culturales del lenguaje.

Según Cassany (2006). “Aprender a leer requiere no solo desarrollar procesos cognitivos, sino también adquirir los conocimientos socioculturales particulares de cada discurso, de cada práctica concreta de lectoescritura”. (p. 24). Un texto será un discurso, un mundo que contiene implícita y explícitamente culturas, ideologías, geografía, arquitectura, cotidianidad, entre otros aspectos. No es un conjunto de palabras organizadas en oraciones gramaticales o secuencias de imágenes o sonidos e incluso movimientos solamente, eso es la pura presentación. Un texto es un tejido de saberes de un determinado mundo con una infinidad de elementos que les da vida el buen lector.

En el cotidiano ejercicio de la docencia, uno de los retos más grandes, sobre todo para el profesor que orienta las competencias del lenguaje, es lograr que sus estudiantes tengan la capacidad de leer comprensiva y críticamente un texto. Existen diversos obstáculos para lograr

este objetivo. Entre ellos, en pensamiento moderno de los estudiantes, la tendencia facilista de lo académico. Sin embargo, nuestra meta y también la necesidad del estudiante es comprender lo que lee. “No sólo “conocemos” nuestra lengua materna como un sistema abstracto de signos vocales, (...) sabemos cómo comunicarnos con otras personas, cómo elegir formas de lenguaje apropiados al tipo de situación en que nos encontramos” (Halliday, 1994, p. 23)

Esto lleva a entender que la comprensión y el leer críticamente un texto requiere cultivar varios elementos conexos. Entre ellos lo económico, las costumbres, lo político, la religión, el nivel educativo, la misma topografía, entre otros elementos. Por lo tanto, se entenderá que abordar un texto es un proceso más complejo quizá que abordar un metro en una ciudad desconocida; hay que revisar y relacionar los significados a nivel local que representan la cohesión. Y con la visión de lectura más globalizada, el lector debe conocer los enlaces de coherencia que le dan sentido al texto a nivel general.

El MEN establece que la lectura crítica se cultiva desde el análisis de las siguientes dimensiones: “Textual evidente, Relacional intertextual, Enunciativa, Valorativa y Sociocultural”. (MEN.2013) Cada una de ellas conforman los aspectos a tener en cuenta en cualquier propuesta pedagógica. Y añade que en la lectura crítica se deben evaluar mínimo tres competencias: “(1) identificar y entender los contenidos locales (...); (2) comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global; y (3) reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido. (MEN.2015) Desde esta interpretación los procesos cognitivos se suceden en pensar en lo local, después en contextos más globalizados y reflexionar alrededor de los intereses de los enunciadores y enunciatarios de los discursos.

Las anteriores afirmaciones muestran nociones de las competencias que materializan la lectura crítica. El papel de la cohesión y la coherencia adquieren un papel muy importante para la

articulación de ideas y la microestructura que le proporcionan sentido al gran tejido de proposiciones que lo componen. Todo texto en el interior se alimenta de los pensamientos de otros textos, sus ideas y estructura. Un texto no es autónomo en su totalidad. Además, un texto siempre tiene una intención ilocutiva por naturaleza. El discurso posee la intención de provocar ciertas actitudes en los interlocutores que se convierten en acciones perlocutivas.

Todo texto bien concebido es una esponja de ideologías que predica el autor y que así no quiera se verán reflejadas en sus líneas. Esto provocará los gustos y disgustos de los críticos lectores que saboreen y rechazan los mensajes. Es de vital importancia hacer énfasis en el aspecto sociocultural que proporciona el entendimiento real del texto, evidenciado en su vocabulario, en la semántica de las expresiones y en la pragmática de las estructuras discursivas.

Ahora bien, lo anterior lleva a pensar en la lectura crítica, como un reto que se podría asemejar a la necesidad de “destapar los ojos vendados en el juego de la ignorancia”. La ignorancia, ese enemigo astuto que poco a poco se ha sabido infiltrar en la escuela. La lectura crítica ha terminado por ser un objetivo muy difícil de asir y un privilegio de muy pocos, esos pocos que quieren y que encuentran entre líneas universos de significado ocultos para las masas pasivas.

La escuela de hoy se propone que los niños y los jóvenes aprendan a leer críticamente. Sin embargo, ha errado mucho desde el currículo y desde la misma práctica. Se ha equivocado en los estilos de aprendizaje, que son abonados por la monotonía. La escuela se ha afanado más por los resultados maquiavélicos y esto la llevó a tomar el perfil de empresa, y en consecuencia a la alienación de los estudiantes. La imposición de procesos de enseñanza descontextualizados, han terminado por cercenar la capacidad de asombro en los estudiantes. El asombro, sorpresa tan extraordinaria que acompaña a los niños cuando alguien les enseña un tema nuevo, se pierde a

medida que crecen al pensar que saben más. Esta actitud ha llevado a tomar actitudes de prepotencia ignorante por parte de docentes, estudiantes, directivos y el mismo gobierno.

La Lectura Crítica, debe incluir los elementos de *quien* dice y del *otro* que percibe. Ahí empiezan a jugar papeles importantes, *el mundo* como el espacio circunstancial de los sentidos y el discurso polifónico y diverso. Ese acercamiento requiere de la conjugación de los elementos que plantea (Cárdenas, 2015) *yo-otro-mundo*. Estos elementos impulsan la reinención de la lectura de discursos, se aleja de la lectura parca y se convierte en un proceso de lectura en acción donde se vivifica la interacción entre el sujeto y los discursos del contexto.

Según Cárdenas y Ardila (2009) el lenguaje también hay que mirarlo desde lo semiótico social, desde lo discursivo, desde la obligación y los hablantes situados. La lengua puede tener varias formas y códigos para usar, y, por ende, el lenguaje es un ejercicio pragmático donde los enunciatarios toman partido en el terreno del enunciado. El lenguaje es instrumento de poder y nos sitúa en medio de la cultura de los hablantes. Entonces leer para apropiarse del texto no será una simple lectura en voz alta.

2.3.2 Lectura de incógnitas

Ya desde la antigüedad en la filosofía clásica, Platón nos cuenta que su maestro Sócrates con su gran sabiduría les hacía reconocer a los discípulos la ignorancia por medio de la ironía y también con la mayéutica les orientaba a encontrar la verdad por sí mismos.

“Él mismo (Sócrates) comparaba su método de enseñanza a un auxilio para el alumbramiento intelectual; no creía producir las ideas, sino sacarlas de donde estaban, ayudarlas a nacer.... Así es que sin consignar principios generales ni establecer teorías, se dirigía a sus oyentes haciéndoles

alguna pregunta; según la respuesta, preguntaba de nuevo, excitando y dirigiendo la reflexión de su discípulo hasta que le conducía a la verdad deseada". (Balmes. 1847.p 39)

Es importante que los niños y jóvenes se puedan interesar en conseguir las soluciones a las situaciones, hechos y textos incógnitos. La vida desde que se nace o desde antes, requiere de la solución de problemas. Cada persona va buscando las formas de solucionarlos. Las personas con más sentido común evitan que aparezcan, sin embargo, hay complicaciones que ya están o son fortuitas en el hacer cotidiano. Para el investigador las incógnitas son una oportunidad para construir saber, para él no serán un obstáculo.

Los problemas hay que solucionarlos, los niños y los jóvenes deben educarse para que los enfrenten y les den respuesta, que expliquen las diversas circunstancias que se les presenten, son oportunidades para la educación emocional que a la postre, necesitarán en momentos cruciales de su vida. Muchos pierden sus trabajos, su familia y grandes oportunidades porque no supieron resolver comprensivamente los reveses que tenían por delante. Es de anotar aquí que los grandes inventos de la ciencia se han consolidado tras resolver diversas incógnitas o problemáticas. Es necesario que ensayen y jueguen a comprender y a leer críticamente diversas situaciones que incluyen toda clase de textos. Dice el proverbio que es mejor enseñar a pescar que regalar el pescado. Es decir, que resuelvan el caso, que lo vean como un reto. Esta tesis popular tiene una contundente verdad.

La lectura crítica se fortalece por medio del uso de textos con incógnitas a través del juego-concurso en contextos lúdicos donde se resuelvan: analogías, rompecabezas de textos, diversos tipos de imágenes, acertijos, el culpable en un cuento policíaco, una figura geométrica, el significado de greguerías, el significado de cuentos abstractos, enunciados incompletos, identificación de las ideas principales en un texto, dilemas morales, los puntos de vista de las

voces de un texto, entre otras situaciones. Este tipo de incógnitas se hallan en textos de tipología diversa que resuelven aspectos del pensamiento crítico, como los mencionados por Cárdenas & Medina, (2015) Juicios valorativos, ideas dominantes, jerarquización, argumentación, selección, exclusión e inclusión, probabilidad, reestructuración de información, diferenciación y abducción

Ante una situación discursiva el lector se pregunta frente al texto, explora significados y toma fuerza el pensamiento de Gadamer orientado al propósito crítico de la acción de la comunicación: “Preguntar quiere decir abrir. (...) El sentido del preguntar consiste precisamente en dejar al descubierto la cuestionabilidad de lo que se pregunta. Se trata de ponerlo en suspenso de manera que se equilibren el pro y el contra”. (Gadamer, 1991, p.440).

Naturalmente, si hay preguntas, hay incertidumbre y la incertidumbre es un motor, es dinamismo y es acción. Los dueños de la incertidumbre tienen el compromiso con la solución y la respuesta, obligación que no desaparecerá hasta que aparezca la verdad en el escenario y se demuestre con argumentos. “pues ya hemos visto que preguntar quiere decir poner al descubierto y poner en descubierto contra la firmeza de las opiniones” (Gadamer, 1991, p. 450). Una solución comprobada y bien argumentada prevalecerá contra las opiniones sin fundamento.

Se debe crear conciencia de pensamiento; de pensamiento crítico en el estudiante, obligarlo en el buen sentido del concepto a investigar, que abra su mente, que busque lo bueno y lo malo, lo posiblemente verdadero y lo posiblemente falso. Que le pregunte al texto, al escritor, al mundo-contexto y que se pregunte a él mismo, lo que supone interacción dinámica con el texto interno y externo: texto y contexto.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, el aprendizaje a través de la pregunta o la didáctica de la incógnita convierte a los estudiantes en investigadores en potencia, deben salir del aula, el espacio no puede ser una limitante, ni sus mismas costumbres y cultura los puede

detener. Es un viaje en el análisis y la consulta y la apertura del horizonte de preguntar como lo plantea Gadamer: *“Así pues, el que quiere comprender tiene que retroceder con sus preguntas más allá de lo dicho; (...) Retro-cediendo así, más acá de lo dicho, se pregunta necesariamente más allá de ello”* (1991, p. 228).

La pregunta genera hipótesis diversas, es decir, un sin número de posibilidades de respuesta que habrá que comprobar. *“El preguntar pone en suspenso el asunto con todas sus posibilidades.”* (Gadamer, 1991, p. 450). El proceso de comprobación será un proceso de investigación, de clasificación, categorización, análisis y conclusión que dé respuesta a las incógnitas que el texto nos ofreció.

Los procesos pedagógicos y didácticos que el docente realiza en el aula, son ambientes de aprendizaje donde el maestro en compañía de los alumnos le dan orientación de sentido a las incógnitas que se anidan en los diversos tipos de textos, es decir, se identifican, se categorizan, se contextualizan, se delimitan y se descubre su origen y razón de ser. *“Es esencial a toda pregunta el que tenga un cierto sentido. Sentido quiere decir, una orientación. (...) Con la pregunta lo preguntado es colocado bajo una determinada perspectiva”* (Gadamer, 1991, p. 439). El docente debe direccionar la pregunta en conjunto con el estudiante. Los dos tienen en común la necesidad, por lo tanto, juntos deben decidir desde dónde llegará la solución relacionada con el conocimiento que deseen construir.

Enfrentarse a la incógnita requiere cambiar esquemas de tradición. Es ponerse al frente de la posibilidad de abandonar la incertidumbre y la ignorancia. *“El que surja una pregunta supone siempre introducir una cierta ruptura en el ser de lo preguntado.”* (Gadamer, 1991, p. 439).

Encontrar la verdad del conocimiento, es la razón de ser de la educación, No se educa porque se

sabe, se educa y se aprende lo que no se sabe. El aprendizaje consiste en abrir caminos y responder a las preguntas de la vida misma.

El saber es la meta de todo proceso de aprendizaje. El acto de resolver incógnitas es inherente a toda práctica educativa. En ella, es necesario delimitar los campos de estudio de acuerdo al discurso. Quien aprende necesita interpretar el discurso, y ahí está el problema. Porque este acto incluye quizá un sinnúmero de elementos muy relevantes como insumos para la lectura crítica. *“En el acto interpretativo nos damos a la tarea de comprender y contextualizar el texto al que nos hemos enfrentado”*. (Beuchot.1997, p. 32) El texto dirá muchas cosas: un mensaje, una ideología, un punto de vista. Pero en la mayoría de los discursos el mayor porcentaje de sentido está oculto, y los lectores críticos lo encuentran. Por lo tanto, se debe aprender a leer entre líneas, lo que está en la estructura profunda del texto, lo que se sobreentiende. Por ejemplo, las parábolas que el Señor Jesús dijo escondían y esconden mensajes profundos y complejos que en muchas ocasiones él mismo los explicó. Ésta es la virtud del texto, tener sentidos detrás de él. Solo el lector crítico es el único que obtendrá los tesoros de la lengua. Beuchot (1997) dice que resolver preguntas *“es un acto complejo, que involucra varios actos”*. (p. 32)

Las preguntas se orientan de acuerdo al foco ilocutivo de la misma, está dentro de la misma lectura crítica, la influencia ideológica es uno de los componentes que le dan vida al texto. Las preguntas cerradas y monotemáticas cercenan la riqueza del proceso que da a luz la pregunta abierta bien direccionada. Una pregunta interpretativa permite leer y observar; abducir y comprobar y, por ende argumentar y concluir. *“El texto es una pregunta interpretativa que requiere una respuesta interpretativa”* (Beuchot.1997, p. 32)

En el contexto hay muchas preguntas, el docente hace preguntas, el estudiante, el padre de familia y la sociedad hace preguntas. La pregunta es útil dependiendo el uso que le demos. Puede ser un tesoro y a la vez puede ser el fracaso. En los ambientes de aprendizaje el docente debe aprovecharse de ella. *“El arte de preguntar es el arte de la escucha y del despojo de prejuicios. Por eso, para hacer una pregunta pertinente se necesita tener el horizonte de comprensión.”* (Morandín, 2016). Es el docente el que marca el camino para alejarse del desconocimiento. La respuesta a las incógnitas son la luz al final del túnel, su resolución es encontrar la verdad y el conocimiento.

Se puede hasta decir que cada texto es un mundo que hay que entender, un mundo de otros sujetos. Esos sujetos viven en un tiempo determinado, en unos lugares específicos, con situaciones emocionales particulares, con otros sujetos, con situaciones sociales especiales, con fenómenos naturales particulares y, con un pensamiento que solo es de ellos. El texto es una configuración intrincada de incógnitas para resolver. Cuando se está frente a ello se genera incertidumbre como lo plantea Beuchot (1997): *“¿Qué significa este texto?, ¿Qué quiere decir?, ¿A quién está dirigido?, ¿Qué me dice a mí?, ¿Qué dice ahora?, y otras más. Puede decirse que la pregunta es un juicio prospectivo, (...) Se hace juicio efectivo cuanto se resuelve la pregunta”.* (p. 33)

2.3.3 Procesos de abducción

Cuando se enfrenta la incógnita, la obligación es resolverla, y para resolverla se debe reflexionar sobre cuáles serán los caminos para llegar a su solución. Se debe razonar por medio de la inferencia, pero habría que reflexionar sobre las clases de inferencia necesarias en el proceso.

Según Samaja (1995), en la estructura silogística y los procesos de inferencia es necesaria la deducción, la inducción y la abducción. Cada una se complementa con la otra. Este autor basado en los postulados de Charles Peirce, destaca la función vital de la abducción como proceso de inferencia que le hace falta a las demás formas de razonamiento. Es más, dice que la abducción es una forma de analogía. Ella le da la posibilidad al pensamiento de actuar tal y como somos, con infinidad de posibilidades, inferir como seres humanos con todas sus maneras de concebir el mundo. Se interpreta en su afirmación que no basta solamente con la inferencia obtenida por la deducción y la inducción, sino que es imprescindible la abducción. A partir del problema o el indicio se llevarán a cabo las inferencias analógicas de la realidad. (p,34)

En los procesos de inferencia la abducción es necesaria porque da origen a la hipótesis. La retroducción le sirve al lector para razonar desde los antecedentes de la anomalía. Por lo tanto, Peirce dice que debe haber más relación entre el lector y la naturaleza sobre la que hace hipótesis para que estas se acerquen a la verdad. (p, 30).

Según Peirce las ideas del mundo surgen de la percepción de la experiencia (1987, p. 33), por lo tanto, no da lugar a que se piense que las conjeturas sean adivinación. Desde la retroducción los juicios tienen cierto grado de verdad porque son elementos de la realidad que el sujeto asocia en la mente. Aquí se presenta la explicación del signo lingüístico del cual habla Saussure (1916) cuando afirma que éste se conforma por un significante y un significado. Podría decirse que las conjeturas y el pensamiento abductivo son los significados con cierto grado de verdad que el sujeto asocia con la imagen acústica que ha extractado de la realidad. Peirce (1987) concibe las hipótesis como un acto *de penetración* (p.34) en los procesos de razonamiento. Son acciones de exploración en trabajos de lectura crítica. Mientras que las percepciones son más intuitivas las conjeturas se ciñen a la rigidez científica. Por lo tanto, el punto de partida será la

percepción y después vendrá el razonamiento más elaborado por medio de los juicios abductivos como pasos graduales para hallar la verdad del conocimiento. De acuerdo a Peirce (1987) la abducción será el primer paso del razonar científico. Y de otra manera cree que *es “la adopción de una hipótesis o una proposición que pueda llevar a la predicción de que parecen los hechos sorprendentes”*. (p. 34)

Naturalmente en este ejercicio de la resolución de problemas se acude a las deducciones, (general a lo particular) las inducciones, (particular a lo general). Sin embargo, es necesario enfatizar en otros procesos de inferencia como la abducción que es como una esponja con características predictivas que abona los terrenos de los demás tipos de inferencia. “la abducción no da seguridad de nada solo da la posibilidad de regular racionalmente nuestra conducta” (Peirce, 1974, p. 40-41). El lector necesita predecir lo posible, así se llega a la verdad, al comienzo no habrá seguridad, pero sí permitirá racionalizar la conducta de lectura. Cárdenas afirma que la importancia de la abducción está en la función que cumple ella en la construcción de sentido, en el manejo de estructuras lógicas, en los procesos de implicación, en la interpretación y en la sistematización del conocimiento. (2015:88)

La transducción que consiste en ir de lo particular a lo particular o desde lo general a lo general, permite razonar con la analogía y la metáfora. En la cotidianidad se usa en grandes cantidades. En la lectura crítica es normal hacer uso de ella en procesos de relación mental. El lector asocia funciones, características, formas, colores, de lo que no conoce con lo que conoce cuando percibe al menos un indicio de ello. “*La transducción supera los límites de lo conocido al extender las relaciones de las premisas a la conclusión en el mismo grado, según sea, por ejemplo, de igualdad, simetría, homología analogía*” (Cárdenas, 2015, p. 88)

La abducción es el argumento original como lo llama Peirce, es más artístico y humano en cuanto a la creación de ideas nuevas. Se puede interpretar que la abducción es la que da la pasión visceral a la investigación pues la deducción y la inducción son de corte más objetivo. Así las soluciones abductivas se asocian a “...cierto tipo de emoción que lo diferencia tanto de la inducción y la deducción.” (1987, p. 34)

Según la interpretación de (Kapitan, (1997) la abducción en Peirce es:

“a) La justificación evolucionaria: La mente humana, habiendo evolucionado bajo la influencia de las leyes de la naturaleza, tiene una ‘tendencia natural’ (instinto) a pensar cómo es la naturaleza (MS 876: 5, 1906). La mente humana está sintonizada con la verdad de las cosas para poder descubrir lo que ha descubierto (CP 6.476, 1908)

b) La justificación del éxito: Por muestreo de muchas abducciones vemos que son benéficos los resultados de razonar inductivamente (CP 5.603, 1903; PAP, NEM4: 320, 1906), porque los humanos no hubieran sobrevivido sin tener conocimiento y éste requiere pensamiento abductivo (CP 5.603, 1903; NEM4: 320, 1906).

c) La justificación de la desesperación: La abducción es la única esperanza que se tiene de obtener una explicación racional (CP 2.777, 1901; CP 5.145, 1903), de regular racionalmente nuestra conducta futura (CP 2.270; 1903), de obtener nuestros propósitos de alcanzar la verdad (BD, CP 2.786, 1900-1901) o de comprender el universo (L75: ISP272). A menos que se razone deductivamente no se podrá conocer nada de los hechos positivos (CP 5.603, 1903; OLDH, 7.219, 1901)”. (p. 489).

Al agregar los postulados de Vásquez (1994), se entiende que leer y comprender un texto es jugar al detective (1994), por lo tanto, comprender el discurso es organizar de diversas formas un rompecabezas. No hay una sola forma verdadera y es necesario el movimiento de elementos de

sentido, así sean insignificantes *“Leer sobre todo es un ejercicio de conjetura. Es una capacidad para ir formulando continuas hipótesis sobre un sentido posible. La lectura es una construcción progresiva. Semiosis. Leer es apostar en la posibilidad de sentido”*. (p. 143) La incógnita permite conjeturar, abre la puerta para que el lector plantee hipótesis y posteriormente concrete sentidos más pertinentes. La incógnita se mueve en el terreno de la abducción con gran oportunidad para la lectura crítica. Estimula la reconstrucción de sentido y como lo plantea Beuchot (1997) *“primero el juicio interpretativo comienza siendo hipotético y después se convierte en tesis”* (p. 33)

En la lectura se habla con el autor, con la sociedad, consigo mismo, con los fenómenos. La lectura es tener el mundo de frente y mirándolo a los ojos. Si el lector es atrevido podrá descubrir en él lo que quiera, según su capacidad abductiva y lógica *“La pregunta hermenéutica es: ¿con quién dialoga el autor”* (Morandín, 2016)

En la lectura crítica los procesos de abducción son de primera necesidad. Un texto es del color del lente con que se mire. Y eso lo condicionan en gran medida las características del lector y las circunstancias discursivas. *“No se puede hablar del sentido único del texto porque no se obtiene una sola lectura de él Así que el texto puede tener múltiples sentidos,”* (Morandín, 2016)

Para el lector crítico, es un reto encontrarle el verdadero y completo sentido a una noticia, a un poema, a una imagen, a un artículo científico, a una guía turística, a un diálogo, a un constructo de emoticones, a una mirada, entre otras formas textuales. No es solo observar, hay que escrudñar hasta lo más recóndito del mensaje donde está el sentido más valioso.

2.3.4 El Pensamiento lateral

En estos momentos, el gran reto de los docentes es crear en los estudiantes la necesidad de solucionar problemas. El mundo está lleno de problemas y de pocas soluciones. Se hace necesario trabajar para que haya muchas salidas para cada uno de ellos. El pensamiento lógico da menos posibilidades de solución, mientras que el pensamiento lateral nos invita a buscar puertas abiertas más creativas. *“La función del pensamiento lateral es superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la reestructuración de los modelos y la evitación de la influencia de los arquetipos ordenando la información en nuevas ideas”.* (De Bono 1970, p. 28)

En apoyo al proceso del pensamiento crítico, por ejemplo, al desarrollar probabilidades, argumentaciones y abducciones se puede remitir a Edward de Bono (1970), que en su libro de Pensamiento Lateral dice: *“En el pensamiento vertical se selecciona el enfoque más prometedor para la solución de un problema; en el pensamiento lateral se buscan nuevos enfoques y se exploran las posibilidades de todos ellos”.* (p.29) Pensando así el problema textual, el lector cuestiona al texto y en la acción se abren abanicos de posibilidades de solución para las incertidumbres del discurso.

El pensamiento lateral permite usar metodologías de enseñanza interesantes para los estudiantes. Al unir el texto, el juego y la cotidianidad se conformaría el escenario adecuado para pensar y ver otras formas de valorar la realidad y para pensar los textos desde la complejidad del mundo y de los sujetos. Por lo tanto, lograr que el lector reconozca que el texto va más allá de la decodificación gramatical, y reconocer que este es un universo de sentidos, un discurso complejo; sería empezar en el juego de la lectura crítica.

2.3.5 El Pensamiento crítico

Pensar es una acción inherente al ser humano. Cómo pensar bien, es el reto, es la búsqueda de todos. El pensamiento es tan complejo que, aunque se piense mal (valorado por los resultados) muchos creen que está bien, y ahí se entra en la discusión con la verdad relativa y las razones subjetivas de las respuestas.

No es posible leer críticamente si no se piensa críticamente. Y precisamente las incógnitas son el instrumento fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico. *“Pensar implica hacer preguntas”*. (McShane, Philip, et al 2011, p. 18) Pensar bien o mal es una acción que los humanos realizan espontáneamente todos los días. Pensar críticamente es una comprensión del todo, es decir, comprender todos los ángulos de la idea. Establecer claridad en las ideas, y dominar ciertos conocimientos previos que brinden la materia prima del análisis del texto. (p. 179)

El lector tiene al frente un sin número de incógnitas que resolver cuando se enfrenta a cualquier texto ya sea en formato verbal o no verbal, y las deberá solucionar. Para esto recurrirá a la heurística, a métodos que lo lleven a entender todos los elementos asociados al tema. Le será necesario hacer metafísica al texto por medio de consideraciones profundas de los hechos o fenómenos (p. 179)

Aludiendo al tema, Herrero (2016), cree que el pensamiento crítico es *“Juzgar si hay razones suficientes, relevantes y aceptables para hacer o creer algo, o para no hacerlo o no creerlo”*. (p.18). Es una actividad de razonamiento que incluye aspectos de conectar ideas explícitas e implícitas de lo que el lector percibe. siendo así, pensar críticamente no basta

solamente con memorizar. Falta el poner a trabajar lo que memorizó, preguntarle al texto de manera que haya posibilidad a la abducción, a la comprobación y a la argumentación.

El pensamiento crítico va más allá del pensamiento espontáneo (que puede tener el perfil de sentido común y no es del todo malo), afectado por la subjetividad. El pensamiento crítico requiere gimnasia mental, disposición al cambio, continua reflexión, comprobación y alejar la terquedad propia de la ignorancia. Porque el pensamiento crítico rompe esquemas y es transformador de realidades.

Pensar en función crítica, es un ejercicio que requiere otras actividades como leer, observar, pensar, investigar, comparar, comprobar y necesita la objetividad, pues los juicios netamente subjetivos niegan la posibilidad a la sabiduría. Dentro de este campo se pueden presentar los obstáculos que expone Herrero: *“el uso descuidado o sesgado del lenguaje, los prejuicios, las exageraciones, las generalizaciones precipitadas, las emociones, las debilidades en los argumentos”* (2016, p. 20). Por ende, el lector crítico debe seguir unos pasos obligados para que su razonamiento se asocie a la verdad. Ellos son: (1) Observación: leer, pensar. (2) Categorización: comparar, detallar, organizar, diferenciar. (3) Argumentación: comprobar, dialogar, citar, relacionar. Inferir. (4) Exposición: exponer, narrar, describir, informar, instruir. (5) Conclusión: sintetizar, concluir.

2.3.6 La Neuroeducación

“Solo se puede aprender aquello que se ama,” (Sáenz.2014, p.76). La educación no es una cuestión meramente social y científica, obviamente es un proceso integral donde se conjugan lo social y lo neurológico, así la mente tiene mucho que ver en los resultados académicos, por

ejemplo, la dinámica de las emociones juega un papel muy importante en el aprendizaje. “La emoción es el ingrediente secreto del aprendizaje, dice la neurociencia, fundamental para quien enseña y para quien aprende. *'El binomio emoción-cognición es indisoluble, intrínseco al diseño anatómico y funcional del cerebro ' explica Francisco Mora.*” (Citado por Sáenz.2014, p. 77)

Estamos en un estadio de la historia donde la información y el conocimiento están a la vista de todos y a cualquier hora y en cualquier lugar. Sin embargo, la educación sí se ha empobrecido porque requiere de procesos adecuados para formar la integralidad del ser. Se ha olvidado la esencia del niño y del joven. Se les atiborra con información vacía, obsoleta y efímera a tal punto que el estudiante ha ido perdiendo el interés por aprender de manera organizada y nada le asombra. Por lo tanto, hay que sorprenderlos, ese es el reto de la escuela.

“La sorpresa es otro factor que activa la amígdala. El cerebro es un órgano al que le gusta procesar patrones, entender cosas que se repiten siempre de la misma forma, es la manera como se enfrenta al mundo que lo rodea. Ahora bien, todo aquello que no forma parte de esos patrones se guardan de manera más profunda en el cerebro. De ahí que usar en la clase elementos que rompan con la monotonía benefician el estudio”. (Sáenz, 2014, p. 77)

En esta discusión es bueno recordar el “*Ethos, es una palabra griega muy útil que usaremos para indicar la profunda disposición anímica, o inclinación, de una cultura*”. (McShane, Philip, 2011, et al, p.173). No se es inteligente como docente al querer hallar aprendizajes significativos sin disponer a los estudiantes. Hay que aderezar al alumno para que aprenda significativamente. Siempre habrá que aprender, pero la disposición emocional es determinante en todas las acciones del ser humano.

La niñez y la adolescencia son etapas de dinamismo y descubrimiento y a su vez son etapas de incertidumbre. En estas ocurre el mayor aprendizaje. Los sistemas educativos y el maestro no se pueden olvidar de este aspecto tan determinante para el quehacer formativo, pues se debe más que diseñar, aplicar estrategias didácticas donde *“los valores intrínsecos del ser humano y los procesos neurológicos”* (Landívar, 2016, p. 78) cumplan un papel preponderante. Pedimos creatividad a los estudiantes, pero no la estimulamos. *“El espíritu creativo es un período sensible que se revela en la adolescencia. Las tareas pacientes, serenas y bellas suelen apasionar a los jóvenes. Permite desarrollar la personalidad y valorarla”* (Montessori, 1949, p.81). *“La adolescencia es un momento sensible hacia las artes y la creatividad”*. (p. 81) Se somete a presión a los estudiantes, para que rindan más, sin embargo, quienes saben de educación como Montessori dice que, paciencia, serenidad y belleza es lo que da pasión en el aprendizaje. Pero a estas alturas de la historia el aprendizaje en la escuela tiene un porcentaje mínimo de pasión. Por el contrario, el estrés y el desconcierto se han adueñado de las aulas.

La Neuroeducación se ha dedicado a entender cómo las personas aprenden mejor, y ha ido más allá al enfatizar en el cómo *“se puede enseñar a maximizar su potencial”*. (Codina.2015, p.17). El docente tiene en el aula una cantidad de potencial diverso en cada uno de los estudiantes. El reto es cómo aprovecharlo. La lúdica es un motor importante para usar las facultades de los alumnos. María José Codina (2015) afirma que *“el aprendizaje se mejora con los retos y desafíos”*. (p. 25) este postulado está muy relacionado con la tesis de la propuesta didáctica que se defiende en esta investigación, donde se pretende hacer lectura crítica desde los retos producidos en los niveles de juego de cada temporada, ya sean de aula o en formato de videojuego.

Viendo la educación así, se generarán espacios de aprendizaje con climas agradables y con más posibilidades para que los lectores realicen pensamiento crítico. Es bueno crear la conciencia en los estudiantes, la conciencia de que se pueden equivocar y cometer errores, y que los pueden corregir. Estos son procesos formativos que en la sociedad actual de la pedagogía producen más resultados.

Los estudios de neuroeducación afirman que es muy importante crear en el aula situaciones de aprendizaje que se parezcan a la vida real porque el cerebro asimila mejor la enseñanza. *“El cerebro recuerda mejor cuando los hechos y las habilidades han tenido lugar en contextos naturales. (...) en contextos lo más cercanos posibles a la vida real”* (p. 27) Es decir, que se parezca a lo que vive cotidianamente. No quiere decir que se haga lo mismo que hace a diario, sino que el maestro tenga la habilidad para relacionar cualquier aprendizaje con efectos significativos en cualquier práctica o fenómeno que afecte al estudiante o sus familias. La educación así adquiere sentido, ya no será cuento de hadas, sino que se convertirá en una necesidad apremiante para la sociedad.

Las didácticas de aprendizaje con las lúdicas permiten al docente crear ambientes amenos y actitudes dispuestas para desarrollar tareas significativas y actividades que desemboquen en procesos de lectura crítica acertada. Codina (2015) afirma en su estudio sobre *Neuroeducación en Sentidos Cordiales* que

“La dopamina hace que tengamos una sensación de placer, convirtiendo esa experiencia en un feedback positivo que hace que nuestro cerebro quiera repetir aquello que nos hace sentir bien. Por ese motivo se explica el sentimiento de placer que siente el jugador de un videojuego cuando consigue pasarse una pantalla e ir al siguiente nivel”. (p. 86)

La idea de conseguir el objetivo y la misma competitividad hace que el estudiante se olvide que está estudiando y su cerebro se dispone al placer y la división, pero lo positivo es lo que sucede en términos de enseñanza, pues implícitamente se lleva al jugador a seguir los objetivos del aprendizaje significativo.

“El cerebro adolescente es especialmente susceptible a la novedad”. (Sousa 2014, p. 59)

si quiere lo nuevo habrá que darle lo nuevo pensando en lograr el objetivo. Lo nuevo está ahí, solo se necesita la idoneidad del maestro y las herramientas didácticas. Con estos insumos es posible crear ambientes de aprendizajes significativos que generen competencias para que el sujeto construya sociedad.

2.3.7 La Lúdica en el aula

Dicen algunos padres de familia: *«No todo es juego»*. Quizá porque jugar es pasarla bien y no se ha concebido para los espacios de la pedagogía de las letras y las ciencias exactas. Sin embargo, las investigaciones han demostrado que cuando se usa el juego para educarse permite aprender con más interés interactuando con los demás. Es una competencia sana. *“También se ha visto que el deporte estimula la producción de endorfinas, las cuales generan sensación de bienestar, de placer, optimismo, y están íntimamente relacionadas con la concentración y la atención”.* (Sáenz, 2014, p. 78)

La lúdica permite estimular y excusar el aprendizaje en un juego. La propuesta no pretende que los estudiantes jueguen por jugar. La lúdica será un componente que amenice los procesos de lectura crítica serios. Es una forma esencial de adquirir el conocimiento donde los estudiantes se sientan atraídos por el dinamismo.

Dice Luciano Mercado (2006), en su libro que, *“es necesario tener presente que el niño en el juego se atreve a pensar, a hablar y quizás, incluso a ser él mismo”*. (p. 23) Necesitamos que los jóvenes piensen, hablen, argumenten; es decir, produzcan textos propios. Enseñar con lúdica es una metodología que poco se usa, tal vez porque se ha malinterpretado en nuestra cultura docente

Leer para muchos es divertido, no obstante, en el aula no se puede pensar de la misma forma, porque en ella hay diversidad de gustos, de edades, de capacidad cognitiva, de experiencia, etc. Además, las circunstancias de lectura son diversas y esta diversidad juega un papel muchas veces negativo. El mismo texto no agrada a todos, ni la forma de leerlo y el mismo hecho de los estilos de aprendizaje, añadiéndose a otras circunstancias más, no permitirán que un texto sea del agrado de todos. Por estas razones el maestro debe buscar didácticas que abarquen el interés de la mayoría y se produzcan aprendizajes significativos. Una de ellas es la lúdica que da la posibilidad de jugar con el texto. Y el texto literario tiene la característica de ayudar en esta situación. *“La lectura literaria pensada desde la didáctica lúdica es, ante todo, juego”*. (Palomo, 2013, p. 40) Hay que jugar con los textos literarios. No es difícil, pues la literatura es el reflejo de la realidad, lo que podría vivir cada uno de los estudiantes en su cotidiano.

El juego como didáctica de aprendizaje cumple expectativas muy relevantes en el aula y fuera de ella porque es un ejercicio dinámico para romper el hielo de la monotonía. La naturaleza del juego es aprender y practicar eso que se aprendió. Cuando se juega se pueden *“ensayar distintas tácticas o roles, ser de otro modo, distinto al de la vida cotidiana, sin por ello dejar de mostrarnos tal y como somos: competitivos, astutos, pacientes, optimistas, con afán de superación, con miedo a equivocarnos, decididos”*. (Montero, Ruíz y Díaz 2010, p. 23) El juego

permite a los alumnos usar otros roles con los cuales podría probar sus cualidades, diferente a que lo que acostumbra a hacer. Este ejercicio se le debe inyectar a la formación del estudiante para que pruebe sus competencias que tiene en potencia. Cuando se les ha pedido a los niños y jóvenes que escriban sus cualidades y defectos, ellos tienden a escribir más defectos que cualidades. La razón es sencilla, muy pocas veces han probado en qué son buenos. Es más, muchas veces en la escuela paradójicamente reciben influencias que destruyen su autoestima. El juego podría mostrarle al estudiante cuán bueno es en otros campos que no había explorado.

El juego nos permite la inclusión y diversidad cultural y *“podemos convertir el aula en un espacio en el que, además de convivir generaciones distintas, se dé la “complementariedad en los saberes”*, (Montero, et al, 2010, p. 23). La sociedad, y los mismos derechos de las personas, nos reclaman la inclusión de todo tipo de personas en el aula. Que no importe la ideología, las limitaciones físicas y otras. La lúdica es una buena estrategia para que todos podamos convivir de la mejor manera. Todos hemos visto por ejemplo que los grandes clubes de fútbol, por ejemplo, los europeos, son conjuntos de jugadores con ideologías diversas y provenientes de distintas culturas. Son grandes equipos en todo el sentido de la palabra. Hay una razón contundente: el juego tiene un miso idioma para todos.

En realidad, la lúdica es un fertilizante para la lectura crítica. En el mundo de los juegos y sobre todo en el de los videojuegos la semiótica de la imagen tendrá mucho que analizar. En este universo de multimedia se abordan aspectos de la trama argumental, de los objetos simbólicos, del espacio y los escenarios, de los personajes y los roles. (Morales 2015, p. 19) la trama en realidad es una metáfora narrativa donde transcurren hechos significativos de las vivencias reales.

Las lúdicas en los procesos formales de aprendizaje tienen una buena carta de presentación. Porque una de las características en los comportamientos de los niños y jóvenes son la curiosidad y el riesgo. En estas acciones se fecunda la imaginación y la cooperación, esa es la naturaleza del juego. Los estudiantes aprenden a ser más creativos con la espontaneidad y la autonomía, con ellos, genera acuerdos y configuran aprendizajes valiosos.

2.3.8 Videojuegos

Se escuchan voces en los contextos educativos como: los jóvenes no quieren leer, los estudiantes no quieren hacer nada, los alumnos lo único que quieren es estar jugando con el celular. Si ese es problema ya existe la solución. Un dicho popular dice si no puedes con tu enemigo únete a él. La didáctica de los videojuegos proporciona esta solución. *“Los videojuegos implican a las emociones para mantener un buen nivel de motivación”*. (Codina.2015, p. 85). Se necesita motivación y ya sabemos en dónde está, está en la lúdica, solamente hay que estructurarla en los objetivos pedagógicos y así convertirla quizá en la panacea de los problemas de la educación actual.

Una de las fuentes de materia prima textual para la lectura crítica es la imagen, los videojuegos proporcionan un acervo muy grande de contenido visual. Ellos son un *“entramado de símbolos visuales y recursos de retórica visual que hacen del mundo ficticio de los videojuegos un sistema simbólico lleno de significados y mensajes que estructuran el relato, contextualizan y dan sentido figurado a la acción del juego”*. (Morales 2015, p.19) La lectura crítica debe enfrentarse a comprender todo el espectáculo de información que perciben los sentidos en la realidad. En los videojuegos se observan cuadros de paisajes, se oyen los sonidos

y se tejen acciones coherentes con fines establecidos. Son discursos que se pueden abordar desde la lectura crítica, no son algo extraño, son los mismos textos con los que se convive. Desde un plato de comida hasta una escena de cine.

Los videojuegos son contextos de la cybertextualidad, tema que ya en 1997, Espen Aarseth había tratado en su libro *Cybertex: Perspectives on Ergodic Literatura*. Los textos no están solamente en la realidad concreta, sino que han trascendido a mundos virtuales. Los avances tecnológicos han permitido que convivamos y dependemos de ellos. Son parte de los procesos de comunicación auténtica, tienen la característica de ser efímeros pero punzantes, es decir, determinantes en la solución de necesidades de comunicación y en las posiciones ideológicas de los interlocutores.

A la enseñanza se le debe insuflar intensidad, energía, brevedad y sencillez. Es en los procesos didácticos lúdicos donde se establecen condiciones de apasionamiento. Esto permite el recuerdo significativo de los aprendizajes a largo plazo, ya que el mismo dinamismo físico “*estimula algunas hormonas y neurotransmisores del cuerpo*”. (Sousa 2014, p. 183) Además, en el juego se puede direccionar el trabajo individual y el trabajo grupal que es natural en las formas de trabajo social.

2.3.9 La interdisciplinariedad

El propósito de fortalecer la lectura crítica en ambientes de aprendizaje de aula, requiere una tarea con muchos aspectos a favor para realizarla y es un espectro muy amplio para abordar. Cuando se piensa en el tema de lectura crítica, se está pensando casi que, en la vida misma, en la supervivencia social del ser, no es algo nuevo ni extraño, es un ejercicio tan elemental que lo practicaron las primeras criaturas que poblaron la tierra para entender cuál momento del día era

mejor para cazar. Ahora, si piensa en qué momento el sujeto, en su período de vida empieza a leer, se recuerda que, el mismo espermatozoide ya sabe leer a dónde debe llegar para ganar la carrera. La educación interdisciplinaria tiene *“un enfoque global susceptible de conjugar los principios y los nuevos conocimientos de las ciencias de la educación, evitando cualquier ruptura entre los componentes de un mismo sistema”*. (George, 1987, p. 535)

Se debe leer todo para sobrevivir pues acuerdo como se lea en la vida, así serán los pensamientos, las ideologías, las acciones y hasta el número de días para respirar. Entonces es imposible orientar un buen aprendizaje que no sea interdisciplinar. La lectura crítica se hace con el pensamiento crítico y el pensamiento crítico es transversal y global, es el análisis de todo lo que hace parte del sujeto. Melina Furman dice que convivimos con la ciencia (2013), necesitamos de ella, pero no en formas fragmentadas o por raticos. Las situaciones de aprendizaje requieren de conocimiento diverso para que sean positivas.

“Educar para la vida es educar para un mundo en el que nada nos es ajeno” (Gimeno 2015, p. 15). Lo que aprendemos nos es familiar porque es parte de lo que experimentamos, hacemos parte de este universo. Cualquier fenómeno que exista ya sea social, natural y sobrenatural hace parte de nuestro hábitat. Los aprendizajes significativos son los que se conciben desde la interdisciplinariedad y la transversalidad. La enseñanza hay que estructurarla con modelos que favorezcan el aprendizaje basado en problemas (ABP). Mini proyectos, proyectos de aula, secuencias didácticas, entre otros. Con la única condición de que vean la silueta de la educación de forma integral.

Una de las didácticas que más apoyan la educación interdisciplinar son las relacionadas con las lúdicas. Ruiz y Díaz (2010) afirman que la capacidad de trabajo interdisciplinar y en equipo trae mayores beneficios a los aprendizajes. (p. 19) El juego exige poner en marcha

muchos perfiles del conocimiento, en su ejecución. Por ejemplo, cuando se juega hay que usar conocimientos de la naturaleza, saberes biológicos, conocimientos sociales, matemáticos, entre otros.

La interdisciplinariedad es una manera de ver la educación en conjunto, en integralidad. Concibe al sujeto como un ser transversal. Es un dialogo entre los perfiles del saber. *“Puede verse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas”*. (Van del Linde, 2007).

Los docentes quieren darle sentido a la educación. Por otro lado, los estudiantes y la sociedad quieren que la escuela tenga sentido para vida personal y social de las nuevas generaciones. Sin embargo, las buenas intenciones no bastan para encontrar la solución. Se necesitan acciones de adquisición de saberes con miradas interdisciplinarias que *“flexibilicen y amplíen los marcos de referencia de la realidad, a partir de la permeabilidad entre las verdades de cada uno de los saberes”* (Follari, 2007; Rodríguez, s.f.). La cotidianidad sobrepasa lo disciplinar por lo tanto la educación se debe pensar desde la integralidad.

De otro lado, a la sociedad le hace falta un gran porcentaje de sentido humano para convivir mejor. Se buscan afanosamente acuerdos climáticos, diálogos de paz, acuerdos económicos, acuerdos de no agresión y de promoción de la diplomacia. Sin embargo, las bases de formación que se ven en la escuela están fallando al parecer. Se piensa la educación en temas de cobertura más no de calidad efectiva. Es importante ser consecuentes y formar al ser humano con calidad. Cuesta mucho en tiempo, en dinero, en esfuerzo, pero es mejor educarlo bien, cueste lo que cueste, porque un ciudadano bien formado será más productivo para la sociedad y menos gastos le darán al Estado en el futuro. *“En ese sentido, la interdisciplinariedad puede ser un*

logro que trasciende a las profesiones, y un medio para construir una sociedad más justa y humana”. (Escobar, 2010, p. 4).

El mundo actual, se caracteriza por la interdependencia y la globalización, se es una aldea global y los sujetos deber ser ciudadanos del mundo. Es un mundo complejo que requiere soluciones complejas, pero con estudiantes pensando equivocadamente será difícil que hagan parte de los buenos que aportan significativamente a la ciencia y a la convivencia.

2.3.10 Estrategia didáctica

En la búsqueda por obtener buenos resultados en una misión, siempre es acertado establecer una buena estrategia que permita el avance. Para definir estrategia didáctica se retrotrae a Velazco y Mosquera que postulan lo siguiente: *“El concepto de estrategias didácticas se involucran con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.”* (2010). La estrategia didáctica puede ser la llave de la entrada, puede ser el *ábrete sésamo* del aprendizaje que se oculta en los ambientes de enseñanza. Se necesitan herramientas y métodos pertinentes que faciliten el trabajo y sean adecuados para las actividades que se apliquen durante el proceso de intervención

Cárdenas (2009) dice que *“la actividad psíquica del hombre se organiza en varios niveles y que, asimismo, el contexto incorpora no solo la situación ambital sino también sujetos semióticos en calidad de coparticipes en la acción comunicativa”* (p. 54) La enseñanza debe pensarse en pro de conjugar el contexto con el entramado de sentido que proporciona la vida misma y sus acciones, las de los seres vivos y también la de los seres inertes.

Cárdenas cuando aborda el tema de la relación pedagógica entre pensamiento y lenguaje, lo considera importante en los procesos de la Educación de Básica y Media. El estudiante no sabe utilizar la información que recibe en la escuela, primero porque la ha recibido fragmentada y segundo lugar no sabe para qué se usa y en qué se usa. (2015, p. 55). Interpretando estas afirmaciones, que no se alejan de la realidad de los ambientes de aprendizajes que se conocen, la enseñanza requiere cambios estructurales y sobre todo transformaciones metodológicas. Hay que pensar las estructuras didácticas en forma integrada y transversal, currículos que conciben a los estudiantes como seres que tienen el potencial para resolver problemas de todo tipo y apta para la construcción de conocimientos que beneficien a la sociedad y al planeta donde están contextualizados.

2.4 Marco legal

2.4.1 Ley General de Educación

El MEN en la Ley General de Educación en la sección tercera y el artículo 20. Se refiere a los objetivos de la educación básica en los siguientes *aspectos* “a) *formación general de manera crítica y creativa, b) Desarrollar las habilidades comunicativas c) fortalecer el razonamiento lógico y analítico d) la comprensión de la realidad nacional e) fomentar la práctica investigativa.*” (1994 p. 22)

Y sobre la capacitación docente y su deber en la continua investigación puntualiza en el capítulo 2°, 2en el artículo 109:(a) Formar un educador de la más alta calidad científica y ética;

b) Desarrollar la teoría y la práctica pedagógica (c) Fortalecer la investigación en el campo pedagógico, y (d) Preparar educadores a nivel de pregrado y de posgrado...” (1994 p. 50)

NOTA. Ver documento completo en Ley General de Educación.

En verdad la Ley General de Educación establece dentro de su normativa que la educación esté orientada a formar seres integrales en espacios de aprendizaje de reflexión crítica y conciencia interpretativa. Una educación constante y actualizada que resuelva problemáticas de la vida real ya sean de carácter social, físico, biológico, económico, moral, entre otros aspectos. La propuesta se transversaliza con todos sus elementos por su característica interdisciplinaria con énfasis en la lectura crítica.

2.4.1.1 Los estándares.

Los estándares de competencia del lenguaje que expidió el Ministerio de Educación Nacional para séptimo y octavo grado, estructuran lo siguiente:

“Comprendo e interpreto diversos tipos de texto, para establecer sus relaciones internas y su clasificación en una tipología textual” y para el grado octavo delimita: “Comprendo e interpreto textos, teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, el uso de estrategias de lectura y el papel del interlocutor y del contexto” (M.E.N. 2003).

Los estándares mencionados se exponen en acciones de pensamiento que se explican a través de todo el documento. Se presentan aspectos como caracterización de textos, elaboración de hipótesis, comparaciones de contenido, formatos de formalidad e informalidad del texto y relaciones de similitud y diferencia entre los tipos de texto. Además, se incluye el sentido global

del texto, la intención comunicativa, inferencia de sentidos, entre otros. Estas temáticas solo atañen lo que se refiere al eje de comprensión e interpretación del texto, pero hay más ejes que son determinantes en la lectura crítica como la producción textual, la literatura, lectura de símbolos y el análisis de los medios de comunicación. (M.E.N. 2003)

2.4.1.2 Derechos Básicos de Aprendizaje.

Para dar orientaciones más específicas de los Estándares de Competencia de Lengua Castellana, también el mismo MEN presentó los Derechos Básicos de Aprendizaje para la ya mencionada área del conocimiento, como los mínimos que debe adquirir un estudiante en cada grado. Para el grado séptimo y octavo, se delimitan aprendizajes de interpretación de todo tipo de textos de acuerdo a su formalidad o informalidad; se categoriza la información de los mass media con conciencia crítica; se reconocen las diferencias entre los textos verbales y no verbales en diferentes contextos; se reconoce la intención comunicativa de los enunciatarios del texto; se establece la coherencia entre el arte, la literatura y la cultura; se infieren los múltiples sentidos de los textos; se establecen las conexiones entre la literatura, la historia y la cultura; se reconocen las estructuras literarias y, se reconstruye el sentido de los textos de acuerdo a sus temas, voces y contexto social. (M.E.N. DBA 7° y 8° 2017, v 2)

2.4.1.3 Matriz de referencia.

Es un documento del MEN que establece los elementos que se evalúan en las pruebas Saber en lectura y escritura en tres componentes: el Sintáctico, el Semántico y el Pragmático. Existe la

estructura para grados clave como 3°, 5°, 7°, 9° y 11°. Es una referencia de lo que se debe tener en cuenta. Hay aspectos muy importantes para retomar en los procesos de lectura crítica. El caso de la matriz de 7°, para dar un ejemplo. En el componente Semántico, establece como un aprendizaje de estas las siguientes acciones: *“Relaciona, identifica y deduce información para construir el sentido global del texto”*. Este enunciado es un factor indispensable en el trabajo de lectura crítica y fortalecimiento del pensamiento. (MEN 2012)

2.4.1.5 Orientaciones metodológicas.

Como su nombre lo indica son orientaciones sobre cómo se verán reflejados los aspectos expuestos en la matriz de referencia. Es un documento conexo a las matrices de referencia. Hay un tema muy importante en él, y es la relación con la estructura de la propuesta de esta tesis, dada en lo siguiente: la manera como se estructuran las unidades didácticas que les dan el nombre de orientaciones. Cada orientación expone los siguientes elementos: a) unos lineamientos base; b) una contextualización corta de lo que deberá realizar el estudiante; c) una fase de exploración de saberes previos en forma de preguntas tomando como base la referencia de un texto detonador; d) una estructuración que corresponde en la propuesta de esta tesis a la profundización; y e) una última parte de transferencia que equivale a la socialización de lo aprendido. El grado séptimo contiene seis orientaciones metodológicas; una, con énfasis en la narración, otra con énfasis en los argumentos, otra con énfasis en las voces de un texto, otra con la producción de textos cohesionados, otra con énfasis en el hecho de establecer ideas de producción textual y, por último, una orientada a la revisión del léxico de las producciones. (MEN 7°, 2016).

Al hacer la comparación con los niveles de retos de la cartilla que sustenta la propuesta de esta tesis, es análoga con la estructura que presentan los expertos del Ministerio de Educación Nacional. Generalmente el aprendizaje tiene tres momentos, un momento de disposición, un momento de profundización y un momento de comprobación de lo aprendido.

3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que sustenta este proyecto se encuadra en la investigación acción, cualitativa. No es un estudio estático, sino que va y viene de acuerdo al contexto y a las necesidades de los estudiantes.

3.1.1 Investigación, cualidades, sentidos y escuela

La escuela es un espacio donde se mezcla el cielo y la tierra, la luz y la oscuridad, la pobreza y la riqueza, la salud y la enfermedad, la risa y el llanto, entre otras vivencias. “*Estudiar es un quehacer exigente en cuyo proceso se da una sucesión de dolor y placer, de sensación de victoria, de derrota, de dudas y alegría*” (Freire 2010:45). En esos contrastes debemos identificar las cualidades y los problemas y por medio del proceso pedagógico y didáctico traer la luz del conocimiento.

La investigación en la escuela nos lleva a reflexionar sobre la complejidad de este ejercicio. En una primera instancia, se debe tener en cuenta que la interacción es con seres humanos y esta implicación nos lleva a revisar la realidad compleja del contexto de todos y de cada estudiante; y en segunda, el análisis de los elementos que interfieren en la escuela y la comunidad.

Las consideraciones cualitativas en temas humanos no se limitan a lo horrendo o a lo exótico. (Eisner, 1998:39) son dos caras de la moneda, dos caras de la realidad; a su vez, estas

caras son diferentes en cada niño y complejas, por cierto, los docentes no alcanzan a entenderlas debido a los prejuicios y al hecho de no haberlo vivido en carne y hueso. Cada persona experimenta su vida de forma diferente, de acuerdo a como ha sido estimulada, su formación, sus logros y fracasos y la interacción que haya tenido con los elementos de su mundo y de su tiempo.

Eisner (1998: 39) cree que *“El pensamiento cualitativo está en esencia en la vida cotidiana”*. Está ahí en el calor del saludo, en el café que compartimos, en la mirada que no damos, en la nota más alta o más baja que merecía cierto estudiante, porque la vida para cada persona es de acuerdo al cristal con que la mire. Las limitaciones de cada estudiante y el estado de ánimo con que llegó a la escuela tienen mucho significado. La maraña de la vida no permite totalizar realmente en un número la educación y formación de una persona. Es muy compleja y muy rica. *“A través de la indagación cualitativa que es la aprehensión inteligente del mundo cualitativo, obtenemos el sentido”* (Eisner, 1998, 39). Encontramos el significado de las actitudes de las personas. Hallamos el sentido de la vida. Por medio de la investigación cualitativa podría encontrarse la explicación y las razones de los comportamientos de muchos estudiantes. Estará la explicación de su rendimiento escolar. Estará la explicación del porqué comprende menos o más un texto y la forma de abordarlo.

Al considerar lo anterior, *“Experimentar es más que hacer presencia”*. (Eliot, 1998: 40). Es llegar hasta el fondo, convivir con el estudiante como lo hace regularmente un maestro de escuela. Es ponerse en los zapatos del otro. Es querer y tratar de resolver los problemas juntos (los que le permita el sistema y la ética al maestro)

Es mismo hecho de pensar con las experiencias del otro nos permite entender que, *“La indagación cualitativa no es solo lo de afuera sino lo que podemos crear”* (Eisner, 1998: 41). Aparece el arte, entonces se presenta la necesidad y, a la vez, el placer de reinventar el mundo.

Hay que reinventarlo porque el que tiene el estudiante hasta ahora no le ha servido o al menos no ha podido con él armar el rompecabezas. Es la oportunidad para la estética, la literatura y demás formas de arte es por eso que Eliot dice que: *“La indagación cualitativa se encuentra mejor representada en la literatura.*

En el pensamiento de Eliot *“la Escuela-campos de exterminio y ensalada”*. Estos tres elementos se relacionan. Lo bueno y lo malo están ahí: en lo exótico y delicioso de la ensalada, la expectativa de los ingredientes, la medida exacta, en la mezcla de todo, el momento de servir, a quiénes les gustará y la satisfacción de haber creado algo delicioso. También está en las malas y desagradables experiencias que solo las entiende quien las ha sufrido. Que enriquece y da la experiencia para afrontar los retos de la educación. Eisner plantea seis rasgos de la investigación cualitativa en sus estudios de investigación acción. *“Los estudios cualitativos deben estar enfocados en todos los elementos de la escuela”* (1998:51). Es una búsqueda del significado del comportamiento de los individuos de la escuela. Una preocupación que descabeza a muchos maestros y padres de familia a diario. El estudio cualitativo permite encontrar esas respuestas, permite profundizar en el interior de los sujetos que aparentan y son muchas caras de la realidad. En ella se encuentra lo natural, lo coloquial de la sociedad. El investigador debe valerse de variados instrumentos para captar las diversas sensibilidades.

Otro de los rasgos es *“El yo como instrumento...el yo es el instrumento que engarza la situación y le da sentido”*. (1998:52). El investigador debe tener al ciento por ciento su sensibilidad para captar todo lo que ve, oye, toca; y hasta lo que gusta y huele. Debe saber el momento, el espacio dependiendo de quién. Su capacidad de categorizar y ordenar la percepción permitirá que sus resultados sean o no acogidos y solucionen el problema. La valoración de los

casos la debe matizar e influir la uniformidad, la simetría y combinación perfecta entre subjetividad y objetividad.

“El carácter interpretativo del contexto”. (1998: 52) Hay que dar razones de lo informado, por qué se hace lo que se hace, las motivaciones del trabajo y los comportamientos. Es relevante reconocer los significados de las cosas, de lo que pasa, y así encontrarle sentido a la indagación y llegar al fondo del problema. Bueno, pero se debe profundizar, se debe llegar hasta la raíz. Siempre habrá algo escondido que provoca las consecuencias de los fenómenos sociales. Ese algo tendrá años de historia escondida o de pronto apareció ayer y fue tan súbito que no dio tiempo de erradicarlo.

En el proceso de desarrollo de la investigación es necesario llegar a convencer, conocerse a sí mismo. a nosotros mismos. Averiguar si lo que se está indagando traerá resultados óptimos en la construcción de conocimiento y resolución de problemas. *“Coherencia, intuición y utilidad instrumental”* (Eisner, 1998:52). Ya con esta convicción sí se puede persuadir a la comunidad educativa. Es claro de antemano que para convencer es necesario tener coherencia en el discurso y en el proceso de reconocimiento y percepción. Ya con este presupuesto será más fácil un acercamiento al mundo social.

Según Eliot, la investigación cualitativa debe entenderse desde: el *yo como instrumento*, es decir, hay que configurarse como el instrumento que sirve para indagar y en este tema se mueven cuatro aspectos:

Sensibilidad y percepción. El instrumento debe dejarse manejar, en este caso, dejarse manejar de la metodología de investigación. El instrumento debe captar todo indicio por insignificante que sea. El instrumento debe percibir todo. Con la ilustración de la canción

notamos que el cantautor asocia un gato con su desamor. El investigador cualitativo debe ser un artista, todo un poeta indagando.

Esquematización y categorización. Teniendo el corpus de la información, nos queda un reto, la misión de sintetizar y categorizar, es decir, poner lo más importante en su sitio porque de ello dependerán los buenos resultados. Si se tiene buena información, pero si no se utiliza bien de nada le servirá haber sido sensible.

Intuición. El investigador cualitativo a diferencia del cuantitativo tiene la oportunidad de ser intuitivo. Esta oportunidad lo hace más inteligente y entender más el mundo de lo que investiga. Lo hace más humano y consecuente con el propósito de la investigación.

Interpretación de la realidad. La realidad para entenderla y de ella sacar las razones del problema y así poder tratar de resolverlo. Ahí está el reto, ponerse en los zapatos del que tiene el problema. Plantear las posibles soluciones. No se podrá entender la realidad sino se reconoce y entienden los pasos anteriores. La investigación cualitativa es un proceso que requiere de voluntad, inteligencia, trabajo y paciencia.

3.2 Proceso de investigación

En el desarrollo de la investigación se desarrollaron los siguientes ciclos:

3.2.1 Observación y diagnóstico

En la primera etapa, la de observar a los estudiantes en los procesos aprendizaje se pudo establecer gran desinterés en la mayoría de las prácticas de lectura. Visto este comportamiento,

se tomó un instrumento diagnóstico compuesto por diez preguntas tipo Pruebas Saber de 7°, liberadas en la web para uso libre, de autoría del Ministerio de Educación Nacional y se les pidió a los estudiantes que la resolvieran en una hora de clase normal. Luego se clasificaron los resultados por estudiante y por el grupo; por pregunta y por componente de la lengua (sintáctico, semántico y pragmático) Con los resultados concretos como insumo, se pensó en crear y estructurar una propuesta didáctica que brindara solución a las debilidades en los procesos de lectura crítica realizados por los estudiantes.

3.2.2 Diseño y documentación

Había que encontrar una propuesta efectiva, atractiva y globalizada. Para que fuera efectiva se creyó en la solución de incógnitas textuales como la opción más pertinente. Sería un aspecto que fortalecería el pensamiento crítico, y el abordaje de textos no tan dispendiosos que indisponen en muchas ocasiones de entrada a los estudiantes. Para que fuera atractiva se pensó en que esas incógnitas se desarrollaran en contextos lúdicos; y, para que fuera globalizada se pensó en que esas actividades fuesen temporadas de juego donde se incluyeran diversas líneas de conocimiento, pero estructuradas en secuencias didácticas.

Para diseñar lo anterior vino el proceso de investigación de antecedentes sobre lo que se ha hecho al respecto, no se encontraron propuestas relacionadas en un ciento por ciento con lo propuesto en esta investigación. En realidad, propuestas de alta calidad, pero ninguna presentaba integrados todos los elementos previstos en esta tesis, es decir, investigaciones en lectura crítica y pensamiento crítico; investigaciones en campos de la hermenéutica y la abducción; otras en investigación sobre educación transversal; y, otras en estudios de enseñanza con lúdicas. Las

consultas de estas investigaciones fueron útiles porque de ellas se tomaron los aspectos comunes a esta propuesta (pensamiento crítico, comprensión lectora, análisis de la pregunta, educación y juego, interdisciplinariedad, entre otras.) como insumos para el estado del arte.

Para apoyar epistemológicamente la propuesta, después de consultar documentación se encontró sustentos válidos y postulados para la lectura crítica en los lineamientos curriculares del MEN y en los postulados de Cárdenas (2015); para el fortalecimiento del pensamiento crítico, en Herrero (2016); para el desarrollo de incógnitas textuales, Gadamer (1991), De Bono (1970) y Beuchot (1997); para los procesos de abducción, a Vásquez (1994), y Pierce 1987); para las lúdicas y Neuroeducación. Codina (2015) y para la globalización de la enseñanza a Furman (2013).

3.2.3 Implementación

En la implementación se tuvieron en cuenta las características del grupo, sus limitaciones económicas, horarios, temperatura, espacios de aprendizaje, intereses, entre otros aspectos. Se desarrolló la primera Temporada de ocho niveles en el cuarto periodo del año 2017 al grado séptimo, curso 7-2, con la aplicación de un nivel cada semana. En estas cinco horas se desarrollaron los retos A (reconocimiento) B (profundización) C (creación). El reto C de cada nivel, (de creación) se hizo en trabajo por grupos de dos o tres personas para cambiar la metodología y fortalecer el aspecto colaborativo y cooperativo de los estudiantes.

La segunda temporada se aplicó en el primer periodo del año 2018 con los mismos estudiantes, pero en 8° por la lógica de promoción de grado. Aclarando que al curso llegaron

ocho estudiantes que no habían participado en el proceso de intervención de la primera Temporada.

Se llevó a todas las clases para exponer y al mismo tiempo decorar, pendones, uno por cada Temporada de 80 centímetros de ancho por 1.50 centímetros de largo, donde aparecía el nombre de la propuesta (Me la juego con la incógnita) con los ocho niveles y sus respectivas imágenes.

TEMPORADA 1

LECTURA CRÍTICA

"ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"

NIVEL 1
Encuentra las diferencias en la imagen para identificar la puerta de ingreso.

NIVEL 2
Encuentra el titular para la imagen y podrás subir la escalera.

NIVEL 3
Explica la imagen y escalarás las montañas.

NIVEL 4
Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano.

NIVEL 5
Resuelve la figura y cruzarás el río caudaloso.

NIVEL 6
Resuelve el dilema y podrás superar los obstáculos.

NIVEL 7
Descubre el hecho de la imagen y podrás cruzar el lago de cocodrilos.

NIVEL 8
Organiza el texto coherentemente y podrás cruzar el fuego, y así, izar la bandera de **LECTURA CRÍTICA**.

NIVEL 9

DOCENTE: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
LENGUA CASTELLANA
GRADO 7-2

Grafico 9. Pendón Primera Temporada. Fuente: Creación propia.



Grafico 10. Pendón Segunda Temporada. Fuente: Creación propia.

Cada estudiante portaba un folder personalizado en cada Temporada con decoraciones de imágenes de Súper L, de la Incógnita, de la bandera de lectura crítica, del libro como elemento de vida, también de fotografías o imágenes personales. Dentro del folder se archivaron: la imagen de la temporada con todos los retos de cada nivel, las instrucciones de juego y los retos que cada estudiante desarrolló durante la Temporada.

Teniendo en cuenta que cada semana se superaba un nivel, también se planificó que la temática lúdica fuese diferente, así como lo muestra la siguiente tabla:

Tabla 4.

Contextos lúdicos por nivel

Temporada 1

Niveles	Contexto lúdico
Nivel 1	Contrarreloj y balotas.
Nivel 2	La escalera de sorpresas.
Nivel 3	Los dados gigantes.
Nivel 4	Baraja de naipes.
Nivel 5	Diversos juegos: sudokus, acomodar figuras, problemas geométricos o de física, etc.
Nivel 6	Jenga
Nivel 7	Dardos a la diana
Nivel 8	Puzles o rompecabezas de textos.

Temporada 2

Niveles	Contexto lúdico
Nivel 1	Ruleta
Nivel 2	Acertijos de figuras y dados gigantes.
Nivel 3	Jenga
Nivel 4	Contrarreloj

Temporada 1

Nivel 5 Los dardos y la diana.

Nivel 6 Barajas de acertijos

Nivel 7 Fútbol de aula.

Nivel 8 Rulectura.

Fuente: Creación propia.



Aunque cada nivel tiene tres retos, para cada reto se elaboraron diversos tipos de actividades con el fin de que no fuesen los mismos retos para todos, sino que hubiese diversidad en textos, y complejidad diferente, además diversos tipos de incógnitas, aunque con la misma temática.

3.2.4 Evaluación

Con la metodología de la propuesta la evaluación es constante. Tiene la ventaja que, con la sola condición de ser estudiante ya se es participante y si es participante ya es jugador y al ser jugador debe cumplir algunos roles y dentro de ellos resolver y corregir las incógnitas. En el marco de la didáctica, también se utilizó la estrategia de un tablero por Temporada que se fijaba en la pared con las valoraciones de cada estudiante y del curso por cada nivel. Fue importante el lenguaje de la valoración en puntos en vez de notas, pues con esta estrategia se motivó a los estudiantes, evidenciándose que cada semana revisaban sus puntajes y se esforzaban por mejorarlos en sana competencia. Los estudiantes se sentían como jugadores, no como estudiantes. La escala de puntajes se presentó con un mínimo de 1,0 y un máximo de 5,0.

Tabla 5.

Tableros de notas

Primera Temporada	Segunda Temporada
 <p>ME LA JUEGO A LA INCÓGNITA TEMPORADA 1 COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA BOGOTÁ - BOGOTÁ BOGOTÍN BOGOTÍN ÁREA LINGÜÍSTICA CASTELLANA GRADO 8.º AÑO 2017</p>	 <p>ME LA JUEGO A LA INCÓGNITA TEMPORADA 2 COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA BOGOTÁ - BOGOTÁ BOGOTÍN BOGOTÍN ÁREA LINGÜÍSTICA CASTELLANA GRADO 8.º AÑO 2017</p>

Fuente: Creación propia.

La valoración de puntos para cada reto y nivel se condicionó al comienzo del mismo con el grupo. Cada reto se valoró con un número determinado de puntos, y también la participación en las actividades lúdicas generaba puntos adicionales.

Otra estrategia relevante en el proceso fue que, antes de iniciar cada nivel el docente corregía y socializaba los retos del nivel anterior para que no quedaran incógnitas sin aclarar.

Los estudiantes al final de las temporadas hicieron una evaluación al desarrollo de la secuencia didáctica, en ella expresaron lo que les agradó y manifestaron que este tipo de aprendizaje los apasiona más, sienten que piensan con mayor sentido crítico. Por lo tanto, se evidenciaron mayor número de aprendizajes significativos.

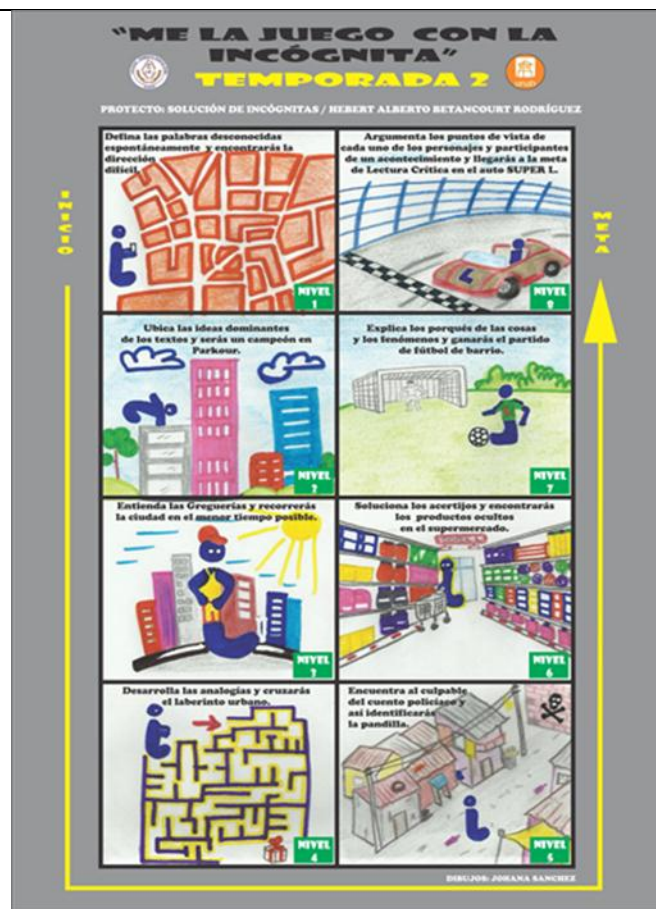
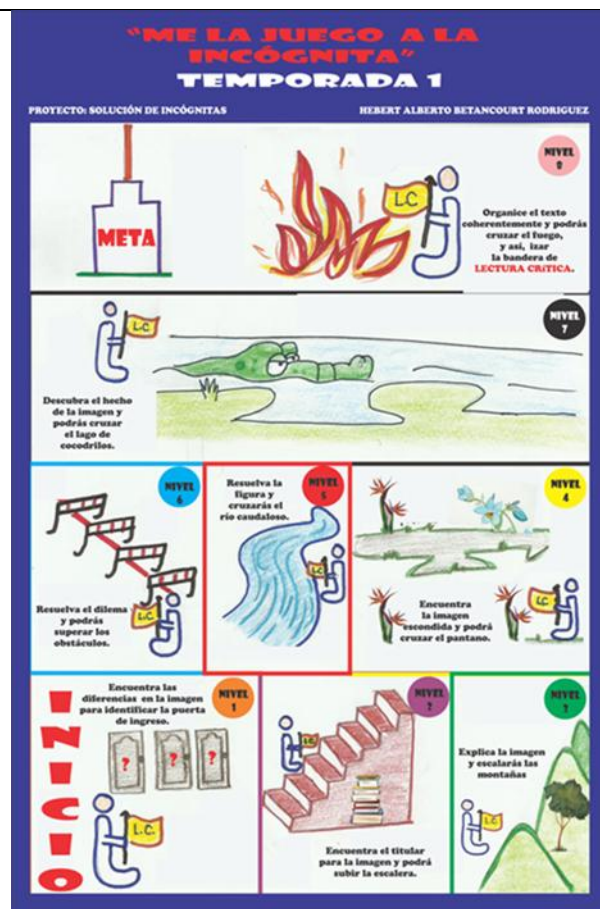
Al finalizar las “Temporadas de Juego 1 Y 2” a modo de proyección y evidencia de la continuación de la propuesta desarrollada en el aula, se presentó un videojuego de lectura crítica, diseñado y elaborado en el marco de esta investigación como proyección de continuidad en la propuesta institucional. Es un videojuego con el nombre “*Incógnita*” estructurado en once niveles de lectura y juego, donde el estudiante acompaña a Súper L como héroe de lectura, a resolver diversas incógnitas y lograr escalar la cima de la montaña. En el videojuego el estudiante debe leer imágenes y seguido a ello, seleccionar y escribir respuestas sustentándolas con su debido argumento. Es una propuesta novedosa que permite explorar otras formas de aprendizaje más virtualizado en contextos lúdicos. (Ver en anexo 11 algunas imágenes de la proyección.)

Tabla 6.

Imágenes de las Temporadas

Imagen de la Temporada 1

Imagen de la Temporada 2



Fuente: Creación propia.

3.2.5 Reflexión pedagógica

Aquí empieza a tomar un papel fundamental el ejercicio de lo sensorial. “La importancia de la experiencia proviene de lo sensorial” (Eisner, 1998: 40) Los sentidos se convierten en un medio para canalizar la experiencia de la investigación. Lo que vemos en los estudiantes son paisajes, escenas buenas y malas y diferentes en cada uno. Su vestuario, sus gestos su mirada y la

comunicación extralingüística y paralingüística. Lo que oímos, su tono de voz, sus risas y otras actividades. La reacción de lo que hablamos, lo que olemos, lo que sienten nuestros estudiantes ante un abrazo o una mano en el hombro, etc. “*Sistema sensorial instrumento para percibir las cualidades*” (Eisner, 1998:41)

La verdadera escuela no es tema de estadística, es cuestión de formar seres felices que sepan afrontar el mundo con fortaleza, que se sepan mover en la sociedad como luces en medio de la oscuridad. “*Los políticos están equivocados, porque ellos piensan la educación más desde lo cuantitativo*” (Eisner, 1998: 41).

Por otro lado, “*El uso del lenguaje expresivo*” (Eisner, 1998), es interesante, de pronto es el canal perfecto de la subjetividad, es el lenguaje sensitivo. En esta comunicación se afloran los sentimientos de la realidad social y personal del individuo. El ser es un ser de pensamientos y emociones, donde su alma y su espíritu son la esencia de su existencia. El bagaje de la vida provoca comportamientos individuales y abstractos muy difíciles de interpretar con la frialdad de la mirada estándar. Hay que individualizar a los seres porque lo reclama la lectura de las expresiones. Es bueno ser empático. Es como visitar otros lugares y disfrutar y sufrir en ellos. Eso es ponerse en la piel de otros, aunque no sea en su totalidad.

El mismo hecho de la cultura y el pensamiento colectivo en determinada comunidad, provoca que ciertas conductas sean genéricas; puede ser por copia o por espontaneidad. Atención a lo concreto en todos los ámbitos, un comportamiento que se convierte en un punto positivo para el investigador cualitativo porque le permite generalizar algunos comportamientos y esto le facilitará sacar conclusiones más acertadas y erradicar con mayor facilidad el problema.

3.3 Población y muestra

El colegio Roberto García Peña contó con una población estudiantil de 1862 para el año 2017. Distribuidos en grados de preescolar hasta once. El grado séptimo se compone de ocho cursos. Los estudiantes del grado 7-2 con los cuales se hizo la intervención en el año 2017, son jóvenes que oscilaban entre los 12 y 14 años. Un total de 33 alumnos, 15 de ellos, hombres y 18 mujeres. Son estudiantes sin problemas de capacidad física reducida.

Para el año 2018 la población estudiantil según el SIMAT expone un número de 2429 estudiantes. El grado octavo se compone de seis cursos. Para este año, los mismos estudiantes, sumando siete nuevos, (de la misma institución: cinco trasladados de otros cursos, un repitente y dos de otra institución) ahora pertenecen al curso de 8-2. Con estos estudiantes se desarrolla la intervención, y son jóvenes que oscilan entre los 12 y 15 años. Son 23 mujeres y 17 hombres. Son estudiantes que no tienen problemas de capacidad física reducida. En el aspecto actitudinal, la mayoría de ellos presenta inconvenientes de concentración a la hora de los procesos de lectura. El área de Lengua Castellana tiene una intensidad de 5 horas semanales. El aula donde se desarrollan los ambientes de aprendizaje cuenta con un área de 7 metros por 7 metros. Normalmente están influenciados por muchas interrupciones externas: otros niños en recreo a escasos 3 ó 4 metros del aula y los rayos del sol de la tarde entran al salón con fuerza por los ventanales. La sede del colegio queda ubicada en el barrio Rincón de Girón con estratos socioculturales cero, uno y dos. La jornada de clase con los estudiantes mencionados corresponde al periodo de tarde de 12: 20 del mediodía hasta a 6:20 pm. El clima de los salones normalmente oscila entre 33 a 40 grados centígrados, siendo esta condición un obstáculo para aprendizajes más saludables.

3.4 Instrumentos

3.4.1 Convenciones

- Jugadores. El grupo de estudiantes con el cual se hizo la intervención son 33, en la Temporada 1. En el contexto de esta investigación se denominará Jugadores (J). Donde el primero de la lista ordenada alfabéticamente se llamará J.1 y así sucesivamente hasta llegar al número 33 que recibirá el nombre de J.39. En la segunda temporada los estudiantes fueron cuarenta, por lo tanto, el primero de la lista será J.1 y último de la lista se denominará J.40

- Lectura crítica: (LC)

- Competencia de lectura crítica: (CLC).

- Dimensión de lectura crítica: (DLC).

- Componente de lectura crítica: (COM.LC).

- Escala de valores de los puntajes: *Superior* (4.6- 5.0), *Alto* (4.0-4.5), *Básico* (3.0-3.9),

Bajo (1.0-2.9)

- Convenciones de categorías.

Tabla 7.

Convenciones


CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS.	ENUNCIADOS QUE EXPLICAN LA SUBCATEGORIA.	CONVENCIÓN
Lectura crítica	1. Competencias. (MEN, 2016)	1. <i>Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.</i>	C.1
		2. <i>Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.</i>	C.2

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS.	ENUNCIADOS QUE EXPLICAN LA SUBCATEGORIA.	CONVENCIÓN
		<i>3. Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido</i>	C.3
	2. Dimensiones.	<i>1. Dimensión textual evidente.</i>	D. 1
		<i>2. Dimensión relacional intertextual.</i>	D.2
	(MEN, 2015)	<i>3. Dimensión enunciativa.</i>	D.3
		<i>4. Dimensión valorativa.</i>	D.4
		<i>5. Dimensión sociocultural.</i>	D.5
Estrategia didáctica	1. Solución de incógnitas.	Resolver preguntas que indagan por un saber que se desconoce.	S. I
	2. Contextos lúdicos.	Juegos de cada nivel.	C.L
	3. Transversalidad.	La relación del ambiente de aprendizaje con distintos saberes del:	C.1
		1. Conocimiento Artístico	
		2. Conocimiento Social.	C.2
		3. Conocimiento Matemático.	C.3
		4. Conocimiento Natural-biológico	C.4
		5. Conocimiento Lenguaje.	C.5
		6. Conocimiento filosófico.	C.6
	4. Procesos de pensamiento.	1. Pensamiento crítico.	P.C
		2. Pensamiento lateral.	P.L
		3. Pensamiento inferencial:	
		a) Deductivo.	P.I.D
		b) Inductivo.	P.I. I
		c) Abductivo.	P.I. AB
		d) Analógico.	P.I.A
		e) Transductivo.	P.T
Entorno de aprendizaje	1. Motivación	Actitud frente a los ambientes de aprendizaje.	
	2. Recursos	Lúdica 1: Las Balotas.	L.1
		Lúdica 2: Contrarreloj.	L. 2
		Lúdica 3: La Escalera	L. 3
		Lúdica 4: los Dados Gigantes.	L. 4


CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS.	ENUNCIADOS QUE EXPLICAN LA SUBCATEGORIA.	CONVENCIÓN		
		Lúdica 5: La Baraja de naipes.	L. 5		
		Lúdica 6: Los Juegos de figuras geométricas y matemáticas.	L. 6		
		Lúdica 7: La Jenga.	L. 7		
		Lúdica 8: Los Dardos.	L. 8		
		Lúdica 9: Los Puzles.	L. 9		
		Lúdica 10: La Ruleta o Rulectura.	L. 10		
		Lúdica 11: La Baraja de Acertijos.	L. 11		
		Lúdica 12: Microfútbol de aula.	L. 11		
		3. Trabajo en grupo.	Desarrollar el saber mediante la interacción con los compañeros.		
		3. TIC	Desarrollo de videojuegos.		
		Evaluación de la estrategia	1. Eficacia de la estrategia.	Logro de los objetivos propuestos en un mayor porcentaje.	
			2. Resultado de la estrategia.	De la evaluación formativa.	E.F
De la evaluación cuantitativa	E.1				
De la evaluación cualitativa.	E.2				

Fuente: Creación propia.

3.4.2 Estructura del Diario pedagógico



COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
 DOCENTE INVESTIGADOR: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
 LENGUA CASTELLANA- GRADO 7º- 8º
 TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
 PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCOGNITA" TEMPORADA ____



DIARIO DE CAMPO		
DOCENTE OBSERVADOR: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ		
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCOGNITA"		
SECUENCIA DIDÁCTICA Nº		TEMPORADA
UNIDAD DIDÁCTICA Nº		TALLER
NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:		
SEMANA Nº		
LUGAR COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA. SEDE B. JORNADA TARDE.		
EJES TEMATICOS PLAN DE ASIGNATURA		CONTEXTO LÚDICO
COMPETENCIA DE LECTURA CRITICA	DESCRIPCIÓN DE ACCIONES	ACTITUDES
OBSERVACIONES (Situación de convivencia)		CATEGORÍAS
FIRMA DL DOCENTE		Vo Bo ASESO

Fuente: Creación propia

Grafico 11. Estructura del Diario pedagógico

Para el registro de las observaciones del proceso de intervención se diseñó un Diario de Campo. Este instrumento fue muy relevante para el investigador. En él se registraron todas las experiencias diarias que validaron el proceso de estudio con el cual se propuso establecer unas conclusiones. Algunas consideraciones como la de la Universidad de Zaragoza en la guía para la

elaboración del Diario de Campo, establece que: *“El uso de esta herramienta permite sistematizar la experiencia y reelaborar y consolidar el conocimiento teórico-práctico en cualquiera de los campos de acción”*. Es un documento donde se hacen descripciones de los hechos y los sujetos. Pero, ante todo, son relevantes, el registro de las reacciones que se producen entre sujeto-acción.

El Diario de Campo facilita el trabajo a posteriori del investigador en la etapa de triangulación de resultados. Es la evidencia escrita de lo sucedido en los ambientes de aprendizaje: Las etapas de aprendizaje, las secuencias de acciones en el aula y sus modificaciones, los accidentes contextuales, el comportamiento de los participantes, los resultados, entre otros. El Diario de Campo es el filme de lo sucedido en la aplicación de la propuesta. (Ver en anexos 07, algunos ejemplos de Diarios de Campo desarrollados)

3.4.3 Rejilla para la evaluación de textos

Este instrumento de valoración es perentorio en los procesos de lectura crítica que los estudiantes desarrollan durante la aplicación de la propuesta didáctica, ya que la evidencia de su comprensión textual se expresa en textos escritos como títulos, titulares, descripciones, enunciados, listados o inventarios, composiciones literarias cortas, párrafos, crucigramas, entre otras actividades.

Tabla 8.

Rejilla para la evaluación de textos

#	ASPECTOS A EVALUAR	SIEMPRE (5 puntos)	CASI SIEMPRE (3 puntos)	NUNCA (1 punto)
1	Usa el <i>tipo de texto</i> solicitado en la instrucción. Redacta de acuerdo a la <i>superestructura</i> solicitada.			
2	Ten en cuenta la <i>coherencia</i> en la redacción de enunciados.			
3	Usa <i>sinónimos</i> contextuales.			
4	Es <i>creativo y retórico</i> en lo redactado.			
5	Usa adecuadamente las <i>categorías gramaticales</i> .			
6	Tiene en cuenta la ortografía como el uso adecuado de <i>mayúsculas, tildes</i> donde corresponde y <i>las grafías</i> correspondiente a cada palabra.			
7	<i>Caligrafía</i> .			
8	Usa un <i>lenguaje pertinente</i> a la exigencia de la actividad.			
9	Tiene en cuenta los <i>conectores</i> textuales adecuados.			
10	Usa los <i>signos de puntuación</i> que requiere el texto.			
TOTAL				

Fuente: Creación propia

3.5 Categorización de la investigación

Tabla 9.

Categorización de la investigación

OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS.	ENUNCIADOS QUE EXPLICAN LA SUBCATEGORIA.
Establecer el nivel de la competencia de lectura crítica en los estudiantes de grado séptimo del colegio Roberto García Peña.	Lectura crítica.	1.	1. <i>Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.</i>
		Competencias (MEN, 2016)	2. <i>Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.</i> 3. <i>Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido</i>
		2.	1. <i>Dimensión textual evidente.</i>
		Dimensiones (MEN, 2015)	2. <i>Dimensión relacional intertextual.</i> 3. <i>Dimensión enunciativa.</i> 4. <i>Dimensión valorativa.</i> 5. <i>Dimensión sociocultural.</i>
Diseñar estrategias didácticas basadas en la solución de incógnitas en contextos lúdicos que fortalezcan la competencia de lectura crítica en los estudiantes objeto de estudio.	Estrategia didáctica	1. Solución de incógnitas.	La pregunta es la puerta de ingreso al saber.
		2. Contextos lúdicos.	Juego 1: Las Balotas. Juego 2: reloj. Juego 3: La Escalera de madera. Juego 4: los Dados Gigantes. Juego 5: La Baraja de naipes. Juego 6: Los Juegos de Figuras geométricas y matemáticas.

OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	ENUNCIADOS QUE EXPLICAN LA SUBCATEGORIA.
			Juego 7: La Jenga. Juego 8: Los Dardos. Juego 9: Los Puzles. Juego 10: La Ruleta o Rulectura. Juego 11: La Baraja de Acertijos Juego 12: Microfútbol de aula.
		3. Transversalidad.	La relación del ambiente de aprendizaje con distintos saberes del conocimiento: 1. Artístico 2. Social 3. Matemático. 4. Natural-biológico. 5. Lenguaje. 6. Filosófico.
		4. Procesos de pensamiento.	1. Pensamiento crítico. 2. Pensamiento lateral. 3. Pensamiento inferencial: a) Deductivo, b) Inductivo, c) Abductivo, d) Analógico
		Aplicar estrategias didácticas basadas en la solución de incógnitas en contextos lúdicos que fortalezcan la competencia de la lectura crítica en los estudiantes del colegio Roberto García Peña	Entorno de aprendizaje

OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS.	ENUNCIADOS QUE EXPLICAN LA SUBCATEGORIA.
			7: La Jenga.
			8: Los Dardos.
			9: Los Puzles.
			10: La Ruleta o Rulectura.
			11: La Baraja de Acertijos
			12: Elementos de Microfútbol de aula.
			13: Retos con incógnitas impresos
			14. Tablero de puntajes.
			15: Pendones Temporada 1, Temporada 2
			16: Computadores y video beam.
Valorar la efectividad de la estrategia didáctica implementada en los estudiantes de grado séptimo y octavo del colegio Roberto García Peña	Evaluación de la estrategia	3. Trabajo en equipo.	Desarrollar el saber mediante la interacción con los compañeros.
		3. TIC	Desarrollo de videojuegos.
		1. Eficacia de la estrategia.	Logro de los objetivos propuestos en un mayor porcentaje.
		2. Resultado de la estrategia.	1. De la evaluación formativa. 2. De la evaluación cuantitativa 3. De la evaluación cualitativa.

Fuente: Creación propia

3.6 Validación de instrumentos

La validación de instrumentos por parte de expertos se dio en tres momentos:

La observación y sugerencias de diversos docentes en las asesorías de los seminarios correspondientes a la maestría en educación.

Las orientaciones de una magistra de la Universidad Javeriana con experticia en procesos de didáctica de la literatura que orientó acertadamente el proceso. (Ver anexo 02)

Las orientaciones del director del proyecto a cada una de las actividades de intervención aplicadas en el aula. (Ver anexo 03)

3.7 Principios éticos

3.7.1 Consentimientos informados

En el ámbito de la ética de esta investigación se siguieron los conductos regulares para que el desarrollo de la propuesta no tuviese inconvenientes con relación a autorizaciones de algunos participantes.

Institucional: a pesar de que la investigación está patrocinada por el Ministerio de Educación Nacional, se dio el informe correspondiente a la señora rectora de la institución. (ver anexo 05)

En este documento se reporta la fecha de inicio del proyecto de investigación, el grado y curso con el cual se trabajará y las orientaciones del convenio MEN-UNAB.

Padres de familia: de acuerdo a lo establecido con la ley nacional sobre menores de edad, fue necesario que los padres de familia firmaran un consentimiento informado (ver anexo 06) que autorizara el desarrollo de la propuesta didáctica con fines de investigación y en ella se establecieran los límites y condiciones que respetaran los derechos tanto de los estudiantes como del docente investigador.

Créditos: se respetó la propiedad de los textos usados en la investigación, referenciándolos adecuadamente con las citas y permisos.

4. Propuesta pedagógica

4.1 Presentación de la propuesta “ME LAS JUEGO CON LA INCÓGNITA”

La propuesta pedagógica de la investigación que busca fortalecer la lectura crítica, recibe el nombre de “Solución de incógnitas textuales en contextos lúdicos”. Se presenta como un juego-concurso por Temporadas; cada Temporada es un conjunto de ocho niveles, cada nivel es un conjunto de retos, cada reto es un conjunto de incógnitas que el estudiante superará resolviendo situaciones reales aprendizaje, y a la vez debe argumentar muy bien sus respuestas. Las incógnitas son retos de aprendizaje que abordan varias áreas del conocimiento, como la lectura crítica de todo tipo de textos, continuos y discontinuos, ya sea situaciones matemáticas, fenómenos sociales, situaciones de ciencias naturales, entre otras disciplinas. Configurando de esta manera un aprendizaje interdisciplinar que llena las expectativas de la educación globalizada.

En cada Temporada de “*Me la Juego con la Incógnita*”, los jugadores con la compañía de Súper L (El personaje héroe de la lectura) deben ganar ocho niveles de comprensión textual para poder izar la bandera de Lectura Crítica. Solo cuentan con tres vidas extras, que se representan en libros o textos que deberá leer y comprender para superar el nivel que haya perdido. Cada nivel se dedica a fortalecer una competencia determinada, por medio de dos o tres retos que se nombran Reto A, Reto B y Reto C. El reto A consiste en resolver incógnitas de reconocimiento y actualización de saberes previos. El reto B está orientado a la profundización de la lectura crítica en la competencia establecida en ese nivel. El reto C, hace énfasis en leer críticamente para crear textos nuevos.

Todos los procesos de los retos deben ser argumentados de acuerdo a la dinámica del mismo. La propuesta pretende que el estudiante sea crítico en los procesos de comprensión utilizando el pensamiento crítico, el pensamiento lateral y los razonamientos abductivos; por medio de la lúdica y con un aprendizaje estructurado en la interdisciplinariedad. Que considere en la resolución de las incógnitas, como una oportunidad para obtener saberes significativos para él y la sociedad.

Si el reto que se aborde en cualquier nivel, se trabaja en grupo, todos los participantes deben aportar y ser competentes para responder a cualquier incógnita. Si el reto es individual, nadie debe levantarse o dirigirse a decirle nada al compañero que no ha terminado. Si lo hace, está expuesto a que se anulen los puntos de ese día. Cada reto cuenta con un tiempo prudencial que se acordará al empezarlo en el aula y se actuará de acuerdo al manual de instrucciones que cada estudiante tiene en su folder de evidencias, que lo debe acompañar durante todo el juego de la Temporada.

Cada nivel está asociado a un tipo de juego de tal manera que el estudiante al ir resolviendo las incógnitas va jugando y compitiendo. En la temporada uno: El nivel uno, con balotas y contrarreloj; el nivel dos, con la escalera de sorpresas; el nivel tres, con los dados gigantes; el nivel cuatro, con la baraja de naipes; el nivel cinco con juegos de pensamiento; el nivel seis, con la jenga; el nivel siete con los dardos y la diana, y el nivel ocho con los puzles. En la temporada dos: El nivel uno, con la ruleta; el nivel dos, con acertijo de figuras y dados gigantes; el nivel tres, contrarreloj; el nivel cuatro, con la jenga; el nivel cinco con los dardos; el nivel seis, con la baraja de acertijos; el nivel siete con el fútbol de aula, y el nivel ocho con la Rulectura.

La primera Temporada está estructurada de tal manera que al finalizarla se haya fortalecido la competencia para establecer las relaciones de cohesión y coherencia de un texto. Por lo tanto, en el nivel uno, se hace énfasis en la estimulación de la concentración, hallando las diferencias en parejas de imágenes similares. En el nivel dos, se trabaja por medio de la relación de imágenes y enunciados. En el tercer nivel se enfatiza en la solución de situaciones de la vida cotidiana, por medio de la interpretación de diversas imágenes; En el cuarto nivel se hacen procesos de lectura crítica por medio de la concentración, la elaboración de títulos y descripciones imágenes. En el quinto nivel se estimula la concentración y la asociación de conceptos con la realidad para resolver problemas cotidianos. En el sexto nivel que alude a los dilemas morales, con ellos se pretende fortalecer la capacidad de resolver problemas cotidianos, valorando diversos puntos de vista. En el séptimo nivel se enfatiza en descubrir los hechos que ocurren en las imágenes, promoviendo de esta manera el reconocimiento de: *el qué, el por qué, lo implícito y lo explícito* del texto. Y en el octavo nivel se fortalece la competencia para

organizar coherentemente las partes de un texto. En todos los siete niveles se trabaja para fortalecer *la coherencia y la cohesión* que es el énfasis del octavo nivel.

La segunda Temporada se estructura de tal forma que cada nivel además de ir incrementando la dificultad, también se enfatiza en el *fortalecimiento de los procesos argumentativos*. Debido a esto, en el nivel uno, se conducen los retos buscando que el jugador construya significados de las palabras de forma espontánea por medio de la motivación que le brinda la fonética de la expresión, por sinonimia y antonimia, por campos semánticos, por opción múltiple, por metáfora y, por el contexto de cada concepto. En el nivel dos, se busca que el jugador en la forma de Parkour encuentre las ideas dominantes de un texto, y por ende las ideas secundarias, con el objetivo que potencie la competencia de jerarquizar las ideas textuales. En el tercer nivel, se elaboran ambientes de aprendizaje con incógnitas relacionadas con la lectura crítica de greguerías, en procura del análisis a través del pensamiento abstracto. En el cuarto nivel, se profundiza la lectura de incógnitas con la resolución de analogías como forma de razonamiento más elaborado. En el quinto nivel, los jugadores deben resolver incógnitas con Súper L representando a detectives que descubren al culpable en relatos policíacos para resaltar el fortalecimiento de los procesos de inferencia, desarrollados desde la observación perspicaz y la argumentación. En el sexto nivel, se motivan los procesos de argumentación y la abducción desde la resolución de acertijos, promoviendo el pensamiento crítico y lateral. En el séptimo nivel, referido los porqués de las cosas, con mayor dificultad se promueven los procesos de observación, configuración de saberes previos, fortalecimiento de la retroducción, transducción y abducción. Y, en el octavo nivel, se exige que el jugador ya con los procesos de los siete niveles anteriores haya adquirido habilidades para ser competente en argumentar de puntos de vista de los participantes de cualquier discurso.

En la propuesta los estudiantes son amigos de Súper L y con él resuelven las incógnitas de cualquier tipo. En el desarrollo de la propuesta no se habla de notas sino de puntos que van desde el mínimo de 1 punto hasta un máximo de 5 puntos.

Se concibe en la propuesta didáctica que en los procesos de lectura crítica se aborden fases como las siguientes: (1. Observación: leer, pensar. 2. Categorización: comparar, Detallar, organizar, diferenciar. 3. Argumentación: comprobar, dialogar, citar, relacionar. Inferir 4. Exposición: exponer, narrar, describir, informar, instruir. 5. Conclusión: sintetizar, concluir.

4.2 Justificación y fundamentación teórica y pedagógica

Tabla 10.

Justificación de la tesis

JUSTIFICACION DE LA TESIS
SOLUCIONAR INCÓGNITAS EN CONTEXTOS LÚDICOS FORTALECE LA LECTURA CRÍTICA.



OBJETIVO	PROBLEMA	COMO SE VE EL APRENDIZAJE	PROYECCIÓN METODOLÓGICA.	MOTIVACIÓN	PRÁCTICA PEDAGÓGICA	RESULTADOS
FORTALECER LA LECTURA CRÍTICA. EN LAS FASES DE 1. OBSERVACIÓN: leer y pensar. 2. CATEGORIZACIÓN: comparar, detallar, jerarquizar, organizar y diferenciar. 3. ARGUMENTACIÓN: comprobar, dialogar, citar, relacionar e inferir. 4. EXPOSICIÓN: exponer, narrar, describir, informar e instruir. 5. CONCLUSIÓN: sintetizar y concluir.	DEBILIDAD EN LA COMPETENCIA DE LECTURA CRÍTICA	LOS TEXTOS SON CONJUNTOS DE INCOGNITAS	SE CONVIERTE EN UN RETO O JUEGO Y HAY QUE PENSAR PARA RESOLVER LAS INCOGNITAS.	DESPIERTA EL ASOMBRO Y EL INTERÉS DEL ESTUDIANTE.	ES MAS FÁCIL APRENDER JUGANDO.	LCTURA CON PENSAMIENTO CRÍTICO DE DIVERSOS DISCURSOS.
	Lectura. comprensión lectora. La coherencia. Argumentación.	Para leerlos críticamente se necesita: Hermenéutica. Abducción. Deducción. Inducción. Retroducción. Transducción. Pensamiento crítico. Pensamiento paralelo.	Didácticas Lúdicas TICs	Neuroeducación	Aprendizajes significativos.	
	Desmotivación	Carácter interdisciplinar.	Metodología	Emoción	Procesos de aprendizaje.	
	Bajo rendimiento académico.	Identificación el sentido.	Organización	Disposición	Evaluación	
CON LOS ELEMENTOS LECTURA CRÍTICA- LAS INCÓGNITAS- LA LÚDICA- INTERDISCIPLINARIEDAD- PENSAMIENTO CRÍTICO, LATERAL Y ABDUCTIVO.						

Fuente: Creación propia

Se tiene en cuenta que esta organización está vinculada a la planificación institucional de Lengua Castellana para el periodo en que se aplique. También se incluyen las competencias de lectura crítica: “(1) *identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto*; (2) *comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global*; y (3) *reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido.*” (MEN: 2016). Además, esta planificación se apoya en las dimensiones de lectura crítica que plantea el MEN. Dimensión textual evidente, dimensión relacional intertextual, dimensión enunciativa, dimensión valorativa y la dimensión sociocultural. (2013). Y tampoco deja de lado los componentes de la lengua: El componente Sintáctico, referido a la organización de la información en el texto; el componente Semántico-semiótico encargado de los procesos de significación de diversos textos; y el componente Pragmático que atiende aspectos de uso del lenguaje en situaciones de comunicación real de los interlocutores, en este caso los estudiantes.

En la primera Temporada se busca por medio de las actividades del juego-concurso fortalecer la cohesión y coherencia discursiva, por lo tanto, se enfatizó en el análisis de los contenidos locales por medio del reconocimiento de detalles, ubicaciones, diferenciar y describir elementos textuales y nombrar los elementos clave. La articulación de las partes texto se fortalece con actividades de asociación de imagen con titular de la noticia, la redacción de titulares que tengan relación con imágenes de los medios masivos de comunicación, escribir títulos, diseñar crucigramas y establecer la relación figura-títulos, la relación figura-palabras, la relación figura-elementos, la relación lugares-nombres y la relación figura-eventos. Y en cuanto al reflexionar a partir de un texto, se fortalece al lector en actividades como escribir títulos que reflejen el contenido de la imagen, resumir en un verbo el contenido de una imagen, escribir la intención o la enseñanza que nos da la imagen.

Las dimensiones (MEN, 2013) están presentes en la articulación de piezas de información y las inferencias con las actividades de organizar partes de textos de manera coherente y encontrar imágenes escondidas. Se potencia la relación de las partes y las ideas de un texto, relación de un texto con otros textos. Con las actividades de encontrar el titular de la noticia para la imagen, resolver figuras geométricas y encuentra diferencias en un par de imágenes.

Para cultivar la dimensión de caracterización de los participantes en el texto, y el uso específico de lenguaje y la intención comunicativa. Está la actividad de descubrir el hecho y hacer hipótesis de una escena (detective) y la explicación de fotografías o imágenes alteradas. Para la dimensión de reconocimiento de la ideología se puede fortalecer con las actividades de solución de dilemas morales. Y, para la dimensión de la presencia de elementos socioculturales también se desarrolla con la solución de dilemas morales. Los componentes sintáctico, semántico y pragmático son inherentes a todas las actividades.

El último nivel de la temporada relacionado con el ordenamiento de párrafos o fragmentos desvinculados, fortalece la capacidad de coherencia y cohesión, que alude a la dimensión de lectura crítica de la relación de las partes y las ideas de un texto.

Para la segunda temporada como estructura de ambientes de aprendizaje, se tienen en cuenta los tres componentes de la lengua (MEN, 2015): Sintáctico, referido a la organización de los elementos del discurso, el componente semántico referido a los procesos de significación del discurso; y en este ámbito, el componente pragmático que alude al uso de la lengua en situaciones de comunicación auténtica. Se sustentará en las dimensiones (MEN, 2013) y las competencias de lectura crítica (MEN, 2016) para el fortalecimiento de los procesos argumentativos.

El nivel uno que busca que el jugador defina palabras de forma espontánea, con el fundamento de la competencia de *“reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido”* (MEN 2016, p,5). Reflexiona para construir un significado acorde al contexto y atendiendo a la caracterización sintáctica y morfológica de la expresión y pasando por dimensión textual evidente estará relacionada con estos ejercicios de carácter semántico. En el nivel número dos, referida a la identificación de las ideas principales y secundarias de un texto, la dimensión relacionada es la textual evidente, enunciativa y relacional intertextual que emite el MEN. Se cultiva la competencia de *“Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global”* (2016, p,4). En el nivel número tres, con el estudio de las greguerías se fortalece la competencia de *“reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido, en la dimensión enunciativa”* (p,4). del discurso. Para entender una greguería habrá que atender los elementos de la enunciación de la lengua y así valorar el sentido discursivo del texto. En el nivel número cuatro, referido a la solución de analogías, la competencia de lectura crítica sobre la cual se enfatiza es *“reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido, en la dimensión de relación intertextual y valorativa”* porque el jugador para resolver una analogía debe pensar en las ideas que se comparan y de ahí categorizar y jerarquizar las semejanzas implícitamente. En este proceso el estudiante puede *“reconocer cómo se relacionan las partes que conforman un texto y cómo se relacionan las ideas de manera lineal y entre líneas”* (MEN,2013). Para el nivel número cinco, hay énfasis en el desarrollo de la dimensión *enunciativa*, participando con la competencia de *Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global*, porque cuando el lector se enfrenta ante un relato policíaco pone acción la competencia de observación, comparación y contraste, razonamiento inferencial, argumentación y conclusión. En el nivel número seis, se profundiza en la competencia de *“Reflexionar a partir de un texto y evaluar su*

contenido” en la solución de acertijos con la dimensión enunciativa. Para el nivel número siete que pretende resolver incógnitas por medio de la enunciación de hipótesis que respondan a los porqués de las cosas y los fenómenos, la competencia fortalecida es *“Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido”*, en la dimensión enunciativa. Y, para el nivel número ocho, relacionado con el establecimiento de puntos de vista en una situación discursiva, la competencia trabajada encadena *“Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global, y la dimensión valorativa y sociocultural”* como debe ser según el MEN.

Según el Ministerio de Educación Nacional, *“El propósito es establecer si un estudiante cuenta con una comprensión lectora que le permita interpretar, aprender y tomar posturas críticas frente a un texto, aunque no cuente con un conocimiento previo del tema tratado”*. (2016: 3), de tal manera que forme su identidad, que valore sus dignidades y la de los otros iguales. Es fundamental que asuma con responsabilidad los contextos en que vive, reconociendo los derechos del otro. El estudiante adquiere seguridad de lo que ve y entiende, cuando primero conoce de la existencia y esto lo estimula a experimentar lo que le trae beneficios para su ser y el de la comunidad con la cual comparte.

La planificación pedagógica requiere en su filosofía de muchos aspectos que integralmente se conectan para evidenciar los propósitos del trabajo pedagógico que se quiere lograr. Hay muchas maneras y caminos para llegar. Cada tipo de conocimiento y aprendizaje requiere una forma que se adecue a su naturaleza y objetivos pertinentes.

La secuencia didáctica es la forma de planeación que se estructura en este estudio, teniendo en cuenta la manera como está pensada la propuesta didáctica. *“Para esto las secuencias didácticas le apuestan al desarrollo de conocimientos y habilidades no solo en contextos reales y cercanos a los estudiantes, sino a través de situaciones retadoras en las que*

deberán hacer uso creativo y flexible de sus saberes, aportando así al desarrollo de sus competencias". (MEN,2016:10)

Al analizar bien la estructura, la forma de planeación más adecuada es la secuencia didáctica. En palabras de Sergio Tobón, *"Un aspecto fundamental en las secuencias didácticas destinadas a formar y evaluar competencias desde la perspectiva socioformativa consiste en considerar un problema significativo y pertinente del contexto para orientar el proceso de mediación docente"*. (2010: 65). La misma propuesta pedagógica está motivada por los motores contextuales de la comunidad educativa.

Es apremiante que se oriente el aprendizaje teniendo en cuenta las competencias y no el aprendizaje mecánico. La misma necesidad de adquirir la competencia es un problema. Se debe situar, delimitar y reconocer para así diseñar la solución. *"A partir del problema del contexto (situado), y considerando la competencia o competencias por formar, se establecen las actividades de aprendizaje y evaluación. Para ello se busca que dichas actividades estén articuladas entre sí en forma sistémica y que haya dependencia entre ellas, para que de esta forma contribuyan a la resolución del problema planteado"*. (Tobón. 2010: 74)

Se educa para que el estudiante sea competente en ciertos conocimientos y destrezas. Pero no se logra de cualquier manera. Es relevante la planeación científica, la sistematización y análisis pertinente de las actividades adecuadas que puedan llenar los vacíos pedagógicos y didácticos. Cada taller debe estar pensado de tal manera que responda a una evaluación formativa, donde haya retroalimentación de saberes. Es así como lo plantea Díaz Ángel, en la *Guía para la Elaboración de una Secuencia Didáctica: "La línea de secuencias didácticas está integrada por tres tipos de actividades: apertura, desarrollo y cierre. En la conformación de*

esta propuesta de actividades subyace simultáneamente una perspectiva de evaluación formativa.” (2013)

En el caso de la investigación sobre la solución de incógnitas como propuesta didáctica para fortalecer la lectura crítica de los estudiantes de 7° y 8°. Surge la relevancia de potenciar a los jóvenes en el reto de comprender bien un texto. Habilidad que es transversal a todas las áreas y marca la diferencia entre el que conoce y el que no logra entender lo que se dice en cualquier tipo de texto.

4.3 Objetivos de la propuesta pedagógica

4.3.1 Objetivo General

Fortalecer la capacidad de lectura crítica de diversos tipos de textos por medio de la solución de incógnitas en contextos lúdicos, desde una visión interdisciplinar y el uso del pensamiento crítico, lateral e inferencial.

4.3.2 Objetivo Específicos

1. Estimular la capacidad de concentración y comparación en el reconocimiento de los detalles de un texto, jugando a contrarreloj y con balotas.

2. Relacionar imágenes y enunciados de acuerdo a sus elementos comunes de sentido, jugando a la escalera de sorpresas.

3. Identificar la información explícita e implícita de los textos para encontrar en verdadero sentido que representan los elementos en las imágenes, jugando con los dados gigantes.
4. Fortalecer la capacidad de síntesis, perspicacia y descripción de lo interpretado, jugando con la baraja de naipes.
5. Potenciar la capacidad de inducción y deducción, en relaciones y asociaciones textuales, jugando con lúdicas de pensamiento.
6. Valorar los puntos de vista de las posibles voces de un texto para debatirlas en ambientes de respeto, jugando con la jenga.
7. Establecer relaciones entre el origen del hecho textual y los elementos que lo explican, jugando con la diana y los dardos.
8. Fortalecer la capacidad de organización coherente de las partes de un texto, jugando con los puzles.
9. Potenciar la capacidad de definición de las expresiones lingüísticas teniendo en cuenta el contexto y la lúdica con la ruleta.
10. Fortalecer la capacidad de jerarquización de las ideas de un texto de forma lúdica.
11. Promover la interpretación de greguerías por medio del juego a contrarreloj.
12. Fortalecer la comprensión de analogías con el uso de la lúdica de la jenga.
13. Potenciar la capacidad abductiva de los estudiantes a través la solución de incógnitas policíacas jugando con los dardos.
14. Incrementar la capacidad argumentativa de los estudiantes, usando el pensamiento lateral con la baraja de acertijos.

15. Fortalecer el pensamiento crítico y abductivo de los estudiantes con la resolución de incógnitas que generan los porqués de las cosas, jugando al microfútbol de aula.

16. Orientar la capacidad argumentativa de los estudiantes en la delimitación de los puntos de vista del discurso con la estrategia lúdica de la Rulectura.

4.4 Indicadores de desempeño

1. Reconoce los detalles de un texto y su significado en contexto en espacios de tiempo delimitado.

2. Relaciona textos continuos y discontinuos entendiendo a los requerimientos de coherencia y cohesión, por medio de la lúdica con la escalera.

3. Identifica la información explícita e implícita de un texto y construye argumentos de comprensión, jugando con los dados.

4. Describe y sintetiza las interpretaciones de los textos por medio del juego a de barajas de naipe.

5. Hace inferencias por deducción, inducción y abducción en los textos que lee por medio de los juegos de pensamiento.

6. Valora respetuosamente los puntos de vista de las voces explícitas e implícitas de un texto, jugando con la dinámica de los puzles.

7. Establece relaciones entre el origen de un hecho y los elementos que lo explican jugando con los dardos y la diana.

8. Organiza correctamente las partes de un texto atendiendo a las relaciones de cohesión y coherencia.

9. Define las palabras de un texto usando diferentes técnicas semánticas.
10. Jerarquiza las ideas de un texto, categorizando las dominantes y las secundarias.
11. Entiende la representación de sentido de las greguerías en los espacios de competición lúdica.
12. Resuelve analogías de diversas clases y argumenta su respuesta jugando con la jenga.
13. Resuelve incógnitas de los relatos policíacos usando el pensamiento crítico y la abducción.
14. Soluciona las incógnitas de la baraja de acertijos y argumenta sus respuestas usando el pensamiento lateral.
15. Abduce y comprueba los porqués de las cosas y los fenómenos como estrategia para el conocimiento interdisciplinar.
16. Diferencia los diferentes argumentos de los puntos de vista de las voces de un discurso jugando con la Rulectura.

4.5 Metodología

4.5.1 Planeación de secuencia didáctica “Me las Juego con la Incógnita” Temporada 1

Unidad didáctica 1:

ÁREA O MATERIA	GRADO	NIVEL DEL JUEGO	U.D. N°	TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA
LENGUA CASTELLANA	7°-2	1	01	Encuentra las diferencias en un par de imágenes para identificar la puerta de ingreso.

1. INTRODUCCION

En esta unidad didáctica nos ocuparemos en el ejercicio de encontrar las diferencias visuales en pares de imágenes iguales aparentemente y descripción de la ubicación en la misma. La unidad se divide los tres talleres con ascenso de dificultad que incluyen elementos de apertura desarrollo y cierre. Este nivel incluye actividades que promueven la capacidad de valorar los detalles grandes y pequeños el texto, la concentración en los que se desarrolla, la expresión escrita de lo que se ve, es otra forma de entender lo que se analiza.

1. ACCIONES A DESARROLLAR

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Revisar minuciosamente los detalles de la imagen.	Encuentre las diferencias en el par de imágenes.
Identificar las diferencias existentes entre las imágenes.	Numere cada una de las diferencias al lado de ella.
Describir la ubicación espacial de las diferencias	Describa la ubicación de cada una de las diferencias.

4. CONTENIDOS

TEMAS TRANSVERSALES

Textos no verbales.	Medios masivos de comunicación.
Acentuación	Educación artística
Análisis de textos de medios d comunicación.	Redacción de textos
Categorías gramaticales	La descripción
	Ubicación espacial.

ESTANDAR DE LENGUA CASTELLANA.

COMPETENCIA	DIMENSIÓN	COMPONENTE
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto. 	• Dimensión textual evidente	• Pragmático
	• Dimensión relacional intertextual	• Sintáctico
	• Dimensión enunciativa	• Semántico
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global. 	• Dimensión valorativa	
	• Dimensión sociocultural	
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido. (MEN 2016) 	(MEN 2013)	

5. ACTIVIDADES TIPO Y TAREAS PROPUESTAS	ROLES			
	PROFESOR	ESTUDIANTE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESPA CIO-TIEM PO
Señalar las diferencias que se presentan en la imagen.	Presenta la competencia que se quiere lograr.	Escucha y atiende a las orientaciones del docente.	Taller “Encuentra las diferencias. A, B, C”. Cuaderno de apuntes.	Aula de clase. 10
Describir la ubicación de las diferencias teniendo en cuenta los elementos más cercanos.	Orienta y retroalimenta el desarrollo del taller. Promueve la sana convivencia en el aula.	Desarrolla las actividades propuesta en la U.D	Folder del juego. Balotas de sorteo y elementos para contrarreloj.	horas.

6. METODOLOGÍA

Después de contextualizar a los estudiantes sobre la dinámica del juego. *Me la juego con la incógnita*. Ellos se dedicarán a encontrar las diferencias en pares de imágenes y describir la ubicación de la misma. Para lograr la buena organización de la dinámica se numerará cada diferencia y se describirá el lugar, teniendo

en cuenta los elementos más cercanos de ese espacio. Las actividades estarán enmarcadas en el juego con balotas y contrarreloj.

8. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION

9. INSTRUMENTOS DE EVALUACION

Revisar que el estudiante haya encontrado las diferencias escondidas en el par de imágenes.

Reloj y rejilla de tiempos.

Contabilizar la cantidad de tiempo que demoró ubicándolas.

Imágenes con las diferencias resueltas.

Rejilla de elementos de redacción y producción.

Valorar la descripción espacial que se haya hecho de la ubicación de la diferencia.

Tablero de puntajes.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la

El trabajo en equipo.

Incógnita” Temporada I

BIBLIOGRAFÍA

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

Vanguardia mx.

Periódico La Nación. <http://www.nacion.com/etiqueta/pasatiempos/>

[www. Paralosciosos.com](http://www.Paralosciosos.com)

<http://www.epasatiempos.es>

<https://es.123rf.com/>

Unidad didáctica 2:

DATOS GENERALES

Título d la unidad didáctica.	Unidad didáctica	Nivel del juego.
Encuentra el titular para la imagen y podrás subir la escalera.	Nº 2	2

Institución educativa.	Sede educativa
Roberto García Peña	B
Dirección.	Municipio.
	San Juan Girón.
Docente responsable.	Departamento.
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.
Área de conocimiento.	Tema.
Lengua Castellana	Encontrar el titular adecuado en la noticia
Grado	Tiempo.
7°-2	10 horas

Descripción de la unidad didáctica.

Esta unidad está compuesta por dos talleres: Taller A, que se presenta como la apertura, donde los estudiantes deben relacionar titulares de noticia con la imagen correspondiente y establecer los elementos que le permitieron hacer la relación de asociación. En el taller B, los estudiantes deben construir un titular de noticias reales, partiendo de la imagen y dos palabras del titular original. El titular no debe ser igual en redacción al original, ni tampoco ajeno a las pistas dadas.

En este nivel se jugará con la escalera para divertirse y aprender solucionando las incógnitas.

En los peldaños de una escalera se ubican estratégicamente retos de asociación para que cada estudiante o grupos de estudiantes vayan resolviendo y escalando. Tan pronto resuelvan un peldaño podrán seguir al otro. Se puede usar el tiempo para ponerle más dinamismo a la actividad. Otra manera de jugar en el aula es con una escalera de madera o de cartón de 50 centímetros aproximadamente. En los peldaños de ésta, se ponen números estratégicamente para representar actividades, dificultad, secuencia, entre otros.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Fortalecer la lectura crítica de diversos textos de los medios masivos de comunicación.

Usar correctamente las categorías gramaticales en los procesos de comprensión de las imágenes.

Reconocer el lenguaje particular de los textos de los medios masivos de comunicación.

Integrar diversos aspectos del conocimiento en los procesos de comprensión.

Contenidos a desarrollar. **Competencias y dimensiones de lectura crítica.** (MEN ,2016, 2013)

Análisis de medios de comunicación.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente. Dimensión relacional
Uso adecuado de categorías gramaticales.	Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	intertextual. Dimensión enunciativa.
Uso adecuado de conectores textuales.	Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión valorativa. Dimensión sociocultural.
Análisis de textos no verbales.		

Estándar de Competencias (MEN, 2003)

Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído.

Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente.

Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.

Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, recurso humano, escalera, tablero de puntajes

METODOLOGÍA

FASES. Actividades encaminadas a interpretar imágenes por medio de la lúdica con la escalera.

Preguntémonos. En la primera actividad los estudiantes en clase observarán un noticia en el video beam y en ella analizarán la relación entre la imagen y el titular

Exploremos. Acá se desarrollará un taller de apareamiento o asociación de titulares e imágenes de diarios de comunicación reales y posteriormente escribirá cuales elementos de la imagen le permitieron hacer la identificación.

Produzcamos. Esta fase se desarrollará con un taller donde se debe producir un titular de noticia real, partiendo de la imagen y dos palabras del titular original.

RECURSOS

Nombre de los recursos. **Descripción de los recursos.**

Los recursos están compuestos por retos hechos en con imágenes y titulares de diarios de prensa.	Talleres de los Retos. Escalera de madera.
La escalera de sorpresas	Imágenes de noticias y titulares de noticias de diarios como: Vanguardia Liberal El Espectador La Opinión

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

Los aciertos en la asociación de imagen con titular de la noticia

Los aciertos en la redacción del titular que tenga relación con la imagen y las palabras pista sin redactar tal cual está el titular original.

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

La interacción en grupo para llevar a cabo el juego.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de respuestas de titulares.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada I

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

Fuente. Tabla. MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

www.vanguardia Liberal.com

[www.el Espectador.com](http://www.elEspectador.com)

[www.la Opinión.com](http://www.laOpinion.com)

Unidad didáctica 3:

DATOS GENERALES

Título de la unidad didáctica.	Unidad didáctica N°
Explica la imagen y escalarás las montañas	3
Institución educativa.	Sede educativa
Roberto García Peña	B
Dirección.	Municipio.
	San Juan Girón.
Docente responsable.	Departamento.
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.
Área de conocimiento.	Tema.
Lengua Castellana	Explicar la imágenes
Grado 7°-2	Tiempo. 10 horas

Descripción de la unidad didáctica.

En este nivel el ejercicio de lectura crítica consiste en observar imágenes y desarrollar los siguientes ejercicios: escribir un título de cinco palabras que refleje lo que hay en la imagen; resumir en un solo verbo el contenido; describir lo que se ve con cuatro adjetivos; escribir en pocas palabras el mensaje; reconocer en la imagen el elemento clave.

En este nivel se jugará para superar el reto de escalar la montaña. Para lograrlo se jugará con los dados gigantes. Se lanzará el dado y el número que aparezca será el número de taller o actividad que le corresponda. También se puede jugar que cada número del dado represente un elemento de la imagen para identificar (colores, formas, objetos, tamaño, ubicación, acciones); Además cada número puede representar

una actividad del reto. También se pueden lanzar los dados para ganar puntos extras.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivos de aprendizaje.

Fortalecer la comprensión lectora de textos no verbales y la argumentación de lo entendido.

Usar adecuadamente las categorías gramaticales para sintetizar lo comprendido.

Analizar los aspectos semióticos de los textos no verbales.

Integrar diversos aspectos del conocimiento en los procesos de comprensión.

Contenidos a desarrollar.

Competencias y dimensiones de lectura crítica (MEN ,2016, 2013)

Análisis de textos de los medios de comunicación.

Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.

Dimensión textual evidente.

Dimensión relacional intertextual.

Uso adecuado de categorías gramaticales.

Identificar y entender los contenidos

Dimensión enunciativa.

Dimensión valorativa.

Uso adecuado de conectores textuales.

locales que conforman un texto.

Dimensión sociocultural

Reflexionar a partir de un texto y

Análisis de textos no verbales.

evaluar su contenido

Estándar de Competencias (MEN, 2003)

Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído.

Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente.

Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.

Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, recurso humano, dados gigantes, tablero de puntajes

METODOLOGÍA

FASES.

Las actividades de este nivel del juego se orientan a comprender la imagen y sintetizar lo que se entiende por medio del juego con los dados gigantes.

Preguntémonos.

En esta fase se observará una imagen y todos los significados que esconde. El docente presentará un ejemplo de cómo analizar y hacer una lectura crítica de la imagen

Exploremos.	En esta fase el estudiante observará la imagen que le fue asignada y hará algunas valoraciones a priori
Produzcamos.	El estudiante desarrollará la lectura crítica de la imagen de la siguiente manera. Le pondrá un título que represente y nombre la imagen, resumirá en un verbo el contenido textual de la imagen, dará el mensaje de enseñanza que da la imagen, escribirá el elemento más importante de la imagen y por ultimo describirá con cuatro adjetivos la imagen. También hará una relación de las imágenes con hechos de la realidad.

RECURSOS

Nombre de los recursos.

Descripción de los recursos.

Los retos están compuestos por talleres diseñados con imágenes de diarios de prensa y de revistas, impresos y electrónicos

Retos representados por conjuntos de incógnitas.

Dados gigantes diseñados para el juego de las actividades.

La imágenes fueron extraídas de los siguientes diarios y revistas:

La vanguardia de España

Revista Diners.

Vanguardia liberal

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

La interacción positiva con el grupo para jugar en el nivel.

Los aciertos en la redacción del título que tenga relación con la imagen

La descripción de la imagen en cuatro adjetivos

La síntesis de la imagen en un verbo

El mensaje sea el que corresponda al contexto de la imagen

Identificación del elemento más importante.

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de textos originales

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada I

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2013-1

LA VANGUADIA. Primer premio: Can Duran. <http://bit.ly/2y9MnXz>

DINERS. Revista. junio 20 de 2016. @dinersrevista. <http://bit.ly/2nad3So>

Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017.

<http://bit.ly/2gnFcBD>

<http://bit.ly/2y2swds>

Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017.

http://izismile.com/2011/12/05/mind_bending_photographic_optical_illusions_40_pics-25.html

Unidad didáctica 4:

DATOS GENERALES

Título de la unidad didáctica.	Unidad didáctica N°
Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano.	4
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.

Docente responsable.

Departamento.

Hebert Alberto Betancourt Rodríguez

Santander.

Área de conocimiento.

Tema.

Lengua Castellana

Encontrar imágenes escondidas

Grado 7°-2

Tiempo. 10 horas

Descripción de la unidad didáctica.

En esta unidad se buscará fortalecer la lectura crítica por medio de retos para encontrar imágenes escondidas en otra imagen como actividad inicial. Después de esto se buscará que el estudiante escriba los nombres de los elementos clave que permitieron su identificación; diseño de crucigramas o sopa de letras con dichas palabras clave como actividad de afianzamiento. También se pedirá al estudiante que haga descripciones espaciales y de elementos hallados y relaciones y argumente las escenas con la vida cotidiana.

En este nivel se jugará con la baraja de naipes. Las cartas ocultan números e íconos de diverso valor y representatividad. Se puede jugar en forma individual o por grupos. Cada estudiante escogerá algunas cartas y éstas representarán el número de la imagen o número de la actividad. También los valores de las cartas pueden estar asociados a puntajes extras o actividades extras en el aula. Por ejemplo: El que tenga el as, tendrá “El as debajo de la lectura”. (La interpretación de la imagen).

Adicional se puede jugar a la ubicación a contrarreloj. Los primeros que encuentren la imagen serán los ganadores.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Comprender la configuración de sentidos que contienen los textos no verbales

Usar adecuadamente las categorías gramaticales en la estructuración del texto escrito.

Potenciar la lectura crítica dándole importancia a los detalles de un texto.

Desarrollar la capacidad de descripción espacial y contextual de lo que se comprende en un texto.

Resumir el conocimiento entendido desde la óptica transversal.

Contenidos a desarrollar. **Competencias, dimensiones y componentes de lectura crítica**(MEN ,2016, 2013)

Uso adecuado de categorías gramaticales.	Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión textual evidente. Dimensión relacional intertextual.	Sintáctico. Semántico. Pragmático.
Uso adecuado de conectores textuales.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión enunciativa. Dimensión valorativa.	
Análisis de textos no verbales.	Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión sociocultural	
Las síntesis y el resumen.			

Estándar de Competencias (MEN, 2003)

Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído.

Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente.

Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.

Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, Balotas, dados, recurso humano, tablero de puntajes

METODOLOGÍA

FASES. Los retos de incógnitas de este nivel del juego se orientan a comprender la imagen, sintetizar lo que se entiende y crear actividades para que otro resuelva con estas imágenes. La dinámica se enmarca en la lúdica de las barajas de naipes.

Preguntémonos. En esta fase se observarán las imágenes y se hará énfasis en los detalles de la imagen principal.

Exploremos. Aquí el estudiante reconocerá lo que esconde la imagen principal en todo su contorno.

Produzcamos. En este aparte ya los estudiantes habiendo encontrado las imágenes escondidas, se dedicarán a hacer descripciones de los hallazgos obtenidos y delimitar palabras clave.

RECURSOS

Nombre de los recursos.

Descripción de los recursos.

Los recursos están compuestas por talleres

La imágenes fueron extraídas de los siguientes diarios,

hechos con imágenes de diarios de prensa y de revistas, impresos y electrónicos revistas y sitios wb:
Vanguardia .MX.
www.elperiodoco.com
www.paralosciosos.com

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

Los aciertos en la ubicación de las imágenes escondidas.

Las descripciones que se hagan de los aciertos logrados

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

Los aciertos en la redacción del título que tenga relación con la imagen

La selección de palabras clave para encontrar las imágenes

La elaboración acertada de los crucigramas y sopas de letras.

La interacción lúdica con sus compañeros.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de textos originales

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada I

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

Fuente. Tabla. MEN. Educación Digital. DocenTIC

Vanguardia .MX.

www.elperiodoco.com

www.paralosciosos.com

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2013-1

Unidad didáctica 5:

DATOS GENERALES

Título d la unidad didáctica.	Unidad didáctica N°
Resuelve la figura y podrás cruzar el río caudaloso.	5
Institución educativa.	Sede educativa
Roberto García Peña	B
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.
Docente responsable.	Departamento.
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.
Área de conocimiento.	Tema.
Lengua Castellana	Resolver figuras y explicar lo entendido.
Grado 7°-2	Tiempo. 10 horas
Descripción de la unidad didáctica.	
<p>Acá el estudiante deberá llevar a Súper L a la otra orilla. Para esto tendrá que resolver figuras, algunas geométricas y hacer la argumentación correspondiente de lo entendido y por su puesto la producción textual. Teniendo en cuenta, la relación figura-títulos, la relación figura-palabras, la relación figura-elementos, la relación lugares-nombres y la relación figura-eventos.</p> <p>En este nivel los retos son juegos. En algunos de ellos es recomendándole tener para jugar los objetos reales que muestran las figuras (ejemplo, con la figura de las cerillas, llevar las cerillas o palillos reales al aula; recortes impresos de los retos para organizarlos y hojas en blanco para trabajar) Adicional se puede jugar con la ubicación contrarreloj. Los primeros que desarrollen los retos serán los ganadores.</p>	

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Observar figuras geométricas y explicar las relaciones de significado.

Relacionar figura-títulos y explicar las relaciones de sentido.

Relacionar figura- palabras y explicar lo comprendido

Relacionar figura-elementos, lugares-nombres y explicar lo comprendido.

Relacionar figura-eventos y explicar lo comprendido

Integrar diversos aspectos del conocimiento en los procesos de comprensión.

Contenidos a desarrollar. **Competencias, dimensiones y componentes de lectura crítica (MEN ,2016, 2013)**

Uso adecuado de categorías gramaticales.	“Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global”	Dimensión textual evidente. Dimensión relacional intertextual.	Sintáctico. Semántico. Pragmático.
Uso adecuado de conectores textuales.		Dimensión enunciativa.	
Análisis de textos no verbales.	“Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto”	Dimensión valorativa. Dimensión sociocultural	
Las síntesis y el resumen.			
Interpretación la relación de ideas.	“Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido”		

Estándar de Competencias (MEN, 2003)

Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído.

Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente.

Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.

Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, baraja de naipes, recurso humano, tablero de puntajes

METODOLOGÍA

FASES. Comprender figuras geométricas y explicar lo comprendido, relacionando figura-títulos,

figura –palabras, figura-elementos, lugares-nombres, figura-eventos y argumentar lo las respuestas.
 Todos los retos se enmarcarán en la lúdica de los juegos de pensamiento.

Preguntémonos. ¿Que se ve en la figura?

Exploremos. Mirar figuras geométricas y contemplar muchas posibilidades de interpretación

Produzcamos. Relacionar figura-títulos y explicar lo comprendido
 Relacionar figura y palabras y explicar lo comprendido
 Relacionar figura-elementos, lugares-nombres y explicar lo comprendido.
 Relacionar figura-eventos y explicar lo comprendido

Apliquemos. Cómo se entiende una figura o para qué sirve entender una figura.

RECURSOS

Nombre de los recursos.	Descripción de los recursos.
Los recursos están compuestas por talleres hechos en con imágenes de diarios de prensa y de revistas, impresos y electrónicos	La imágenes fueron extraidas de los siguientes diarios, revistas y sitios wb: De Bono Edward. 1970. Revista MUFACE de enero de 1995 Diario 16 Revista de abril de 1988 Diario de Sevilla del 23 de febrero de 2014 Diario El País, pero del 5 de julio de 1981 Diario El País del 30 de diciembre del año 2000 Diario 16 del 3 de julio de 1988 www.paraloscuriosos.com

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

La comprensión de figuras geométricas y explicar lo comprendido

La relación de figura-títulos y explicar lo comprendido

La relación figura- palabras y explicar lo comprendido

La relación figura-elementos, lugares-nombres y explicar lo comprendido.

La relación figura-eventos y explicar lo comprendido

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de textos originales

Juegos de pensamiento.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada I

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

FUENTE. Tabla. MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2013-1

De Bono Edward. 1970.

Revista MUFACE de enero de 1995

Revista de abril de 1988

Diario de Sevilla del 23 de febrero de 2014

Diario El País, pero del 5 de julio de 1981

Diario El País del 30 de diciembre del año 2000

Diario 16 del 3 de julio de 1988

www.paralosciosos.com

Unidad didáctica 6:

DATOS GENERALES

Título d la unidad didáctica.	Unidad didáctica N°
Resuelve el dilema moral y podrás superar los obstáculos	6
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.
Docente responsable.	Departamento.
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.
Área de conocimiento.	Tema.
Lengua Castellana	Resolver dilemas morales
Grado 7°-2	Tiempo. 10 horas
Descripción de la unidad didáctica.	
<p>Acá el estudiante deberá poner a Súper L a que le ayude a resolver los dilemas morales a los protagonistas de las historias. Se deberá tener en cuenta la caracterización del personaje-protagonista, contemplar las posibles salidas al dilema, sopesar las acciones de tal modo que no se viole la ética de los personajes. Se jugará con la jenga enténdela metafóricamente como la vida de los protagonistas del dilema. Si en la jenga se hace una mala jugada se caerá la estructura, por lo tanto, si el participante que enfrenta un dilema toma una mala decisión también fracasará su vida.</p> <p>En este nivel se jugará con la jenga. Los números y los colores de la jenga representan las diversas incógnitas en un reto, los mismos dilemas o los tipos de respuesta. La torre que se hace con la jenga puede representar la vida misma del estudiante. Si se cae la torre puede simbolizar el fracaso en una decisión.</p>	
OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS	
Objetivo de aprendizaje.	

Comprender las acciones del relato que estructura un dilema moral.

Identificar los problemas centrales de los dilemas morales.

Caracterizar el contexto de los participantes de un dilema moral.

Plantear soluciones a los problemas presentes en los dilemas morales que vayan en contravía de la ideología de los personajes involucrados.

Expresar el punto de vista con respecto al problema del personaje.

Relacionar las soluciones con los valores morales y los contextos culturales.

Contenidos a desarrollar. **Competencias, dimensiones y componentes de lectura crítica.** (MEN ,2016, 2013)

Formular opiniones fundamentadas en diferentes fuentes.	Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión textual evidente.	Sintáctico.
Coherencia textual.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión relacional intertextual.	Semántico. Pragmático.
Lectura crítica de diversas tipologías textuales.	Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión enunciativa.	Dimensión valorativa.
Textos argumentativos.		Dimensión sociocultural	
Participar en discusiones y plenarias sobre las lecturas que realice.			

Estándar de Competencias (MEN, 2003)

Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído.

Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente.

Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.

Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, recurso humano, jenga recurso humano, tablero de puntajes

METODOLOGÍA

FASES.	Se deberán resolver los retos presentes en los dilemas morales dando soluciones coherentes y contextuales. El juego se llevará a cabo por medio de la jenga.
Preguntémonos.	Establecer qué es un dilema moral y reconocer ejemplos
Exploremos.	Hacer lectura individual de dilemas morales y plantear soluciones y puntos de vista de forma coherente a como está presentada la historia
Produzcamos.	Establecer soluciones al dilema moral en conjunto, es decir, en grupos de tres estudiantes para que se enriquezca la argumentación y los puntos de vista.
Apliquemos.	Plenaria y debate de las soluciones que planteó cada grupo.

RECURSOS

Nombre de los recursos.	Descripción de los recursos.
Los recursos están compuestos por retos hechos con preguntas que toman como base dilemas morales de algunos autores y propios del docente.	Los dilemas morales fueron tomados de los siguientes autores: Competencias Ciudadanas: De los Estándares al Aula. Enrique Chauz Juanita Lleras Ana María Velásquez. 2004. MEN. Hebert Betancourt Rodríguez. El Dilema de Albert.
La jenga, es un juego que está compuesto por piezas de madera que se arman en una estructura entrecruzada y después los jugadores intentan sacar esas piezas procurando que la estructura se mantenga en pie.	El Espectador 12 abril 2013. Los Soldados y la Guaca.

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

La identificación de la idea central y las otras acciones del relato.

La identificación del problema central

La caracterización del personaje protagonista

El planteamiento de soluciones al problema o dilema del personaje que no contradiga su pensamiento ideológico.

La expresión del punto de vista con respecto al problema del personaje

La relación de las soluciones con los valores morales.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de textos originales

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada I

Tablero de puntajes.

calidad y coherencia de la argumentación.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

FUENTE. Tabla. MEN. Educación Digital. DocenTIC

Mejía y Rodríguez. 2004

El Espectador 12 abril 2013

Betancourt. H. 2017.

Unidad didáctica 7:

DATOS GENERALES

Título d la unidad didáctica.	Unidad didáctica N°
Descubre el hecho de la imagen y podrás cruzar el lago de cocodrilos	7
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.

Docente responsable.

Departamento.

Hebert Alberto Betancourt Rodríguez

Santander.

Área de conocimiento.

Tema.

Lengua Castellana

Crea hipótesis de lo entendido

Grado 7°-2

Tiempo. 10 horas

Descripción de la unidad didáctica.

El estudiante deberá hacer hipótesis coherentes y argumentadas sobre la imagen o conjunto de imágenes presentadas. Teniendo en cuenta los elementos de la imagen y las posibles razones.

En este nivel se jugará a lanzar dardos a la diana. Se dará en el blanco cuando descubras el hecho de la imagen. La diana tiene algunos números, colores, símbolos y espacios que miden la distancia alrededor del blanco. Estos elementos que se distribuyen alrededor del blanco representan: puntos extra, tipo o número de taller, tipos de pregunta, tipo de elemento de análisis, etc. Todo dependerá de las convenciones que se hagan con los estudiantes antes de iniciar el nivel. Ejemplo, si se tira el dardo y da cerca al blanco, el jugador tendrá el reto con una imagen más fácil de entender.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Comprender los elementos generadores de sentido en las imágenes.

Hacer hipótesis coherentes y argumentadas con razones válidas.

Argumentar teniendo en cuenta la relación de información de otro espacio y otro tiempo.

Contenidos a desarrollar. **Competencias, dimensiones y componentes de lectura crítica (MEN ,2016, 2013).**

Formular opiniones fundamentadas en diferentes fuentes dadas por los medios masivos de comunicación.	Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión textual evidente.	Sintáctico.
		Dimensión relacional	Semántico.
		intertextual.	Pragmático.
		Dimensión enunciativa.	
Textos no verbales.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión valorativa.	
		Dimensión sociocultural	

textos publicados en los

medios masivos de

comunicación.

Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido

Estándar de Competencias (MEN, 2003)

Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído.

Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente.

Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.

Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, dardos y diana, recurso humano, tablero de puntajes

METODOLOGÍA

FASES.

En esta fase el estudiante deberá dar hipótesis coherentes y argumentadas con razones válidas sobre las imágenes que lee.

Preguntémonos.

- ¿Qué es hacer hipótesis?
- ¿Qué hecho o hechos sucedieron según la imagen?
- ¿Por qué sucedieron?
- ¿Qué me da a entender lo que conjeturo?

Exploremos.

Observo las imágenes y detallo cada elementos.

Produzcamos.

Construyo la historia del hecho que me presenta la imagen
 Haga hipótesis coherentes y argumentadas de acuerdo a los que me muestra la imagen
 Relaciona la imagen con conocimientos de otros textos y de otro espacio y memento(intertextualidad)

Apliquemos.

Debate con mis compañeros sobre mis posiciones.

RECURSOS

Nombre de los recursos.

Descripción de los recursos.

Los recursos están compuestas por talleres

La imágenes fueron extraidas de los siguientes diarios, revistas y

hechos en con imágenes de diarios de

sitios wb:

prensa y de revistas, impresos y electrónicos

Diario El Clarín. 18 de octubre de 2017

El Tiempo 5 de noviembre de 2017

El Heraldó. 5 de noviembre de 2017

Gol Caracol 5 de noviembre de 2017.

Vanguardia Liberal 5 de noviembre de 2017.

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Comprender imágenes que plantean hechos.

Hacer hipótesis coherentes y argumentadas en razones válidas.

Argumentar teniendo en cuenta la relación de información de otro espacio y otro tiempo

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de textos originales

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada I

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

Fuente. Tabla. MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2013-1

Diario El Clarín. 18 de octubre de 2017

El Tiempo 5 de noviembre de 2017

El Heraldito. 5 de noviembre de 2017

Gol Caracol 5 de noviembre de 2017.

Vanguardia Liberal 5 de noviembre de 2017

Unidad didáctica 8:

DATOS GENERALES

Título de la unidad didáctica.	Unidad didáctica N°
Organiza el texto coherentemente y podrás cruzar el fuego.	8
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.
Docente responsable.	Departamento.
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.
Área de conocimiento.	Tema.
Lengua Castellana	Organiza coherentemente fragmentos de un texto.
Grado 7°-2	Tiempo. 10 horas
Descripción de la unidad didáctica.	
En esta unidad el estudiante deberá organizar coherentemente los párrafos o partes de un texto y extraer la idea más importante de ese fragmento. Además, deberán argumentar los procesos de la organización hecha.	
En este nivel se jugará con los puzles. Se debe entender el texto como un puzle. Se juega de dos maneras: Primero, a cualquier puzle de imágenes se le numeran sus partes al respaldo. Los números corresponden a las partes del texto y por ese lado se arma. Terminado, se voltea y si la imagen ha quedado bien armada el texto también lo estará. Segundo, se personaliza una lámina más grande para trabajar en grupo en espacios más amplios. Se elabora colocando en cada parte del puzle los apartados textuales y por la otra, por ejemplo, un circuito, de manera que, al voltearlo, si el circuito está mal armado, el texto también lo estará.	

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Leer partes de textos desvinculados teniendo en cuenta la superestructura.

Reconocer la secuencia lógica de un texto a través de sus conectores, secuencias de cohesión y coherencia.

Establecer y sintetizar las ideas relevantes de un texto.

Contenidos a desarrollar. **Competencias, dimensiones y componentes de lectura crítica (MEN ,2016, 2013).**

	Comprender cómo se articulan	Dimensión textual evidente.	Sintáctico.
Reconocimiento de la superestructura de un texto.	las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión relacional intertextual.	Semántico. Pragmático.
Reconocimiento de la función de los conectores lógicos.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión enunciativa. Dimensión valorativa.	
Jerarquización de ideas textuales.	Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión sociocultural	

Estándar de Competencias (MEN, 2003)

Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído.

Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente.

Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído.

Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, recurso humano, los puzles, recurso humano, tablero de puntajes.

METODOLOGÍA

FASES. En esta fase el estudiante deberá organizar coherentemente los fragmentos desarticulados de un texto.

Preguntémonos. ¿Qué caracteriza a un tipo de texto?

¿Cómo se organiza un texto?

¿Cuál es la secuencia lógica de un texto?

¿Cómo funcionan los conectores textuales?

¿Cómo identifico la idea principal de un texto?

Exploremos. Se hace lectura de los párrafos y fragmentos desvinculados para tratar de encontrar el orden.

Produzcamos. Organizo las partes del texto de acuerdo a su orden lógico.

Establezco las ideas más importantes de cada fragmento.

Apliquemos. Debato con mis compañeros sobre mis posiciones.

RECURSOS

Nombre de los recursos.

Descripción de los recursos.

Taller A

Los textos fueron tomados de: , revistas y sitios wb:

Taller B

Gabriel García Márquez. Ladrón de Sábado

Ah'med el Qalyubi. Los Ojos Culpables

Jean Cocteau. El Gesto de la Muerte

Niu Chiao. Historia de Zorros

Vanguardia Liberal jueves 09 de noviembre de 2017

Vanguardia Liberal jueves 09 de noviembre de 2017

EL TIEMPO.07 de noviembre 2017, Por: EFE

<https://es.wikihow.com/preparar-una-buena-comida>

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Reconocimiento y uso de conectores lógicos.

Organización coherente de fragmentos textuales.

Jerarquización de ideas textuales.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

La aplicación de la rejilla de redacción textual.

La carpeta organizada con todos los talleres.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de textos originales.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada I

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

FUENTE. Tabla. MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2013-1

Márquez. G. Ladrón de Sábado.1995. Bogotá. Editorial Voluntad

Ah’med el Qalyubi. Los Ojos Culpables

Jean Cocteau. El Gesto de la Muerte

Niu Chiao. Historia de Zorros

Vanguardia Liberal jueves 09 de noviembre de 2017

Vanguardia Liberal jueves 09 de noviembre de 2017

El Tiempo. 07 de noviembre 2017, Por: EFE

4.5.2 Planeación secuencia didáctica “Me las Juego con la Incógnita” Temporada 2.

Unidad didáctica 1

ÁREA O MATERIA	GRADO	NIVEL DEL JUEGO	U.D. N°	TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA
LENGUA CASTELLANA	8°-2	1	01	Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil.

INTRODUCCION

En esta unidad los estudiantes y Súper L deberán definir palabras desconocidas sin acudir al diccionario. La unidad se divide en tres talleres con ascenso de dificultad que incluyen elementos de apertura, desarrollo y cierre y, también el trabajo en grupo. Este nivel incluye actividades que promueven la capacidad para definir palabras desconocidas de manera espontánea: por su fonética, por selección múltiple, por sinonimia, por antonimia, por metáforas y por el contexto. Pensar y fijarse en los detalles de la información es importante. La lúdica en este nivel se juega con la ruleta que contiene colores diferentes, diversos números, etapas y niveles de lectura crítica e iconos de juego. Las formas de definición estarán representadas en la ruleta de acuerdo a las convenciones que se hagan con los estudiantes al iniciar el nivel. Por ejemplo, el color azul y el verde representarán la definición por antonimia. Si al jugador, la ruleta le da estos colores, deberá definir expresiones con antónimos.

3. ACCIONES A DESARROLLAR

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Lee detenidamente las palabras y reconoce su raíz y su fonética para construir el significado.	Leer detenidamente para definir las por su raíz y su fonética.
Encuentra el significado de los términos con un sinónimo y con antónimos.	Encontrar el significado de las palabras asociándolas con sinónimos y antónimos.
Encuentra el significado de las palabras después construir campos semánticos.	Encontrar el significado de las palabras a partir de los campos semánticos.
Reconoce el sentido de una palabra teniendo en cuenta el contexto y la información cercana.	Reconocer el sentido de una palabra teniendo en cuenta el contexto y la información cercana.

4. ESTRUCTURA COGNITIVA

TEMAS TRANSVERSALES

Reconocimiento del significado contextual de las palabras presentes en los textos que lee.	Medios masivos de comunicación. Educación artística
Identificación de relaciones entre palabras y expresiones para establecer campos semánticos	Redacción de textos La descripción

ESTANDAR DE LENGUA CASTELLANA.

COMPETENCIA	DIMENSIÓN	COMPONENTE
-------------	-----------	------------

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión textual evidente | <ul style="list-style-type: none"> • Pragmático |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión relacional intertextual | <ul style="list-style-type: none"> • Sintáctico |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión enunciativa | <ul style="list-style-type: none"> • Semántico |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global. | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión valorativa | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión sociocultural | |
| | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido. (MEN 2016) | (MEN 2013) | |
| | | |

5. ACTIVIDADES TIPO Y TAREAS PROPUESTAS

ROLES

	PROFESOR	ESTUDIANTE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESPACIO-TIEMPO
A partir de la raíz de las palabras construir su significado.	Presenta la competencia que se quiere lograr.	Escucha y atiende a las orientaciones del docente.	Retos: defina las palabras desconocidas	Aula de clase. 10 horas.
Encontrar el sinónimo y los antónimos de las palabras.	Orienta y retroalimenta el desarrollo de los retos	Desarrolla las actividades propuesta en la U.D	espontáneamente y encontrarás la dirección difícil.	
Encontrar el significado de las palabras a través de la construcción de campos semánticos.	Promueve la sana convivencia en el aula.		“A, B, C”. Folder del juego. Contexto lúdico: La ruleta. Pendón de presentación de la temporada 2	

6. METODOLOGÍA

Después de contextualizar a los estudiantes sobre la dinámica del juego. Me la juego con la incógnita. Ellos se dedicarán definir las palabras de manera espontánea sin recurrir al diccionario. El proceso se llevará a

cabo a través de la asociación con palabras desconocidas, sinonimia, antonimia, campos semánticos, opción múltiple y definición a partir del contexto.

8. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION

9. INSTRUMENTOS DE EVALUACION

Revisar que los estudiantes hayan dado el significado más cercano a las expresiones.

Rejilla de tiempos.

Contabilizar la cantidad de tiempo que demoró ubicándolas.

Talleres resueltos.

Rejilla de elementos de redacción y producción.

Valorar la explicación que se haya hecho de las expresiones.

Tablero de puntajes.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la

El trabajo en equipo.

Incógnita” Temporada II

BIBLIOGRAFIA

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

Isaac. J. María. 1867

José Rosas Moreno. La Flor y la Nube.

Santa Biblia. Reina Valera. 1960

Vargas. J. Flor de Fango.

Barba Jacob. P. Canción a la Vida Profunda. 1895

Diccionario de la Lengua Española

Cárdenas. Á. Conferencia. Unipamplona. 2007

PASATIEMPOWEB.

Unidad didáctica 2:

DATOS GENERALES

Título de la unidad didáctica.	Unidad didáctica	Nivel del juego.
Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour.	Nº 2	2
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B	
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.	
Docente responsable.	Departamento.	
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.	
Área de conocimiento.	Tema.	
Lengua Castellana	Reconocer ideas principales en un texto.	
Grado 8°-2	Tiempo. 10 horas	

Descripción de la unidad didáctica.

En esta unidad se desarrollarán actividades que ayuden al estudiante a encontrar las ideas principales o dominantes y las secundarias de los textos, representándose él análogamente con un Parkour. Debe entender que ideas dominantes son las mismas ideas principales. La idea dominante es la generadora de otras ideas más limitadas (ideas secundarias) que tienen la función de explicar la idea principal.

La lúdica de este nivel se juega con los acertijos de figuras, una forma de entrenar el análisis por medio de la observación y la inferencia. Sin embargo, se pueden usar los dados gigantes como dinámica para asignar fragmentos.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Fortalecer la comprensión lectora a través de la categorización de ideas.

Reconocer las ideas dominantes de un texto.

Explicar las razones que hacen una idea más dominante que la otras.

Contenidos a desarrollar.

Competencias y dimensiones de lectura crítica (MEN ,2016, 2013)

Identificar las ideas dominantes y secundarias de los textos.

Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente.
Comprender cómo se articulan las partes	Dimensión relacional intertextual.

de un texto para darle un sentido global.	Dimensión enunciativa.
Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión valorativa.
	Dimensión sociocultural.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, dados gigantes., recurso humano, tablero de puntajes, pendón de presentación de la temporada 2

METODOLOGÍA

FASES.	Actividades encaminadas a leer las ideas de un texto
Preguntémonos.	En la primera actividad los estudiantes en clase observarán algunos párrafos y enumerarán la cantidad de ideas presentes.
Exploremos.	Acá desarrollará unos retos relacionados con la lectura de párrafos e identificación de las ideas principales y secundarias, posteriormente se hace la argumentación de las respuestas.
Produzcamos.	Esta fase se desarrolla con un reto donde se debe producir argumentaciones que expliquen por qué se considera la elección de esas ideas dominantes.

RECURSOS

Nombre de los recursos.	Descripción de los recursos.
Los recursos están compuestos por retos hechos basados en textos de diversos libros y actividades creadas para encaminar el aprendizaje de las ideas dominantes.	Textos de libros y cuentos de autores. Vanguardia Liberal Juegos de mente. Dirección Agustín Fonseca.2008 EDITEC España Ecología y medio ambiente. Editorial El Tiempo. Bogota 2005. Página 38 ¡Me Entiendes? Como expresarse clara y efectivamente. Jorge Yarce. Geminis 1994.colombia Pasatiemposweb.com

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

Los aciertos en la identificación de las ideas dominantes.

Los aciertos en la redacción de la explicación de las ideas dominantes que escogió

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada II

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

Vanguardia Liberal. Noticias 29 de enero de 2018

Agustín Fonseca. Dirección 2008 EDITEC. España. Juegos de mente

Editorial El Tiempo. Ecología y medio ambiente Bogota 2005. Página 38

Yarce. J. ¿Me Entiendes? Como expresarse clara y efectivamente. Geminis 1994.colombia

Pasatiemposweb.com

www.vanguardia Liberal.com

Yalal Al-Din Rumi. La Mirada del Mosquito

Unidad didáctica 3: “Me las Juego con la Incógnita”

DATOS GENERALES

Título de la unidad didáctica.

Unidad didáctica

Nivel del juego.

Entiende las greguerías y podrás recorrer la ciudad en el menor tiempo posible.	N° 3	3
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B	
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.	
Docente responsable.	Departamento.	
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.	
Área de conocimiento.	Tema.	
Lengua Castellana	Interpretar el sentido figurado de las greguerías.	
Grado 8°-2	Tiempo. 10 horas	

Descripción de la unidad didáctica.

En esta unidad se desarrollarán actividades encaminadas a aprender qué es una greguería, el significado de sus imágenes, argumentar las representaciones de sentido que ellas anidan. El juego consistirá en la dinámica de la contrarreloj. Se harán carreras de lectura crítica de greguerías teniendo en cuenta el tiempo. Se asignarán las greguerías y los primeros que las resuelvan alzarán la mano y la explicarán. Si no es correcta la interpretación el siguiente participante tendrá la palabra, y así sucesivamente. Se deberá ser consciente que lo importante es tener clara la explicación a la hora de indicar que ya terminó.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Fortalecer la lectura crítica a través de la lectura de greguerías.

Reconocer las diversas imágenes que contienen las greguerías.

Argumentar los sentidos figurados que se interpretan en las greguerías.

Contenidos a desarrollar.

Competencias y dimensiones de lectura crítica.

Lectura de diversas greguerías.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente.
Reconocer las imágenes que presentan las greguerías.	Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión relacional intertextual.
Explicar el significado de las ideas figuradas.	Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión enunciativa. Dimensión valorativa.
Argumentar la interpretación de		Dimensión sociocultural.

greguerías.



Qué se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, contrarreloj, recurso humano, tablero de puntajes, pendón de presentación de la temporada 2

METODOLOGÍA

FASES. Talleres orientados a resolver las incógnitas que generan las greguerías.

Preguntemonos. En la primera fase el estudiante leerá las greguerías y descubrirá las imágenes

Exploremos. Acá el estudiante deberá plantear posibles significados que sugieren las imágenes de la greguería.

Produzcamos. Ya habiendo reconocido las imágenes y planteado posibles significados de la greguería el estudiante deberá argumentarlos.

RECURSOS

Nombre de los recursos.	Descripción de los recursos.
<p>1. Reto A: Entiende las greguerías y podrás recorrer la ciudad en el menor tiempo posible.</p>	<p>Los talleres se elaborarán a partir de la planeación de la segunda temporada. Tomando como textos base las greguerías de Ramón Gómez de la Serna.</p>
<p>2. Reto B: Entiende las greguerías y podrás recorrer la ciudad en el menor tiempo posible.</p>	<p>Los retos e complementan con dos ejercicios visuales y su argumentación respectiva del libro: Juegos de mente. Dirección Agustín Fonseca.2008 EDITEC España</p>
<p>3. Tablero de puntajes.</p>	
<p>4. Pendón de imagen de la temporada 2.</p>	
<p>5. Folder del juego.</p>	
<p>6. Reloj</p>	

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del

estudiante por desarrollar la actividad.

Los aciertos en la identificación de las greguerías.

Los aciertos en planteamiento de las interpretaciones de las greguerías.

La argumentación de las ideas de interpretación de las greguerías.

El folder organizado con todos los retos.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada 2

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

Vanguardia Liberal. Noticias 29 de enero de 2018

Fonseca. A Dirección 2008 EDITEC España Juegos de mente

Gómez de la Serna. R. Greguerías.

Unidad didáctica 4: “Me las Juego con la Incógnita”

DATOS GENERALES

Título de la unidad didáctica.	Unidad didáctica	Nivel del juego.
Desarrolla las analogías y cruzarás el laberinto urbano.	Nº 4	4
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B	
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.	

Docente responsable.

Departamento.

Hebert Alberto Betancourt Rodríguez

Santander.

Área de conocimiento.

Tema.

Lengua Castellana

Solución de analogías

Grado 8°-2

Tiempo. 10 horas

Descripción de la unidad didáctica.

En esta unidad se desarrollarán actividades orientadas solucionar analogías de diversos tipos y argumentar su pertinencia de acuerdo a la clasificación. En este nivel se jugará con la jenga. Los números de la jenga representan números de analogías. Los colores de fichas representan opciones de respuestas. El jugador pasará y tomará un número o un color de acuerdo a las convenciones que se hayan establecido al iniciar el nivel.

También puedes jugar el reto C con los dardos así: si el dardo pega en el número 20, desarrollarás 10 analogías; si el dardo pega en el número 40, desarrollarás 8 analogías; si el dardo pega en el número 60, desarrollarás 6 analogías; si el dardo pega en el número 80, desarrollarás 4 analogías; si el dardo pega en el número 100, desarrollarás 2 analogías.

OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Fortalecer el pensamiento crítico a través de la lectura de analogías.

Resolver analogías correctamente e acuerdo a la categoría implícita.

Argumentar las soluciones de las analogías teniendo en cuenta su significado.

Contenidos a desarrollar.

Competencias y dimensiones de lectura crítica.

Identificar las ideas dominantes y secundarias de los textos.

Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente.
Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión relacional intertextual.
Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión enunciativa. Dimensión valorativa. Dimensión sociocultural.

Qué se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, jenga, recurso humano, tablero de puntajes, pendón de presentación de la temporada 2

METODOLOGÍA

FASES. Talleres orientados a resolver las incógnitas que generan las analogías.

Preguntémonos. En la primera fase el estudiante leerá las analogías establecerá categorías.

Exploremos. El estudiante deberá resolver las analogías de acuerdo a sus categorías.

Produzcamos. Explicar la solución de las analogías con argumentos convincentes.

Construir analogías a partir de algunos referentes.

RECURSOS

Nombre de los recursos.

Descripción de los recursos.

1. **Reto A: Desarrolle las analogías y cruzará el laberinto urbano.** Los retos se elaboraron a partir de la planeación de la segunda Temporada, tomando como textos base las
2. **Reto B: Desarrolle las analogías y cruzará el laberinto urbano.** Analogías y se complementan con ejercicios visuales argumentando su selección. Juegos de mente. Dirección
3. **Reto C: Desarrolle las analogías y cruzará el laberinto urbano.** Agustín Fonseca.2008 EDITEC España
4. **Jenga.**
5. **Tablero de puntajes.**
6. **Pendón de imagen de la temporada 2.**
7. **Folder del juego.**

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

Los aciertos en la solución de analogías.

Los aciertos de las interpretaciones de las analogías.

La argumentación de las ideas de interpretación de las analogías.

La carpeta organizada con todos los talleres.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada 2

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

Vanguardia Liberal. Noticias 29 de enero de 2018

Fonseca. A. Dirección 2008 EDITEC España Juegos de mente

Ríos. A. y Bolívar. C. Razonamiento Verbal y Pensamiento Analógico.2009. Universidad del Rosario. Bogotá.

Unidad didáctica 5: “Me las Juego con la Incógnita”

DATOS GENERALES

Título d la unidad didáctica.	Unidad didáctica	Nivel del juego.
Encuentra al culpable del cuento policiaco y así identificaras la pandilla.	N°	5
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B	
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.	
Docente responsable.	Departamento.	
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.	
Área de conocimiento. Lengua Castellana	Tema. Inferir las acciones de los personajes.	
Grado 8°-2	Tiempo. 10 horas	
Descripción de la unidad didáctica.		
En esta unidad Súper L debe leer cuentos con temas policiacos, reconocer sus elementos de análisis, inferir quien es el culpable y posteriormente argumentar lo descubierto. Es decir, en este nivel, el estudiante debe		

ser un detective.

La lúdica se hará con los dardos y la diana. Se dará en el blanco cuando se descubra al culpable. La diana tiene algunos números, colores, símbolos y espacios que miden la distancia alrededor del blanco. Estos elementos que se distribuyen alrededor del centro representan: puntos extra, tipo o número de reto, elementos de investigación, entre otros. Todo dependerá de las convenciones que se hagan con los estudiantes antes de iniciar el nivel. Ejemplo, si tira el dardo y pega cerca al blanco, tendrá el reto de razonar sobre uno de los once elementos de investigación, pero si da en el punto más lejano al blanco tendrá que resolver el caso más difícil.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Fortalecer la comprensión lectora a través de la elaboración de inferencias.

Reconocer los elementos de análisis de un cuento policíaco.

Argumentar cada uno de los elementos de análisis de los cuento policíacos.

Contenidos a desarrollar.

Competencias y dimensiones de lectura crítica. (MEN ,2016, 2013)

Análisis de lectura de los cuentos policíacos.

Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente.
Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión relacional intertextual.
Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión enunciativa. Dimensión valorativa. Dimensión sociocultural.

Qué se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, tablero de dardos, recurso humano, tablero de puntajes, pendón de presentación de la temporada 2

METODOLOGÍA

FASES. Actividades encaminadas a inferir el culpable en un cuento policíaco.

Preguntémonos. La primera parte se encamina a leer un cuento policíaco y reconocer sus elementos.

Exploremos. La segunda parte está compuesta por la lectura de cuentos policíacos, análisis de sus elementos, identificación del culpable y argumentación de lo analizado e inferido.

Produzcamos. La tercera parte se encamina a transformar un cuento policíaco donde los culpables no sean los mismos sino otros de sus personajes.

RECURSOS

Nombre de los recursos.	Descripción de los recursos.
Retos, tipo A, tipo B, tipo C	Mini cuentos policíacos de diversos autores.
Tablero de puntajes.	Imágenes de elementos de uso en proceso policiales.
Tablero de dardos	Tablero de dardos.

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante por desarrollar la actividad.

Los aciertos en la identificación del culpable del cuento policíaco.

Los aciertos en la redacción de la reconstrucción del relato policíaco.

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Hoja de respuestas de titulares.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada II

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

Denevi. C. Cuento Policial. 1982. Buenos Aires Argentina.

Díaz. M. Muerte en la ciudad 25-12-2010

Recuperado el 18 de febrero de 2018. <http://sociedadvenezolana.ning.com/profiles/blogs/muerte-en-la->

ciudad-cuento

Molina.F. y Antonio. J. (Cuerpo del delito).EL SOFÁ

Allan. E. El Retrato Oval, un Cuento de (Estados Unidos, 1808-1849)

Sperzagni. C. El Chocolate. Cuento publicado el 05 de noviembre de 2015. <http://bit.ly/2ojtvjl>

imagen recuperada: <http://bit.ly/2ESAIaz>

Unidad didáctica 6: “Me las Juego con la Incógnita”

DATOS GENERALES

Titulo d la unidad didáctica.	Unidad didáctica	Nivel del juego.
“Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales ocultos en el supermercado.”	Nº 6	6
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B	
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.	
Docente responsable.	Departamento.	
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.	
Área de conocimiento.	Tema.	
Lengua Castellana	Encontrar soluciones y dar respuesta a preguntas, usando la inferencia y la lectura de los detalles del texto.	
Grado 8°-2	Tiempo. 10 horas	
Descripción de la unidad didáctica.		
<p>Con Súper L el estudiante deberá dar respuesta a los acertijos. Para esto se leerán muy bien cada uno de ellos, para ser muy perspicaz con cada elemento del texto y dar varias soluciones para un solo caso. El juego se llevará a cabo con la baraja de acertijos que contiene 40 cartas y 52 acertijos. Cada participante toma una o varias cartas donde encontrará uno a varios acertijos. Se deberá resolver y argumentar la solución. En este juego es muy importante tener en cuenta el pensamiento lateral, puede haber varias respuestas correctas para un solo acertijo. Es relevante destacar que la argumentación que se haga, validará las respuestas y</p>		

sumará mayor cantidad de puntos. Algunas cartas tienen pistas en la guía adicional que ayudarán a resolver las incógnitas.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Fortalecer la lectura crítica a través del pensamiento lateral.

Identificar y dar importancia cada detalle el texto.

Argumentar cada una de las posibles soluciones.

Crear acertijos a través de elementos detonadores organizando los referentes con múltiples sentidos.

Contenidos a desarrollar. **Competencias y dimensiones de lectura crítica (MEN ,2016, 2013)**

Solución de acertijos lógicos y de pensamiento lateral.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente.
	Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión relacional intertextual.
	Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión enunciativa.
		Dimensión valorativa.
		Dimensión sociocultural.

Qué se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, baraja de cartas de acertijos, tablero de puntajes, pendón de presentación de la temporada 2

METODOLOGÍA

FASES. Actividades encaminadas a reconocer la importancia de los textos de los acertijos como plataformas de entrenamiento de lectura crítica.

Preguntémonos. La primera parte se encamina a resolver acertijos fáciles con algunas pistas relacionadas con el hallazgo de productos ocultos en un supermercado.

Exploremos. La segunda parte se trata de resolver acertijos que el estudiante adquiera a la suerte de una baraja de acertijos construidos por el docente. El estudiante contará con pistas si el acertijo que le correspondió es muy difícil.

Produzcamos. La tercera parte se orienta a llevar a los estudiantes a crear un acertijo teniendo como base unos elementos detonadores relacionados con productos de un supermercado.

RECURSOS

Nombre de los recursos.	Descripción de los recursos.
Retos, tipo A, tipo B, tipo C	Los acertijos fueron tomados de:
Tablero de puntajes.	M. S. Collins. 75 Fantásticos Acertijos de Lógica.
Baraja de póker de acertijos	Suez Caula Jaume. Los 100 mejores juegos de ingenio. Paidós. Palacios GIL Juan. El Crucigrama Sloane Paul. Ejercicios de pensamiento lateral De Bono Edward. Pensamiento lateral. ORIGEN POPULAR. Hebert A. Betancourt Rodríguez.

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Dentro de la evaluación formativa y cuantitativa se tendrá en cuenta la responsabilidad y el compromiso del estudiante en el desarrollo de las actividades.

La solución lógica o de pensamiento lateral correctamente argumentada.

El ingenio y la correcta redacción del acertijo.

La aplicación de la rejilla de redacción textual

La carpeta organizada con todos los talleres.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada II

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

M. S. Collins. 75 Fantásticos Acertijos de Lógica.

Suez Caula Jaume. Los 100 mejores juegos de ingenio. Paidós.

Palacios GIL Juan. El Crucigrama

Sloane Paul. Ejercicios de pensamiento lateral

De Bono Edward. Pensamiento lateral.

Betancourt. H. Origen Popular.

Unidad didáctica 7: “Me las Juego con la Incógnita”

DATOS GENERALES

Titulo d la unidad didáctica.	Unidad didáctica	Nivel del juego.
“Explica los porqués de las cosas y los fenómenos y ganarás el partido de fútbol de barrio.”	Nº 7	7
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B	
Dirección.	Municipio. San Juan Girón.	
Docente responsable.	Departamento.	
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.	
Área de conocimiento.	Tema.	
Lengua Castellana	La abducción sobre los porqués de las cosas y los fenómenos	
Grado 8°-2	Tiempo. 10 horas	
Descripción de la unidad didáctica.		
<p>En esta unidad Súper L debe dar respuesta a los porqués de las cosas y los fenómenos. Para esto tendrá que abducir y comprobar qué tan ciertas son las conjeturas hechas. En este nivel se jugará a meter el balón en la portería de forma metafórica: Los tiros al arco son las hipótesis que el jugador escribe sobre el porqué de un fenómeno natural o social. Posteriormente el participante deberá comprobar sus abducciones con la respuesta científica o real, y si éstas se acercan a la respuesta verdadera, será goooool. Si no se relacionan, entonces será un autogol. También se puede jugar de manera real, pateando el balón de microfútbol hacia una portería con medidas aproximadas de 50 centímetros de ancho por 40 centímetros de alto, que se</p>		

instalará en el aula. Se juega de manera individual o por grupos. Por ejemplo, los grupos asignarán un pateador y por cada gol logrado tendrán puntos adicionales o preferencia por algún reto o por algún tipo de preguntas. Esta dinámica permite liberar adrenalina en el aula y motivación para los estudiantes.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

Fortalecer la lectura crítica por medio de la abducción y el pensamiento lateral.

Usar la inferencia como método para responder a diversas preguntas.

Comprobar las hipótesis establecidas a través de la consulta y la investigación.

Producir textos que resuelvan las incógnitas que generan ciertos fenómenos de nuestro alrededor

Contenidos a desarrollar.

Competencias y dimensiones de lectura crítica.

Abducción y comprobación de los porqués de los fenómenos y las cosas.	Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente.
	Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión relacional intertextual.
	Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión enunciativa.
		Dimensión valorativa.
		Dimensión sociocultural.

Que se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, balón de microfútbol y portería tablero de puntajes, pendón de presentación de la temporada 2.

METODOLOGÍA

FASES. Actividades encaminadas a reconocer la relevancia de preguntarse, abducir y comprobar la respuesta de algunos fenómenos de la realidad.

Preguntémonos. Resolver incógnitas relacionadas con los fenómenos con los cuales convivimos y no sabemos su explicación, utilizando la abducción.

Exploremos. Investigar y comprobar la verdad de los porqués de las cosas y los fenómenos.

Produzcamos. Crear textos cortos como chistes, mini cuentos, poemas, sobre las respuestas de los porqués

RECURSOS

Nombre de los recursos.

Descripción de los recursos.

- Retos tipo A, tipo B, tipo C.** Reto A, de reconocimiento de la competencia, reto B de profundización de abducción y comprobación, reto C de producción textual.
- Tablero de puntajes.**
- Microfútbol de aula.** Tablero de puntos de cada nivel de la temporada.
Balón de microfútbol y portería de 40 centímetros de alto, 40 centímetros de ancho y 50 centímetros de largo.

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Participación y motivación constante

Folder de juegos desarrollados.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Reglas del juego-concurso “Me las Juego con la Incógnita” Temporada II

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogotá.2003.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

Unidad didáctica 8: “Me las Juego con la Incógnita”

DATOS GENERALES

Título de la unidad didáctica.	Unidad didáctica	Nivel del juego.
“Argumenta los puntos de vista de los personajes participantes de un acontecimiento y llegarás a la meta de lectura crítica en el auto de Súper L.”	Nº 8	8
Institución educativa. Roberto García Peña	Sede educativa B	

Dirección.	Municipio. San Juan Girón.
Docente responsable.	Departamento.
Hebert Alberto Betancourt Rodríguez	Santander.
Área de conocimiento.	Tema.
Lengua Castellana	Reconocimiento de la argumentación de los puntos de vista de un discurso.
Grado 8°-2	Tiempo. 10 horas

Descripción de la unidad didáctica.

Con la ayuda de Súper L el jugador debe reconocer las voces de un discurso, los puntos de vista de cada voz y la contundencia de los argumentos de cada una de ellas en el contexto del discurso. El juego consiste en representar cada punto de vista como un competidor. Ganará el punto de vista que tenga mejor argumento y junto a ello se utilizará la Rulectura, una ruleta que ayuda a jugar y tener suerte en la competición. Se juega con ella de varias formas: para la salida de los puntos de vista, para usar solo un punto de vista, para escoger solo un caso, entre otros.

OBJETIVOS COMPETENCIAS Y CONTENIDOS

Objetivo de aprendizaje.

- Reconocer las voces implícitas y explícitas presentes en un discurso.**
- Diferenciar la ideología de cada uno de los puntos de vista de cada discurso.**
- Categorizar las argumentaciones de cada uno de los puntos de vista.**

Contenidos a desarrollar.

Competencias y dimensiones de lectura crítica (MEN, 2016, 2013).

Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.	Dimensión textual evidente.
Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.	Dimensión relacional intertextual.
Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido	Dimensión enunciativa. Dimensión valorativa. Dimensión sociocultural.

Qué se necesita para trabajar con los estudiantes.

Computador, tablero, marcadores, lapiceros, talleres, recurso humano, Rulectura, tablero de puntajes, pendón de

presentación de la temporada 2

METODOLOGÍA

FASES. Actividades encaminadas a reconocer la importancia de identificar las voces de un discurso y la contundencia de la argumentación de cada uno de ellos.

Preguntémonos. Reto A: incógnitas que requieran al jugador que identifique las voces de un texto.

Exploremos. Reto B: incógnitas que lleven al jugador a identificar los puntos de vista de cada participante del discurso y la contundencia argumentativa.

Produzcamos. Reto C: incógnitas que lleven al jugador a enriquecer los puntos de vista del discurso.

RECURSOS

Nombre de los recursos.

Descripción de los recursos.

Retos, tipo A, tipo B, tipo C

Retos con incógnitas que exigen al jugador identificar los puntos de vista de los participantes de un discurso.

Tablero de puntajes.

Tablero con los puntajes de los niveles de la Temporada 2.

Rulectura.

Ruleta personalizada para jugar con los retos de lectura crítica.

EVALUACION Y PRODUCTOS ASOCIADOS.

Participación y motivación constante

Folder de juegos desarrollados.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

Rejilla de redacción textual.

Reglas del juego-concurso “Me la Juego con la Incógnita” Temporada II

Tablero de puntajes.

Objetivos de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA.

MEN. Estándares básicos de Competencias del Lenguaje. 6°-7°. Bogota.2003.

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

MEN. Educación Digital. DocenTIC

MEN. Módulo de Lectura crítica. Saber Pro 2016-2

El Espectador 12 Mar 2018

<http://bit.ly/2tHUeeJ>

El Colombiano. Colprensa, viernes 11 de abril de 2014

<http://bit.ly/2p7uJhT>

El Espectador 8 Mar 2018

Jean. C. El Gesto de la Muerte.

Esopo. El Águila, el Cuervo y el Pastor.

Loring. G. Un Creyente.

4.6 Fundamento pedagógico

Para la lectura crítica se apoya en las dimensiones de lectura crítica que postula el MEN Cárdenas (2015). Para el fortalecimiento del pensamiento se apoya en las afirmaciones de Julio Herrero (2016) en su libro Elementos de Pensamiento Crítico y McShane, (2011) con las afirmaciones del libro Introducción al Pensamiento Crítico. Para *las incógnitas* (la pregunta, hermenéutica) Gadamer (1987), con sus postulados es sus teorías hermenéuticas y Bouchot (1997) con sus afirmaciones alrededor de la hermenéutica. Para *la abducción*, con Vásquez (1994), Pierce (1987), De Bono (1970) y Samaja, (1995) Para las lúdicas y neuroeducación. Con Castro (), *Juegos para Educación Física: Desarrollo de Destrezas Básicas*. Con Montero, Ruiz y Díaz (2010): *Videojuegos pensar dos veces*. Con Sousa (2014): *Neurociencia educativa Mente, cerebro y educación*. Con Palomo (2013): *Didáctica de la lectura literaria: rutas de lectura y escritura creativa*. Con Codina (2015): *Neuroeducación en virtudes cordiales: cómo reconciliar lo que decimos con lo que hacemos*.

Para globalización de la enseñanza Furman (2013): *La Aventura de Enseñar Ciencias Naturales*

4.7 Diseño de actividades. (Ver Cartilla de incógnitas en archivos anexos)

5. Resultados y discusión

De acuerdo con los resultados que arrojó el diagnóstico del estado de la competencia de lectura crítica, se establecieron las debilidades de este aprendizaje en los estudiantes desde los componentes (MEN, 2015). A continuación, se presenta el resumen de los resultados.

Tabla 11.

Resumen estadístico diagnóstico por componentes

COMPONENTE	CANTIDAD DE PREGUNTAS	PORCENTAJE
SINTÁCTICO	01	39.28%
SEMÁNTICO	07	53.57%
PRAGMÁTICO	02	47.95%

Fuente: Creación propia.

La aplicación de la prueba de lectura crítica con diez preguntas con opción múltiple, diseñada por el Ministerio de Educación Nacional, dio la confianza para afirmar que el instrumento era válido y reunía las exigencias de una prueba. Cuyos resultados dictaminarán las debilidades de comprensión lectora.

Los resultados del diagnóstico no alcanzaron a superar en la escala de valoración el sesenta por ciento. Esta valoración expresó en resumidas cuentas la realidad de la efectividad de los aprendizajes actuales en la población a intervenir. Desde los componentes de la lengua, los

resultados mostraron que los estudiantes todavía son poco competentes para entender la organización de un texto; que casi no saben relacionar los sentidos, y aún más desalentador fue entender que la capacidad pragmática de la lengua tuvo niveles bajos.

Para ampliar la visión de los componentes se revisaron los conceptos del Ministerio de Educación Nacional sobre las competencias de lectura crítica. Estas se relacionan con las dimensiones así: “Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto” (2013. p,3), que aluden enfatizan en el componente sintáctico. “Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global” (MEN 2016. p, 4) se relacionan generalmente con el componente semántico. Y reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido, incluyen aspectos del componente pragmático.

En el Diario de Campo se anotan situaciones como las siguientes:

En vista de las debilidades, fue posible diseñar una estrategia didáctica que solucionara las necesidades de lectura, y de ahí surgió la idea de crear secuencias didácticas que resolvieran incógnitas interdisciplinares con metodologías lúdicas. Crear un personaje héroe de la lectura que acompañara a los estudiantes en los retos, y entonces apareció Súper L. El diseño de las secuencias didácticas se denominó Temporadas. Cada Temporada está compuesta de ocho niveles y estos niveles fortalecieron gradualmente una competencia de lectura. Los niveles, retos e incógnitas se enmarcaron dentro de las categorías y subcategorías de la investigación de esta propuesta y con la validación de instrumentos de dos expertos.

5.1 Temporada 1


5.1.1 El Nivel uno: Encuentra las diferencias en pares de imágenes y encontrarás la puerta de ingreso

Este nombre se relaciona con la necesidad de ser perspicaz a la hora de encontrar una entrada. Se estructura en dos retos: Reto A de acercamiento y reto B de profundización. El contexto lúdico se aplicó resolviendo las incógnitas a contrarreloj con Súper L y en algunos retos se jugó con la suerte de las balotas a pesar de que no aparece en la instrucción del reto.

El lector crítico ante todo debe ser un observador perspicaz. El Pensamiento Lateral aumenta las probabilidades de una solución con esta mirada. (De Bono, 1970:34). El lector debe ser un detective del saber, según Holmes, un detective ideal debe poseer tres cualidades: Poder de observación, deducción y conocimiento... (Citado por Sabeok y Sabeok, 1987: 21). De la observación surgen los indicios que son factores importantes en la resolución de incógnitas. No es posible comprender un texto pasando por alto los detalles mínimos. Analógicamente las incógnitas de los retos de este primer nivel cuestionan a los lectores sobre las diferencias que se dan entre pares de imágenes similares. Este ejercicio se acompaña con la tarea de hacer descripciones de los espacios donde se encuentran estas diferencias. La descripción lleva al lector a construir ideas de lo que ve, a buscar palabras para expresarlo, a usar la cohesión para organizar su versión, por lo tanto, se crea implícitamente en el estudiante la presión de querer describir el hallazgo.

Tabla 12.

Diferencias señaladas en el texto

DIFERENCIAS SEÑALADAS EN EL TEXTO	DESCRIPCIÓN DE LOS HALLAZGOS POR PARTE DEL ESTUDIANTE
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Una rayita que le falta a una hoja”. 2. “Una hoja esta hueca” 3. “Una rayita que le falta a una hoja del extremo de arriba”. 4. “Una fruta que falta en el ramillete.” 5. “Las rayitas que van en la cola del pájaro”. 6. “Una rayita que le falta a una hoja que está al lado de la cola del pájaro”. 7. “Un animal que está en una hoja de abajo”. 8. “Un dedo de la pata del pájaro”. 9. “Un fruto del ramillete de abajo”. 10. “Un fruto del ramillete a de abajo”. 11. “Un fruto del ramillete de arriba” 12. “Le falta na línea en el ala del pájaro”.

(J.32) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

De acuerdo con la evidencia del J.32, es importante destacar que en este nivel se procuró que el estudiante resolviera las incógnitas e hiciera comparaciones en el par de imágenes que muestran al ave en el árbol; y a la vez que diferenciara, elaborara analogías, categorizara las semejanzas y las diferencias como lo considera Cárdenas: “Comparar y contrastar es asimilar y diferenciar objetos entre sí; en la base de la comparación están las categorías; ellas reúnen varias cosas según sus características...” (2015: 219). Estas técnicas de lectura permiten configurar descripciones de lo percibido en el texto y materializarlo en la estructura de la comunicación

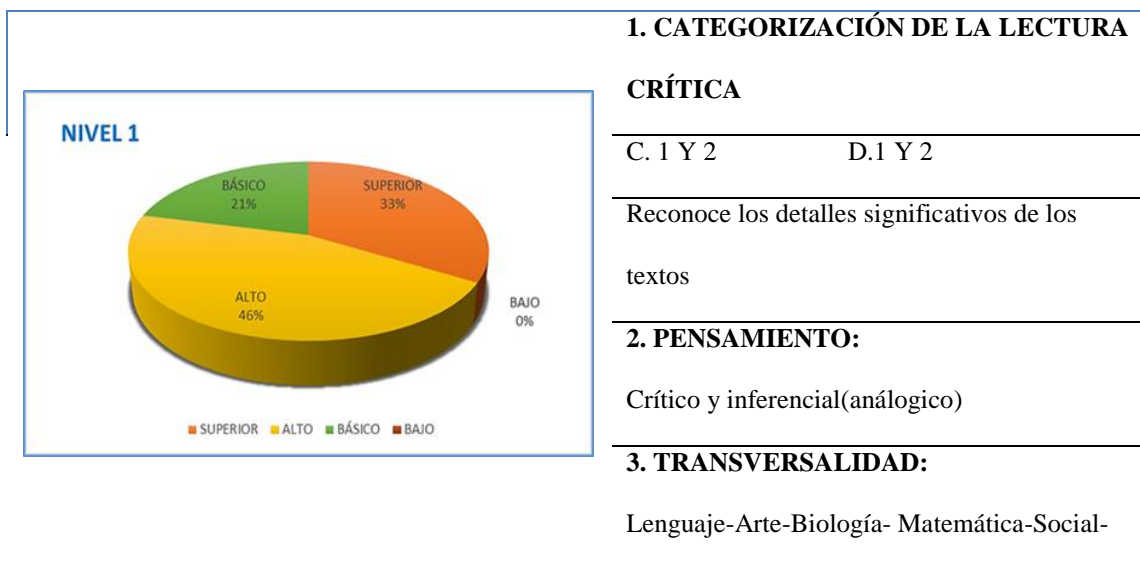
como lo hace (J.32) en el ejercicio anterior. Describir es llevar el sentido del ámbito semiótico al ámbito semántico. Es una búsqueda implacable del intelecto por un léxico adecuado para darse entender por el interlocutor.

Ya hecha la intervención con el nivel uno se observan los siguientes resultados:

5.1.1.1 Estadística puntajes nivel 1, Temporada 1.

Tabla 13.

Estadística puntajes nivel 1, Temporada 1



Fuente: Creación propia.

El primer avance se expresa en la no reprobación del curso y los niveles *alto* y *superior* presentaron el mayor porcentaje (79%). La motivación por el juego llevó a que los estudiantes participaran activamente animados por la ventaja que brindan los textos en formato de imágenes. Este nivel fortaleció la lectura crítica en primera instancia por medio de lúdica y a la perspicacia, característica del pensamiento crítico muy relevantes. Ellos hicieron inferencias analógicas en la

valoración de las equivalencias de los textos como las define Vignaux: “De lo particular a lo particular” (citado por Samaja,1995:35). Hubo adquisición de saberes por transversalización, en la medida de la percepción de elementos artísticos de la imagen, expresados por ejemplo en el color; del ámbito natural, en la sensibilidad del ámbito de la naturaleza y matemático en el entendimiento de formas y cantidad; y los elementos sociales reflejados en escenas de convivencia.

Teniendo en cuenta los registros de observaciones del Diario de Campo, se encontró que la categoría de la motivación se midió en el buen nivel de atención mostrada por los jugadores. Les pareció algo novedoso y divertido, les agradó el contrarreloj, les motivó descubrir la suerte con las balotas para el tipo de imágenes que les correspondería. Cuando se les preguntó, con cuál nivel de la temporada se sintieron mejor, respondieron que el número uno. *“Uno de los niveles más divertidos fue el uno, porque a mí me gusta encontrar diferencias”* (J. 28). Y, *“El primer nivel me pareció más divertido y fácil porque era encontrar diferencias”* (J. 05). Hizo falta agregar en el reto B, una actividad para establecer las categorías de las diferencias en tres grupos: color, formas y tamaño. También se observó que era necesario diseñar un reto C, para la lectura con énfasis en la creación textual por medio de crucigramas que dieran pistas para hallar las diferencias y que sea trabajo grupal. Además, se registró la necesidad de agregar una incógnita que responda a soluciones de problemas sociales. Estos aspectos de observación del Diario de Campo fueron útiles para incluirlos en la cartilla de juegos.




5.1.2 El Nivel dos: Encuentra el titular para la imagen y podrás subir la escalera

Entendiendo que subir una escalera requiere algunas habilidades asociadas, como fuerza, movilidad y lateralidad. Igualmente, en los procesos de lectura es necesario hacer asociaciones para que la coherencia sea más contundente. El nivel se estructura en dos retos. Reto A de acercamiento, reto B de profundización.

En los procesos de lectura se precisa hacer comprensión de textos con diferentes formatos de presentación. Las razones lógicas; porque nos movemos entre imágenes y palabras, en un mundo semántico y semiótico a la vez. Este nivel se diseñó para que en el reto A los estudiantes resolvieran incógnitas donde se relacionaran imágenes de una noticia con el titular que le correspondía. El propósito estaba orientado a que el lector hiciera asociaciones de elementos teniendo en cuenta la pertinencia. En este mismo ejercicio se les solicitó a los estudiantes manifestar, cuáles elementos les ayudaron a conseguir la asociación y por qué les sirvieron de apoyo, buscando fortalecer la capacidad de argumentación de esta manera, como lo muestra el cuadro siguiente.

Tabla 14.

El Nivel dos: Encuentra el titular para la imagen y podrás subir la escalera

Enunciado titular	Imagen	Numero correcto	Explicación
8 Instalarán 1.500 contenedores de basura en focos de polución <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		10	<i>Por el CTI.</i>
9 Declararon alerta verde en 11 provincias de República Dominicana <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		4	<i>Por el cartel</i>
10 CTI capturó a seis personas por vender cerveza fraudulenta <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		8	<i>Por la basura que se ve.</i>

Respuestas de: (J.3). Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

En el reto B se propuso a los estudiantes que partiendo de la imagen de una noticia debían construir el titular que se acercara lo mejor posible al original. Para este ejercicio se les facilitó en el reto algunas palabras pista para comprender y producir a la vez, porque resulta productivo que componga titulares teniendo como insumos la imagen y un par de palabras pista del titular original.

Este nivel se desarrolló jugando con *La Escalera de Incógnitas*, una lúdica que sirve para resolver enigmas y en efecto ir ascendiendo peldaños. El juego es clave didáctica porque genera motivación y atención y le inyecta interés al desarrollo del reto. A los estudiantes les hizo cambiar la rutina y se convirtió en diversión que les acompañara Súper L al interactuar en la competencia y con la misión de subir la escalera. “El juego debe ser recreación, debe hacer sentir

satisfacción, alegría y disfrute y debe conseguir alejar el aburrimiento y el tedio” (Castro, 2011:7) en clase. A los alumnos les agrada leer jugando, eso se observa en los registros del diario de campo: *“Los estudiantes estuvieron muy entusiasmados y propusieron que también se jugara las incógnitas a contrarreloj”*. *“El número 2 (nivel) fue de los más fáciles y divertidos, a mí me parecieron, tuve mucha facilidad, si uno pensaba”* (J.17). Y, *“Fueron más fáciles y hubo más diversión”* (J.19).

Resolver estas incógnitas fue relevante en el proceso de lectura crítica porque llevó a los estudiantes a que leyeran titulares de noticias. La sola lectura de los titulares es un ejercicio importante porque son enunciados que sintetizan mucha información y por lo tanto aperturan el pensamiento del lector. El proceso de asociación es posible por determinados elementos que tienen en común. Las noticias permiten abordar temas interdisciplinarios que a los estudiantes los hace crecer como ciudadanos y buenos lectores. Las noticias les permiten conocer su realidad para que se interesen en ella.

La información nueva se caracteriza por la indeterminación, lleva al lector a realizar procesos de pensamiento crítico muy saludable para su crecimiento cognitivo. Cárdenas manifiesta que cuando ocurre la indeterminación en el texto lleva al lector a *“establecer relaciones de un tema con otro; estableciendo sus orígenes y sus causas; explicando las razones de un determinado punto de vista.”* (2015:214) Hacer relaciones y asociaciones es una acción de pensamiento inherente a la lectura crítica. Esta acción lleva al lector a preguntarse por ciertos elementos, a discriminar información relevante de la menos importante. La imagen es otra forma de decir y así como hay enunciados que tienen muchos significados, también ocurre con las imágenes. Las imágenes escogidas para la elaboración de las incógnitas son las que le

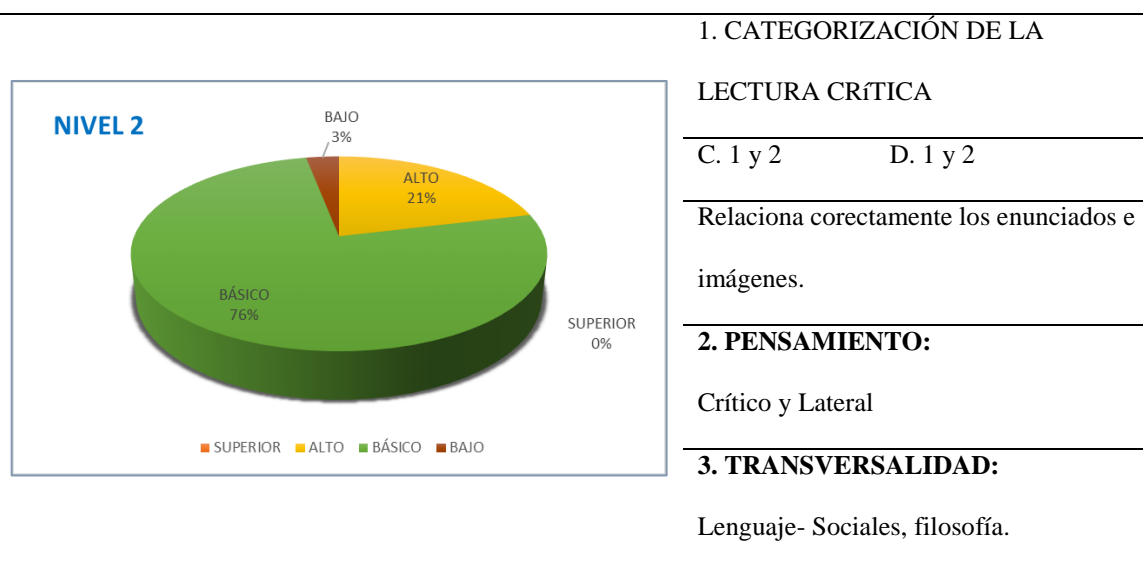
corresponden a cada titular. El mérito consiste en asociarlas correctamente porque están desvinculadas.

Aunque en esencia la versión original del titular era una, sin embargo, en este nivel se dio la ventaja al jugador para que escribiera lo que comprendió. No estaba regido a que tenía que utilizar las mismas palabras usadas en el titular original. Había posibilidad de expresar el mismo sentido de diversas formas. Esta situación de aprendizaje es la que apoyan los postulados del pensamiento lateral de Edward De Bono. *El pensamiento vertical es selectivo; el pensamiento lateral es creador* (1970:29)

5.1.2.1 Estadística puntajes nivel 2, Temporada 1.

Tabla 15.

Estadística puntajes nivel 2, Temporada 1



Fuente: Creación propia.

En esta etapa del juego, aunque no hay jugadores en el nivel *superior*, se destaca un buen porcentaje entre las valoraciones *Alto* y *Básico* con un 97%. El resultado lo confirman, las evidencias mostradas y las referidas en los anexos.

INCÓGNITA	TITULAR	
 <p data-bbox="277 842 699 905"><i>El Espectador. judicial. 30 septiembre 2017</i></p>	<p data-bbox="781 520 1024 583">PALABRAS PISTA: Emboscada. cauca.</p>	<p data-bbox="1081 520 1331 615">Titular original que el estudiante no conoció:</p> <p data-bbox="1081 638 1331 764"><i>“Emboscada atribuida al ELN deja tres policías muertos en Miranda Cauca”.</i></p>
 <p data-bbox="277 1178 727 1245"><i>Vanguardia liberal 30 de septiembre de 2017</i></p>	<p data-bbox="781 905 1024 999">PALABRAS PISTA: Relleno. Barrancabermeja.</p>	<p data-bbox="1081 905 1331 999">Titular original que el estudiante no conoció:</p> <p data-bbox="1081 1031 1331 1125"><i>“Relleno sanitario de Barrancabermeja a mesa de seguimiento.</i></p>

en anexos otras evidencias.

Fuente: Creación propia.

Al leer la respuesta del jugador (J.3), se observa que la enunciación es diferente pero el sentido es similar al titular original. El estudiante para resolver la incógnita puso en acción la intertextualidad en la construcción de un discurso, conjugando dos ajenos uno del otro aparentemente. Fue un ejercicio de abducción que se desarrolló mientras construía el titular teniendo como insumo la imagen y un par de palabras. Se logró hacer leer críticamente y resolvieran preguntas desde la globalización del saber, porque en las temáticas de los titulares

hay sensibilidad a la reflexión sobre varios campos de las ciencias: convivencia, en temas de conflicto armado; política, con el tema de las campañas electorales; biología, con el tema de los rellenos sanitarios; y obviamente lenguaje con todo el campo de acción de la comunicación que se desarrolla en un medio de noticias.

5.1.3 El nivel tres: Con Súper L explica la imagen y escalarás la montaña

Aludiendo que explicar una imagen, requiere conjugar varias habilidades de comunicación, como al escalar una montaña es necesario dominar varias destrezas. Se estructura en tres retos (A,) orientados a resolver incógnitas de diversas temáticas del conocimiento: ecológicas, sociales, económicas, publicitarias, artísticas, entre otras. De esta manera se materializa el eje de transversalización propuesto en la investigación. La lúdica en este nivel la patrocina el juego con los *Dados Gigantes*. Con ellos se juega y con ellos se aprende. “*Un juego formal tiene una estructura doble basada en fines y medios*”. (Morales 2015:18). El juego consiste en lanzar el dado y el número que aparezca será el número de taller o actividad que le corresponda, o que cada número del dado represente un elemento de la imagen para identificar (colores, formas, objetos, tamaño, ubicación, acciones); también se pueden lanzar los dados para ganar puntos adicionales.

Explicar una imagen consiste en identificar todos los elementos que la componen, (colores, formas, objetos, tamaño, ubicación, acciones, entre otros.) cada uno representa un valor y la conjugación de ellos conforman el sentido complejo de un discurso con fuerza ilocutiva importante. Las imágenes son como dice Morales, *Contextos narrativos y mundos simbólicos*

(2015:20). Por lo tanto, la lectura crítica de imágenes ofrece al lector la posibilidad de ser prolijo en sus razonamientos.

Tabla 16.

Tres: Con Súper L explica la imagen y escalarás la montaña



<http://bit.ly/2nad3So>

1. OBSERVA LA IMAGEN.	LEE- PIENSA	ARGUMENTA
2. ESCRIBE UN TÍTULO DE CINCO PALABRAS MÁXIMO.	“Cuidemos nuestra fuente de vida”	DEBIDO A: “En la imagen se ve que poco a poco estamos agregando tecnología que contamina nuestro ambiente”.
3. RESUME EN UN VERBO LA IMAGEN.	“Cuidar”	DEBIDO A: Debemos cuidar nuestro ambiente.
4. ESCRIBE EL MENSAJE QUE TE DEJA LA IMAGEN, USA SEIS PALABRAS MÁXIMO.	“Que protejamos nuestro medio ambiente porque es nuestra fuente de vida”	
5. ¿CUÁL ELEMENTO O PARTE DE LA FIGURA ES EL MÁS IMPORTANTE?	“El medio ambiente”.	¿POR QUÉ? “Porque es el mayor tesoro que tenemos”
6. ESCRIBE 4 ADJETIVOS QUE	“Verde, cálido,	¿POR QUÉ?

DESCRIBAN LA IMAGEN.

responsable, “Nos muestra un ambiente lleno de
rectangular”. vida”

(J.30) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

Vista las anteriores incógnitas resueltas del (J.30), Es importante señalar que en el proceso de lectura crítica de este nivel se evidencian las siguientes fases:

(1) *Observación*, dada en el primer acercamiento a la imagen. Las percepciones de las que habla (Peirce, 1987) es decir, el lector necesariamente tiene un primer contacto en el proceso de razonamiento, y este es la percepción.

(2) *Categorización*, dada en la clasificación de elementos de la imagen como colores, formas, tamaños y ubicación. Elementos que semióticamente poseen cierto peso de sentido. Roland Barthes propone tres niveles de clasificación: niveles de descripción, niveles de fusión y niveles de acción (citado por Cárdenas 2015: 2018).

(3) *Argumentación*, dada en la enunciación de argumentos que validen las afirmaciones ofrecidas. Aquí es donde toma partido el razonamiento por medio del pensamiento abductivo y el pensamiento lateral, como estrategia para leer críticamente.

(4) *Exposición*, dada en la expresión de respuestas a las incógnitas. Cada estudiante expuso la solución de las incógnitas de acuerdo con formato del nivel de juego. Hubo retos que solicitaron respuestas narrativas, otros respuestas instructivas, otras respuestas descriptivas, entre muchas más.

(5) *Conclusiones*, expresadas en resúmenes de las soluciones halladas a las incógnitas. Todas las investigaciones llegan a conclusiones que demuestran los hallazgos del proceso de lectura.

Tabla 17.

El nivel tres: Con Súper L explica la imagen y escalarás la montaña



Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017.

1. OBSERVA LA IMAGEN.	LEE- PIENSA	ARGUMENTA
2. ESCRIBE UN TÍTULO DE CINCO PALABRAS MÁXIMO.	“Ahorremos para tener un futuro mejor”	DEBIDO A: “Hay que ahorrar para los tiempos difíciles”.
3. RESUME EN UN VERBO LA IMAGEN.	“Ahorrar”	DEBIDO A: “Porque todos debemos ahorrar”
4. ESCRIBE EL MENSAJE QUE TE DEJA LA IMAGEN, USE SEIS PALABRAS MÁXIMO.	“Debemos ser más responsables con nuestro dinero”	
5. ¿CUÁL ELEMENTO O PARTE DE LA FIGURA ES EL MÁS IMPORTANTE?	“ La calculadora”.	¿POR QUÉ? “Porque nos señala el ahorra o la contabilidad”
6. ESCRIBE 4 ADJETIVOS QUE DESCRIBAN LA IMAGEN.	“Responsable, limpio, azul, plateado”.	¿POR QUÉ? “Porque el señor es responsable a llevar las cuentas de su ahorro.”

Respuestas de: (J.26). Ver en anexos otras evidencias 08.

Fuente: Creación propia.

Los retos de este nivel de juego buscaron que las soluciones de las incógnitas sintetizaran, categorizaran y establecieran la intención del autor con respecto a las imágenes, como se evidencia en las respuestas del jugador (J.26). Fue una actividad de lectura crítica que enfatizó en el pensamiento y en la representación del sentido de la imagen, en categorías gramaticales clave y enunciados contundentes que sintetizaran conocimientos significativos en los aspectos de la relación de distintos saberes del conocimiento, con temáticas de sensibilidad artística, mostrada en las imágenes fotográficas; de biología con las reflexiones ecológicas como lo muestran las respuestas de (J.30) y nutricionales; temas de sensibilidad económica, evidenciada en las respuestas de (J.26). La abducción se fortaleció con las respuestas de argumentación de (J.26), porque por ejemplo para la pregunta número seis, la jugadora abdujo que los adjetivos representan la responsabilidad del sujeto de la imagen, en la enunciación del título de la pregunta número 2 del (J.26), porque podría haber más títulos acertados para imagen, sin embargo, el que se plantea ahí es correcto. (*“Ahorremos para tener un futuro mejor”*)

En las observaciones del Diario de Campo sobre evaluación del nivel, se observa que algunos jugadores expresaron como respuesta a la pregunta ¿En qué te ayudó el desarrollo de los talleres y del juego en general? *“A pensar más y a tomar buenas decisiones para sacar buenas ideas”* (J.33). *“El nivel 1,2 y 3 (las incógnitas) Me parecieron más fáciles de realizar”* (J.24). También se encontró en los registros, que el nivel fue muy acertado, sin embargo, hizo falta orientar mejor algunas incógnitas en la profundización y un nivel C con énfasis en la proposición textual. Por lo tanto, se hicieron algunas modificaciones en la cartilla de juegos.

Este nivel se diseñó con un poco más de dificultad y se esperaba que la resolución de incógnitas fuese más difícil. Sin embargo, el motivo de pérdida de puntajes se produjo por la inasistencia como lo muestra la siguiente gráfica.

5.1.3.1 Estadística puntajes nivel 3, Temporada 1.

Tabla 18.

Estadística puntajes nivel 3, Temporada 1

<p>NIVEL 3</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ALTO</td> <td>46%</td> </tr> <tr> <td>BASICO</td> <td>39%</td> </tr> <tr> <td>INASISTENCIA</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>BAJO</td> <td>3%</td> </tr> <tr> <td>SUPERIOR</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	ALTO	46%	BASICO	39%	INASISTENCIA	12%	BAJO	3%	SUPERIOR	0%	<p>1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA</p> <p>C. 1,2 y 3 D: 1, 2, 3 ,4 ,5</p> <hr/> <p>Interpreta las imágenes y las explica utilizando las categorías gramaticales.</p> <hr/> <p>2. PENSAMIENTO:</p> <p>Crítico, lateral, inferencial.</p> <hr/> <p>3. TRANSVERSALIDAD:</p> <p>Lenguaje, artística, matemática, biología y sociales, filosofía.</p>
Categoría	Porcentaje												
ALTO	46%												
BASICO	39%												
INASISTENCIA	12%												
BAJO	3%												
SUPERIOR	0%												

Fuente: Creación propia.

5.1.4 Nivel cuatro: Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano

Relacionando la imagen escondida con los significados textuales que se ocultan entre líneas. El nivel se estructura en dos retos, el A de contextualización y el B de profundización.

En todos los textos se ocultan elementos de suma importancia que son clave en los procesos de lectura crítica. A veces se ocultan en una imagen, en otras ocasiones se esconden en una expresión o en una palabra. Es relevante que el lector sea perspicaz porque un texto es como un mapa con un tesoro, quien presta atención a los detalles y es insistente será el afortunado al encontrarlo.

En este nivel se jugó con la baraja de naipes. Como las cartas ocultan números e íconos de diverso valor y representatividad, estos elementos permitieron hacer la analogía correspondiente a la estrategia didáctica. Se pudo jugar de forma individual y por grupos siempre con la compañía de Súper L. Cada estudiante escogió algunas cartas y éstas representaron el número de la imagen o número de la actividad. Los valores de las cartas estuvieron asociados a puntajes extras o actividades extras en el aula. Por ejemplo: Quien tuviera el as, tendría *“El as debajo de la lectura”*. (La interpretación de la imagen). Adicional se pudo jugar a encontrar la ubicación a contrarreloj. Los primeros que encontraron la imagen oculta fueron los ganadores del mayor puntaje.

Este nivel de incógnitas fue relevante para los estudiantes debido a que, leer bien y con pensamiento crítico requiere leer entre líneas el texto ya sea continuo o discontinuo. En los textos escritos es muy normal encontrar escondido el significado a través del lenguaje retórico. La semiótica de los discursos no verbales aborda elementos importantes como la simbología de los colores o de las formas, la simbología de los personajes y los lugares, las costumbres, y más aspectos. Eco considera los significados de los términos y elementos como unidades culturales del discurso. Por lo tanto, cuando aparecen en el escenario estas unidades, *equivale a entender el*

lenguaje como un fenómeno social. (1986:61) Y si son un fenómeno social como elementos de la realidad, su significado es único y diverso, voluble y permanente y hasta polifónico y monofónico a la vez. Los jugadores de este nivel debieron reconocer la importancia de los elementos en relación con el entramado de la realidad social.

Tabla 19.

Nivel cuatro: Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano



VANGUARDIA .MX.



INCÓGNITA	RESPUESTA
Describe con tus palabras la ubicación espacial donde está cada princesa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. “La sirenita Ariel se ubica en la parte inferior izquierda” 2. “Bella se encuentra en la parte superior. 3. “Cenicienta está en la parte centro derecha” 4. “Blanca Nieves está en la parte superior izquierda”. 5. “Aladina está en la parte inferior izquierda”. 6. “Mulan está en la parte centro derecha”. 7. “Pocajontas está en el centro”.
¿Qué título le pondrías a esta imagen que tenga relación con su contenido?	“Mi mundo de aventuras”.

(J.30) Ver en anexos 08 otras evidencias.

Fuente: Creación propia.

Tabla 20.

Nivel cuatro: Encuentra la imagen escondida y podrás cruzar el pantano



Recuperado en:

www.paraloscuriosos.com

INCÓGNITA	RESPUESTA
1. ¿Cuántos gatos se pueden distinguir en la fotografía. Escoje entre las siguientes opciones: 9, 2,3,6, y 1?	“Un solo gato”
2. Explica las razones de su respuesta.	“Porque el único gato que hay está frente a un espejo, los demás gatos son un reflejo”.
3.¿Qué título le pondrías a esta imagen que tenga relación con su contenido?	“El reflejo del gato”

(J.3, 4,15.) Ver en anexos 08 otras evidencias.

Fuente: Creación propia.

Si se observan las respuestas de (J.3, 4,15.) donde las incógnitas ponen a pensar sobre los elementos de la imagen de los gatos, se entiende que los jugadores tuvieron que leer entre líneas

la imagen (pensamiento lateral) “*En el pensamiento lateral se buscan nuevos enfoques y se exploran las posibilidades de todos ellos*” (De Bono, 1970:29). Hubo que explorar diversas posibilidades, pero al final concluyeron en una (*Un solo gato*). La incógnita número uno presenta cuatro opciones de respuesta que abocan al jugador a entrar en procesos de abducción, que irá comprobando con los procesos de inferencia en las posibilidades de que esta frente a un espejo y solo la cantidad es el reflejo. “*La hermenéutica “es la traducción, la explicación y la interpretación e incluye obviamente el arte de la comprensión que subyace en él y que se quiere cuando no está claro e inequívoco el sentido de algo”* (Gadamer 1998: 95)

5.1.4.1 Estadística puntajes nivel 4, Temporada 1.

Tabla 21.

Estadística puntajes nivel 4, Temporada 1

<p>NIVEL 4</p> <p>ALTO 24%</p> <p>BÁSICO 76%</p> <p>BAJO 0%</p> <p>SUPERIOR 0%</p> <p>■ SUPERIOR ■ ALTO ■ BÁSICO ■ BAJO</p>	1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA
	CLC: 1,2 y 3 DLC:1,2,4,5
	Percibe detalles estratégicos de los textos y los relaciona con la realidad social.
	2. PENSAMIENTO.
	Crítico, lateral, inferencial(transductivo y abductivo)
	3. TRANSVERSALIDAD.
	Sociales, lenguaje, biología, arte, filosofía.

Fuente: Creación propia.

Este nivel fortaleció la lectura crítica a través de la lúdica reconociendo que la aprehensión de saberes es más significativa concibiéndolo de manera transversal. Los retos se componen de

textos que llevan al estudiante a reflexionar sobre diversos saberes de la actualidad: el arte, con el análisis de diversas pinturas; medios de comunicación, con la reflexión sobre sus imágenes connotativas; sociales, reflexiones sobre elementos de convivencia; biología, en los procesos de observación del valor de la naturaleza; entre otros.

De acuerdo con los registros del Diario de Campo se observa que, durante los dos retos, los estudiantes resolvieron muy rápido las incógnitas y no se profundizó en la competencia de lectura crítica. Por lo tanto, se planeó agregar en la cartilla algunas incógnitas de tipo social que generaran puntos de vista y debate, que impulsaran el pensamiento y la argumentación sobre temas de actualidad. Además, se estimó conveniente agregar el reto C donde se resolvieran incógnitas con énfasis en la producción creativa. Los apuntes en el Diario de Campo confirman los resultados de la calificación y puntos del nivel de juego. No hubo nivel bajo y tampoco nivel superior, los resultados se concentraron en un 100% en los promedios *básico* y *alto*. Y los mismos jugadores dieron su percepción: “*Me enseñó a compartir con los demás y a desarrollar mi mente y mi creatividad*” (J.19). Y sobre el nivel 1 y 4, respondieron “*...ahí es de mucha concentración y también es divertido...*” (J.07).

5.1.5 Nivel cinco: Resuelve la figura y podrás cruzar el río caudaloso

Entendiendo las figuras como problemas de pensamiento que como río caudaloso pretende arrastrar al lector con la fuerza de la incertidumbre. Este nivel se estructura en reto A de acercamiento y el reto B de profundización, con incógnitas basadas en juegos mentales de diversas temáticas del conocimiento, y tuvo el propósito de poner a los estudiantes a pensar y jugar









Entender las figuras de un texto es un ejercicio donde se combina lectura, observación y pensamiento. En este proceso se hacen comparaciones, deducciones, relaciones y asociaciones. También fue posible jerarquizar, organizar elementos y contemplar varias perspectivas. Además, en el desarrollo se hicieron diversas relaciones de concepto-función, acción-lugar, figura-lugar; describir, comparar, categorizar, hacer instrucciones, crear, abducir, otras actividades de pensamiento creativo, como lo muestran las respuestas a las incógnitas en el reto A desarrollado por (J.27) que se muestra a continuación.

Tabla 22.

Estadística puntajes nivel 4, Temporada 1

OPCIONES DE RESPUESTAS

De Bono Edward. Pensamiento Lateral.1970.

 A	 B	 C	 D
casa			
8. "Choza".	5. "Cuadrado con recortes".	7. "Autopista".	
 E.	 F.	 G.	 H.
6. "Circo"	3. "Dos mitades"	5. "Triángulo y rectángulo"	1. "Flecha".

INCÓGNITA

RESPUESTA

#	INCÓGNITA	RESPUESTA
1	Escribe las siguientes palabras en los espacios anteriores donde corresponda, según su interpretación.	1. FLECHA, 2. CASA, 3. DOS MITADES, 4. CUADRADO CON RECORTES, 5. TRIÁNGULO Y RECTÁNGULO, 6. CIRCO, 7. AUTOPISTA, 8. CHOZA,
2	Relaciona figura-elemento. Según el ejemplo.	Relaciona los siguientes elementos con la acomodación que hiciste en el punto 1. OPCIONES DE ELEMENTOS: Carro, Tijera. Indio. Hogar. Punta. Iguales. Payaso. Geometría. A. “indio”. B. “Tijera” C. “Carro”. D. “Hogar” E. “Payaso” F. “Iguales” G. “Geometría”. H. “Punta”.
3	Explica su acomodación.	“Porque concuerdan con los nombres o palabras que estaban en la guía y las figuras son similares a los nombres”.

(J.27) Ver en anexos 08 otras evidencias.

Fuente: Creación propia.

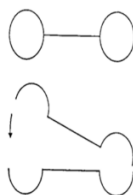
Desde la interdisciplinariedad es visible que este nivel fortalece la adquisición de saberes transversales porque se abordan incógnitas de carácter geométrico (respuestas en J.27 y 16). De carácter social en la misma relación que tienen las figuras geométricas en nuestra convivencia. De carácter biológico cuando se evidencia la reflexión de temas de la naturaleza como lo muestra el reto A de este nivel (ver cartilla de juegos de incógnitas). De carácter filosófico, cuando se reflexiona sobre el quehacer humano (incógnita 5, imagen 2 del reto B: “¿Qué representa para

tu vida una casa?"). Furman, aludiendo al científico Richard Feynman, dice que este investigador entendía que, “hacer ciencia era algo así como caminar, algo que un científico hace tan naturalmente que resulta difícil poder desmenuzarlo” (2013: 48)

Este nivel fue uno de los que exigió acciones de pensamiento más rígidas y acompañadas de la concentración. Qué bien les hace a los estudiantes pensar, pero es difícil lograrlo en una cultura de escuela como la que se tiene ahora. Sin embargo, hay metodologías que todavía lo motivan. Esta didáctica fue acertada en ello. Esta es una expresión de una participante del juego afirmando por qué le gustó el nivel: “...porque nos tocó armar un juego y fue súper... nos puso a pensar” (J.21) en realidad el pensamiento crítico está en las didácticas que suponen retos. Herrero cree que pensar críticamente es: “*diferenciar entre los hechos que son relevantes y los que no lo son; advertir las semejanzas y las diferencias significativas; evaluar las evidencias, las suposiciones, las inferencias...*” (2016. p .19). Estas acciones fueron determinantes en los procesos de desarrollo de las incógnitas de este nivel como se muestra a continuación.

Tabla 23.

Procesos de desarrollo de las incógnitas



De Bono Edward. Pensamiento Lateral.1970.

#	OPCIÓN	EXPLICACIÓN
1	a) Dos círculos unidos por una recta	¿En qué situación se da esta figura? “Una trompeta”
2	b) Una recta con un círculo	¿En qué situaciones se da esta figura?

en cada extremo “Las llantas de un carro de juguete son dos ruedas a cada lado y una recta en el centro”.

(J.16) Ver en anexos 08 otras evidencias.


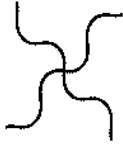
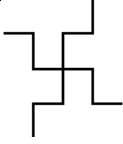
Fuente: Creación propia.

Tabla 24.

Procesos de desarrollo de las incógnitas

Hay como mínimo 17 formas de dividir un cuadro en 4 partes iguales. Divide el siguiente cuadro en 4 partes iguales, entre más formas hagas, más puntos tendrás.



#	INCÓGNITA	RESPUESTA		
1	Dibuja las formas	Formas	Relación figura-título	Relación figura-elemento o palabras.
		Forma 2	EJEMPLO	EJEMPLO:
			Grietas de pared	Partir
			“Nubes cruzadas”	“aire combinado”
			“Escaleras amarradas”.	“Subir, bajar, cuerdas”.

(J.07). Ver en anexos 08 otras evidencias.

Fuente: Creación propia.

En este nivel los retos eran juegos. En algunos de ellos se pudo establecer contacto con los objetos reales que muestran las figuras (Con la figura de las cerillas, se llevó al aula las cerillas o palillos reales; recortes impresos de los retos para organizarlos y hojas en blanco para trabajar). Adicional se pudo jugar con la ubicación contrarreloj. Los primeros que desarrollaron los retos fueron los ganadores. Súper L siempre fue el compañero de lectura en los retos hechos en grupo y en los retos de trabajo individual. Fue un nivel de diversión y aprendizaje donde se evidenció el acierto de la estrategia didáctica y toma fuerza la afirmación de que el aburrimiento y el cansancio son dos terribles enemigos para la adquisición de conocimientos. (Sousa 2014: 185) Por lo tanto, jugar es el mejor amigo del aprendizaje.

5.1.5.1 Estadística puntajes nivel 5, Temporada 1.

Tabla 25.

Puntajes nivel 5, Temporada 1

<p>NIVEL 5</p> <p>3% SUPERIOR 24% ALTO 73% BÁSICO 0% BAJO</p> <p>■ SUPERIOR ■ ALTO ■ BÁSICO ■ BAJO</p>	1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA	
	CLC: 1,2 y 3	DLC: 1,2 y 3
	Relaciona elementos de los acertijos matemáticos y geométricos para resolver las incógnitas.	
	2. PENSAMIENTO.	
	Deductivo, inductivo, abductivo, transductivo, lateral	
	3. TRANSVERSALIDAD.	
	Matemático, social, lenguaje, arte, biológico, filosofía.	

Fuente: Creación propia.

Podemos observar en la gráfica estadística anterior que, ningún jugador perdió el nivel. Se concentra el mayor porcentaje en el promedio de *Básico*. Este fue un nivel que fortaleció la lectura crítica por medio la abducción, en el sentido que resolver acertijos es un proceso de conjeturas donde se llega a la solución después de la comprobación. El pensamiento lateral, se fortaleció con la búsqueda de más de una solución para los problemas de pensamiento. “El pensamiento vertical se mueve sólo si hay una dirección en que moverse; el pensamiento lateral se mueve para crear una dirección” (De Bono, 1970, p.29). Es decir, con el pensamiento lateral se crean otras soluciones. Pueden ser soluciones que se ajusten al contexto, construyéndolas con trabajo cooperativo y con la visión interdisciplinar.

De acuerdo con las observaciones registradas en el Diario de Campo, al contar con mucha diversidad de incógnitas (16 subretos) sería más pertinente organizar algunos retos con incógnitas que enfatizan en la creación de textos como retos C. En los registros también se muestra que, los estudiantes se interesaron en resolver las incógnitas, y a la pregunta hecha a los jugadores sobre ¿Cuál nivel les gustó más y por qué? Una estudiante respondió: “*Con estos niveles (1,4.5) poníamos en desarrollo la creatividad para lograr ser mejores*” (J.30). Estas versiones representan en impacto actitudinal de los estudiantes, respondiendo a la categoría de motivación establecida en esta investigación, de carácter cualitativa.

5.1.6 Nivel seis: Resuelve el dilema moral y podrás superar los obstáculos

Se debe entender análogamente los prejuicios como obstáculos de comprensión. “*Un Dilema Moral es una historia breve sobre un personaje que se enfrenta a una situación difícil y tiene que tomar una decisión sobre la mejor acción a seguir*”. (Mejía 2004, p. 42)

Este nivel se estructuró en dos retos y se jugó con la jenga. Los números y los colores de la jenga representaron las diversas incógnitas en cada reto, los mismos dilemas o los tipos de respuesta. La torre que se hace con la jenga representó la vida misma del estudiante. Si se cae la torre, puede simbolizar el fracaso en una decisión. El jugar les dio a los estudiantes la necesidad de interactuar y aprender como lo dice la (J.10) “A pensar más, trabajar en grupo y mi capacidad intelectual”.

Los dilemas morales son situaciones de argumentación que permitieron al jugador interactuar con las ideologías de otros participantes. Fortalecen el pensamiento crítico con la abducción y los puntos de vista. Son incógnitas morales que el estudiante-jugador debió resolver desde la reflexión y la argumentación. Son discursos complejos que llevaron a tomar ciertas posiciones ideológicas de cada estudiante. Los dilemas morales fortalecen la lectura crítica al reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido (MEN, 2014).

Según Cárdenas, la lectura crítica es esencialmente dialógica, porque asume el significado abierto en todos sus sentidos (2015, p.174). Es una valoración de las acciones de los sujetos, enmarcada en la visión moral que los lectores asumen en la situación y entendiendo el mundo de cada sujeto en su realidad pertinente. Argumentar en un caso de dilemas morales es generar juicios originales, llamando original los argumentos propios. Peirce llama *argumentos originales* a las abducciones (1987, p. 17) nacen en acto de la lectura profunda del texto. Son nuevas porque son propias del autor, son viscerales porque surgen de los sentidos. Son formas sociales de acercarse al razonamiento deductivo e inductivo.

Tabla 26.

Nivel seis: Resuelve el dilema moral y podrás superar los obstáculos

DILEMA MORAL DE ALBERT.

Albert entra a un cajero electrónico a retirar dinero de su cuenta bancaria en la que tiene un saldo de un millón de pesos. Decide retirar cien mil pesos y hace la transacción, pero el cajero electrónico le entrega ciento cuarenta mil pesos. Albert revisa su saldo y encuentra que le quedan novecientos mil pesos. Albert concluye que el cajero se equivocó y le dio cuarenta mil pesos más. Ahora no sabe qué hacer: Si entregar en el banco los cuarenta mil pesos de más o tomarlos para él como si nada, teniendo en cuenta que si el cajero electrónico se hubiera equivocado y le hubiese dado menos dinero el banco no le iba a responder por esa equivocación.

Hebert Betancourt Rodríguez

#	INCÓGNITA	RESPUESTA DEL JUGADOR.
1	¿Si tú fueras Albert, entregarías los cuarenta mil pesos al banco? ¿Por qué?	“Sí, porque hay que ser honestos y no se sabe si cuando vaya a retirar después le descuenten los 40.000 pesos”.
2	¿Si tú fueras Albert, NO entregarías los cuarenta mil pesos al banco? ¿Por qué?	“Sí, porque es mejor ser justo a injusto, quizá después nos quiten a nosotros”.
3	¿Piensas que la situación de Albert es más de suerte y debe tomar los cuarenta mil pesos?	“Sí, porque es muy raro que los cajeros se equivoquen”.
4	¿Crees que robar a un ladrón no es robar?	“Obvio si es robar, pues al igual está quitando pertenencias ajenas, no pueden ser del ladrón, pero sí de la persona a la que el ladrón robó”.
5	¿Una persona debe ser honrada, aunque no lo sean con ella? ¿Por qué?	“Sí, porque es mejor dar que recibir”.

(J.10). Ver en anexos 08 otras evidencias.

Fuente: Creación propia.

Uno de los obstáculos con los que hay que luchar mientras se debate sobre un dilema moral, son los prejuicios naturales y culturales que tienen los estudiantes. “La crítica a la ideología

constituye una forma concreta de reflexión hermenéutica que intenta resolver críticamente un determinado género de prejuicios” (Gadamer 1998, p. 178). Cada jugador expuso de un dilema lo que su inclinación ideológica le permitió decir. Se nota en las respuestas dadas de (J.10) a las preguntas del reto presentado anteriormente. En todas ellas se evidencia una mentalidad de honestidad que resume en: *“Lo que se siembra eso se recoge”*. En el debate sobre los dilemas morales es necesario acudir al pensamiento lateral. En estas incógnitas no hay una sola respuesta válida para cada caso, pues la solución se relaciona con la complejidad misma del ser y de cada cultura. Por lo tanto, lo desarrollado en la intervención y lo dicho anteriormente son apoyados por el pensamiento de (De Bono, 1970) “En el pensamiento vertical se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones laterales; en el pensamiento lateral no se rechaza ningún camino” (p.31). En un dilema moral todas las posiciones tendrán algo de verdad.

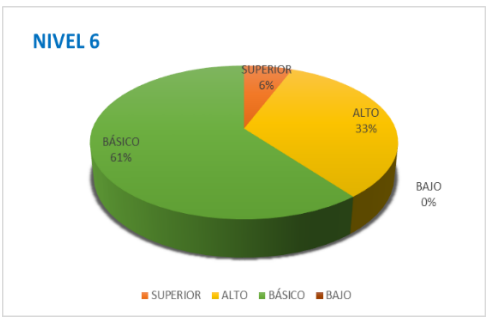
En los dilemas abordados en este nivel con los estudiantes se les llevó a reflexionar sobre las incógnitas generadas en relatos que aluden a visiones éticas de honestidad, el maltrato a los animales y los diversos conceptos sociales de la acción de hurtar. Presentar las incógnitas a los estudiantes y, a la vez, ponerlos a jugar con la jenga como estrategia lúdica análoga a la realidad desencadena comportamientos emocionales. La estructura armada de la jenga es semejante a la vida de una persona, si toma una mala decisión, es como sacar mal una ficha se puede venir abajo. Fue mezclar la pasión de la argumentación personal con la diversión de la lúdica. El desafío de quien asume leer un dilema moral es no caer a primera vista en los juicios a priori. Es necesario contemplar posibles obstáculos antes de caer en ellos. En una de sus apreciaciones, uno de los participantes cree que estas incógnitas le ayudaron a “tener mejor comprensión lectora y a mirar más allá de lo que se ve” (J.19). Según los registros del diario de campo, la respuesta a la categoría de la motivación se materializa en la actitud positiva de los estudiantes frente al buen

ambiente de aprendizaje. La estadística muestra que no hubo puntajes en nivel bajo y que el 94% de los puntos se concentró entre el *Básico* y el *Alto*, como lo muestra la siguiente tabla.

5.1.6.1 Estadística puntajes nivel 6, Temporada 1.

Tabla 27.

Estadística puntajes nivel 6, Temporada 1

	<p>1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA</p> <hr/> <p>CLC: 1, 2 y 3 DLC: 2, 3 y 4</p> <hr/> <p>Argumenta los puntos de vista propios y ajenos de los dielmas morales.</p> <hr/> <p>2. PENSAMIENTO.</p> <p>Crítico, lateral, inferencial(transductivo y abductivo)</p> <hr/> <p>3. TRANSVERSALIDAD.</p> <p>Lenguaje, sociales, filosofía.</p>
--	--

Fuente: Creación propia.

5.1.7 Nivel siete: Descubre el hecho de la imagen y podrás cruzar el lago de cocodrilos

Las imágenes muestran escenas de hechos, hablan con los colores, formas, tamaños, ubicaciones y demás elementos. Es una construcción semiótica de ciertos referentes de la realidad. El nombre surge haciendo analogía de los elementos de la imagen como cocodrilos que, si no los sabes leer bien, fracasas en la interpretación.

Los textos muestran hechos que los sujetos realizan. Las imágenes como una clase de textos no son ajenas de ello, sino que gozan de una representación única y diversa. El lector crítico necesita identificar en la imagen elementos que se relacionen con el origen del hecho y los elementos que lo expliquen. Si se observa una imagen detenidamente se encontrará todo un acervo de manifestaciones literales y simbólicas que expresan sentidos estructurados de la realidad.

El contexto lúdico de este nivel se jugó a lanzar dardos a la diana. Se daba en el blanco cuando se descubría el hecho de la imagen. Se usó la diana que tiene algunos números, colores, símbolos y espacios que miden la distancia alrededor del blanco. Estos elementos que se distribuyen alrededor del blanco representan: puntos extra, tipo o número de taller, tipos de pregunta, tipo de elementos de análisis. Se desarrolló de acuerdo a las convenciones que se hicieron antes de iniciar el nivel. Ejemplo, si se tiraba el dardo y daba cerca al blanco, el jugador tendría el reto con una imagen más fácil de entender. Este juego motivó en gran medida a los jugadores y generó los aprendizajes esperados. Dice Ruiz y Díaz (2010, p.22). Que con los contextos lúdicos “Elaboramos pensamiento, deducimos y aplicamos reglas que se aprenden o descubren a lo largo del juego... Sopesamos ventajas e inconvenientes ante un movimiento o una elección dejándonos llevar por experiencias previas, una intuición o una visión que hemos desarrollado o nos resulta natural. (p. 22). El diario de campo demuestra que los estudiantes se sintieron agrados: “las dinámicas y la naturaleza de los talleres, es decir, la metodología ha

sido interesante para ellos.” La percepción de los jugadores en este nivel fue positiva. Para algunos fue uno de los niveles más importantes.

En estas incógnitas tomó relevancia la misma naturaleza de los ejercicios por que exigieron a los estudiantes la producción de conjeturas. “Porque saber cómo fue lo que paso en realidad y el intentar acercarse un poco a lo que paso, es difícil”(J.18) Aquí tomaron papel relevante los procesos de abducción. Los jugadores tuvieron que postular hipótesis, pero esta acción los enfrentó a reflexionar y considerar varias posibilidades. Peirce dice que: “Holmes, primero, recogía todas las evidencias que podía y eran relevantes para ese problema en concreto... hasta llegar a la hipótesis más probable” (citado por Sabeok y Sabeok 1987, p. 23) según parece Peirce era aficionado a las novelas policiacas y eso permitió hablar ricamente de la abducción. Similar al gusto de la (J.26): “Me gustó porque había que investigar el caso del homicidio” (Incógnitas del Reto C).

Tabla 28.

Nivel siete: Descubre el hecho de la imagen y podrás cruzar el lago de cocodrilos



El Tiempo 5 de noviembre de 2017

SEGÚN LO QUE LEES EN LA IMAGEN ¿QUÉ CREES QUE PUDO HABER PASADO?	¿POR QUÉ CREES QUE PASÓ?	¿QUÉ PARTES DE LA IMAGEN Y OTROS CONOCIMIENTOS TE AYUDAN PARA ENTENDER LO QUE PASÓ?
---	---------------------------------	--

1	“Un niño lo dejó tirado”	“Estaba jugando y lo botó”.	“Está viejo el zapato”.
		“Ya no le gustaba el zapato”.	“Está abandonado”.
		“Se le dañó el otro zapato”.	“Hay un solo zapato”.
2	“Hubo una inundación”.	“Perdieron la casa y toda su ropa”.	“Se ve seco el lugar”.
		“Hubo lluvias fuertes”.	“Ya no hay nada en el lugar”.
		“Salieron para salvarse y dejaron el zapato”.	“Está solo el zapato”.
3	“Se enredó con los alambres”.	“Porque hay muchos alambres”.	“Se ve desierto”.
		“Huía corriendo”.	“Prefería dejarlo y no chuzarse”
		“Se enredó con el zapato y no pudo sacarlo”.	“Está entre alambres”.

(J.27) Ver en anexos 08 otras evidencias.

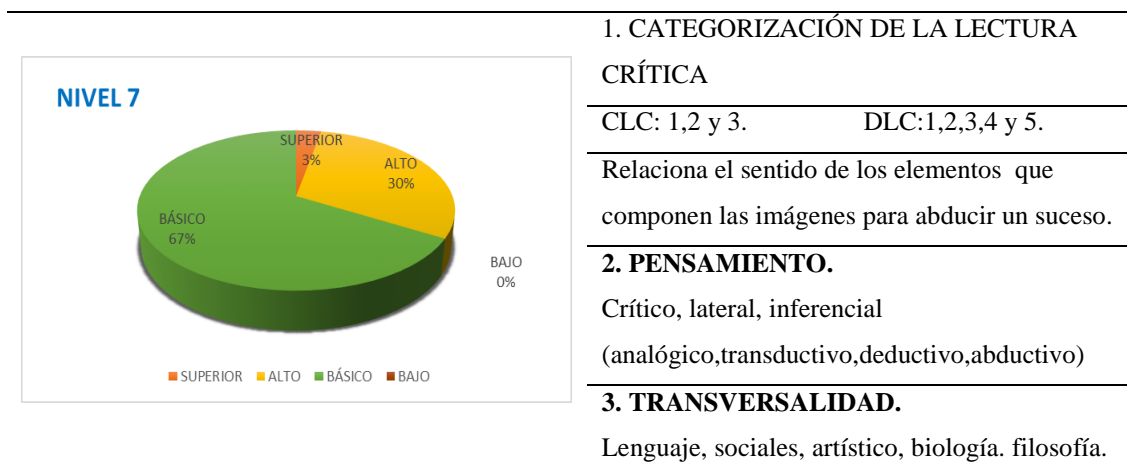
Fuente: Creación propia.

Al revisar las respuestas del reto anterior (J.27), se puede decir que en este nivel los estudiantes adquirieron aprendizajes de lectura crítica después de observar las imágenes desde los siguientes aspectos: Primero, al establecer qué hecho se desarrolla en las imágenes (abducciones de columna izquierda); segundo, al identificar el porqué creen que sucede esa situación (abducciones de la columna central); y tercero, en el reconocimiento de cuáles elementos de la imagen y conocimientos previos les permiten hacer esa interpretación (argumentos de la columna derecha). Este nivel se destacó por la importancia dada a la abducción, a la lúdica, a la interdisciplinariedad referida a la diversidad de temáticas del saber en las imágenes y la hermenéutica del texto, al haber enfocado a los estudiantes en la resolución de incógnitas. Los puntajes en este estadio del juego tampoco estuvieron en la calificación baja. El proceso de comprender los hechos que representaron las imágenes, condujo al análisis inferencial de cada elemento semiótico.

5.1.7.1 Estadística puntajes nivel 7, Temporada 1.

Tabla 29.

Estadística puntajes nivel 7, Temporada 1



Fuente: Creación propia.

5.1.8 Nivel ocho: Organiza el texto coherentemente y podrás cruzar el fuego y por fin izar la bandera de lectura crítica

El fuego representa la prueba y purifica. Organizar un texto coherentemente es una prueba de que se dominan los elementos de cohesión y coherencia. Es la meta de la temporada y por lo tanto tiene un poco más de dificultad.

Los textos se organizaron por partes. Esas partes desarrollan ideas y subtemas que son la explicación de la temática del texto. Estos apartados pueden ser párrafos, fragmentos, actos de habla, enunciados, y otros. El proceso de acomodación coherente de un grupo de apartados

textuales que están desvinculados, permitió al estudiante-jugador de este nivel fortalecer su capacidad para ubicar elementos en secuencia, en jerarquía; elementos superestructurales como remas de inicio de texto, remas de desarrollo y, remas de conclusión.

Los retos de este nivel proveyeron a los jugadores una forma de pensar críticamente de manera prolija. Organizar un texto donde sus partes están desvinculadas, fue una actividad que requirió de pensamiento visual, de memoria y de conciencia narrativa y necesitaron estructurar un mundo de pensamiento. En este proceso se echó mano a la cohesión para establecer puentes. Los estudiantes se ayudaron con los elementos de coherencia como el título y el tema. Ubicado el tema utilizaron el presupuesto de saberes previos, de secuencias lógicas del razonamiento. Cárdenas afirma que una de las pautas para la enseñanza de la lectura es “Conflictuar la interpretación del estudiante a través de la organización textual, de los saberes culturales y de otras interpretaciones con el fin de generar el dialogo y el consenso acerca del sentido” (2015, p. 179) Por lo anterior, se puede afirmar que la organización de las partes de un texto es un trabajo de pensamiento crítico con grandes dimensiones. Los estudiantes terminaron con posesión significativa del texto, haciendo comparaciones, descartando posibilidades, leyendo y releendo. Es decir, todo un trabajo de apropiación textual. En él debieron inducir, deducir, retroducir, transducir y abducir. Algunos retos solicitaban a los jugadores establecer las ideas dominantes de cada fragmento, acción que también los llevó a categorizar e inferir las ideas más relevantes y las menos importantes como lo muestra el desarrollo de incógnitas en el ejemplo de (J.18)

El contexto lúdico de este nivel se jugó con los puzles. Debieron entender el texto es como un puzle. Primero, cualquier puzle de imágenes se le numeró sus partes al respaldo. Los números corresponden a las partes de texto y por ese lado se armaron. (Las partes de un texto desvinculado estaban numeradas en el escritorio de los jugadores) Terminado de armar el puzle

se volteó y si la imagen les quedaba bien armada, el texto también lo estuvo. Segundo, se personalizó una lámina grande para trabajar en grupo en espacios más amplios. Se elaboró colocando en cada parte del puzle los apartados textuales y por la otra, por ejemplo, un circuito, de manera que, al voltearlo, si el circuito estuvo mal armado, el texto también lo estaba.

En este nivel fue muy importante contar con el pensamiento lateral del que habla De Bono. En algunos textos no existe una sola forma correcta de ordenar las ideas, puede haber otras. Se comprobó que, aunque hay una forma original, también hay otras que generan el mismo sentido. El pensamiento vertical va sucesivamente de A a B, a C y a D. En el pensamiento lateral se puede llegar a D pasando por G y luego moverse retrospectivamente hasta A. (1970, p.30)

Tabla 30.

Nivel ocho: Organiza el texto coherentemente y podrás cruzar el fuego y por fin izar la bandera de lectura crítica

Organiza con Súper L los párrafos de manera coherente.

LOS OJOS CULPABLES. Ah'med el Qalyubi.

#	PÁRRAFOS	ORDEN CORRECTO	PALABRA O FRASE CLAVE DEL ORDEN CORRECTO.
1	A la noche, el hombre oyó en sueños una voz que le decía:	“6”	“Un hombre Compró a una muchacha.
2	-Tienes tan bellos ojos que me olvido de adorar a Dios.	“2”	“Tienes tan bellos ojos...”
3	Al despertar, encontró cuatro mil denarios bajo la almohada. La muchacha estaba muerta.	“7”	“...la muchacha se arrancó los ojos”
4	Ella le respondió: -No quiero que haya nada en mí que te aparte de	“4”	“...te aparte de adorar a Dios.”

Organiza con Súper L los párrafos de manera coherente.

LOS OJOS CULPABLES. Ah'med el Qalyubi.

adorar a Dios.		
5	-La muchacha disminuyó su valor para ti, pero lo aumentó para nosotros y te la hemos tomado.	“1” “una voz que le decía”
6	Cuentan que un hombre compró a una muchacha por cuatro mil denarios. Un día la miró y echó a llorar. La muchacha le preguntó por qué lloraba; él respondió:	“5” “...la muchacha disminuyó su valor”
7	Cuando quedó sola, la muchacha se arrancó los ojos. Al verla en ese estado el hombre se afligió y le dijo: - ¿Por qué te has maltratado así? Has disminuido tu valor.	“3” “...encontró cuatro mil denarios bajo la almohada”.

(J.18) Ver en anexos 08 otras evidencias.

Fuente: Creación propia.

La acomodación que hizo el (J.18) es acertada y atendió a las exigencias de coherencia de la narración. Esta organización representa acciones de lectura y relectura para secuenciar las acciones del relato y darle hilación y sentido a la historia. Además fue muy importante en el desarrollo, la delimitación de la idea principal de cada fragmento, este ejercicio amplió la capacidad de abstracción del estudiante en procesos de pensamiento complejo.

Este tipo de incógnitas les permitió a los estudiantes leer y apropiarse de textos de diversas áreas del conocimiento que respondan a un aprendizaje como un todo, y no consumir fragmentos de conocimiento descontextualizados. “El gran desafío que tenemos ante nosotros es

lograr cumplir con este *objetivo a gran escala, pensando en sistema educativo como un todo.*”

(Furman, 2013, p.54)

De acuerdo con lo registrado en el Diario de Campo se evidenció que fue un nivel con mayor dificultad que los anteriores. Sin embargo, los estudiantes a pesar de lo difícil, trataron de resolver las incógnitas que se les presentaron.

5.1.8.1 Estadística puntajes nivel 8, Temporada 1.

Tabla 31.

Estadística puntajes nivel 8, Temporada 1

<p>NIVEL 8</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>BAJO</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>SUPERIOR</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>ALTO</td> <td>37%</td> </tr> <tr> <td>BÁSICO</td> <td>33%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	BAJO	18%	SUPERIOR	12%	ALTO	37%	BÁSICO	33%	<p>1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA</p> <hr/> <p>CLC: _____ DLC: _____</p> <hr/> <p>Organiza coherentemente las piezas de un texto y jerarquiza sus ideas.</p> <hr/> <p>2. PENSAMIENTO.</p> <p>Crítico, lateral, inferencial(deductivo,inductivo,abductivo)</p> <hr/> <p>3. TRANSVERSALIDAD.</p> <p>Lenguaje, sociales, artístico, matemático.</p>
Categoría	Porcentaje										
BAJO	18%										
SUPERIOR	12%										
ALTO	37%										
BÁSICO	33%										

Fuente: Creación propia.

La gráfica estadística muestra que en este nivel de juego se reparten los puntos de calificación en toda la escala de valores. Es importante resaltar que en estos retos de incógnitas no solamente se organizaron coherentemente las partes de los textos, sino que se estableció que a cada parte

textual se le identificara la idea dominante (idea principal), por lo tanto, fue un trabajo de pensamiento y análisis mayor. Es esta instancia final de la temporada se fortaleció la lectura crítica en: el trabajo individual y el trabajo grupal; el pensamiento crítico al reflexionar sobre sobre las posibles conexiones de cada idea, tema y subtema del texto; la abducción a llevar al estudiante a conjeturar sobre las posibles relaciones textuales ente el discurso: a jugar con la lectura y estar en continuo dinamismo; el pensamiento lateral, en las acciones de hacer otras organizaciones del texto con coherencia y sentido; y, el desarrollo de incógnitas como reto hermenéutico del texto.

5.2 Temporada 2

“Qué cosa sea leer y cómo tiene lugar la lectura me parece una de las cosas más misteriosas”.

Gadamer.

5.2.1 Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil

La acción de definir una palabra es semejante a encontrar una dirección difícil, en estos dos actos, se usan los conocimientos previos, se pregunta, se asocia, se infiere con los procesos por inducción, deducción, abducción, transducción, retroducción.

Este nivel se estructuró en tres retos. El reto A, referido a las incógnitas que solicitaron significados a una palabra *espontáneamente* teniendo en cuenta la semejanza fonética con otras palabras, como lo muestra el desarrollo de (J.07), sin embargo, los estudiantes debieron

comprobarlo posteriormente. Se parte del hecho, que el término *merequetengue* no está en el inventario de palabras de la lengua castellana. Sin embargo, con la semejanza fonética y grafica el jugador le proporciona significados sugestivos.

Tabla 32.

Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil

PALABRA	DEFINICIONES ESPONTÁNEAS
---------	--------------------------

MEREQUETENGUE.	1. “Mezcla para hacer un melado”.
	2. “Revoltijo para comer muchos alimentos de dulce y sal”.
	3. “Desintoxicación del cuerpo”.

(J.07)

Fuente: Creación propia.

En el reto B, compuesto con incógnitas para resolver la definición de palabras por la vía de los *campos semánticos*, por medio de *opción múltiple*, por la relación de *antonimia*, por la relación de *sinonimia*, de acuerdo a su *raíz* y por medio de la *metáfora*. En el reto C, las incógnitas estuvieron encaminadas a pedir significados basados en la *información contextual*.

Tabla 33.

Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil

PALABRA	DEFINICIÓN POR CONCEPTO
---------	-------------------------

1	DELIRIO	“Persona que empieza a ver cosas por causa de una enfermedad”.
----------	----------------	--

PALABRA	DEFINICIÓN CON CAMPOS SEMÁNTICOS.
---------	-----------------------------------

Recital: Audición poética en la que interviene generalmente una sola persona.
--

1. “Teatro”	2. “Canción”	3. Recital. “poema”	4. “Discurso”
-------------	--------------	---------------------	---------------

(J.14)

Fuente: Creación propia.

Tabla 34.

Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil

	PALABRAS	SINÓNIMOS	
1	ABSOLUTO.	“Completo, lleno, repleto”.	✓
2	BULLIR.	“Bulla ruido, sermón”.	X
3	CACHARRO.	“Viejo, deteriorado, malo”.	✓

	PALABRA	DEFINICIÓN POR CONCEPTO
1	DELIRIO	“Persona que empieza a ver cosas por causa de una enfermedad”.

(J.07) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

En este nivel jugó con la ruleta que se compone de colores diferentes, diversos números, íconos de juego y etapas de lectura crítica. Las formas de definición estuvieron representadas en la ruleta de acuerdo a las convenciones que se hicieron con los estudiantes al iniciar el nivel. Por ejemplo, el color azul y el verde representaron la definición por antonimia; el negro simbolizó la definición por campos semánticos, y de esta misma forma se establecieron otras convenciones. Si al jugador, la ruleta le dio estos colores, debió definir expresiones por antonimia o por campos semánticos. La lúdica facilitó la motivación del aprendizaje. “Casi sin proponérselo y aparentemente “de forma improductiva”, aprendemos algo con el juego porque resulta una experiencia casi siempre placentera” (Ruiz y Díaz 2010, p. 22). El juego es la estrategia que sin duda le dará más resultado en la enseñanza en las diversas metodologías que usen los docentes.

Definir una palabra es como encontrar una dirección difícil, se entiende como: 1. Dar su significado, su descripción o su explicación. 2. Decir la idea que representa para una persona o

una sociedad. Ejemplo, el diccionario de la Lengua Castellana dice que: Abatimiento es postración física o moral de una persona, derribar, es echar por tierra, perder el ánimo. Hay que tener claro que los diccionarios dan algunos posibles significados para que se apliquen si es el caso, donde el lector crítico crea conveniente. No obstante, los significados más pertinentes se interpretan socialmente y esto nos lleva a entender que puede haber significados de un referente como regionalismos para una misma expresión. “Muchas palabras son así enteramente convencionales, otras son motivadas de varias maneras. La motivación puede radicar o bien en los sonidos mismos, o bien en la estructura morfológica de la palabra, o bien en su fondo semántico” (Ullmann, 1992, p. 124). En realidad, el significado es motivado por varios factores entre ellos el del contexto. Estas reflexiones se corroboran en las siguientes respuestas del (J.14) y (J.14, 28,36)

Tabla 35.

Nivel uno: Define las palabras desconocidas espontáneamente y encontrarás la dirección difícil

Define las palabras que aparecen el mayúscula y en negrilla de acuerdo con el contexto.

INCÓGNITA	SINÓNIMO O SIGNIFICADO	POR QUÉ
<p>1 “A la mañana siguiente mi padre desató de mi cabeza, humedecida por tantas lágrimas, los brazos de mi madre. Mis hermanas al decirme sus adioses las ENJUGARON con besos”.</p> <p>María. Jorge Isaac. Página 2</p>	<p>“Secar: sacar todo lo húmedo de un lugar”.</p>	<p>“Ejemplo. Cuando secan el mesón. Sacan toda el agua”.</p>
<p>2 “...encontramos aquella con quien hemos soñado a los dieciocho años y una mirada FUGITIVA suya quema nuestra frente, y su voz hace enmudecer por</p>	<p>“Escape: cuando una persona se sale sin permiso”.</p>	<p>“Cuando una persona se escapa de la cárcel”.</p>

Define las palabras que aparecen en mayúscula y en negrilla de acuerdo con el contexto.

un instante”.

María. Jorge Isaac. Pag.9

(J.14, 28,36) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

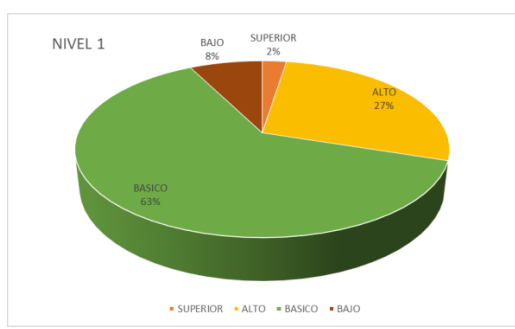
Este tipo de incógnitas fortalecieron la lectura crítica al desarrollar procesos de significación usando el pensamiento crítico en las acciones de hipótesis e inferencia que exige el definir una expresión textual. Dice Herrero que usar el pensamiento crítico es “juzgar si hay razones suficientes, relevantes y aceptables para hacer o creer algo, o para no hacerlo o no creerlo” (2016, p. 17). Es decir, se es crítico cuando se valora lo que coherentemente tiene razón de ser, cuando se asocian conceptos para darles sentido dentro de un contexto. Aclarando que, por ejemplo, los estudiantes (J.14, 28,36) de la tabla anterior, infirieron el significado porque el contexto les brinda pistas para configurar el sentido. Las palabras referentes a la humedad encaminaron a imaginar un sinónimo de *enjugar*.

Con el uso del pensamiento lateral se pone a funcionar la creatividad del estudiante. En realidad, casi nunca hay respuestas únicas, por el contrario, y más en cuestiones de significado hay muchas verdades. De Bono dice En el pensamiento vertical se excluye lo que no parece relacionado con el tema; en el pensamiento lateral se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema. (1972, p. 31).

5.2.1.1 Estadística puntajes nivel 1, Temporada 2.

Tabla 36.

Estadística puntajes nivel 1, Temporada 2

	<p>1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA</p> <hr/> <p>CLC: 1 y 2 DLC: 1 y 2</p> <hr/> <p>Reconoce el significado de las palabras de diversas formas.</p> <hr/> <p>2. PENSAMIENTO. Critico, lateral, inferencial(abductivo)</p> <hr/> <p>3. TRANSVERSALIDAD. Social, lenguaje, matemática, filosofía, artística, natural-biológico.</p>
---	---

Fuente: Creación propia.

La estadística que se observa anteriormente evidencia el rendimiento del grupo en la escala de puntajes con un desempeño de satisfacción lectora. La interdisciplinariedad del conocimiento es inherente a la adquisición de saberes en este nivel. Permite abordar textos con diversas temáticas porque la construcción de significado se estudia en todas las áreas del conocimiento, de hecho, es parte fundamental del aprendizaje apropiarse del lenguaje de cada disciplina.

Los apuntes del Diario de Campo registran que los estudiantes mostraron motivación y agrado por los ambientes de aprendizaje, corroborado con la pregunta, ¿En cuánto calificarías esta metodología en una escala de 1 a 10? Una de las estudiantes respondió: “En (10) porque es una forma de aprender más divertida” (J. 27). Este indicador llena las expectativas de la categoría de motivación para el aprendizaje que propone la didáctica de esta propuesta.

5.2.2 Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de

Parkour

Ser un deportista de Parkour requiere ciertas condiciones como ejercicio constante: visión aguda, reconocimiento del terreno y espacio, fuerza emocional, buena alimentación. Igualmente encontrar las ideas dominantes de un texto requiere de lectura constante, perspicacia, reconocimiento de la superestructura textual, motivación, una buena metodología de lectura. Por lo tanto, los dos ejercicios son análogos. En este nivel se jugó con los acertijos de figuras, una forma de entrenar el análisis por medio de la observación y la inferencia. Aunque también se usaron los dados gigantes como dinámica para asignar fragmentos.

Un lector crítico debe saber que, encontrar las ideas dominantes en un texto es como ser un Parkour. Súper L fue el compañero de entrenamientos en los retos fáciles y difíciles donde en este contexto de análisis, las ideas principales se presentaron como ideas dominantes que generan otras ideas más limitadas (ideas secundarias) y a la vez explican la idea principal. Se reflexionó sobre la ubicación espacial de la idea dominante. Reconociendo que ésta a veces se muestra al comienzo del párrafo o fragmento, otras veces al final, en otras ocasiones en la mitad, y hay oportunidades que es necesario extraerla. Para descubrir la idea dominante se pueden utilizar claves como: hacerse la pregunta: ¿De qué trata el fragmento? O ¿Qué es lo más importante del texto leído? Esto “Implica saber diferenciar entre los hechos que son relevantes y los que no lo son” (Herrero, 2016, p. 19). Para apoyar lo expresado se presenta a continuación la competencia interpretativa de un jugador del nivel.

Tabla 37.

Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour

Con Súper L te encuentre las ideas dominantes de la noticia. Recuerda que para ser un buen Parkour debes entrenar con los que saben.

IDEAS	NÚMERO DE LA IDEA DOMINANTE	EXPLICACIÓN
<p>1. “La situación ya está fuera de control”</p> <p>2. aseguran habitantes y autoridades de la capital santandereana,</p> <p>3. ante el imparable éxodo de venezolanos</p> <p>4. que desde hace cerca de cinco meses se ha venido registrando en la ciudad.</p>	3	<p>“Lo más importante es el éxodo de venezolanos”</p>
<p>1. Como respuesta a esta compleja realidad</p> <p>2. y con el fin de prevenir futuras perturbaciones de orden social,</p> <p>3. el Gobierno Local y la Nación decidieron intensificar las acciones de control</p> <p>4. para deportar a aquellos extranjeros</p> <p>5. que residen en Bucaramanga sin documentación alguna que avale su permanencia en el país.</p>	3	<p>“Es la idea que tiene el tema”.</p>
<p>1. De acuerdo con la información suministrada,</p> <p>2. a partir de mañana se ejecutarán permanentes operativos</p> <p>4. en parques, calles y el transporte público,</p> <p>5. para identificar e iniciar procesos de deportación a inmigrantes indocumentados.</p>	2	<p>“Porque a partir de mañana ya se ejecutarán permanentes operativos”</p>

Con Súper L te encuentre las ideas dominantes de la noticia. Recuerda que para ser un buen Parkour debes entrenar con los que saben.

VANGUARDIA LIBERAL 28 ENERO 2018. (fragmento)

(J.20) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

Se observa que el jugador trata de acertar en el número de ideas que él cree más interesante. En este proceso de pensamiento crítico, hace categorizaciones y discriminación para establecer la idea que permea las demás, evidenciándolo en la explicación que da de cada ejercicio.

Tabla 38.

Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour

1. Escribe el número de idea dominante y luego explica por qué escogiste esa. (Ahora tendrás más equilibrio para saltar)

TEXTO	RESPUESTA
<p>LOS ECOSISTEMAS.</p> <p>(1) Ningún animal puede sobrevivir sin relacionarse con otras especies, (2) ya que la energía que necesita para mantenerse vivo, desplazarse y reproducirse proviene de la alimentación que absorbe. (3) Se llama ecosistema al conjunto ecológico de animales y vegetales que se relacionan entre sí en un entorno determinado. (4) Esta unidad básica de la biosfera puede ser tan reducida como un muro de piedras o tan amplia como un océano. (5) Un ecosistema se mantiene en equilibrio gracias a la presencia de cada uno de sus elementos en la cadena alimentaria, (6) ya sea como productor o como consumidor de energía.</p> <p>Ecología y medio ambiente. El Tiempo. Bogotá 2005. p 38</p>	<p>1. ¿Número de idea dominante en el texto? “3”</p> <p>Porque:</p> <p>“Según el título dice los ecosistemas”.</p>








(J.21. Fuente: Creación propia.

En el anterior ejercicio, el jugador además de acertar la respuesta, evidencia que leyó el texto y le prestó especial cuidado al título y buscó relaciones con las ideas. Esta conexión le permitió resolver la incógnita y le proporcionó un argumento válido.

Tabla 39.

Nivel dos: Ubica las ideas dominantes de los textos y serás un campeón de Parkour

2. Ordena las siguientes ideas que pertenecen a un párrafo.

<p>1.</p> 	<p>2.</p> 	<p>3.</p> 	<p>4.</p> 								
<p>5.</p> 	<p>6.</p> 	<p>7.</p> 	<p>Escribe la numeración correcta.</p> <table border="1" data-bbox="1040 1157 1354 1220"> <tr> <td>"7"</td> <td>"3"</td> <td>"6"</td> <td>"5"</td> </tr> <tr> <td>"1"</td> <td>"4"</td> <td>"2"</td> <td style="background-color: black;"></td> </tr> </table>	"7"	"3"	"6"	"5"	"1"	"4"	"2"	
"7"	"3"	"6"	"5"								
"1"	"4"	"2"									

(J.34) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

El jugador debió hacer en el ejercicio anterior, una serie de intentos hasta encontrar la coherencia perfecta del tal modo que las ideas sueltas en el relato sobre “la mosca” que se quiere salir del auto en movimiento.

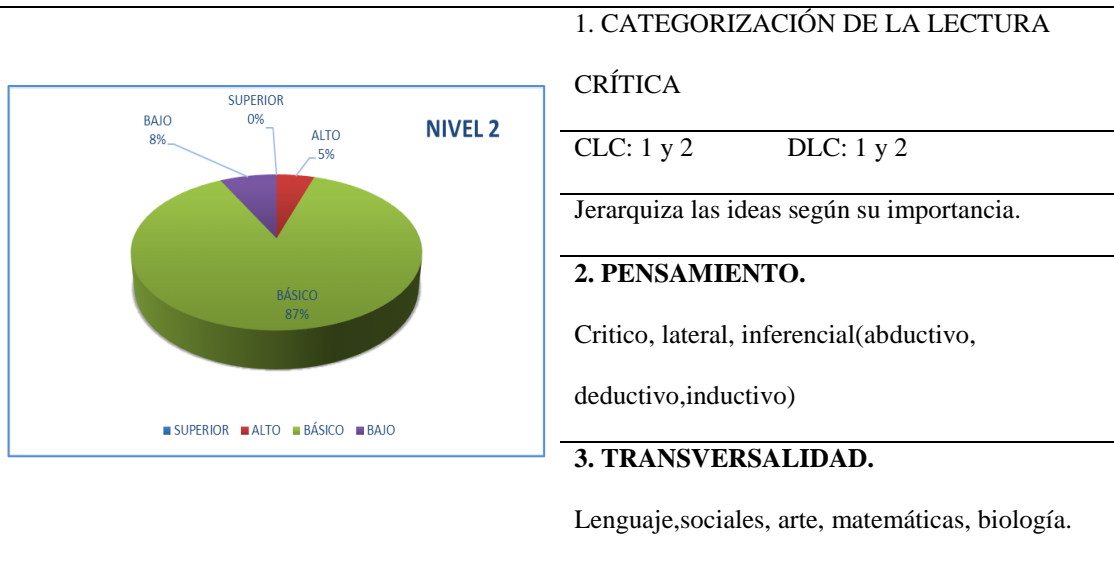
El trabajo de este nivel se centró en que el estudiante fortaleciera la capacidad para reconocer cuáles son las ideas más importantes del texto, y a la vez, reconociera las ideas secundarias como explicación de las primeras. Fueron retos que pusieron al estudiante a decidir cuáles eran las ideas más generales y contenían el tema del texto. Según lo registrado en el Diario de Campo, los jugadores manifestaron dificultad. Sin embargo, fue un ambiente de aprendizaje propicio para entender diferentes temáticas del conocimiento, poniendo a reflexionar sobre el saber de manera interdisciplinar como lo plantea Furman: “...que la ciencia pase a empapar la mirada de todos los ciudadanos, que nos permita entender para qué nos sirve tener ciencia en una sociedad que quiere pensar en sus propios problemas” (2013, p. 54)

A continuación, se presenta la estadística de resultados de la puntuación obtenida en la competencia de lectura crítica para dar un informe del rendimiento en los procesos formativos del nivel. Evidenciando que, la valoración de puntajes se extendió en la escala de *Básico*, para producir un adelanto en los objetivos de la investigación que se desarrolla.

5.2.2.1 Estadística puntajes nivel 2, Temporada 2.

Tabla 40.

Estadística puntajes nivel 2, Temporada 2



Fuente: Creación propia.

5.2.3 Nivel tres: Entiende las greguerías y recorrerás la ciudad en el menor tiempo posible

Leer críticamente es ser perspicaz e ingenioso como lo es una greguería (lenguaje ininteligible). Las greguerías son invenciones literarias del escritor español Ramón Gómez de la Serna, que consisten en una metáfora breve e ingeniosa (RAE). “Las greguerías son humorismo + metáfora = greguería” (Gómez 1955). Esta forma literaria nos ofrece el sentido de dos o más ideas o imágenes combinadas o una tercera idea de la combinación de dos expresadas anteriormente. Es una forma genial de representar la realidad. Entender una greguería será como recorrer un mundo más ingenioso, teniendo a Súper L como compañero. El pensamiento vertical

sigue los caminos más evidentes; el pensamiento lateral los menos evidentes (De Bono: 1972, p. 32). El pensamiento lateral propone que se busquen otros universos del saber, cree que los lectores pueden ser más creativos, como lo es una greguería si ven los enigmas como una oportunidad para solucionarlos de muchas formas.

La estructura de este nivel de juego estuvo sostenida por los retos A y B. En el reto A, se hizo el acercamiento al estudiante con la explicación de algunas greguerías y adicionalmente se le presentaron otras con menor dificultad, para que las solucionaran. En el reto B, se expusieron diversas greguerías de profundización y producción textual para que los jugadores leyeran, observaran las imágenes (que implícitamente generan en la mente) y establecieran los significados acordes a la connotación que el autor expone.

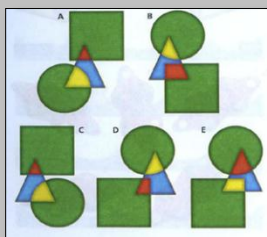
En este nivel se corrió metafóricamente porque se hicieron carreras de lectura crítica de las greguerías en la metodología de contrarreloj. Se asignaron greguerías y los primeros que las resolvieron alzaban la mano y la explicaban. Si no era correcta la interpretación, el siguiente participante tenía la palabra, y así sucesivamente. Fueron conscientes que lo importante era tener clara la explicación en el momento de indicar que ya habían terminado.

Tabla 41.

Nivel tres: Entiende las greguerías y recorrerás la ciudad en el menor tiempo posible

JUEGO DE PENSAR

INCÓGNITAS-GERGUERÍAS



¿Cuál es la pieza diferente?

A, B, C, D, E

¿POR QUÉ? “Porque el color amarillo está en el cuadrado y en los otros, el color amarillo está en los círculos.”

GREGUERÍA El murciélago vuela con la capa puesta.		RELACIÓN los 2 son color negro.	CONCLUSIÓN los 2 son malvados y aterradores.
imagen 	imagen 	los 2 los utiliza dracula.	
GREGUERÍA La muerte es dormir sin nariz.		POR QUÉ Cuando dormimos respiramos y sin nariz no podríamos respirar y nos afixiaríamos.	

(J.13) Ver otras evidencias en anexos.


(J.1,33,5) Ver otras evidencias en anexos 08.

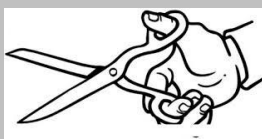
Fuente: Creación propia.


En las respuestas anteriores la lectura crítica comienza con la observación y el análisis de la figura como estrategia lúdica. Los jugadores en su perspicacia se dieron cuenta que el cuadrado es de color rojo en todos excepto en la opción E, que es de color amarillo. Luego se nota en el desarrollo de las greguerías del estudiante (J.13) que asoció la greguería con significados implícitos de otros referentes que su acervo y cultura le conceden. “El murciélago vuela con la capa puesta”. Acá no se habla de Drácula, ni del inframundo por ningún lado, pero el jugador hace asociaciones de terror, maldad y de color negro, quizá por los significados que el colectivo social ha impuesto a través de la historia.

Tabla 42.

Nivel tres: Entiende las greguerías y recorrerás la ciudad en el menor tiempo posible

<p>El perfume es el eco de las flores. Gómez de la Serna.</p>	<p>¿Por qué los perfumes son el eco de las flores?</p> <p>“Porque algunos perfumes traen el aroma de ellas”</p> <p>¿Qué hace un eco?</p>	<p>Por lo tanto:</p> <p>“Creo que tiene un parecido en que son</p>
<p></p> <p>http://bit.ly/2EO4uUk</p>	<p>“Es un sonido que es emitido por nosotros y se produce cuando una persona habla o grita en un lugar cerrado o con varias paredes”.</p> <p>¿Qué elementos se comparan?</p> <p>“Las flores y el eco”.</p>	<p>reconocidas por nosotros”.</p>

<p>A las tijeras les sacaron los ojos otras tijeras.</p> <p></p> <p>Gómez de la Serna.</p>	<p>¿Cuáles son las otras tijeras?</p> <p>“Los dedos porque al ponerlos dedos a las tijeras se entran en los agujeros”</p>	<p>Me enseña que:</p> <p>“Me enseña a no dejarme manipular por otras personas”.</p>
--	--	--

GREGUERÍA	ANÁLISIS DE ELEMENTOS	CONCLUSIÓN
<p>Lo más difícil que hace un jinete es sostenerse en la imagen de su caballo reflejada en el agua.</p> <p></p> <p>Gómez de la Serna.</p>	<p>Jinete: Realidad de una persona porque:</p> <p>“Porque él maneja a las personas como si fuera un caballo”.</p> <p>¿Que representa el agua?</p> <p>“El reflejo de lo que él es con otras</p>	<p>Reflejo de jinete. La imagen de su comportamiento ante los demás porque:</p> <p>“Porque aparenta ser algo que no es”.</p> <p>¿Por qué es difícil?</p> <p>“Porque está intentando hacer algo que en realidad</p>
		<p>Por lo tanto</p> <p>“No hay que aparentar algo que no somos y no dejarnos manipular por nadie”.</p>

GREGUERÍA	ANÁLISIS DE ELEMENTOS	CONCLUSIÓN
	personas”.	no es”.

(J.16, 22,26) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

En las respuestas anteriores hay aspectos muy interesantes. Los jugadores hacen relación inmediata con la realidad de vida misma. “*Me enseña a no dejarme manipular por otras personas*” (J.16, 22,26). Se confirma que, aunque sea una idea literaria, se interioriza inmediatamente al leerla de forma crítica. Y en la greguería de “El perfume es el eco de las flores”. Es importante ver cómo los estudiantes hacen equivalencias implícitas entre los dos sentidos, el del olfato y el del oído. Hace equivalencias y construye conclusiones significativas éticas con respecto a la greguería del jinete.

La naturaleza de las incógnitas de este nivel tiene mucha relación con la hermenéutica del texto, aspecto que este nivel cultivó con los jugadores. Dice Beuchot (2000). que “en el acto de interpretación confluyen el autor y el lector, y el texto es el terreno en el que se dan cita, el énfasis puede hacerse hacia uno o hacia otro” (p. 27). Los jugadores pueden haber hecho énfasis en el pensamiento del lector o en la misma relación que le dan ellos con su ámbito de conocimiento. Las greguerías tienen esa característica de poner a pensar al lector, a tomar de todo para configurar el sentido. La asociación de significantes con significados es constante y compleja.

Los temas de las greguerías son diversos como la diversidad del conocimiento. En ellas hay temas sociales, emocionales, naturales, ecológicos, filosóficos, entre otros. Motivando la construcción de saberes integrales. Entender una greguería fue resolver unas incógnitas de los retos de este juego que procuró fortalecer la capacidad de argumentación, tan importante en los procesos cognitivos del sujeto lector por eso es que Cárdenas (2015). Entiende que argumentar “es hacer acopio de conceptos e imágenes desde los cuales realiza operaciones, análisis, explicaciones e interpretaciones con miras a razonar sobre un tema” (p. 225). Ese razonamiento incluye inferencias de todo tipo, comprobaciones, relaciones y asociaciones que construirán el sentido del discurso.

El nivel del juego de retos sobre interpretar greguerías tuvo mayores dificultades de comprensión en relación con los anteriores, debido a que la naturaleza del juego es esa, cuanto más se avanza, la dificultad es mayor. La lectura crítica es un reto en sí mismo y cuando la relaciono con las lúdicas se convierte en un entramado de aprendizaje muy fuerte. “El juego le exige aprender al jugador pues se interpreta como un conjunto de retos que tienen sentido por sí mismos” (Lacasa, 2011, p. 138)

En este nivel se fortaleció la lectura connotativa del texto, la argumentación y la abducción. Según el diario de campo, a los estudiantes les pareció muy difícil el juego, sin embargo, les agradó y sintieron que fue importante para ellos. “Me ayudó a tener mejor comprensión lectora y a mirar más allá de lo que se ve” (J.19), evidenciando la categoría de motivación propuesta en la investigación. La gráfica estadística, que se expone a continuación informa sobre el rendimiento porcentual de los puntajes alcanzados por los jugadores en esta escala del juego como una evidencia importante en el avance de aprendizaje de los alumnos.

5.2.3.1 Estadística puntajes nivel 3, Temporada 2.

Tabla 43.

Estadística puntajes nivel 3, Temporada 2

<p>The pie chart displays the following data:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ALTO</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>BÁSICO</td> <td>47%</td> </tr> <tr> <td>BAJO</td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>SUPERIOR</td> <td>5%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	ALTO	40%	BÁSICO	47%	BAJO	8%	SUPERIOR	5%	<p>1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA</p> <hr/> <p>CLC: 1, 2, 3 DLC: 1, 2, 3</p> <hr/> <p>Interpreta y argumenta la connotación del lenguaje literario.</p> <hr/> <p>2. PENSAMIENTO.</p> <p>Crítico, lateral, inferencial(abductivo)</p> <hr/> <p>3. TRANSVERSALIDAD.</p> <p>Lenguaje, artística, social, biológico, filosófico.</p>
Categoría	Porcentaje										
ALTO	40%										
BÁSICO	47%										
BAJO	8%										
SUPERIOR	5%										

Fuente: Creación propia.

5.2.4 Nivel cuatro: Desarrolla las analogías y cruzarás el laberinto urbano

Resolver analogías es un reto bastante intrincado como salir de un laberinto y requiere de concentración y evaluación de posibilidades, por lo tanto, los estudiantes tuvieron la compañía de Súper L. “Las analogías son las relaciones de semejanza que se establecen entre dos o más hechos, situaciones, objetos, personas o conceptos que son diferentes o que, a simple vista, parecen no compartir ninguna característica”. (Ríos & Bolívar, 2009, p. 15)

Este nivel se estructuró en tres retos. Reto A, referido a concienciar a los estudiantes que estaban en un laberinto de analogías y deberían salir de él utilizando el razonamiento analógico. Se les presentaron algunas analogías ya desarrolladas con su explicación correspondiente y un juego de laberintos para resolver incógnitas analógicas de diversas clases. En el reto B, se

profundizó en la resolución de analogías de diversas clases, solicitando la argumentación correspondiente para cada una. Y, ya en el reto C, se buscó que las incógnitas estuvieran encaminadas a la producción y creación de analogías propias del estudiante.

En este nivel se jugó con la jenga. Los números de la jenga representaron números de analogías. Los colores de fichas representaron opciones de respuestas. Cada jugador pasaba y tomaba un número o un color de acuerdo a las convenciones que se hubiesen establecido al iniciar el nivel. En el reto C, se proporcionó un inventario amplio de analogías a cada jugador y se jugó con los dardos así: si el dardo pegaba en el número 20, el jugador desarrollaba 10 analogías. Si el dardo pegaba en el número 40, el jugador desarrollaba 8 analogías. Si el dardo pegaba en el número 60, el jugador desarrollaba 6 analogías. Si el dardo pegaba en el número 80, el jugador desarrollaba 4 analogías. Si el dardo pegaba en el número 100, el jugador desarrollaba 2 analogías. Estas lúdicas permitieron motivar a los estudiantes para resolver incógnitas con un alto grado de pensamiento en medio de la acción del juego. “El movimiento físico contribuye al desarrollo del cerebro, ayudando a los adolescentes a mejorar sus competencias cognitivas de procesamiento. El cerebro de los adolescentes se estructura y organiza en función de su atracción por la novedad” (Sousa 2014, p. 59). Además, en el reto C se incluyó un juego de concentración visual para enriquecer las actividades con otros ejercicios que le dieron vida a Súper L y también a la metodología.

Tabla 44.

Estadística puntajes nivel 3, Temporada 2

1	HISTORIA: SOCIEDAD	3	Constelación es a estrella	5	Dar es a recibir como...
	a. biblia: religión		como archipiélago es		a. Pedir a buscar

	b. rol: inscrito	a. _____	b. Llamar a contestar
	c. leyenda: héroe		c. Preguntar a argumentar
	d. biografía: individuo	bahía / isla / mar / península /	d. Discutir a acordar
	e. expediente: juicio	continente	
2	ACTOR: ESCENARIO	4 LLUVIA: DILUVIO	6 Comprar es a vender como...
	a. profesor: aula	a. maremoto: inundación	a. Entrenar a ganar
	b. soldado: cuartel	b. Génesis: Apocalipsis	b. Soñar a conseguir
	c. pájaro: jaula	c. temblor: terremoto	c. Buscar a ignorar
	d. monje: monasterio	d. paraguas: área	d. Estudiar a aprender.
	e. convicto: prisión	e. llovizna: arco iris	

1. “Así como la historia sale de la sociedad, la biografía existe por el individuo”.
2. “Así como al escenario va el actor, el profesor va al aula”.
4. “Al llover fuerte se puede formar un diluvio, así como al existir un temblor continuo y fuerte se forma un terremoto”.
5. “Así como al dar, la otra persona recibe, la llamada también se recibe a lo que alguien la hace”.
6. “Así como compra a alguien que vende, también se busca lo que otro ignoró”.

(J.08) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

Se observa que en el desarrollo de analogías acertadas de la estudiante (J.08), hace comparaciones muy equivalentes que ponen a funcionar la lectura crítica. Pensar críticamente es comparar *sociedad con individuo e historia con biografía; lluvia con temblor y diluvio con terremoto*. Se ponen a funcionar aspectos muy importantes de la cognición lingüística como la intensidad de sentido de los conceptos. Advertir las semejanzas y las diferencias significativas (Herrero, 2016, p. 19)

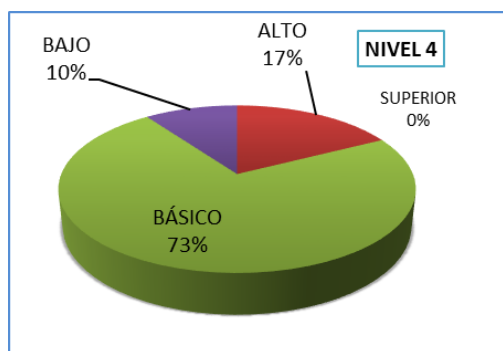
Este nivel tuvo la característica de fortalecer el pensamiento crítico. Herrero dice que el pensamiento crítico “exige, por tanto, una disposición al análisis, a la valoración con detenimiento y en profundidad de las cuestiones” (p.19). Las analogías llevan al lector a entrar en procesos de análisis profundos de comparación y asociación, determinadas por aspectos como sus funciones, sus características. Haciendo razonamientos inductivos, de deductivos, abductivos y transductivos.

Los jugadores después de haber escogido las incógnitas de analogías por medio de la lúdica se dedicaron resolverlas. Resolverlas incluía escoger la opción verdadera, argumentar la solución escogida y completar la creación de nuevas analogías. “Mucho más importante es el hecho de que en el jugar se da una especie de seriedad propia, de una seriedad incluso sagrada” (Gadamer, 1993, p.71). El propósito principal de este y todos los niveles fue jugar desde el carácter serio del aprendizaje. De nada serviría hacer lúdicas si no se han diseñado con una estructura y metodología que encaminen a pensar críticamente. Los resultados se muestran a continuación como una muestra estadística del rendimiento de este nivel.

5.2.4.1 Estadística puntajes nivel 4, Temporada 2.

Tabla 45.

Estadística puntajes nivel 4, Temporada 2



1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA CRÍTICA

CLC: 1, 2 y 3 DLC: 1, 2 y 3

Hace inferencias de todo tipo y las argumenta.

2. PENSAMIENTO.

Crítico, inferencial, lateral.

3. TRANSVERSALIDAD.

Lenguaje, artística, sociales, matemática, filosofía, biología.

Fuente: Creación propia.

Una de las ventajas del razonamiento por medio de las analogías es que éstas tienen un sin número de clases que pueden ir desde el razonamiento por sinonimia, por complementariedad, por cogenereidad, hasta el razonamiento por antonimia, por intensidad, por inclusión, por género- especie o viceversa, parte- todo o viceversa, conjunto-elemento, o viceversa, por ubicación, por causa-efecto o viceversa, por secuencia, por función, etc. Estas clases permiten al lector crítico reflexionar sobre diversos puntos de vista en sus inferencias y en sus argumentaciones. Es una gimnasia del pensamiento muy integral.

5.2.5 Nivel cinco: Encuentra al culpable del cuento policíaco y de esta manera identificarás la pandilla

Los relatos policíacos son textos que requieren que el lector supla el papel del principal como detective. Todo buen lector crítico tiene la esencia en su espíritu de encontrar la verdad. Los cuentos policíacos son narraciones donde sus acciones, personajes y lugares están encuadrados en un suceso policial. Algunas veces un homicidio, otras veces de suicidio, otras de robo o

cualquier otro acto donde haya un delito por esclarecer. Y acá en este juego se dirá que es una incógnita que tendrá que resolver Súper L. Inicialmente se establecieron once elementos fundamentales para analizarlos desde la semiótica y semántica del texto. Ellos fueron: Las víctimas, los hechos, los móviles, los testigos, la escena del crimen, los delitos cometidos, las pistas, las hipótesis, los posibles culpables, las pruebas y el verdadero culpable. Teniendo en cuenta estos focos de análisis se resolvieron las incógnitas de cada situación.



En este nivel se jugó con los dardos y la diana en forma metafórica y en forma real, se daba en el blanco cuando descubrían al culpable. La diana tiene algunos números, colores, símbolos y espacios que miden la distancia alrededor del blanco. Estos elementos que se distribuyen alrededor del centro representan: puntos extra, tipo o número de taller, elementos de investigación, etc. Todo dependió de las convenciones que se hicieron antes de iniciar el nivel. Ejemplo de juego real, si tiraba el dardo y pegaba cerca al blanco, tenía el reto de razonar sobre uno de los once elementos de investigación. O, si daba en el punto más lejano al blanco tendría que resolver el caso más difícil. La lúdica fue importante para los estudiantes a la hora de lanzar los dardos, porque se crearon ambientes de diversión y además tomaron el reto de convertirse en detectives teniendo a Súper L como asistente experimentado.


Encontrar al culpable de un delito no esclarecido, es tan semejante a leer críticamente, que este nivel es quizá uno de los más análogos de este proceso de investigación. El lector es similar al detective que lee todo lo que está en la escena del crimen y debe asumir la hermenéutica como lo plantea Gadamer (1998). “*de alcance universal*”. El jugador cuando se enfrenta ante un caso policíaco debe escudriñar con la semántica y la semiótica del discurso todos los elementos que propicien la construcción de saberes diversos.




Este nivel se compone de tres retos. En el reto A, las incógnitas se enfatizaron en inducir al lector a reconocer el contexto de detectives, exponiendo un relato ejemplo ya desarrollado con todos los elementos analizados. Seguidamente, se les presentó un caso policíaco con las correspondientes incógnitas de los elementos de investigación. En el reto B, se profundizó en el análisis de diversos casos policíacos para esclarecerlos teniendo en cuenta los elementos de análisis. Y un reto C, donde se presentaron casos policíacos para resolverlos y después transformarlos de manera que los culpables tomaran rol de víctimas. A continuación, se presenta un caso resuelto.

Tabla 46.

Nivel cinco: Encuentra al culpable del cuento policíaco y de esta manera identificarás la pandilla



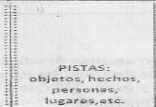
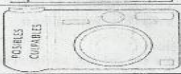

	<p>COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA DOCENTE HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA" "Encuentre al culpable del cuento policíaco y así identificaras la pandilla."</p>	
<p>CASO: EL CRIMINAL DE LA PAÑOLETA (Hebert. A. Betancourt. Rodríguez.)</p> <p>Las chicas amigas pensaron en visitar a Rudy en su casa y pasar un rato agradable con ella. Eran amigas desde la universidad y ya había pasado el tiempo y poco se reunían. En la universidad habían compartido de todo, hasta novio como fue el caso con Alexandra. En la universidad habían tenido distintas experiencias, buenas y malas. María y Erika organizaron la visita y todo marchaba bien. Pero antes decidieron ir de compras para llevar comida. Mientras que Alexandra se encargaría de conseguir la música.</p> <p>Ya estando en el supermercado María y Erika vieron un cartel de <i>se busca este criminal</i>, María y Erika les causó cuidado pero después comenzaron a bromear del tema...</p> <p>María dijo: --Entonces si es cierto, mira el criminal esta suelto... ¡libre y sin compromiso. Ja ja ja!</p> <p>Luego de hacer las compras se fueron a la casa de Rudy y ésta las recibió efusivamente. Hablaron un poco, bebieron copas y bailaron y luego jugaron la botella.</p> <p>María recordó el cartel y bromearon con él pero después la broma cambio por miedo. Rudy llena de miedo oyó tocar la puerta, y fue a abrir, mientras tanto Erika y María seguían jugando. Al abrir la puerta Rudy fue atacada violentamente y le pusieron un pañuelo con alcohol en el rostro y la desaparecieron.</p> <p>Al ver que Rudy no vuelve. Las compañeras se alarman y se preguntan:</p> <p>--¿Que ha pasado con Rudy? Por lo tanto Se levantó una de ellas y fue a buscarla pero no la encontró. Consternada se devolvió corriendo a contarle a sus amigas. Asombradas de ver que no aparecía llamaron a la policía.</p> <p>La policía llegó y el detective empezó haciéndoles preguntas a las chicas que respondieron con voz entrecortada, excepto Alexandra que les dijo que se sentía mal y argumentó que el llanto no la dejaría responder. Después siguió la búsqueda de pistas en toda la casa, y cuando se registró el jardín, se halló una pañoleta que olía a alcohol, el detective fue a reunirse con la policía y analizar las pruebas, mientras las amigas de Rudy no podían creer la desaparición.</p> <p>El detective sabía que los criminales son muy inteligentes y la única prueba que tenían era la pañoleta que se le cayó. María y Erika estaban muy nerviosas y asustadas lo mismo que Alexandra.</p> <p>Llevaron la pañoleta a un perito para hallar las huellas del criminal. El perito después del estudio no encontró huellas del <i>criminal del cartel</i>. No había ninguna huella en la pañoleta.</p>		

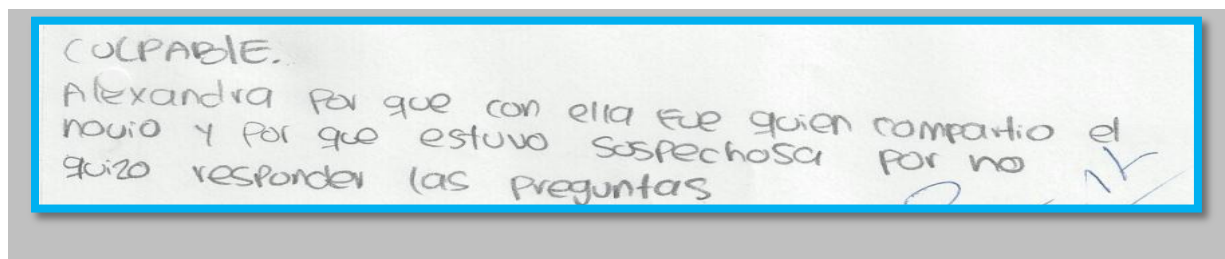
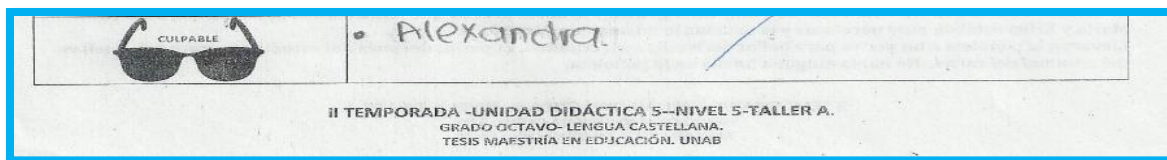

 COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
 DOCENTE HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
 "Encuentre al culpable del cuento policiaco y así identificaras la pandilla."

	Rudy.
	Violentamente le pusieron un pañuelo con alcohol en el rostro. y la desaparecieron.
	

HECHOS.

- * Pensaron visitar a Rudy y pasar un rato agradable con ella...
- * ANTES decidieron ir de compras para llevar comida...
- * Ya estando en el supermercado María y Erika vieron un cartel de "se busca, criminal" María y Erika les causó cuidado pero después comenzaron a bromear del tema...
- * Hablaron, bebieron copas y bailaron y luego jugaron la botella.
- * María recordó el cartel y bromearon con él. Pero después la broma cambio por miedo.
- * Al abrir la puerta Rudy fue atacado violentamente y le pusieron un pañuelo con alcohol en el rostro y la desaparecieron.
- * se levanto una de ellas y fue a buscarla pero no la encontro.
- * llamaron la policia.

	la casa de Rudy.
	<ul style="list-style-type: none"> • Alexandra • María • Erika
	<ul style="list-style-type: none"> • los testigos que eran las amigas de Rudy. • el pañuelo
	<ul style="list-style-type: none"> • el novio que compartian en la Universidad y fue mandado por Alexandra.
	<ul style="list-style-type: none"> • el que secuestro a Rudy es el novio que compartio con Alexandra.



(J.33) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

Se evidencia en las respuestas del caso anterior (*El criminal de Pañoleta*) que, leer críticamente un relato policiaco conlleva a pensar sobre la estructura profunda, a leer entre líneas y hacer inferencias de todo tipo: relacionar al novio de Alexandra y Rudy en la universidad. Abducir sobre los posibles culpables y poner en acción el pensamiento lateral cuando se trata de encontrar varias salidas para la incógnita.

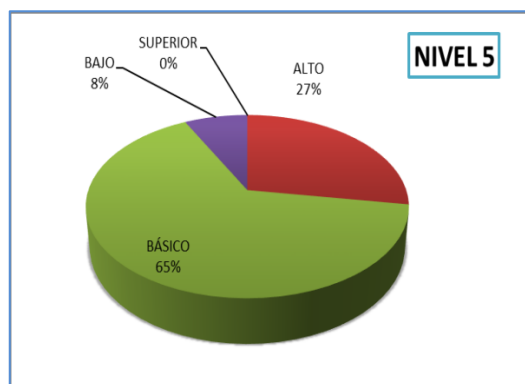
Uno de los campos más abonados para las inferencias es la lectura crítica de la literatura policiaca. En este tipo de relatos los lectores inicialmente tienen la oportunidad de abducir, como lo hace (J.33) en la creación de hipótesis sobre quién podría haber secuestrado a Rudy. Peirce dice que la retroducción (abducción) «aumenta las posibilidades de que exista suficiente afinidad entre la mente del razonador y la naturaleza sobre la que se conjetura de manera no totalmente inútil, considerando que cada conjetura se restringe al compararse con la observación» (citado por Sabeok & Sabeok, 1979, p. 14). Es decir, que el proceso de comprobación irá purificando los argumentos que inicialmente tuvieron formas de conjeturas como ejercicios obligados. Entonces llegará el momento de inducir y deducir que son procesos lógicos de razonamiento. Es tan interesante apropiarse de un relato policiaco que el lector se siente como un detective. Surgen

diversos posibles culpables sobre los cuales se tendrá que reflexionar. Cada lugar, objeto y acción son dignos de atención. Nótese que (J.33) hace un amplio inventario de hechos que sucedieron antes y después del secuestro de Rudy. Esto permite al estudiante poner en acción competencias importantes como establecer secuencias de ideas, sintetizar textos, entre otras. Por lo tanto, le da más capacidad para crear diversas salidas al problema y toma fuerza el pensamiento lateral. “El pensador vertical afirma: «Sé lo que estoy buscando». El pensamiento lateral considera que: «Busco, pero no sabré lo que estoy buscando hasta que lo encuentre.»” (De Bono, 1970, p. 29). Es un reto de incertidumbre que motivó a los estudiantes a leer con mayor interés.

5.2.5.1 Estadística puntajes nivel 5, Temporada 2.

Tabla 47.

Estadística puntajes nivel 5, Temporada 2



1. CATEGORIZACIÓN DE LA LECTURA

CRÍTICA

CLC: 1, 2 y 3 DLC: 1, 2, 3, 4 y 5.

Atiende a todos los elementos textuales para relacionarlos, argumentarlos y hacer conclusiones.

2. PENSAMIENTO.

Crítico, lateral, inferencial(abductivo, inductivo, deductivo)

3. TRANSVERSALIDAD.

Social, lenguaje, matemática, filosofía, artística, natural-biológico.

Fuente: Creación propia.

Es muy importante reconocer que la estadística de puntajes obtenidos en este nivel estuvo interesante con los objetivos planteados. Los relatos analizados fueron terreno abonado para poner a funcionar los diversos saberes del conocimiento. Se disfruta la literatura con el relato; se reflexionó con los mensajes de vida que se leen entre líneas, (la imprudencia de Rudy y Alexandra de tener un novio para las dos al mismo tiempo); se analizaron aspectos naturales y biológicos (el llanto de Alexandra) y se deduce en muchas ocasiones sobre el pensamiento matemático.

5.2.6 Nivel seis: Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales ocultos en el supermercado

La baraja de acertijos esconde muchos significados como una tienda escondería artículos especiales para los compradores analíticos. Acá los jugadores debieron pensar análogamente en los acertijos como productos especiales de un supermercado.

Los acertijos son incógnitas escondidas en relatos y casos de la vida cotidiana. Requieren de lectura atenta, perspicacia y análisis de cada detalle. Hay que hacer inferencias y ante todo se debe tener concentración. Los acertijos permitieron a los jugadores fortalecer el pensamiento lógico y el pensamiento lateral. Para un lector crítico la solución de acertijos es el ejercicio preferido. Es importante porque en él hace diversos procesos de razonamiento y los comprueba con la argumentación seria y coherente. “Comprender significa aquí reconocer y hacer valer” (Gadamer 1998, p. 110)

En este nivel se jugó con la baraja de acertijos elaborada por el director del juego (el docente investigador) que contiene 40 cartas con 52 acertijos. Cada participante tomó a la suerte una o varias cartas donde encontró uno a varios acertijos para resolverlos y argumentar la solución. En este juego fue muy importante tener en cuenta el pensamiento lateral, porque en algunos acertijos podía haber varias respuestas correctas y fue la argumentación correspondiente a cada uno de ellos, la que validó las respuestas y la suma de mayor cantidad de puntos. En una guía se encontraban las orientaciones para el desarrollo del juego, junto con las pistas correspondientes para algunos acertijos en el proceso de solución.

Los acertijos han sido una especie de tradición verbal que se ha mantenido por generaciones. Tienen una naturaleza lúdica y social que es usada desde antigüedad. Recordemos que, en la literatura clásica griega, con Edipo se presenta un acertijo: “¿Cuál es el animal que por la mañana camina en cuatro patas, al mediodía en dos patas y por la tarde en tres patas?”. Los acertijos son elementos sociales, porque encarnan una situación de costumbres o de interacción entre una comunidad; artísticos, porque siempre manejan un lenguaje retórico o connotativo; filosóficos, porque son juicios de razonamiento inferencial y juego de enseñanzas morales; cognitivos, porque juega un papel considerable el pensamiento analítico; y por ende didácticos, porque su naturaleza es la enseñanza de algún tema de la realidad cultural. Es normal que entre los niños se juegue a contar adivinanzas y a resolverlas. Es muy ameno en reuniones familiares, hacer retos de acertijos difíciles que apasionan a los participantes. Entonces jugar y aprender con los acertijos en el aula es supremamente asertivo. Dice Gadamer (1998)”, que “al filósofo, en cambio le incumbe presentar, en lugar de resultados visibles y convincentes para todos, lo problemático y lo que da que pensar” (p. 43).

Tabla 48.

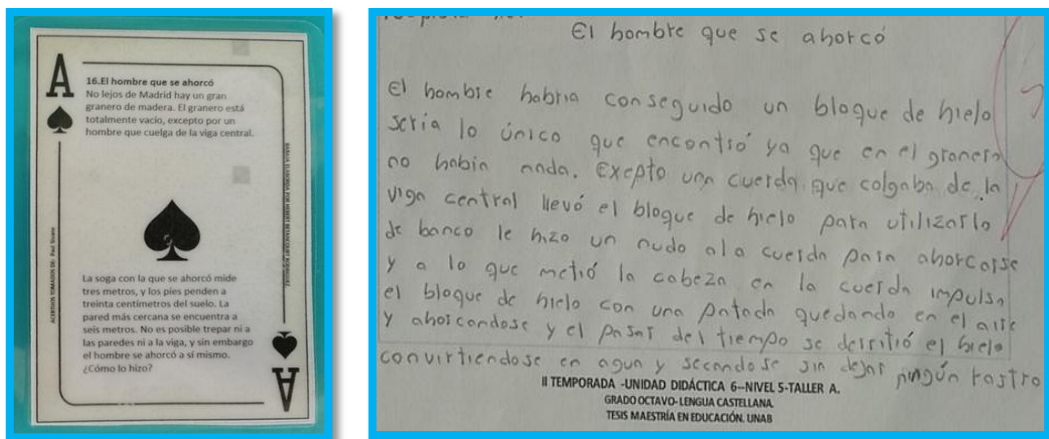
Nivel seis: Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales ocultos en el supermercado

The top photograph displays two word puzzles. The first puzzle, 'ACERTIJO 1', is about a man who travels abroad and returns two months later, finding his wife with another man. The student's handwritten solution explains that the man is a doctor, and the products to find are 'HUEVOS JUGOS- JABON- HARINA'. The second puzzle, 'ACERTIJO 2', is about a hammer competition where the winner is the one who doesn't feel pain. The student's solution identifies the winner as a doctor, and the products are 'MAYONESA- UVAS- DESODORANTE'. A circled '50' is written on the right side of the page.

The bottom photograph shows a puzzle card titled '44. EL OTRO HIJO'. The card text reads: 'El papá de Andrea tiene 5 hijos: Tata, Tete, Titi, Toto... ¿Cómo se llamaría el otro hijo?'. The student's handwritten solution says: 'El otro hijo se llama Andrea ya que, tata, tete, titi, toto son 4, y dice el papa de "Andrea" por lo cual Andrea es el número 5.' Below the solution, the student has written '44) El otro hijo.' and a circled '50'.

At the bottom of the second photograph, the following text is visible: 'II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 6 - NIVEL 5 - TALLER A. GRADO OCTAVO - LENGUA CASTELLANA. TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN UNAI'

(J.40) Ver otras evidencias en anexos.

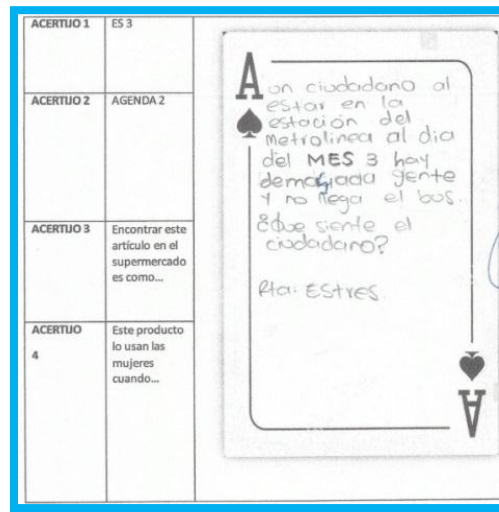


J. 36. Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

En las soluciones de los acertijos anteriores se presentan aspectos muy valiosos para los objetivos de la propuesta de investigación. La respuesta al primer acertijo de (J.40) evidencia la lectura crítica, en el sentido que la jugadora buscó razones acertadas más allá de las comunes y viciales que cualquiera puede dar. Pensó que un desconocido puede ser el hijo, teniendo en cuenta que el esposo tenía meses de ausencia y en ese tiempo podría haber nacido. Y en el segundo acertijo (El concurso de martillazos) va más allá y entiende las pistas que se le ofrecen y acierta al comprobar que realmente el único que no gritaría sería un *mudo*. En el acertijo 44 (*El Otro Hijo*), (J.40) es perspicaz al darse cuenta que en la enunciación ya le están dando el nombre del otro hijo. Siguiendo con el análisis (J.36) acierta de manera sorprendente teniendo como ayuda la palabra *hielo*. Es preponderante como el estudiante recreo en su mente la historia y se le ocurrió un bloque de hielo y que ese le había servido al suicida para ahorcarse. Y en este ejercicio pone a funcionar diversas formas de pensamiento: estados de la materia, factores de tiempo, entre otros. Y lo interesante fue que lo desarrolló jugando. Por lo tanto, toman fuerza las

palabras de Furman (2013) cuando dice: “Justamente, la ciencia en su espíritu más puro es un largo camino en contra del principio de autoridad” (p. 50).



(J. 8, 13,27) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

Tomando como ejemplo el desarrollo de (J. 8, 13,27), los acertijos propuestos para la producción textual, mostraron destacados resultados en la creatividad de los estudiantes a partir de la orientación docente evidenciada en los elementos detonadores. Requiere un proceso de ensayo error y lectura crítica, al crear una narrativa coherente (esperar el bus), establecer connotaciones y piezas lingüísticas acertadas para el fin de crear el acertijo.

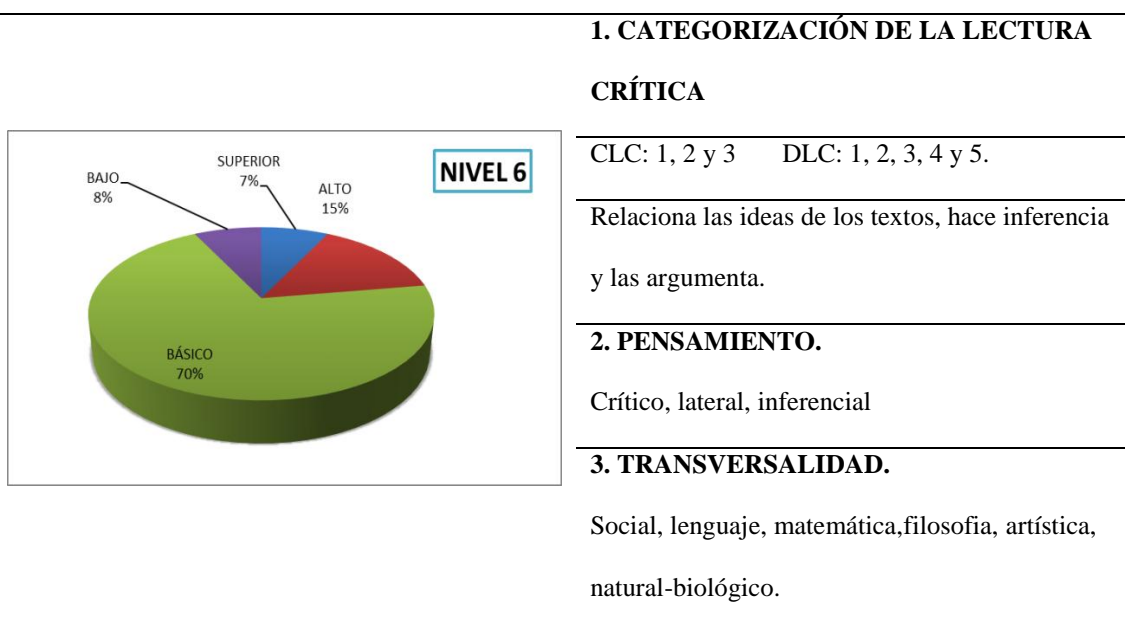
Este nivel se estructuró en tres retos. El reto A, acercó a los jugadores en el reconocimiento de los acertijos, su dinámica y los elementos para tener en cuenta a la hora de jugar. En el reto B, se jugó con las incógnitas de acertijos diversos con la suerte de la baraja. Fue muy importante porque cada estudiante debió resolverlos y argumentar su respuesta. En el reto C, hubo una metodología interesante porque se siguió en la resolución de acertijos, pero con

énfasis en la construcción ingeniosa de los mismos, a partir de elementos lingüísticos y signos clave que el docente les proporcionó como detonadores de escritura.

5.2.6.1 Estadística puntajes nivel 6, Temporada 2.

Tabla 49.

Estadística puntajes nivel 6, Temporada 2



Fuente: Creación propia.

La gráfica anterior muestra trascendentales resultados de la lectura crítica de los estudiantes con relación a los puntajes de este nivel. La verdad es que a pesar de las dificultades sociales un 92 por ciento de los jugadores lograron superar el juego. Los acertijos bien estructurados en su propuesta discursiva, poseen una ventaja para el fortalecimiento de la lectura crítica. En él se lee, se observa, se piensa, se compara, se categoriza, se infiere en todas sus modalidades, se

argumenta, se comprueba, se expone, se sintetiza y se concluye. Es una potenciación al máximo del pensamiento crítico. Apoyando este argumento Herrero (2016) dice que pensar críticamente “implica disponer de información, examinarla de manera crítica, conocer los hechos y verificar si existen relaciones entre ellos” (p.179). Según el Diario de Campo los estudiantes manifestaron afirmaciones sobre el juego con las incógnitas como una metodología que: “Desarrolla más la imaginación, a tener más concentración y agilidad” (J.07). “A desarrollar mi creatividad y mi pensamiento” (J.27). “Me ayudó a para desarrollar la creatividad, encontrarles la solución a los problemas de diferentes maneras” (J.05). Esto quiere decir que hay mucho terreno ganado con los estudiantes pues ya son conscientes de cuáles procesos les ayudan a pensar mejor. Además, es significativo que a ellos les agrade. Confirmando de esta manera el postulado de McShane (2011) donde afirma que “el pensamiento crítico puede ocurrir cuando tenemos claro y somos conscientes de lo que hacemos cuando estamos pensando” (p. 171).

5.2.7 Nivel siete: Explica los porqués de las cosas y los fenómenos y ganarás el partido de fútbol de barrio

Explicar el porqué de las cosas es tan interesante y complicado a la vez como jugar un partido de fútbol. En la vida se hacen cosas que nunca se cuestiona por qué se realizan. Tampoco la gente se pregunta por qué ocurren ciertos fenómenos a su alrededor. Por lo tanto, en los retos de este nivel los estudiantes y con Súper L se preguntaron y también abdujeron sobre las razones de los “por qué”. Este ejercicio impulsó a los alumnos a consultar las razones auténticas de los hechos y fenómenos.




En este nivel se jugó a meter el balón en la portería de forma metafórica: Los tiros al arco son las hipótesis que el jugador escribió sobre el “por qué” de un fenómeno natural o social. Posteriormente el participante debió comprobar sus abducciones con las respuestas científicas o reales, y si éstas se acercaban a la respuesta verdadera, era gol. Si no se relacionaban, entonces era un autogol. También se jugó de manera real, pateando el balón de microfútbol hacia una portería con medidas aproximadas de 50 centímetros de ancho por 40 centímetros de alto, que se instaló en el aula de clase. Se jugó de manera individual y por grupos, por ejemplo, los grupos asignaron un pateador y por cada gol logrado tuvieron puntos adicionales o preferencias por algún reto o algún tipo de incógnitas. Por lo tanto, esta dinámica permitió liberar adrenalina en el aula y motivación para los estudiantes. Castro (2011). afirma que el juego “es tan importante y necesario en la infancia como elemento canalizador de cooperación, colaboración, humildad responsabilidad, pasión y desahogo de presiones y tensiones, incluso en muchas ocasiones como válvula de escape” (p. 7). Muy acertado y aplicable lo que expone Castro para este nivel de juego de la propuesta.



Este nivel se estructuró en tres retos. El reto A, se dedicó a acercar a los jugadores al conocimiento de la naturaleza de las incógnitas. Primero observando un ejemplo y segundo abduciendo sobre algunos porqués más comunes. En el reto B, se profundizó en los porqués de diversas temáticas para enunciar hipótesis por cada uno de ellos. Y en el reto C, se planteó la solución de incógnitas de los “por qué”, pero haciendo énfasis en la producción textual y fomentando la creatividad. La metodología propuso que a partir de un “por qué”, crear una adivinanza, o un chiste, o un minicuento, o una copla, entre otros géneros. Esta didáctica presentó resultados sobresalientes porque hubo producciones creativas de jugadores que normalmente no generan buen trabajo académico. Hubo en estos ambientes un espacio acertado

para el pensamiento lateral que “tiene como objetivo el cambio de modelos”. (De Bono, 1970, p. 38)

Tabla 50.

Nivel siete: Explica los porqués de las cosas y los fenómenos y ganarás el partido de fútbol de barrio

FENÓMENO	HIPÓTESIS(SUPUESTA) EXPLICACIÓN	¿TIENE O NO RELACIÓN?
¿Por qué nos bostezamos cuando vemos a otro bostezar?	<ul style="list-style-type: none"> Por que emulamos al vecino sería. Por una costumbre. Por un tic que tenemos. Por que se cool bostezarlo. Por que queremos imitar a la persona que lo hace. 	 <p>Si hay relación 5 goles</p>
¿Por qué no crecemos más del promedio de 1,50 metros a 2,0 metros?	<ul style="list-style-type: none"> Por los genes familiares. Por sus entes sociales. Por sus padres. Por nuestra naturaleza. Por la genética de los paispad. 	 <p>Si hay relación</p>
¿Por qué las cosas son de colores?	<ul style="list-style-type: none"> Por que Dios las creó así. Por su naturaleza. Por que se simulan el color. Por que de esa manera se ve mejor. Por que le da sentido a la vida de los seres humanos. 	 <p>No hay relación</p>

¿Por qué se produce el miedo?	<ol style="list-style-type: none"> Por fantasmas que uno mismo cree. Por la películas piensa que le va a pasar en la vida real. Por que las personas que sufrido traumas: se una niña se quedó encerrada en una cuarto en el habian muchas maripos fantomas en la mariposas volaban y habian enas grandes por eso les crese mucho miedo. Por su aspecto. 	 <p>No coniso R1A: 3-2</p>
¿Por qué la aguada de panela cambia de color cuando se mezcla con ácido de limón?	<ol style="list-style-type: none"> Por que si. Por que se esta mezclando con un ácido al mezclarse se cambia de color. Por que la aguada de panela es marron al echarle el ácido del limón es verde se con viene en verde oscuro. 	 <p>R1A: 3</p>

(J.39) Ver otras evidencias en anexos 08.

(J.10) Ver otras evidencias en anexos 08.

Fuente: Creación propia.

Tabla 51. Nivel siete: Explica los porqués de las cosas y los fenómenos y ganarás el partido de fútbol de barrio

<p>¿Por qué los gatos negros son de mal agüero?</p> <p>Asunto agitado, reservado</p> <p>1 Por que el color negro representa a las malas cosas o miedo.</p> <p>2 Por que los malos espíritus se representan en los gatos.</p> <p>3 Por que en la antigüedad si asustaban a la gente.</p> <p>4 Por que los brujos decían eso para asustar a los demás.</p> <p style="text-align: right;">Si se relaciona</p>	<p>OPORTUNIDAD DE GOL (Fenómeno)</p> <p>¿Por qué el agua del mar es salada y la de los ríos es dulce?</p> <p>Opciones para inventar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un chiste 2. Una copla, 3. Un cuento donde los personajes sean peces de agua dulce y los del mar. 	<p>CREACIÓN DE UNA NUEVA JUGADA (Creación textual)</p> <p>EL MAR Y EL RIO</p> <p>* Una vez el Mar se encontró a su amigo la medusa y se enamoró de ella pero el era muy salado por que no sabía conquistar.</p> <p>El rio muy dulce le ayudó al Mar para que le enseñara a conquistar. Y esto le enseñó pero el mar como era tan salado nunca aprendió.</p> <p style="text-align: right;">FIN</p>
--	--	--

J.33 Ver otras evidencias en anexos 08.

J.17 Ver otras evidencias en anexos 08.

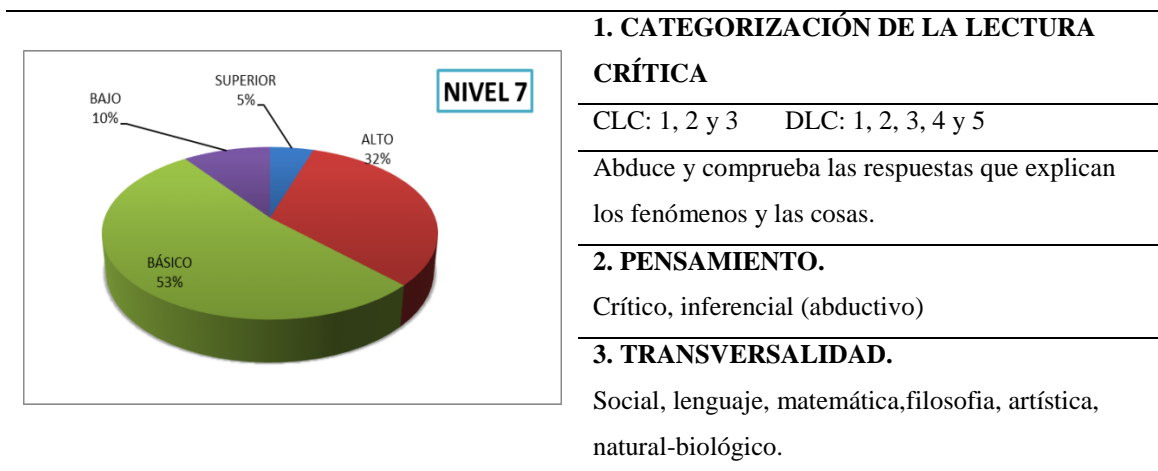
Al revisar las respuestas abductivas de (J.39) a la pregunta ¿Por qué no crecemos más del promedio de 1,50 metros a 2.0 metros?, no se alejan de la respuesta verdadera. Esto es relevante porque pone en funcionamiento muchos conocimientos previos. Y a la pregunta ¿Por qué bostezamos cuando vemos a otro bostezar? Sus respuestas son muy ingeniosas y ponen en funcion el pensamiento lateral e inferencian de forma primordial. Dice en una hipótesis “*que por envidia*” la respuesta sicológica lo llama de otra manera. El científico Robert Provine (2014) cree que los boztezos comparten algunos paralelismos extraños como el sexo o los estornudos. Pero tiene relación cómo la jugadora lo escribe al frente, al haberlo consultado. (J.10) abduce que el miedo se produce por fantasías, por la influencia de lo que se ve, como películas de terror, cita casos anecdóticos de cómo se adquieren las fobias. En realidad estas hipóteís no se alejan de la verdad del origen del miedo. También es destacable resaltar como (J.33) hace lectura crítica de la pregunta ¿Por qué los gatos negros son de mal agüero?, por medio de abducciones históricas y

alude a construcciones semióticas de la cultura con relacion al color negro y a la brujería. En este momento de la escuela en Colombia que un estudiante de rendimiento regular produzca en su puesto de forma individual un texto literario como el de (J.17), en verdad es muy apreciable para su docente. Es la muestra que los ambientes novedosos de aprendizaje están dando resultados positivos.

5.2.7.1 Estadística puntajes nivel 7, Temporada 2.

Tabla 52.

Estadística puntajes nivel 7, Temporada 2



Fuente: Creación propia.

La gráfica expresa resultados positivos para el avanzado nivel del juego, solamente cuatro estudiantes tuvieron que acudir a las vidas para poder superarlo, teniendo en cuenta que fue un nivel con incógnitas que pedían solución de “por qué” sobre aspectos interdisciplinarios del saber. Temas de salud, físicos, biológicos, matemáticos y físicos, comportamientos sociales, entre otros, como se evidencia en las incógnitas de los retos.

El Diario de Campo expresa que fue un nivel de buena acogida por los estudiantes. “Estuvo muy divertido y lo ayuda a pensar a uno” (J.29). Lo calificaría en diez porque es muy bueno para los estudiantes y los ayuda a aprender de una manera divertida” (J.05). Estas apreciaciones apoyan la categoría de motivación que es de valor sustancial en esta propuesta.

5.2.8 Nivel ocho: Argumenta los puntos de vista de los personajes participantes de un acontecimiento y llegarás a la meta de lectura crítica en el auto de Súper L

Así como llegar a la meta de primero en una carrera es lo que valida que un competidor sea el mejor, también lo que hace más verdadero un punto de vista es una buena argumentación. En realidad, los argumentos persuaden hasta el juez más difícil o echan por tierra la ideología más sólida.

En este nivel se jugó teniendo en cuenta cada punto de vista, cómo un competidor en la carrera de la argumentación discursiva, ganaba el punto de vista que tuvo mejor argumento. Junto a ello se utilizó la Rulectura, una ruleta que ayuda jugar y tener suerte en la competición. Se jugó con ella de varias formas: Para la salida de los puntos de vista, es decir, qué punto de vista se argumentaba primero y cual de segundo y así sucesivamente; para usar solo un punto de vista, es decir argumentar solo una posición y para la selección de un caso entre varios, de otras maneras.

El nivel se estructuró en tres retos. En el reto A, se presentó la contextualización sobre la caracterización de los puntos de vista y ahí mismo se expuso un ejemplo que ilustró la explicación y por último se presentó un texto con varias voces para que el jugador resolviera las incógnitas sobre los puntos de vista de cada uno, como lo muestra el desarrollo de (J.13). Fue

único porque los jugadores valoraron la argumentación de cada voz del discurso en particular. En el reto B, se profundizó en la diversidad de casos y de incógnitas. Y, en el reto C, aunque se mantuvo el propósito inicial de encontrar los puntos de vista, se le agregaron incógnitas de creación textual, para dar una versión más amplia del caso.

En este nivel se buscó reconocer las voces de los participantes de un acontecimiento como actividad relevante. Cada voz tiene un punto de vista diferente de los hechos que ocurren a su alrededor. Cuando se hace lectura crítica, se tendrá que valorar todas las posiciones con respecto a un hecho. Como lo plantea De Bono (1970), “en el pensamiento lateral se buscan nuevos enfoques y se exploran las posibilidades de todos ellos”. (p. 29)

Tabla 53.

Nivel ocho: Argumenta los puntos de vista de los personajes participantes de un acontecimiento y llegarás a la meta de lectura crítica en el auto de Súper L

AHORA EN COMPAÑÍA DE SUPERL IDENTIFICARÁS PUNTOS DE VISTA DE ALGUNOS CASOS PARA QUE PUEDAS GANAR LA VÁLIDA.

CASO 1. Un gato sordo será el pronosticador oficial del Mundial 2018. Aquiles, un gato blanco y sordo que vive en el Museo del Hermitage de San Petersburgo, fue elegido este lunes como pronosticador oficial de la Copa del Mundo de Rusia. "Celebraremos una conferencia de prensa especial y Aquiles tendrá un pase oficial de aficionado", indicó la jefa de prensa del famoso museo, Mary Khalunin, a la agencia de prensa R-Sport. TOMADO El Espectador 22 Mar 2018

JUEGO
En este nivel jugaremos teniendo en cuenta cada punto de vista como un competidor. Ganará el punto de vista que tenga mejor argumento. Junto a ello utilizaremos la **RUJECTURA**, una rueta que me ayuda jugar y tener suerte en la competición. Juego con ella como deseo para la salida de los puntos de vista, para usar solo un punto de vista, para escoger solo un caso, etc.

COMPETIDORES	PUNTO DE VISTA
LA FFA	Es una mancha blanca y divertida para ver quien va a ganar cada partido o el Mundial.
LOS APOSTADORES	Es más difícil por que es suerte.
LOS FUTBOLISTAS	Es fue escogido que va a perder va a dar todo en la cancha.
EL GATO	Por a ser más reconocido y más famoso.
LOS AFICIONADOS AL FÚTBOL	Estaremos más seguros de lo que pasa en el partido.
MARY KHALUNIN	Por a ganar más visitantes y más dinero.

8 TEMPORADA - NIVEL B-TALLER A
GRADO OCTAVO - LENGUA CASTELLANA
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN UNAB

(J.13) Ver otras evidencias en anexos 08.

En Indonesia, un orangután de un zoológico que fuma una coñita de cigarrillos que un visitante arrojó en su jaula. El Espectador 8 Mar 2018

JUEGO
En este nivel jugaremos teniendo en cuenta cada punto de vista como un competidor. Ganará el punto de vista que tenga mejor argumento. Junto a ello utilizaremos la **RUJECTURA**, una rueta que me ayuda jugar y tener suerte en la competición. Juego con ella como deseo para la salida de los puntos de vista, para usar solo un punto de vista, para escoger solo un caso, etc.

PON EL NÚMERO EN LOS COMPETIDORES DEPENDIENDO DE LA VALORACIÓN DEL PUNTO DE VISTA.

COMPETIDORES	PUNTO DE VISTA
1. Los defensores de animales	Una falta de respeto a la naturaleza y un mal cuidado por el zoológico.
2. Orangután	Querido mirar lo que estaba haciendo el visitante.
3. Demás animales	Algo extraño y novedoso.
4. Otros visitantes del zoológico.	Para unos algo entretenido. Para otros un mal chiste por comenzar a la naturaleza.

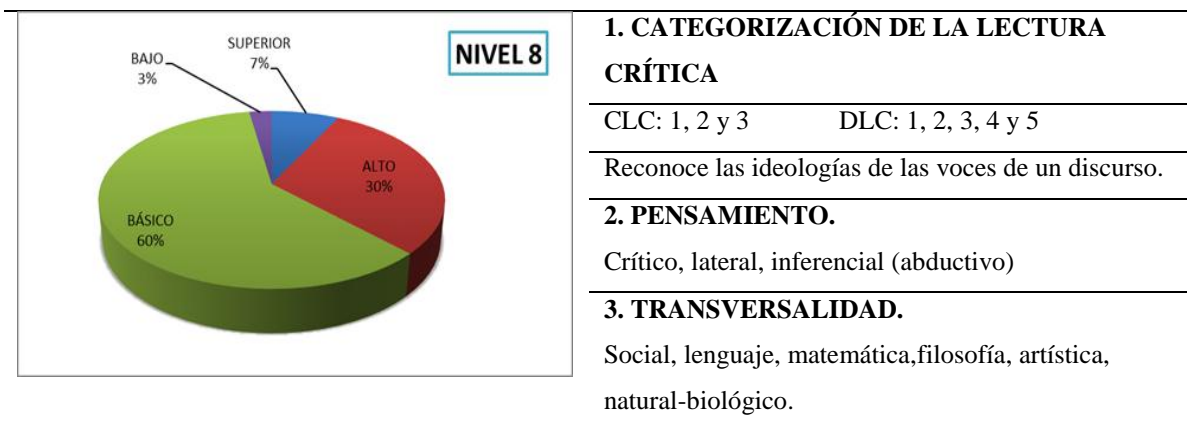
(J.34) Ver otras evidencias en anexos 08.

Las respuestas de (J13) y (J.34) evidencian un desarrollo interesante de lectura crítica, porque la actividad exige al jugador varias acciones: diferenciar las voces, establecer el argumento de cada participante y valorar la importancia de cada uno con la metáfora de la carrera de carros. Es muy necesario poner a los jugadores a construir argumentos de las voces, porque en esta acción toman el papel momentáneamente de cada participante y se convierte en una relación de comprensión argumental que no se logra si se asume una sola posición. Es decir, el lector se vuelve actor en la escena argumental. Al leer el punto de vista 4 de (J.34) se observa que el jugador con la mínima información del caso elaboró un argumento donde escribe dos visiones (los unos... y los otros...) y de una vez configuró entretención y convivencia ecológica para solo ese punto de vista. Algo parecido ocurre con el argumento al punto de vista de la dueña del museo en (J.13), el estudiante configuró una visión muy relevante relacionada con el materialismo económico, que ya será un detonador importante en el aula para efectos del debate.

5.2.8.1 Estadística puntajes nivel 8, Temporada 2.

Tabla 54.

Estadística puntajes nivel 8, Temporada 2.



Fuente: Creación propia.

Las ideologías son motores supremamente importantes en la sociedad y sin ellas no habría pasión para realizar grandes cosas. Por este motivo la resolución de incógnitas para leer críticamente las ideologías debe tomar fuerza en la formación integral de los jóvenes. En este nivel fue un ejercicio hermenéutico que llevó a los jugadores a reflexionar y evaluar los diversos puntos de vista sobre un tema en particular. “La crítica a la ideología constituye una forma concreta de reflexión hermenéutica que intenta resolver críticamente un determinado género de prejuicios” (Gadamer 1998, p.178). La estadística que se muestra anteriormente, expone los avances sobresalientes de la última etapa de este proceso que buscó fortalecer la lectura crítica enfatizando en los aspectos de la coherencia y la argumentación del discurso.

6. Conclusiones Y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

Después de haber realizado el ejercicio de investigación sobre los procesos de lectura crítica en algunos estudiantes de séptimo y octavo grado del colegio Roberto García Peña del municipio de Girón y con la orientación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, se hacen las siguientes conclusiones de los resultados de la propuesta didáctica “Solución de Incógnitas en Contextos Lúdicos”:

El diagnóstico de la competencia de lectura crítica de los estudiantes establece y delimita en cuáles aspectos de la lectura se están presentando debilidades de interpretación, por lo tanto, el diagnóstico permite establecer un problema y generar una planeación coherente.

La creación de estrategias didácticas basadas en la solución de incógnitas en contextos lúdicos es novedosa, de acuerdo a conclusión hecha luego de una revisión de antecedentes, que estuviera apoyada en la epistemología de la comunicación, el pensamiento crítico, la lúdica y la interdisciplinariedad como lo contempla esta propuesta.

Los ambientes de aprendizaje que combinan la lectura crítica con la lúdica, motivan a los estudiantes a investigar y generan otra visión de la educación, ahora entendida como retos de aprendizaje que se alejan de la modelo tradicional y exigen hacer lecturas más profundas y significativas de los discursos.

Hay que concebir la educación como un fenómeno que nace en la realidad cotidiana de los estudiantes y practicarla en ambientes naturales de la vida para que las estructuras cognitivas asimilen de mejor manera el proceso de aprendizaje.

El análisis crítico de diversas tipologías textuales y de extensión breve, estimula la lectura crítica en el aula; crea mentalidad positiva en los estudiantes y les facilita el desarrollo de las actividades de pensamiento inferencial, lateral, lógico, analógico, entre otras formas de análisis.

La metodología didáctica de esta propuesta fortalece los procesos de comprensión lectora desde los diversos momentos de la lectura, las etapas de complejidad en el abordaje de un texto y la producción creativa de textos que demuestren la lectura crítica realizada.

La evaluación de la propuesta evidencia la eficacia de la lectura crítica implementada y, en consecuencia, los resultados son coherentes con la solución del problema.

En los resultados concretos del trabajo realizado por los estudiantes se observaron respuestas acertadas con la contundencia de la argumentación requerida y que a la vez validaron los procesos de lectura crítica de la propuesta.

6.2 Recomendaciones

Teniendo como presupuesto pedagógico la experiencia de esta investigación, se genera una plataforma para diseñar e implementar ambientes de aprendizaje crítico más amplios donde se use la solución de incógnitas como estrategia metodológica y se recree la educación con una visión interdisciplinar del conocimiento, por lo tanto, se hacen las siguientes sugerencias.

Se aclara que esta propuesta de investigación es un ejemplo acertado de cómo fortalecer la competencia de lectura crítica en el aula, pero se puede entender que, habrá muchas otras formas positivas que se validan de acuerdo al contexto de aprendizaje donde se apliquen.

Se recomienda a próximos investigadores profundizar en la reflexión sobre las particularidades de la competencia de la lectura crítica interdisciplinar como una práctica pedagógica más significativa para los estudiantes.

Se sugiere que esta propuesta didáctica de solución de incógnitas en contextos lúdicos se adecue inicialmente a la planeación de los grados de primaria y secundaria del área de Lengua Castellana, teniendo en cuenta la edad de los estudiantes y el uso de otras lúdicas también importantes.

Se recomienda que las todas áreas del conocimiento que se orientan en la institución educativa estructuren en conjunto proyectos de aprendizaje interdisciplinarios donde se enfatice sobre la lectura crítica de todo tipo de discursos, donde se use la incógnita como estrategia didáctica en ambientes lúdicos de aprendizaje.

6.3 Continuidad de la propuesta

Como ya se había mencionado en capítulos anteriores, la propuesta de investigación está diseñada para darle continuidad en los ambientes de aprendizaje. La continuidad se ha diseñado no solo para aplicar las mismas Temporadas con otros estudiantes o la creación de otras Temporadas para los mismos alumnos, sino que ya se inició con el uso de un videojuego relacionado con la didáctica de la incógnita, estructurado en once niveles, donde la misión de Súper L se debe cumplir desde la lúdica para escalar hasta la cima de una montaña con los obstáculos naturales que esto puede tener y desde la lectura crítica como propósito principal debe resolver tres incógnitas con tópicos ecológicos que provoca una primera imagen; cinco incógnitas de carácter nutricional y de salud que surgen de una segunda imagen y tres incógnitas con temas de contabilidad que nacen de una tercera imagen. Las incógnitas se responden de diferentes maneras, algunas por selección múltiple, otras por asociación de conceptos, otras de escritura y otras al escribir argumentos. Las respuestas de los jugadores en cada nivel quedarán grabadas en capturas dentro de una carpeta para su análisis posterior. Ver en anexo 10 el instrumento)

En la primera intervención con los estudiantes el contexto motivacional fue muy importante su recepción y se pudo notar que entre el nivel uno y dos que tiene menor dificultad la mayoría de los jugadores demoró aproximadamente una hora. (Ver en anexos 11, fotografías de aplicación y capturas de respuesta del primer nivel. Y en archivo anexo el videojuego completo).

Para finalizar, se considera que, la propuesta:

Aporta y enriquece el enfrentamiento del texto desde una didáctica novedosa para asumir la lectura crítica de cualquier texto y de cualquier formato textual.

Coadyuva a los docentes y estudiantes de diversos niveles educativos, en la adquisición de nuevas formas de leer interdisciplinariamente y entre líneas destacando o más bien descubriendo los múltiples mensajes y sentidos que ellos esconden.

Es un aporte significativo para los interesados en el tema y, por ende, para la Universidad Autónoma de Bucaramanga a la cual se agradece la formación del maestrante en educación.

Referencias bibliográficas

Agallo, A. (1994). *Dinámica de Grupos: más de 100 juegos para practicar en clase*. Espacio Descargado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/unabsp/detail.action?docID=4498913>.

Aldana, J. Ariza .M y Cubillos. A. (2016). Tesis de Maestría: *La abducción como estrategia de enseñanza creativa para la solución de problemas matemáticos relacionados con el pensamiento geométrico, con estudiantes del ciclo iv del colegio Marco Fidel Suarez*. Universidad de la Salle. Bogotá. Descargado de <https://bit.ly/2E2HqPD> Recuperado en 28 de marzo de 2018.

Aranda, D. (2009). *Aprovecha el Tiempo y Juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Editorial UOC. Barcelona. España.

Balmes, J. (1847) *Historia de la Filosofía*. Torre de Babel ediciones. Barcelona

Baquerizo, C. (2013). Tesis de Maestría “*Aplicación de lectura crítica en los procesos de enseñanza - aprendizaje para los estudiantes de segundo año especialización lengua y literatura facultad de filosofía*”. Universidad de Guayaquil. Guayaquil. Descargado de <https://bit.ly/2pLuARx> Recuperado en 28 de marzo de 2018.

Benavides, D. y Sierra, V. (2013) “*Estrategias didácticas para fomentar la lectura crítica desde la perspectiva de la transversalidad*”. Universidad EAN, Colombia. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 11(3), 79-109. <https://bit.ly/2deXKUe> Recuperado en 28 de marzo de 2018.

Beuchot, B (1997). *Tratado de Hermenéutica Analógica. Hacia un modelo de interpretación*. Editorial. Ítaca. México. D.F

Cárdenas, A. & Medina, R (2015) *Procesos Pedagógicos del Lenguaje*. Uniediciones. Santa fe de Bogotá.

Cárdenas, A., Ardila, L (2009) *Lenguaje, Dialogismo y Educación*. Folios, segunda época, (numero 29) Bogotá.

Cassany, D. (2006) *Tras las Líneas, sobre la lectura contemporánea*. Anagrama. Barcelona.

Codina, M. (2015). *Neuroeducación en Virtudes Cordiales: cómo reconciliar lo que decimos con lo que hacemos*. Editorial octaedro. Barcelona

Colegio Roberto García Peña. (2015). *Proyecto Educativo Institucional. PEI*. San Juan Girón. Colombia.

De Bono, E. (1970). *E. Pensamiento Lateral*. Buenos Aires. Argentina.

De Castro. A. (2008), *Juegos para Educación Física: Desarrollo de destrezas básicas*. Narcea. Madrid

Díaz, Á. (2013) *Guía para la Elaboración de una Secuencia Didáctica*. Universidad Autónoma de México.

Díaz, E y Rodríguez, N. (2017) Tesis: *Fortalecimiento de la competencia científica en niños de transición implementando rutinas de pensamiento en el colegio cooperativo Comfenalco de Bucaramanga con la Universidad Autónoma de Bucaramanga en el año*. Bucaramanga.

Duarte, A. (2015) Tesis: *Abducción: Una aproximación dialógica*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid.

[file:///C:/Users/prueba/Downloads/TesisDoctoralAntonioDuarteCalvo%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/prueba/Downloads/TesisDoctoralAntonioDuarteCalvo%20(3).pdf) Recuperado en 28 de marzo de 2018. Follari, R (2007). Polis, Revista académica de la Universidad Bolivariana, 16. Visitada en <http://www.revistapolis.cl/polis%20final/16/follari.htm>.

Eisner, W. Elliot. (1998). *El Ojo Ilustrado*. Paidós educador. Barcelona.

Freire, P. (2010). *Cartas a Quien Pretende Enseñar*. Editores Siglo veintiuno.

Furman, M. y Podestá. M. (2013) *La Aventura de Enseñar Ciencias Naturales*. AIQUE. Educación Buenos Aires. Argentina.

Gadamer, H. G. (1960). *Hermeneutik I - Wahrheit und Methode*, Tübingen, Unveränderte Taschenbuchausgabe

Gadamer, H. G. (1991) [1960]. *Verdad y Método I, Fundamentos de una Hermenéutica filosófica*. Salamanca

Gervilla, Á. (2010) *Familia y Educación Familiar*. Editorial Narcea. Madrid.

- Gimeno, S. (2005). *La Educación que aún es Posible*. Ediciones Morata. España
- Grillo, A. Leguizamón D. Sarmiento J. (2014) Tesis. “*Mejoramiento de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de básica primaria mediante el desarrollo de estrategias cognitivas con el apoyo de un recurso TIC*”. Bogotá. <https://bit.ly/2pNEYbP> Recuperado en 28 de marzo de 2018.
- Halliday, M. (1994). *El lenguaje como semiótica social*. Fondo de Cultura. México.
- Herrero, J. (2016) *Elementos del pensamiento crítico*, Marcial Pons Ediciones Madrid, España. <https://bit.ly/2NSn8yH> Recuperado en 8 abril de 2018.
- ICFES. (2018) *Resultados ICSE 2017*. Bogotá. <https://bit.ly/2LIFiHt> Recuperado el 18 de mayo 2018.
- Lacasa, P. (2011) *Los Videojuegos*. Ediciones Morata, S. L. Madrid
- Landívar, A. (2016) *Neuroeducación: educación para jóvenes bajo la lupa de María Montessori*. Córdoba: Brujas,
- M.E.N. (1994). *Ley General de Educación*. Bogotá
- M.E.N. (2015). *Módulo de Lectura Crítica Saber Pro 2015-2*. Bogotá. D.C
- McShane, Philip, et al. (2011). *Introducción al pensamiento crítico*, Plaza y Valdés, México. <https://bit.ly/2zQMhab> Recuperado en 8 abril de 2018.
- Mejía, A. Glenda Suyapa. (2013) Tesis de maestría: *Dificultades de Comprensión lectora en los alumnos de séptimo y octavo grado de educación básica del instituto oficial primero de mayo de 1954*. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. En México
- MEN. (2016) *Orientaciones pedagógicas. Lenguaje 7°*. Siempre Día E. Bogotá.
- MEN. (2017). *Derechos Básicos de Aprendizaje*. Bogotá. <https://bit.ly/2oziSrm> Recuperado en 28 de marzo de 2018.
- MEN. (2013). *Educación Digital. DocenTIC*. Bogotá
- MEN. (2015). *Matriz de Referencia. Lenguaje 7°*. Bogotá

- MEN. (2013) *Módulo de Lectura crítica*. Saber Pro 2013-1. Bogotá
- MEN. (2016). *Módulo de Lectura crítica*. Saber Pro 2016-2. Bogotá
- MEN. (2015). *Pruebas Saber 7°. Lineamientos para la aplicación maestral*
<http://bit.ly/2ku2Cd9>. Bogotá
- MEN. (2017). *Reporte de la excelencia, ICSE*. 2017 <https://bit.ly/2pMLj75> Recuperado en 28 de marzo de 2018.
- MEN. (2013). *Secuencias Didácticas en Ciencias Naturales para Educación Básica Primaria* Bogotá.
- Mercado, L. (2003). *Cátedra de Recreación III*. Prof. de E.F. Técnico Nacional de Recreación. I.S.A.D.
- Mercado, L. (2006) *Juego y Recreación en Educación. Un manual de reflexión*. Córdoba Argentina: editorial Brujas,
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2010) Madrid, España.
- Montero, E. Ruiz, M. Díaz, B. (2015). *Aprendiendo con Videojuegos: Jugar es pensar dos veces*. Narcea. Madrid.
- Morales. J. (2015) *Serious Games: diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. Editorial UOC. Barcelona. España.
- Morandín, F. (octubre-diciembre de 2016). *Revista de Educación y Desarrollo*, 39.
- Ortiz, M. y Uribe. M. (2017). En su Tesis de Maestría en educación: *Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en ciencias sociales y naturales de los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Manuel Fernández de Novoa* con la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Bucaramanga.
- Palomo, J. (2013) *Didáctica de la Lectura Literaria: Rutas de lectura y escritura creativa*. Editorial Zenú. www.editorialzenu.com

Peirce, Ch. (1974) *La Ciencia de la Semiótica*. Buenos aires, ediciones Nueva Visión.

PISA (2015) Resultados Clave © OCDE 2016. <https://bit.ly/2hiI9EZ>

RAE. (2017) Recuperado en 28 de marzo de 2018.

Sáenz, C. (2016). *Neuroeducación*. Revista Quo. Octubre. Artículo.

<https://bit.ly/1ILnWMf> Recuperado 17 de octubre 2017

Samaja, J. 1996. La bolsa o la especie! (Para volver a pensar el puesto de la abducción en el sistema de las inferencias) Revista: Arte e Investigación; año 1, no. 1. UBA.

<https://bit.ly/2LKR9iw> Recuperado 23 marzo 2018,

Sousa, D (2014). *Neurociencia educativa Mente, cerebro y educación*. Narcea. Madrid

Tobón, S. Pimienta, J. García. J. *Secuencias Didácticas: Aprendizaje y Evaluación de Competencias*. Pearson México 2010

Tavera, M. (2016) “*Fortalecer la comprensión lectora, en los estudiantes de quinto grado sede C del Colegio Integrado Madre de La Esperanza del municipio Sabana de Torres Santander, mediante la aplicación de unidades didácticas de lectura basadas en cuentos*”

Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Vaideanu. G. (1987). *La interdisciplinariedad en la enseñanza: ensayo de síntesis* revista trimestral de educación perspectivas. UNESCO. Vol. XVII, n.º 4, Jalones. París.

Van del Linde, G. (2007). *¿Por qué es importante la interdisciplinariedad en la educación superior?* Cuadernos de Pedagogía Universitaria, Año 4. No. 8. 11-13. Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, Republica Dominicana.

Vásquez, F. (1996). *Lectura y Abducción, Escritura y Reconocimiento*. Ponencia (1994) Compiladores: Jurado, F. Bustamante, G: Magisterio. Bogotá.

Carvajal, Y. (julio-diciembre 2010.). *Interdisciplinariedad: desafío para la educación superior y la investigación*. Revista Luna Azul ISSN 1909-2474 No. 31, Manizales, Colombia.

Zavala, V. (2002). *Desencuentros con la escritura. Escuela y comunidad en los andes peruanos*. Lima: red para el desarrollo de las ciencias sociales en el Perú.

(Traducción de Aparicio, Ana y Agapito, Rafael. Editorial Sígueme, 1991)

ANEXOS

Anexo 1. Prueba diagnóstica

3. PRUEBA DE LENGUAJE

3.6 Ejemplos de preguntas

Responde las preguntas 1 a 5 a partir de la lectura del siguiente texto

TOMÁS, EL PROFETA

En las Tierras Altas de Escocia había, vivió hace muchos años Tomás el profeta. Al principio de nuestro relato, Tomás era un hombre como cualquier otro, al que le gustaba tocar el laúd, un instrumento de cuerda. Un día, Tomás se sentó bajo un árbol. Mientras iba tocando su laúd, le pareció escuchar el tintineo de varias campanillas de plata. Alzó su mirada curiosa y vio a una dama de largos cabellos, vestida de verde: a Tomás no le cupo la menor duda de que su propietaria tenía que ser la reina de los elfos.

Se levantó e hizo una reverencia, pero ella le indicó con un gesto que se sentara y le dijo:

—Sé que tus canciones son muy famosas entre los hombres. ¿Por qué no me tocas una, Tomás?

Nuestro hombre le tocó la más dulce y alegre de sus canciones. Cuando hubo acabado, la reina de los elfos le dijo:

—Pídeme el premio que quieras y te lo daré.

—Todo lo que quiero es darte un beso, señora —respondió Tomás.

—Si me besas, Tomás, tendrás que convertirte en mi criado durante siete años. Y así ocurrió.

Tras siete años de silencioso servicio, la reina quiso ofrecerle un regalo antes de su partida:

—Te ofrezco esta manzana: no es una fruta cualquiera, si te la comes, siempre dirás la verdad.

— ¡Qué regalo tan peligroso, señora! —respondió Tomás preocupado— porque el hombre sincero no tiene amigos.

Sin embargo, Tomás tomó la manzana y al llevársela a la boca se encontró de repente bajo el gran árbol donde había conocido a la reina. Su vida volvió a ser la de siempre, pero Tomás se sentía inquieto, pues tenía la impresión de que la manzana no le había hecho ningún efecto; sin embargo, un día todos los habitantes del pueblo se reunieron porque una epidemia estaba matando a los animales de la región. Casi sin proponérselo, Tomás se levantó y habló como si las palabras le salieran solas:

—No teman, amigos, porque ninguno de nuestros animales caerá enfermo. Créanme, les estoy diciendo la verdad. Así dijo, y al cabo de poco tiempo se descubrió que tenía razón: en el pueblo no enfermó ningún animal.

Tomás comprendió entonces cuál era el regalo de la reina de los elfos y a partir de ese día le llamaron el profeta.

Adaptado de: Lazzarato, F. (1999). *Elfos y duendes*. Barcelona: Montena.

PREGUNTA No. 1

El esquema que representa el orden temporal en el que ocurren los hechos es

A.

Tomás se convierte en criado de un hada.

Tomás conoce a la reina de las hadas.

Tomás descubre que es un profeta.

Tomás recibe una manzana de la verdad.

B.

Tomás descubre que es un profeta.

Tomás se convierte en criado de un hada.

Tomás recibe una manzana de la verdad.

Tomás conoce a la reina de las hadas.

C.

Tomás conoce a la reina de las hadas.

Tomás se convierte en criado de un hada.

Tomás recibe una manzana de la verdad.

Tomás descubre que es un profeta.

D.

Tomás recibe una manzana de la verdad.

Tomás descubre que es un profeta.

Tomás conoce a la reina de las hadas.

Tomás se convierte en criado de un hada.

Competencia	Comunicativa - lectora
Componente	Semántico
Afirmación	Recupera información implícita en el contenido del texto.
Respuesta correcta	C

El esquema que se encuentra en la posición C indica el orden cronológico en que ocurren los hechos en la historia.

PREGUNTA No. 2

El relato anterior concluye cuando Tomás

A. debe servir como criado a un hada.

B. escucha el tintineo de campanillas de plata.

C. se preocupa porque la manzana no funcione.

D. adivina el futuro de los animales de su pueblo.

Competencia	Comunicativa - lectora
Componente	Semántico
Afirmación	Recupera información implícita en el contenido del texto.
Respuesta correcta	D

La acción que finaliza el relato es el reconocimiento de Tomás como un profeta por adivinar lo que ocurrirá con los animales.

Lineamientos para la aplicación
mestral 2015

21

3. PRUEBA DE LENGUAJE

PREGUNTA No. 3

El título del texto permite saber sobre

- A. el protagonista de la historia.
- B. el tiempo en que ocurre la historia.
- C. el lugar donde ocurre la historia.
- D. el narrador de la historia.

Competencia	Comunicativa - lectora
Componente	Semántico
Afirmación	Relaciona, identifica y deduce información para construir el sentido global del texto.
Respuesta correcta	A

El título: "Tomás el profeta", enuncia una característica del protagonista de la historia.


PREGUNTA No. 4

En el enunciado "Al principio de nuestro relato Tomás era un hombre como cualquier otro", se emplea la expresión "al principio" para indicar

- A. una comparación.
- B. un tiempo.
- C. un efecto.
- D. una condición.

Competencia	Comunicativa - lectora
Componente	Semántico
Afirmación	Recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos.
Respuesta correcta	B

Este tipo de conectores, frecuentemente usados en la narración, ordenan temporalmente los eventos que ocurren al interior de la historia.



PREGUNTA No. 5

La voz que narra la historia se caracteriza por tener un conocimiento

- A. parcial de los hechos ya que es uno de los personajes de la historia.
- B. directo de los hechos debido a que es testigo de la historia.
- C. absoluto de los hechos aunque no participe de ellos.
- D. personal de los hechos ya que es el protagonista.

Competencia	Comunicativa - lectura
Componente	Pragmático
Afirmación	Reconoce elementos implícitos de la situación comunicativa del texto.
Respuesta correcta	C

Debido a que se trata de un narrador omnisciente, es posible caracterizarlo como la voz que conoce de manera absoluta los hechos a pesar de no participar en ellos.

Lineamientos para la aplicación
mestral 2015

23

3. PRUEBA DE LENGUAJE

Responde las preguntas 6 a 10 a partir de la lectura del siguiente texto

Artes y Entretenimiento

PINTURA

Es el arte de crear imágenes aplicándole color a una superficie. Puede registrar sucesos, captar la apariencia de una persona o de un objeto, contar historias o ilustrar textos. Las pinturas pueden expresar emociones e ideas, o sencillamente podemos disfrutar de su belleza.

¿Cómo y cuándo comenzó la pintura?

Hace unos 20.000 años, los humanos primitivos molieron tierra, carbón y minerales y utilizaron esos polvos de colores para crear imágenes sobre las paredes de las cuevas. A veces mezclaban los polvos con saliva o con grasa de animales. Las primeras pinturas fueron escenas de cacería.



En las cuevas de Lascaux (Francia) se han descubierto pinturas del arte rupestre y paleolítico.

¿Qué clases de pinturas usan los artistas?

La pintura se hace mezclando un "pigmento" (sustancia colorante) con un "medio", por ejemplo, agua. Dependiendo del tipo de "medio" que se use, se producirán diferentes tipos de pinturas: el huevo es el medio para fabricar la ténpera, el aceite de linaza para la pintura al óleo y, la resina acrílica para la pintura acrílica.

¿Qué temas pintan los artistas?

Algunos artistas pintan aspectos del mundo visible, como personas, paisajes, bodegones con vajillas, frutas y flores, o escenas de la historia, la literatura y la imaginación. Estas pinturas son "realistas". Otras pinturas son "abstractas", esto quiere decir que su intención no es parecerse a nada de lo que hay en el mundo real, sino que utilizan colores, formas y líneas para expresar sentimientos, estados de ánimo, o ideas.



En esta pintura hay un resquebrajamiento (grietas) causadas por el envejecimiento de la pintura.

Pose tranquila, con las manos apoyadas en el brazo de la silla.

MONA LISA, hacia 1503 - 1506.
La *Mona Lisa* de Leonardo Da Vinci es probablemente la pintura más famosa del arte occidental.




Los colores no son realistas pero expresan emoción.

El rojo de la barba contrasta con los verdes y azules predominantes.

AUTORRETRATO, 1889
Vincent van Gogh, pintó este impactante autorretrato cuando vivía en un hospital psiquiátrico. La mirada intensa y fija del artista expresa su estado de ánimo.

Adaptado de: El Tiempo. (2004). *La enciclopedia*®. Bogotá: Casa Editorial El Tiempo.



PREGUNTA No. 6

En el texto anterior se habla principalmente de

- A. los orígenes de las pinturas en la historia de la humanidad.
- B. la definición de arte y sus principales características.
- C. las temáticas sobre las que suelen pintar los artistas.
- D. el concepto de pintura y sus rasgos distintivos.

Competencia	Comunicativa - lectura
Componente	Semántico
Afirmación	Relaciona, identifica y deduce información para construir el sentido global de un texto.
Respuesta correcta	D

La clave engloba de manera general los contenidos del texto.

PREGUNTA No. 7

De lo que se dice en el cuarto párrafo, bajo el subtítulo "¿Qué temas pintan los artistas?", se puede decir que la pintura de la *Mona Lisa*, de la parte inferior del texto es

- A. realista, porque se pinta a una persona del mundo real.
- B. abstracta, porque su intención es alejarse del mundo real.
- C. abstracta, porque es la pintura más famosa de Da Vinci.
- D. realista, porque el personaje tiene una pose tranquila.

Competencia	Comunicativa - lectura
Componente	Semántico
Afirmación	Relaciona, identifica y deduce información para construir el sentido global del texto.
Respuesta correcta	A

La pintura de la *Mona Lisa* es realista puesto que en ella se presenta el retrato de una persona con características propias de la realidad.

Lineamientos para la aplicación
muestral 2015 **25**

3. PRUEBA DE LENGUAJE

PREGUNTA No. 8

La imagen que representa las pinturas de las Cuevas de Lascaux sirve en el texto para ejemplificar la información que se da sobre

- A. cuál es la definición del concepto de pintura.
- B. cómo y cuándo comenzó la pintura.
- C. qué clase de pinturas usan los artistas.
- D. qué temas pintan los artistas.

Competencia	Comunicativa - lectura
Componente	Semántico
Afirmación	Relaciona, identifica y deduce información para construir el sentido global de un texto.
Respuesta correcta	B

La imagen de las pinturas de Lascaux sirve para ejemplificar el contenido del segundo párrafo que se encuentra bajo el subtítulo. "¿Cómo y cuándo comenzó la pintura?".


PREGUNTA No. 9

En el texto, los paréntesis sirven para

- A. explicar un concepto.
- B. señalar un diálogo.
- C. introducir un comentario.
- D. indicar un error.

Competencia	Comunicativa - lectura
Componente	Sintáctico
Afirmación	Recupera información implícita de la organización, tejido y componentes de los textos.
Respuesta correcta	A

En el texto se emplean los paréntesis para ampliar información que ayuda a definir conceptos difíciles al interior de la lectura.



PREGUNTA No. 10

El texto anterior tiene la intención de exponer porque


- A. relata algunos hechos que han ocurrido en la vida de personajes famosos.
- B. muestra una serie de indicaciones para actuar frente a una situación.
- C. define de manera detallada un tema y sus principales características.
- D. presenta una opinión y una serie de razones que la defienden.

Competencia	Comunicativa - lectura
Componente	Pragmático
Afirmación	Evalúa estrategias explícitas o implícitas de organización, tejido y componentes de los textos.
Respuesta correcta	C


El texto "Pintura" es de carácter expositivo debido a que busca explicar lo que es la pintura y sus principales características. Otra de las maneras de definir la tipología textual, es reconocer que el escrito pertenece a un artículo enciclopédico.

Lineamientos para la aplicación
muestral 2015 **27**

Anexo 2. Validación de instrumentos por experto



TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CONVENIO MEN-UNAB
DOCENTE HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ

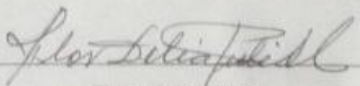


ACTA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, FLOR DELIA PULIDO CASTELLANOS, Magister en Literatura, de la Universidad Javeriana, que después de revisar la propuesta de investigación “Fortalecimiento de la competencia de lectura crítica en los estudiantes del grado 8° del colegio Roberto García Peña del municipio de Girón a través la solución de incógnitas en contextos lúdicos, como estrategia didáctica”, certifico que he revisado los instrumentos para realizar el trabajo de investigación propuesto por el docente- estudiante de Maestría en Educación, HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ. Atendiendo a los requerimientos metodológicos, didácticos y epistemológicos en la naturaleza de la investigación prevista por el MEN-UNAB. Por lo tanto, se recomienda su aplicación a la población seleccionada para el estudio.

OBSERVACIONES GENERALES.

En Pamplona, Norte de Santander, febrero de 2018.



Firma del experto.

Anexo 3. Validación de instrumentos asesora



TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CONVENIO MEN-UNAB
DOCENTE HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ



ACTA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, YULI CAROLINA SAAVEDRA, Magíster en Literatura, que después de revisar la propuesta de investigación *“Fortalecimiento de la competencia de lectura crítica en los estudiantes del grado 8° del colegio Roberto García Peña del municipio de Girón a través la solución de incógnitas en contextos lúdicos, como estrategia didáctica”*, certifico que he revisado los instrumentos para realizar el trabajo de investigación propuesto por el docente- estudiante de Maestría en Educación, HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ. Atendiendo a los requerimientos metodológicos, didácticos y epistemológicos en la naturaleza de la investigación prevista por el MEN-UNAB. Por lo tanto, se recomienda su aplicación a la población seleccionada para el estudio.

En Bucaramanga Santander, febrero de 2018.

Firma del experto.

Anexo 4. Cartilla de incógnitas. (Archivo adjunto)

Anexo 5. Informe de inicio de intervención de la propuesta al colegio

San Juan Girón 31 de julio de 2017

Señora

MG. CLAUDIA JANNETHE FERNANDEZ BARRERA
RECTORA COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA

Cordial saludo

Con el siguiente oficio quiero notificarle que a partir del pasado 25 de julio del presente año, inicie oficialmente el proceso de desarrollo del proyecto de investigación que adelantaré como requisito de la maestría en Educación que adelanto con la Universidad Autónoma de Bucaramanga en el marco del programa de Becas Docente. El tiempo para desarrollar la investigación según los requisitos del programa es de ocho meses.

Agradezco su colaboración y apoyo que hasta el momento me ha prestado y de antemano el que en adelante recibiré.

Atentamente



HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ
C.C 88230949. CUCUTA N de S

*Recibida
Claudia J. Fernández
Agosto 7/2017*

Anexo 6. Consentimiento informado a padres de familia

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA.
Código DANE: 168307001002
MUNICIPIO DE GIRÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Por la presente, yo _____, identificado con la C.C. No. _____ de _____ cómo padre de familia y/o acudiente del estudiante: _____ de _____ años de edad, estudiante del grado 7-2 y 8-2 del colegio **ROBERTO GARCIA PEÑA** he sido informado acerca de las encuestas, grabaciones de videos y/o tomas fotográficas de la práctica pedagógica y autorizo la participación de mi acudido en el proyecto **“FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA CRÍTICA A TRAVÉS DE LA SOLUCIÓN DE INCÓGNITAS EN CONTEXTOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA”** bajo la responsabilidad del docente **HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ** en razón a la Maestría en Educación que realiza en la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Luego de haber sido informado sobre las condiciones de la participación de mi hijo(a) en las encuestas, grabaciones y/o tomas de fotografías, resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

- La participación de mi hijo(a) en estos videos y/o fotografías o los resultados obtenidos por el docente en el proyecto mencionado no tendrá repercusiones o consecuencias en las actividades escolares, evaluaciones, o calificaciones en el curso.
- La participación de mi hijo(a) en los videos y/o fotografías no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- La identidad de mi hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante las grabaciones y/o tomas fotográficas se utilizarán únicamente para los propósitos del proyecto y como evidencia de la práctica educativa del docente.
- Las entidades a cargo de revisar el proyecto y el docente que cursa estos estudios garantizarán la protección de las imágenes de mi hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de ejecución del proyecto de grado de la Maestría en Educación.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre **consentimientos informados**, y de forma consciente y voluntaria

() **DOY EL CONSENTIMIENTO** Para la participación de mi hijo(a) en las encuestas, grabaciones de videos y/o tomas fotográficas de práctica pedagógica del docente en las instalaciones de la Institución Educativa donde estudia.

Lugar y fecha: _____

FIRMA ACUDIENTE
CC


AUTORIZADO
COORDINADORA.



Anexo 7. Ejemplos de Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO

DOCENTE OBSERVADOR: HEBERT ALBERTO BETANCOURT**RODRIGUEZ**

PROPUESTA DIDÁCTICA. “ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA”

SECUENCIA DIDÁCTICA N°: 1 TEMPORADA :1

UNIDAD DIDÁCTICA N° : OCHO RETO: A

NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

Organiza el texto coherentemente y podrás cruzar el fuego y así izar la bandera de lectura crítica.

SEMANA N° 8**CONTEXTO LÚDICO:**

LUGAR COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA. SEDE B.**LO ROMPECABEZAS**

JORNADA TARDE.

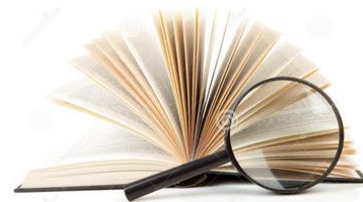
EJES *Tipologías textuales. Coherencia textual.***TEMÁTICOS** *Categorías gramaticales. Conectores lingüísticos.***PLAN DE****ASIGNATURA**

COMPETENCIA DESCRIPCIÓN DE ACCIONES ACTITUDES

DE LECTURA**CRITICA**

Saludo.

<i>Comprende e interpreta diversos tipos de texto para establecer sus relaciones internas y su clasificación.</i>	<i>Organización del aula. Socialización de puntos y correcciones generales del nivel anterior. Contextualización del nivel y del juego. Se pegó en el tablero fragmentos de un texto corto en desorden para que los estudiantes</i>	<i>La mayoría de los estudiantes se esmeraron por desarrollar las actividades del nivel. Una minoría presentó cansancio quizá por el efecto de finalización del año y trabajan meno</i>
---	---	---



voluntariamente pasaran y lo organizaran de

forma que tuviese coherencia.

Se entregó una guía donde aparece los aprendizajes que se deben adquirir en este

nivel. Luego se leyó y se explicó su

contenido. Después se entregaron los

rompecabezas y se explicó el uso de ellos.

Se desarrolló taller individual nivel ocho de juego reto A.

Además, de dar el orden lógico de los textos

los estudiantes sintetizaron en frases y

palabras cada párrafo que representara la

idea principal.

Desarrollaron el trabajo de organización de

párrafos de un texto por medio de la lúdica

de los rompecabezas.

OBSERVACIONES (Situación de convivencia)



Ninguna

CATEGORÍAS DE LA

PROPUESTA.

Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global. (MEN, 2016)

Dimensión enunciativa. (MEN, 2015)

Pensamiento crítico. (Herrero 2016)

Pensamiento lateral. (De Bono 1970)

FIRMA DL DOCENTE

Vo Bo ASESOR

DIARIO DE CAMPO

DOCENTE OBSERVADOR: HEBERT ALBERTO

BETANCOURT RODRIGUEZ

PROPUESTA DIDÁCTICA. “ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA”

SECUENCIA DIDÁCTICA N°: 2 TEMPORADA :2

UNIDAD DIDÁCTICA N° : SEIS RETO: A



NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales ocultos en el supermercado.

SEMANA N° 6

ELEMENTO LÚDICO:

LUGAR COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA. SEDE B.

BARAJA DE ACERTIJOS.

JORNADA TARDE.

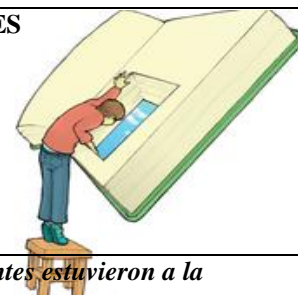
EJES *Elaboración de hipótesis de lectura de textos.*

TEMÁTICOS *Relación entre acciones y voces de acuerdo a las circunstancias del discurso.*

PLAN DE *Reconocimiento de significados contextual de los conceptos presentes en el texto que lee.*

ASIGNATURA

COMPETENCIA DE LECTURA CRÍTICA	DESCRIPCIÓN DE ACCIONES	ACTITUDES
--------------------------------	-------------------------	-----------



1. Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle

Saludo. Organización del aula. Socialización de puntos y correcciones generales del nivel anterior.

Los estudiantes estuvieron a la expectativa por los acertijos. Algunos manifestaron que les parecían difíciles, pero les agradó jugar.

un sentido global. ***Se impartieron orientaciones para el desarrollo del reto.***

2. Identificar y

entender los contenidos locales que conforman un texto. ***Cada estudiante tomó una guía que contiene las competencias que fortalecerá, las orientaciones para resolver las incógnitas de los acertijos, que a su vez se compararon con el hallazgo de productos especiales en un***

3. Reflexionar a

partir de un texto y evaluar su contenido ***supermercado. Luego leyeron el o los acertijos que les correspondieron a cada uno y dieron las respuestas y la argumentación correspondiente.***

Todos los estudiantes entregaron el reto A resuelto.

OBSERVACIONES (Situación de convivencia)



Ninguna

CATEGORÍAS DE LA PROPUESTA.

Pensamiento inferencial: abductivo, inductivo, deductivo.
Solución de incógnitas.
Pensamiento crítico.
Interdisciplinariedad: Matemática, lenguaje, ciencias naturales, entorno físico, sociales, filosofía.

FIRMA DL DOCENTE

Vo Bo ASESOR

DIARIO DE CAMPO

DOCENTE OBSERVADOR: HEBERT ALBERTO

BETANCOURT RODRIGUEZ

**PROPUESTA DIDÁCTICA. “ME LA JUEGO CON LA
INCÓGNITA”**

SECUENCIA DIDÁCTICA N°: 2 TEMPORADA :2

UNIDAD DIDÁCTICA N°: SEIS RETO: B

NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales ocultos en el supermercado.

SEMANA N° 6

ELEMENTO LÚDICO:

LUGAR COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA. SEDE B.

BARAJA DE ACERTIJOS.

JORNADA TARDE.

EJES *Elaboración de hipótesis de lectura de textos.*

TEMÁTICOS *Relación entre acciones y voces de acuerdo a las circunstancias del discurso.*

PLAN DE *Reconocimiento de significados contextuales de los conceptos presentes en el texto que*


ASIGNATURA *lee.*

COMPETENC **DESCRIPCIÓN DE ACCIONES** **ACTITUDES**

IA DE

LECTURA

CRITICA

<p>1. <i>Comprender</i> cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.</p>	<p>Saludo. Organización del aula. Socialización de puntos y correcciones del reto anterior. Orientaciones para el desarrollo del reto. Cada estudiante tomó una guía que contiene las competencias que fortalecerá, las</p>	<p>Los estudiantes mostraron preocupación por la dificultad de los acertijos, sin embargo con actitud de insistencia le dieron alguna solución</p>
<p>2. <i>Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.</i></p>	<p>orientaciones para resolver las incógnitas de los acertijos, que a su vez se compararon con el hallazgo de productos especiales en un supermercado.</p>	
<p>3. <i>Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido</i></p>	<p>Los estudiantes tomaron de la mano del docente una carta de la baraja para resolver las incógnitas presentes en ella. Luego leyeron el o los acertijos que les correspondieron a cada uno y dieron las respuestas y la argumentación correspondiente. Todos los estudiantes entregaron el reto B resuelto.</p>	

OBSERVACIONES (Situación de convivencia)



Ninguna

CATEGORÍAS DE LA PROPUESTA.

Pensamiento inferencial: abductivo, inductivo, deductivo.
Solución de incógnitas.
Pensamiento crítico y lateral.

*Interdisciplinariedad: Matemática,
lenguaje, ciencias naturales, entorno
físico, sociales, filosofía.*

FIRMA DL DOCENTE

Vo Bo A SESO

DIARIO DE CAMPO

DOCENTE OBSERVADOR: HEBERT ALBERTO

BETANCOURT RODRIGUEZ

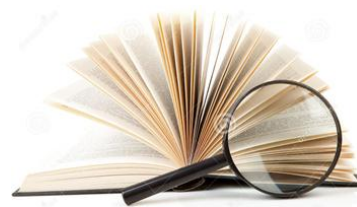
**PROPUESTA DIDÁCTICA. “ME LA JUEGO CON LA
INCÓGNITA”**

SECUENCIA DIDÁCTICA N°: 2 TEMPORADA :2

UNIDAD DIDÁCTICA N° : SEIS RETO: C

NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

*Soluciona los acertijos y encontrarás los productos especiales
ocultos en el supermercado.*



SEMANA N° 6

ELEMENTO LÚDICO:

LUGAR COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA. SEDE B.

BARAJA DE ACERTIJOS.

JORNADA TARDE.

EJES *Elaboración de hipótesis de lectura de textos.*

TEMÁTICOS *Relaciones entre voces y acciones de acuerdo a las circunstancias del discurso.*

PLAN DE *Reconocimiento de significados contextuales de los conceptos presentes en el texto que*

ASIGNATURA *lee.*

COMPETENC **DESCRIPCIÓN DE ACCIONES** **ACTITUDES**

IA DE

LECTURA

CRITICA

1. *Comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global.* **Saludo. Organización del aula. Orientaciones para el desarrollo del reto. Se conformaron grupos de tres estudiantes para que en conjunto desarrollaran el reto.**

2. *Identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto.* **Se socializó y se hicieron correcciones generales de los retos A y B. Cada estudiante tomó una guía que contiene las competencias que fortalecerán, las**

3. *Reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido* **orientaciones para resolver las incógnitas y la construcción de un acertijo ingenioso y coherente relacionándolo con los productos de un supermercado partiendo de los elementos detonadores expuestos en la guía. Todos los estudiantes entregaron el reto C resuelto.**

Los jóvenes trabajaron en grupo. al comienzo les pareció difícil construir un acertijo, pero después con algunas explicaciones lo consiguieron.



OBSERVACIONES (Situación de convivencia)



Ninguna

CATEGORÍAS DE LA PROPUESTA.

Pensamiento inferencial: abductivo, inductivo, deductivo. Solución de incógnitas. Pensamiento crítico.

*Interdisciplinariedad: Matemática,
lenguaje, ciencias naturales, entorno
físico, sociales, filosofía.*

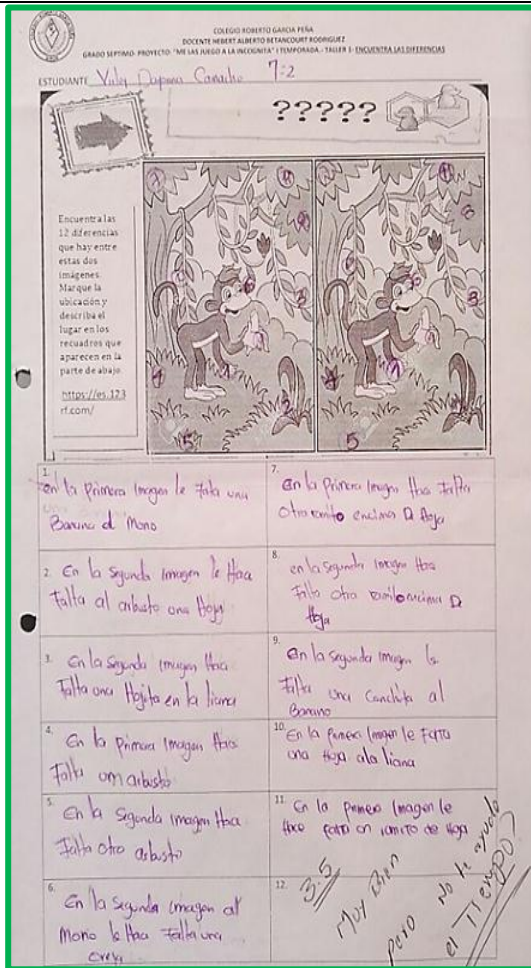
FIRMA DL DOCENTE

Vo Bo ASESOR

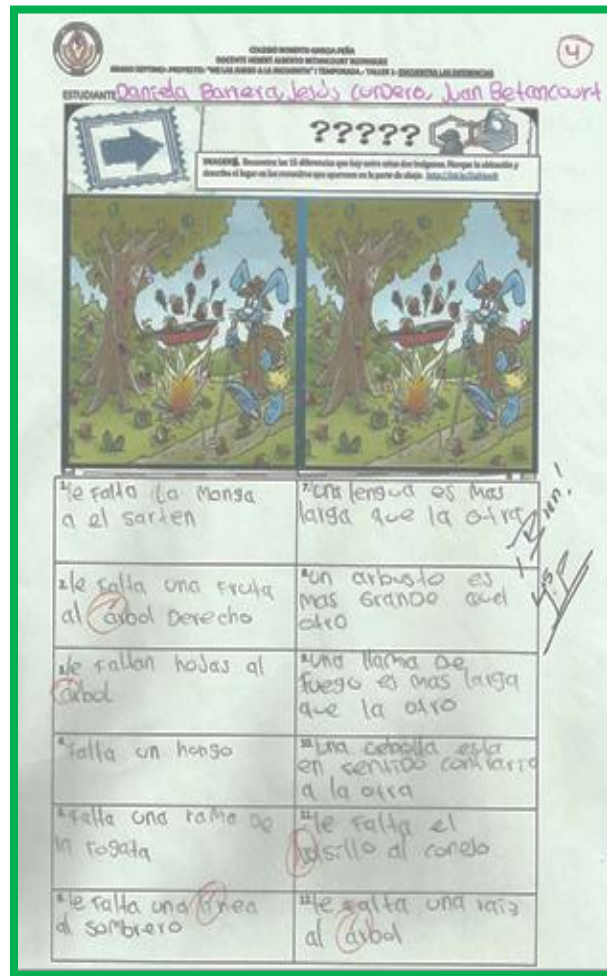
Fuente: Creación propia.

Anexo 8. Evidencias para apoyar la discusión de resultados

Nivel 1 (Temporada 1)



Desarrollo del jugador 06



Desarrollo de los jugadores 03,08,04.



Jugador usando las balotas para jugar.

NIVEL 2(Temporada 1)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SEPTIMO. PROYECTO: "MÁS JUEGO A LA INCOGNITA" TEMPORADA: NOVIEMBRE. ESCRIBA EL TITULAR Y SUME LA FIGURA. TALLER 8.

ESTUDIANTE: Daniela Barrera Avila 7-2

#	TITULAR	IMAGEN	PUNTO	TITULAR	¿Qué momentos de la imagen te dieron pistas para asociarla al titular?
1	Cinco personas resultaron heridas en choque múltiple <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		6 X	Por la casa	
2	Pico y Píaca de sábados redujo 15% las ventas en la capital santandereana <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		5 X	Por el tribunal	
3	Colombia reporta el uso de Internet más alto en la región <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		7 X	Por la campaña que hacen las senales	
4	Campanas dividen a partidos en Santander <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		9 V	Por los árboles	
5	Tribunal confirmó la creación de la Contraloría de Girón <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		7 V	Por el blanco de carros	
6	Con un referendo, Gobierno cauciano busca independencia <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		3 V	Por el diagnóstico de barrios	
7	Semana decisiva para trámite de la reforma electoral en el Congreso <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		2 V	Por los carros	
8	Instalarán 1.500 conexiones de luz en zonas de población <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		10 V	Por el CTI	
9	Declararon alerta vende en 11 provincias de República Dominicana <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		4 V	Por el cartel	
10	CTI capturó a seis personas por vender sacos fraudulentos <i>Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017</i>		8 V	Por la bajata que se ve	

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SEPTIMO. PROYECTO: "MÁS JUEGO A LA INCOGNITA" TEMPORADA: NOVIEMBRE. ESCRIBA EL TITULAR Y SUME LA FIGURA. TALLER 8.

ESTUDIANTE: Daniela Barrera Avila 7-2

#	IMAGEN	TITULAR
1		PALABRAS PISTA: Emboscada. cauca. Emboscada en el cauca a los policías de parte de grupos armados. 4 P
2		PALABRAS PISTA: magnitud 5,7. Sismo de magnitud 5,7 registrado en la zona con un sismo de 7,1 en la zona de... 4 P
3		PALABRAS PISTA: Sacudió. noche. Sacaó sacudió noche a... 4 P
4		PALABRAS PISTA: Relleno. Barrancabermeja. Zullian por de Ceno del rilleno zanjan por en... 4 P
5		PALABRAS PISTA: Tres muertos. Quindio. Los cerros los... 4 P



NIVEL 3(Temporada 1)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERIBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SEPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO A LA INCÓGNITA" I TEMPORADA
UNIDAD DIDÁCTICA 3: "CONOZCA LA IMAGEN"-NIVEL 3-TALLER A

unab

ESTUDIANTE: Carl Iván Tellez Alva 7-02 4.5 P

IMAGEN # 1

<http://bit.ly/2oad35a>

SUPERE ESTE NIVEL EXPLICANDO LA IMAGEN ASÍ:

1. ESCRIBA UN TÍTULO DE CINCO PALABRAS MÁXIMO.	1. Cuidemos 2. Muestro 3. Fuente 4. de 5. vida	¿POR QUÉ? En la imagen se ve que poco a poco estamos agregando tecnologías que contaminan nuestro ambiente.
2. RESUMA EN UN VERBO LA IMAGEN.	1. Cuidar	¿POR QUÉ? Debemos cuidar nuestro ambiente.
3. ESCRIBA EL MENSAJE QUE LE DEJA LA IMAGEN. USE SEIS PALABRAS MÁXIMO.	Que protejamos nuestro medio ambiente porque es nuestra fuente de vida.	
4. ¿CUÁL ELEMENTO O PARTE DE LA FIGURA ES EL MÁS IMPORTANTE?	1. El medio ambiente?	¿POR QUÉ? Porque es el menor. Tanto que tenemos?
5. ESCRIBA CUATRO ADJETIVOS QUE DESCRIBAN LA IMAGEN.	1. Verde 2. Cálido 3. Resplandeciente 4. Resplandeciente	¿POR QUÉ? Nos muestra un ambiente limpio de vida.

Vanguardia Liberal 01 de octubre de 2017.

SUPERE ESTE NIVEL EXPLICANDO LA IMAGEN ASÍ:

1. ESCRIBA UN TÍTULO DE CINCO PALABRAS MÁXIMO.	1. atorrando 2. todo 3. se 4. puede 5.	¿POR QUÉ? Por que los globos son aducivos a atorrar.
2. RESUMA EN UN VERBO LA IMAGEN.	1. atorrar	¿POR QUÉ? Por que es aducivo al atorrar, por los globos.
3. ESCRIBA EL MENSAJE QUE LE DEJA LA IMAGEN. USE SEIS PALABRAS MÁXIMO.	atrorar para los beneficios del hogar.	
4. ¿CUÁL ELEMENTO O PARTE DE LA FIGURA ES EL MÁS IMPORTANTE?	1. los globos	¿POR QUÉ? Si los globos no estuvieran la casa no se podría sostener.
5. ESCRIBA CUATRO ADJETIVOS QUE DESCRIBAN LA IMAGEN.	1. circulos 2. Redondulo 3. Redondo 4. Elondo	¿POR QUÉ? Porque, son parte de la imagen, o esas da la imagen.




NIVEL 4 (Temporada 1)

CELEBRO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCTOR ENSEÑANTE ALBERTO BERNARDINI RODRIGUEZ
GRADO SEPTIMO - LENGUA CASTELLANA
TÉCICO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "MÁS LA JUEGA A LA INCÓGNITA" - TEMPORADA
UNIDAD DIDÁCTICA 5: "ENCUENTRA LA IMAGEN ESCONDIRA" - NIVEL 4 - TALLER 8

ESTUDIANTE: Carol Juliédy Tellez Filba

IMAGEN 4. INDIVIDUAL
Identifica las princesas escondidas



5 P

GUARDARDA NIX

TABLA DE UBICACIONES ESPACIALES

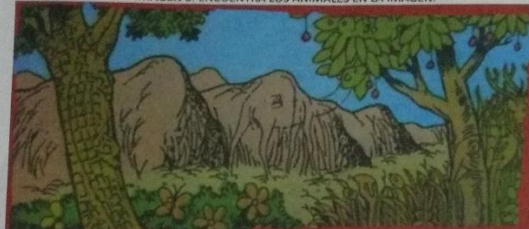
PARTE SUPERIOR SUPERIOR	PARTE SUPERIOR	PARTE SUPERIOR SUPERIOR
PARTE CENTRAL SUPERIOR	CENTRO	PARTE CENTRAL SUPERIOR
PARTE INFERIOR SUPERIOR	PARTE INFERIOR	PARTE INFERIOR SUPERIOR

FASE DE DESARROLLO

#	INSTRUCCIÓN	RESPUESTA
1	Encuentra las princesas escondidas enciérrelas en un círculo y numérelas.	
2	Describe con sus palabras la ubicación espacial donde está cada princesa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. La Sirena está en la parte superior izquierda. 2. La Ballena está en la parte superior derecha. 3. La Princesa está en la parte superior derecha. 4. La Princesa está en la parte superior derecha. 5. La Princesa está en la parte superior derecha. 6. La Princesa está en la parte superior derecha. 7. La Princesa está en la parte superior derecha.
3	¿Qué título le pondrías a esta imagen? que tenga relación con su contenido.	El mundo de las princesas

X3 \$ 9000.00 ? \$ 3000.00 LUXURY \$ 200.00 START

IMAGEN 3. ENCUENTRA LOS ANIMALES EN LA IMAGEN



#	INSTRUCCIÓN	RESPUESTA																																																																																																									
1	Escriba el nombre de los animales que hay en la imagen.	cocodrilo, cerado, comello, carp, mariposa 5 p. parte																																																																																																									
2	Elabore una sopa de letras donde aparezcan los animales descubiertos.	<table border="1"> <tr><td>C</td><td>O</td><td>C</td><td>O</td><td>D</td><td>R</td><td>I</td><td>L</td><td>O</td><td>A</td><td>J</td><td>M</td><td>F</td><td>M</td><td>C</td></tr> <tr><td>O</td><td>B</td><td>C</td><td>V</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>K</td><td>L</td><td>O</td><td>C</td><td>N</td></tr> <tr><td>N</td><td>P</td><td>A</td><td>P</td><td>E</td><td>A</td><td>S</td><td>T</td><td>M</td><td>F</td><td>E</td><td>I</td><td>A</td><td>G</td><td>M</td></tr> <tr><td>E</td><td>Z</td><td>A</td><td>R</td><td>C</td><td>A</td><td>A</td><td>M</td><td>E</td><td>I</td><td>L</td><td>O</td><td>M</td><td>B</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td>E</td><td>D</td><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>A</td><td>D</td><td>A</td><td>I</td><td>N</td><td>A</td><td>M</td><td>S</td><td>I</td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td>L</td><td>R</td><td>N</td><td>A</td><td>N</td><td>D</td><td>O</td><td>A</td><td>G</td><td>E</td><td>T</td><td>M</td><td>I</td></tr> <tr><td>M</td><td>A</td><td>R</td><td>I</td><td>P</td><td>O</td><td>S</td><td>A</td><td>O</td><td>A</td><td>I</td><td>C</td><td>O</td><td>L</td><td>O</td></tr> </table>	C	O	C	O	D	R	I	L	O	A	J	M	F	M	C	O	B	C	V	D	E	F	G	H	I	K	L	O	C	N	N	P	A	P	E	A	S	T	M	F	E	I	A	G	M	E	Z	A	R	C	A	A	M	E	I	L	O	M	B	E	S	E	D	A	C	E	A	D	A	I	N	A	M	S	I	O	E	L	R	N	A	N	D	O	A	G	E	T	M	I	M	A	R	I	P	O	S	A	O	A	I	C	O	L	O
C	O	C	O	D	R	I	L	O	A	J	M	F	M	C																																																																																													
O	B	C	V	D	E	F	G	H	I	K	L	O	C	N																																																																																													
N	P	A	P	E	A	S	T	M	F	E	I	A	G	M																																																																																													
E	Z	A	R	C	A	A	M	E	I	L	O	M	B	E																																																																																													
S	E	D	A	C	E	A	D	A	I	N	A	M	S	I																																																																																													
O	E	L	R	N	A	N	D	O	A	G	E	T	M	I																																																																																													
M	A	R	I	P	O	S	A	O	A	I	C	O	L	O																																																																																													
3	Describe el animal que encuentro primero.	el cocodrilo está en el tronco del árbol que es de color café llega hasta una rama.																																																																																																									

X3 \$ 9000.00 ? \$ 3000.00 LUXURY \$ 200.00 START



NIVEL 5(Temporada 1)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SÉPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TEMA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "MI LA JUEGO A LA INCÓGNITA" TEMPORADA- UNIDAD DIDÁCTICA 3
"RESUELV LA FIGURA Y PODRÁS CREAR EL ROI CAJALIZO"-NIVEL 5-TALLER 8

ESTUDIANTE: Mavi Lorena Valdeolmillos Maldonado 201

IMAGEN 3

¿CUÁNTOS TRIÁNGULOS HAY?

www.paraloscuriosos.com

#	INSTRUCCIÓN	RESPUESTA
1	Escribe el número de triángulos que hay en la figura del gato. Ponga los números en la imagen.	10
2	Relacionar figura-título. Escribe un título creativo.	Si quieres adivinar tendrás que saber contar
3	Elabore una adivinanza que tenga pistas para que otro lo resuelva. Ejemplo: si la respuesta fuera 7 triángulos. La adivinanza sería: "Encuentríelos es como encontrar los vides de un gato"	Tendrás que saber multiplicar para el resultado total, en la tabla del 68 debes multiplicar 7 el número diez a 68 y el resultado es 700.

5P

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SÉPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TEMA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "MI LA JUEGO A LA INCÓGNITA" TEMPORADA- UNIDAD DIDÁCTICA 3
"RESUELV LA FIGURA Y PODRÁS CREAR EL ROI CAJALIZO"-NIVEL 5-TALLER 8

ESTUDIANTE: Silvia Mayra Rojas Paredas

DEFINIR LA FIGURA DE VARIAS MANERAS.

FIGURA 2

OPCIONES DE RESPUESTAS

A. choza
B. cuadrado con 4 vocales
C. abubrida
D. casa
E. curo
F. dos mitades
G. 5 vocales
H. 1 Flecha

De Bono Educat. Pensamiento lateral 1970.

#	INSTRUCCIÓN	RESPUESTA
1	Escriba las siguientes palabras en los espacios anteriores donde corresponda, según su interpretación.	1. FLECHA, 2. CASA, 3. DOS MITADES, 4. CUADRADO CON RECORTES, 5. TRIANGULO Y RECTANGULO, 6. CIRCO, 7. AUTOPISTA, 8. CHOZA.
2	Relacionar figura-elemento. Relaciona los siguientes elementos con la acomodación que hizo en el punto 1. OPCIONES DE ELEMENTOS: Carro, Tiera India, Hogar, Punto Igual, Paralelo, Geometría.	A. Indio, B. Tiera, C. carro, D. Hogar, E. Paralelo, F. iguales, G. Geometría, H. Ponto
3	Explique su acomodación.	Por que relacionan con los nombres o palabras que estaban en la gua, y las figuras son similares a los nombres

5P

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SÉPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TEMA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "MI LA JUEGO A LA INCÓGNITA" TEMPORADA- UNIDAD DIDÁCTICA 3
"RESUELV LA FIGURA Y PODRÁS CREAR EL ROI CAJALIZO"-NIVEL 5-TALLER 8

ESTUDIANTE: Manuel Gregorio Herrera Acosta

INTERPRETA Y CONSTRUYA IMAGEN 3

Figure 1: Circle
Figure 2: House
Figure 3: L-shape
Figure 4: Square

De Bono Educat. Pensamiento lateral 1970.

#	INSTRUCCIÓN	RESPUESTA
1	Dibuje elementos o figuras con las "figuras". (utiliza máximo dos figuras para hacer cada elemento. Entre más figuras combinadas crees, tendrás más puntos.	Hand-drawn elements: a car, a house, a staircase, and an arrow, each constructed from the basic shapes.
2	Es decir, haga figuras usando 2, o usando las 4 o repitiéndolas. Numérelas.	Hand-drawn elements: a house, a staircase, and an arrow, each with a number indicating the number of basic shapes used.
4	Explica sus creaciones.	1. Gafas, 2. Escaleras, 3. Casa en el árbol, 4. Cello, 5. Cilla, 6. Flecha, las gafas las uso con la figura 2, las escaleras se uso con la figura 4, la casa en el árbol se uso con la figura 2, el cello se uso con la figura 1, la cilla se uso con la figura 1, la flecha se uso con la figura 4.

5P

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SEPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TEMA: MAESTRIA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA LLEGO A LA INCÓGNITA" TEMPORADA: UNIDAD DIDÁCTICA 5
"RESUELV LA FIGURA Y PODRÁS CRUZAR EL RÍO CAUDALOSO" - NIVEL 5 - TALLER A

ESTUDIANTE: Maria Carolina Lopez Vivas

(¿CÓMO PUEDE DEFINIRSE LA SIGUIENTE FIGURA?)

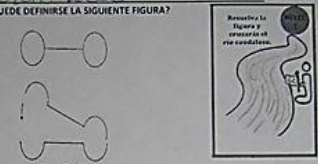


FIGURA 3
De Bono Edward. Pensamiento Lateral 1970

#	OPCIÓN	EXPLICACION
1	a) Dos círculos unidos por una recta	Porque hay una recta que une dos círculos. Por ejemplo un trompeta. ✓
2	b) Una recta con un círculo en cada extremo	Por ejemplo los charcos de un canal de yacare son dos charcos a cada lado de una barra recta. ✓
3	c) Dos canales que coincidan	Porque... Por ejemplo dos canales en un canal unidos por una línea. ✓
4	d) Los bombillos de un acarro	Porque... Por ejemplo los bombillos de un carro que son del mismo tamaño y color. ✓
5	e) Unas gafas.	Porque... Por que unas gafas son 2 cir culos unidos por una línea adelante. ✓

Ejemplo:
¿Cómo puede definirse la figura superior de las que vienen a continuación?

- a) Dos cuadrados superpuestos
- b) Tres cuadrados
- c) Dos figuras en el, rodeando un espacio fuera cuadrado
- d) Un rectángulo dividido en dos triángulos con la línea que lo divide.



NIVEL 6. (Temporada 1)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: HERIBET BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SEPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO A LA INCÓGNITA" / TEMPORADA- UNIDAD DIDÁCTICA 6
"RESUELV EL DILEMA MORAL Y PODRÁS SUPERAR LOS DIFÍCILES" - NIVEL 6- TALLER A

ESTUDIANTE: Lina Marcela Ochoa Hurtado 15
LOS DILEMAS MORALES

¿Qué es un Dilema Moral? Un Dilema Moral es una historia breve sobre un personaje que se enfrenta a una situación difícil y tiene que tomar una decisión sobre la mejor acción a seguir. (MEJIA Y RODRIGUEZ, 2004, Pag. 42)

EL DILEMA DE LUISA
"Luisa quiere mucho a los animales. En el colegio ha aprendido que en espectáculos como el circo y los circos las personas los maltratan. Para el sábado los abuelos de Luisa le tienen una gran sorpresa: la llevarán al circo. Luisa ama profundamente a sus abuelos y no quiere entristecerlos. Entonces no sabe qué hacer" (MEJIA Y RODRIGUEZ, 2004, Pag. 43)

En este nivel SUPER I deberá resolver la incógnita de Luisa

#	INCÓGNITA	RESPUESTA
1	¿Luisa no debe ir al circo y rechazar la invitación de los abuelos? Si o no y por qué?	Si, porque si rechaza la invitación de los abuelos los pondrá tristes y los desanimaría mucho
2	Luisa debe ir al circo con los abuelos, procurar hablar con los del circo para que no maltraten a los animales. Si o no y por qué?	Si, por que si ella habla con ellos ella podría ver el circo tranquilamente y que los maltraten
3	Luisa debe ir al circo y comprobar si en verdad maltratan a los animales. Si o no y por qué.	Si, por que si los maltratan es un error muy grave porque está prohibido el maltrato a animales
4	¿Considera malos a los abuelos por querer llevar al circo a su nieta? Si o no. Por qué?	No, por que no es nada malo que a lleven al circo y sobre todo que es una sorpresa para ella
5	¿Qué es tratar mal a un animal?	Tratar mal a un animal es por ejemplo pegarlos, no alimentarlos
6	¿Es más grave maltratar a un animal o a una persona? Explique.	A un animal porque un animal no tiene la culpa de nada si es maltrato es porque algo lo saucó
7	¿Hay animales que si se pueden maltratar? Cuáles, por que?	No ninguno porque si los maltratan ellos sufren y a nosotros también nos duele que nos maltraten
8	¿Usar a los animales en un circo para entretener a los niños puede ser una terapia buena? Si o no y por qué?	Que si por que si los maltratan lo lo sería
9	¿Cuáles son las razones justificadas para maltratar a ciertos animales? Si cree que hay una razón cuál es y por qué?	Las razones para maltratar a un animal sería porque hizo algo muy grave
10	¿Qué valor moral se viola cuando se maltrata a un animal?	Sentimental

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: HERIBET BETANCOURT RODRIGUEZ
GRADO SEPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO A LA INCÓGNITA" / TEMPORADA- UNIDAD DIDÁCTICA 6
"RESUELV EL DILEMA MORAL Y PODRÁS SUPERAR LOS DIFÍCILES" - NIVEL 6- TALLER A

ESTUDIANTE: Maily Castañeda Serrano 23
LOS DILEMAS MORALES

¿Qué es un Dilema Moral? Un Dilema Moral es una historia breve sobre un personaje que se enfrenta a una situación difícil y tiene que tomar una decisión sobre la mejor acción a seguir. (MEJIA Y RODRIGUEZ, 2004, Pag. 42)

EL DILEMA DE ALBERT
Albert entra a un cajero electrónico a retirar dinero de su cuenta bancaria en la que tiene un saldo de un millón de pesos. Decide retirar cien mil pesos y hace la transacción, pero el cajero electrónico le entrega ciento cuarenta mil pesos y hace la transacción, pero el cajero quedan noventa mil pesos. Albert revisa su saldo y encuentra que le quedan noventa mil pesos más. Ahora no sabe qué hacer: Si entregar en el banco los cuarenta mil pesos de más o tomarlos para él como si nada teniendo en cuenta que si el cajero electrónico se hubiera equivocado y le hubiese dado menos dinero el banco no le iba a responder por esa equivocación.

En este nivel SUPER I deberá resolver la incógnita de Albert

#	INCÓGNITA	RESPUESTA
1	¿Si tú fueras Albert, entregaría los cuarenta mil pesos al banco? Por qué?	Si, porque hay que ser honestos y uno no sabe si cuando vaya a retirar después lo descuenten los 40 mil pesos
2	¿Si tú fueras Albert, NO entregaría los cuarenta mil pesos al banco? Por qué?	Si, porque es mejor justo a injusto, quizá después nos quiten a nosotros
3	¿Piensa usted que la situación de Albert es más de suerte y debe tomar los cuarenta mil pesos?	Si, porque es muy raro que los cajeros se equivocan.
4	¿Cree usted que robar a un ladrón no es robar?	obvio si es robar, Por el igual esta quitando pertenencias ajenas no pueden ser del ladrón pero si de la persona a la que el ladrón roba
5	Una persona debe ser horada, aunque no lo sean con ella? Por qué?	Si, porque es mejor dar que recibir




Jugadores resolviendo retos del nivel seis Temporada 1

NIVEL 7(Temporada 1)




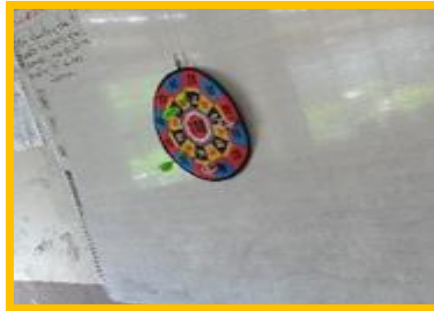
COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ
GRADO SEPTIMO - LENGUA CASTELLANA
TEMA: MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA AJUDÓ A LA INCOGNITA" I TEMPORADA, UNIDAD DIDÁCTICA 7
"DESCUBRA EL HECHO DE LA IMAGEN Y PODRÁS CREAR EL LAGO DE COCIBRILLOS" - NIVEL 7 - TALLER A

ESTUDIANTE: Silvia Dayanna Rojas Rojas
IMAGEN 6. EL ZAPATO



El Tiempo 5 de noviembre de 2017
SEGÚN LO QUE LEES EN LA IMAGEN

¿QUÉ CREES QUE PUDO HABER PASADO?	¿POR QUÉ CREES QUE PASÓ?	¿QUÉ PARTES DE LA IMAGEN Y OTROS CONOCIMIENTOS TE AYUDAN PARA ENTENDER LO QUE PASÓ?
1 un niño lo dejó tirado	Estaba jugando y lo usó Ya no le gustaba el zapato se le dañó el otro zapato	esta viejo el zapato está abandonado Hay un solo zapato
2 Hubo una inundación	Perdieron la casa y todo su ropa Hubo lluvias fuertes	Se ve seco el lugar Ya no hay nada en el lugar
3 se entredó con los alambres	Salieron para salvarse y dejaron el zapato Por que hay muchos alambres Iba con un zapato y se entredó con el zapato y no podía sacarlo	esta solo el zapato se ve desierto parece dejado y no chuzarse está entre alambres

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERIBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ
GRADO SÉPTIMO LENGUA CASTELLANA
FIDEI MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA "MI LAJITO A LA INCÓGNITA" TEMPORALIDAD: UNIDAD DIDÁCTICA 7
"DESCUBRA EL HECHO DE LA IMAGEN Y PODRÁS CRUZAR EL LAGO DE COCIBOLLOS" - NIVEL 7 - TALLER 8

ESTUDIANTE: Javier Andrés Ojeda Sardi

IMAGEN 7. LA MINA

SEGÚN LO QUE LEES EN LA IMAGEN

¿QUÉ CREES QUE ESTÁ PENSANDO CADA PERSONAJE?	POR QUÉ CREES QUE PIENSAN ASÍ?	¿QUÉ PARTES DE LA IMAGEN Y OTROS CONOCIMIENTOS TE AYUDAN PARA ENTENDER LO QUE PIENSAN?
1. El N°1 piensa en resaca y en minar de diamantes pero él no sabe que todavía le falta mucho.	Por que está borracho por ser melancólico.	Por que está muy cansado y tiene dolor de cabeza.
2. El N°2 piensa que nunca a la mina de diamantes y va está muy cansado por el no lo sabe.	Por que ya no trabajaba muy duro con su mamá. Ahora así que va es cansado de tanto trabajo y no conseguir nada a cambio.	Por que su cara es cansado ya está muy cansado, por en verdad que muy cansado y por eso no se vende.

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERIBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ
GRADO SÉPTIMO LENGUA CASTELLANA
FIDEI MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA "MI LAJITO A LA INCÓGNITA" TEMPORALIDAD: UNIDAD DIDÁCTICA 7
"DESCUBRA EL HECHO DE LA IMAGEN Y PODRÁS CRUZAR EL LAGO DE COCIBOLLOS" - NIVEL 7 - TALLER 8

ESTUDIANTES: Super Luján, Rosa Gabriela, Silvia Baeza 7-07

Sucedió un delito y el investigador sólo cuenta con estas imágenes. Ahora SUPER L le ayudará al investigador a resolver el caso.

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HERIBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ
GRADO SÉPTIMO LENGUA CASTELLANA
FIDEI MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA "MI LAJITO A LA INCÓGNITA" TEMPORALIDAD: UNIDAD DIDÁCTICA 7
"DESCUBRA EL HECHO DE LA IMAGEN Y PODRÁS CRUZAR EL LAGO DE COCIBOLLOS" - NIVEL 7 - TALLER 8

INCÓGNITA	SOLUCIÓN
1. ¿Qué delito se cometió?	un robo y un asesinato
2. ¿Qué motiva a los delincuentes a cometer el delito?	El valor de las joyas y el dinero.
3. ¿Cómo sucedieron los hechos? Escriba una o varias hipótesis	El ladrón se roba todas las cosas de valor que hay en la casa, mata al dueño de la casa y luego escapa. Llega un investigador y busca toda la casa y encontró huellas de zapatos y dactilares.
4. Escriba el orden numerado de las imágenes de la hipótesis más lógica, como según usted sucedieron los hechos	<p>8 Narración</p> <p>5 El ladrón entra a la casa y prende todas las luces</p> <p>3 el ladrón toma todas las joyas</p> <p>6 también toma los anillos y los aretes</p> <p>4 y por último toma los zapatos</p> <p>8 el dueño de la casa muere</p> <p>10 el ladrón roba el dueño de la casa</p> <p>11 el ladrón le roba todo el dinero y se fue</p> <p>1 llega el investigador en un caso de una roba</p> <p>2 el investigador revisa toda la casa</p> <p>7 y encontró huellas de zapatos</p> <p>9 y huellas dactilares</p>

NIVEL 8(Temporada 1)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HENRI ALBERTO BÉLANGOURT RODRÍGUEZ
GRADO SÉPTIMO- LENGUA CASTELLANA
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JIJUDO A LA INCÓGNITA" 1 TEMPORADA, UNIDAD DIDÁCTICA B- NIVEL 8- TALLER A "ORGANIZA EL TEXTO COHERENTEMENTE Y PODRÁS CRUZAR EL FUEGO Y ASÍ LEER LA BANDERA DE LECTURA CRÍTICA"

unab

ESTUDIANTE: Ana Marcela Cecilia Hurtado 9=2

LOS OJOS CULPABLES
Ah'med el Qalyubi

PÁRRAFOS	ORDEN CORRECTO	PALABRA O FRASE CLAVE.
1 A la noche, el hombre oyó en sueños una voz que le decía:	6	Muchacha
2 -Tienes tan bellos ojos que me olvidé de adorar a Dios.	2	Tienes tan bellos ojos
3 Al despertar, encontró cuatro mil denarios bajo la almohada. La muchacha estaba muerta.	7	La muchacha se arranca los ojos
4 Ella le respondió: -No quiero que haya nada en mí que te aparte de adorar a Dios.	4	te aparte de adorar a Dios
5 -La muchacha disminuyó su valor para ti, pero lo aumentó para nosotros y te la hemos tomado.	1	con una voz que le decía
6 Cuentan que un hombre compró a una muchacha por cuatro mil denarios. Un día la miró y echó a llorar. La muchacha le preguntó por qué lloraba; él respondió:	5	La muchacha disminuyó su valor
7 Cuando quedó sola, la muchacha se arrancó los ojos. Al verla en ese estado el hombre se aflijó y le dijo: -¿Por qué te has maltratado así? Has disminuido tu valor.	3	Encontré cuatro mil denarios bajo la almohada

unab

Organismo de fondo editoriales y gráficos, y más, leer la bandera de LECTURA CRÍTICA.



Nivel 1 (Temporada 2)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: INEBERT ALBERTO BELTRANDIER RODRÍGUEZ
GRADO OCTAVO LENGUA CASTELLANA
TERCER MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JURO CON LA INCÓGNITA" II TEMPORADA-UNIDAD DIDÁCTICA 2- NIVEL 1-TALLER A
"Definiendo las palabras desconocidas espontáneamente encontrarás la dirección difícil."

ESTUDIANTE: Yanilda Uribe A. 8-2

PARA EMPEZAR...

3. Veanos qué son las definiciones: (La dirección)
¿CÓMO se define una palabra? 1. Es dar su significado, su etimología o su explicación. 2. Decir la ríea que representa para una persona o una sociedad. Ejemplo, el diccionario de la Lengua Castellana dice que:
ABSTRAYENDO m. distracción *hacia* o *alejado* de una *Persona*. *Abstra*. tr. *Desviar*. *Echar por tierra*. *Perder el ánimo*... de otras *palabras*.
INSOLITO 1. *Sonido particular que emiten algunos animales al dormir*. 2. *Lenguaje particular que se emplea en vez de otro*. *Las amigas se van para controlar una información nueva*. 3. *Palabras unívocas y concatenadas sin ningún objetivo específico*.
MATRIÓTELA f. *Forro o montura que se prolonga en repetición, vereda, siendo se recorre constantemente a la propiamente*. 2. *Entrada de una madre propiamente de caritas*. 3. *Artido o trampa que se elabora con el líquido extraído de la parte de las caritas*.
Fuente: *Compendio de Profesores María Celeste*. *Septiembre 2007*

LA RESOLVER LA INCÓGNITA... A TRABAJAR CACUMEN Y SUMA PUNTOS!

3. Define las siguientes palabras: (busca por la ciudad la dirección)

PALABRA	DEFINICIONES
TIMATÓN	1. <u>Después o descajan que queda de un Tifón</u> 2. 3. <u>Alto de un Tifón</u> (4P)
MEREQUETENGUE	1. <u>Mezcla para hacer un Helado</u> 2. <u>Recetario por hacer muchos alimentos de dulce y sal</u> 3. <u>Desintoxicación del cuerpo</u>
MOQUINGA	1. <u>Tipo de máquina para extraer Harina de animales</u> 2. <u>Sinónimo de Harina</u> 3. <u>Sinónimo de Harina</u>

3. Escribe sinónimos para cada una de las siguientes palabras (pregunta la dirección y nadie me da razón)

PALABRAS	SINÓNIMOS
1. ABSOLUTO.	<u>Completo, llano, Redondo</u>
2. BULLIR.	<u>Bulla, Buda, sermón</u>
3. CACHARRO.	<u>Vaso, De ferrocarril, malo</u>
4. CANTERA.	<u>Canto, cantar</u>
5. CENTINELA.	<u>Vigilante, Guardia</u>

4. Da una definición para las siguientes palabras (las numeraciones de las casas y las calles son discontinuas)

PALABRA	DEFINICIÓN
DELIRIO	<u>Persona que empieza a ver cosas por culpa de una enfermedad</u>
DETONADOR	<u>Artículo usado para detonar bombas etc</u>

POR HOY HASTA AQUÍ...
Espero que hayas solucionado las incógnitas y encontrado la dirección... si no, en la próxima clase te ayudo.

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: INEBERT ALBERTO BELTRANDIER RODRÍGUEZ
GRADO OCTAVO LENGUA CASTELLANA
TERCER MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JURO CON LA INCÓGNITA" II TEMPORADA-UNIDAD DIDÁCTICA 2- NIVEL 1-TALLER C.
"Definiendo las palabras desconocidas espontáneamente encontrarás la dirección difícil."

III ESTUDIANTE: Guadalupe Sanabria Osneider Yerid


SEGUIMOS...
Definir una palabra con la información del contexto es inferir su significado con la información que esta alrededor.

LA RESOLVER LA INCÓGNITA... A TRABAJAR CACUMEN Y SUMA PUNTOS!

1. Dé el significado y el porqué de cada una de las palabras que aparece en negrilla y mayúscula en cada uno de los 5 fragmentos. (Usa el GPS de tu móvil para llegar a la dirección)

TEXTO	SINÓNIMO O SIGNIFICADO	POR QUÉ
Las aurás del desierto pasaban por el jardín recogiendo aromas para venir a lloquetear con los rosales que nos rodeaban. El viento VOLUBLE dejaba oír por instantes el rumor del río. María Jorge Isaac. Pág. 11	<u>expreso, acomodado</u>	<u>Porque dice el viento voluble nos deja oír</u>
Mi padre ocupó la cabecera de la mesa y me hizo colocar a su derecha... Mis hermanas se empeñaban en hacerme probar los COLACIONES y cremas... María Jorge Isaac. Pág. 12	<u>postelito</u>	<u>Porque en la foto muestra un pastel y además dice colaciones y cremas.</u>
El cuarto quedaba en el extremo del corredor del frente de la casa: su única ventana tenía por la parte de adentro la altura de una mesa cómoda; en aquel momento, estando abiertas las hojas y rejillas, entraban por ella floridas ramas de rosales a acublar de ENGALANAR la mesa, en donde un hermoso florero. María Jorge Isaac. pag. 14	<u>decorar</u>	<u>Porque las floridas ramas de rosales a acublar de engalanar la mesa. Por decorarla y decorarla con flores.</u>
Y del punto en que se hallaba, con rapidez se volví, y la pradera llegó cuando la tarde EXPIRABA. José Rosas Moreno.	<u> cambiaba fácilmente de clima</u>	<u>Porque la pradera dice y dice que cambiaba</u>
"Que si todos los pesares de las flores MINGARA, pienso que no me bastara con el agua de los mares." José Rosas Moreno.	<u> cambiaban avarias</u>	<u>entre las flores menos agua os avarias de agua.</u>

Pistas para definir algunas palabras de las anteriores.

	Que cambia fácilmente	(31)
--	-----------------------	------

HASTA AQUÍ...
Espero que hayas encontrado la dirección... y si no, Tendrás que pagar un guía.



Nivel 2 (Temporada 2)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: MERIBET ALBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ
GRADO OCTAVO - LENGUA CASTELLANA
TEMA: MAESTRIA EN EDUCACIÓN

PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 2 - NIVEL 2 - TALLER B.

"Ubique las ideas dominantes de los textos y señale un campeón de Parkour."

ESTUDIANTE: Lina Carolina Alejandra Gomez - Venturi Jey

Las ideas dominantes en un texto (¿Qué es ser un Parkour?)
Las ideas dominantes son las mismas ideas principales en un texto. La idea dominante es la generadora de otras ideas más limitadas (ideas secundarias) y que explican la idea principal. A veces la idea dominante está al comienzo del párrafo o fragmento, a veces al final, en ocasiones en el medio, y hay oportunidades que es necesario extraerla. Podemos utilizar claves para descubrir la idea dominante como: haciéndose la pregunta: ¿de qué trata el fragmento? ¿Qué es lo más importante de lo que leímos? También el título puede servir para orientarnos.

PÁRRAFO O FRAGMENTO	IDEA DOMINANTE	EJEMPLO	IDEAS SECUNDARIAS O EXPLICACIÓN DE LA IDEA DOMINANTE	EXPLICACIÓN
LA MIRADA DEL MOSQUITO Yulá Alá in Rumi Te parecés a un mosquito que se cree importante. Al ser una brava de cerdo, el mosquito levanta la cabeza y piensa: "Hace mucho tiempo que sueño con el mar y con un barco, ¡y aquí están por fin!".	Te parecés a un mosquito que se cree importante.	¿Quién ve una brava de cerdo flotando en un charco de orina de cerdo...? ¿Quién levanta la cabeza y piensa? ¿Quién dice: Hace mucho tiempo que sueño con el mar y con un barco...? ¿Quién dice? ¡y aquí están por fin!.	El mosquito que se cree importante. El mosquito que se cree importante. El mosquito que se cree importante.	

AHORA... ¡ISUPER L QUIERE RESOLVER LA INCÓGNITA!

1. Escriba que número de idea es la dominante y luego explique por qué escogió esa. (Ahora tendrás más equilibrio para saltar)

TEXTO	RESPUESTA
LOS ECOSISTEMAS. (1) Ningún animal puede sobrevivir sin relacionarse con otras especies. (2) Hay que la energía que necesita para mantenerse vivo, desplazarse y reproducirse proviene de la alimentación que absorbe. (3) Se llama ecosistema al conjunto ecológico de animales y vegetales que se relacionan entre sí en un entorno determinado. (4) Esta unidad básica de la biósfera puede ser tan reducida como un muro de piedras o tan amplia como un océano. (5) Un ecosistema se mantiene en equilibrio gracias a la presencia de cada uno de sus elementos en la cadena alimentaria. (6) Ya sea como productor o como consumidor de energía. Ecología y medio ambiente. Editorial El Tiempo. Bogotá 2005. Página 38.	1. El número de ideas dominante en el texto? <u>3</u> Porque según el título dice los ecosistemas y en el punto 3 dice que es el ecosistema.

2. Ordene las siguientes ideas que pertenecen a un párrafo.

1. contra el cual golpea constante mente	2. pues todas están abietas	3. considerable abietas por zapateros con las ventanas abietas.	4. Por fin, y así por agotamiento, ella un día saltó por uno de las ventanas laterales
5. y luego a lo largo de ella me introduje en la física insistiendo en saltar por el viento abietas.	6. De repente se introdujo en la física que recibí un momento.	7. Tal vez así tal haya visto algún momento.	8. Escribe la numeración correcta.

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: MERIBET ALBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ
GRADO OCTAVO - LENGUA CASTELLANA
TEMA: MAESTRIA EN EDUCACIÓN

PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 2 - NIVEL 2 - TALLER A.

"Ubique las ideas dominantes de los textos y señale un campeón de Parkour."

1. Como respuesta a esta compleja realidad 2. con el fin de proveer (lectura para reflexiones de orden social, 3. el Gobierno Local y la Nación decidieron unificar las acciones de control 4. para aligera cualquier amenaza 5. que reside en el privilegio sin documentación que se pide su pertenencia en el país.	3	parece la vez a haber de mantener un control.
1. De acuerdo con la información suministrada, 2. a partir de muchos se operada por personas ajenas 3. en par que, tales y el transporte público, 3 X. para atender a cada proceso de elevación o migración involucrados. 4. y con relación a todo el flujo de venezolano que acor el fondo a la ciudad, 5. y teniendo en cuenta las circunstancias que no han venido presentando, 1. se recomienda a todos los grupos de extranjeros que permanezcan en las estradas residenciales. 2. conforme lo exigen las leyes", informó alba Rosales Fernández, secretaria de Inmigración.	3	parece que se sabe antes de los indicios.
1. la familia agridó, 2. en compañía de Migración, Policía y Persepolis, 2. Formo un mar de por millones de personas y exámenes en la ciudad. 3. para advertir a todos estos grupos de extranjeros que permanezcan allí. 4. sobre la documentación que deben tener para su permanencia legal. 5. en un momento que vamos a elevarse."	1	parece que se sabe antes de los indicios.

HE AQUÍ UN RETO PARA SUMAR PUNTOS Y DARLE VIDA A SUPER L

96 De pruebas

¿Qué figura coincide con la numeración?

A B C D E

Respuesta es la letra D

Porque: Porque si ves la foto chavet do lo mismo figura se arriba.



Nivel 3 (Temporada 2)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HUBERT ALBERTO BENAECOURT RODRÍGUEZ
GRADO OCTAVO - UNIDAD DIDÁCTICA 3 - NIVEL 3 - TALLER 3
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 3 - NIVEL 3 - TALLER 3
"Entienda las greguerías y recorra la ciudad en el menor tiempo posible."

8° 2

Estudiante Daniela Barrera 1010 02-02-20

SUPER! QUIERE QUE ENTENDAS LAS GREGUERÍAS, ÚSTED LE VA A AYUDAR Y SERÁ COMO RECORDER LA CIUDAD.

GREGUERÍA: De griego "lenguaje ininteligible". 1. f. gaceta.
2. invención humorística del escritor español Ramón Gómez de la Serna, que consiste en una metáfora breve e ingeniosa.
Rosa Acosta de España: "D todos los derechos reservados
Humorismo + metáfora = greguerías: Gómez de la Serna, prólogo a "Tosir de greguerías" (1955).
La greguería nos ofrece el sentido de dos o más ideas o imágenes combinadas. O también
votera idea de la combinación de dos antónimos.

GREGUERÍA	RELACIÓN	CONCLUSIÓN
La biblioteca es un acorazado gigante.	1) Ubicación de los libros con forma de acorazado. 2) Las libras son arte y la música es arte. 3) Literatura imaginación y mitología.	Es misterio lo que hay en los libros.
La leche es el agua vesiblo de nevaz.	5) Llagados 6) Muy apreciados	La leche es un estado del agua dominado especial: es un elemento indispensable y sabroso.

Las greguerías cuando así se de fadón deler en la Serna.

¡ÁNIMO Y CORRER SE DINO!

GREGUERÍA	RELACIÓN	CONCLUSIÓN
El más pequeño ferrocarril del mundo es la oruga.	1) Los hilos del ferrocarril consisten en los hilos de la oruga. 2) La locomotora son 3)	Porque la oruga y el ferrocarril hacen cosas o? Llamas negras al base al dender un paseo.
La O es la I después de beber.	1) Porque ser el el hino un dempado y se trinchó 2) Porque ser el se heno mucho y enocho	Porque cuando las personas beben mucho se inchan el estomago.

4?

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HUBERT ALBERTO BENAECOURT RODRÍGUEZ
GRADO OCTAVO - UNIDAD DIDÁCTICA 3 - NIVEL 3 - TALLER 3
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 3 - NIVEL 3 - TALLER 3
"Entienda las greguerías y recorra la ciudad en el menor tiempo posible."

8° 2

Estudiante Daniela Jerez - Merly Octav - Kamila Peña

GREGUERÍA 2:
¿QUÉ ES UNA GREGUERÍA? Es una palabra de la lengua griega que quiere decir "lenguaje ininteligible". También puede significar gaceta. Pero también es una invención humorística del escritor español Ramón Gómez de la Serna, que consiste en una metáfora breve e ingeniosa.
Rosa Acosta de España: "D todos los derechos reservados
Humorismo + metáfora = greguerías: Gómez de la Serna, prólogo a "Tosir de greguerías" (1955).
La greguería nos ofrece el sentido de dos o más ideas o imágenes combinadas. O también una combinación de la combinación de ideas figuradas.
Las greguerías también así se de fadón deler en la Serna.

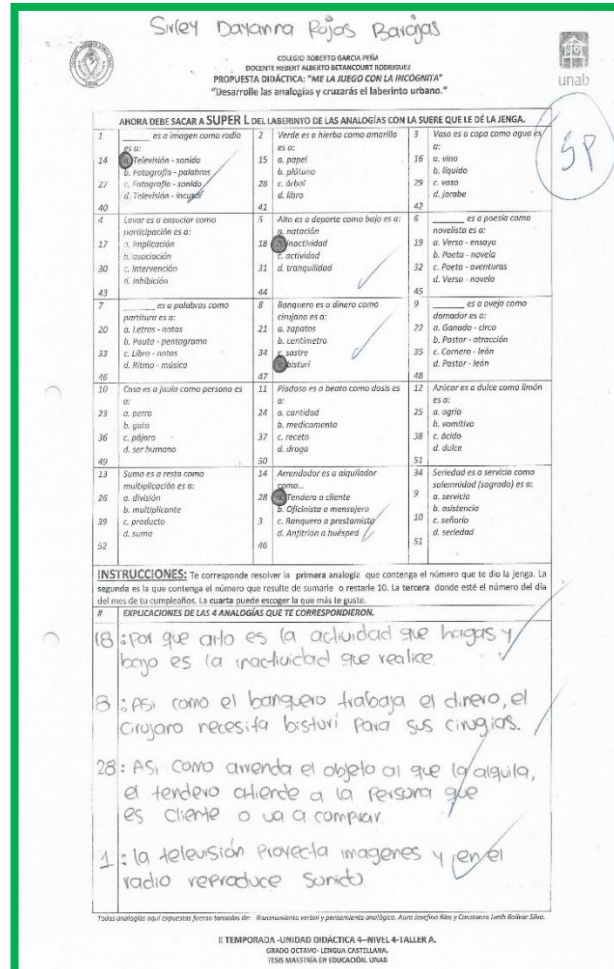
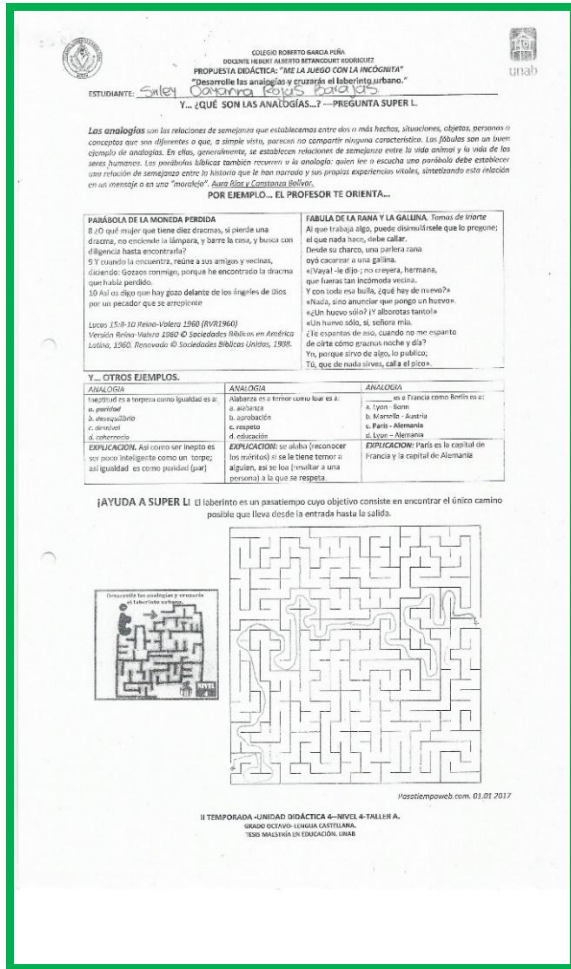
SEGUNDA VUELTA Y FRENAS LA CHANCE DE CORRER EN GRUPO.

PROBLEMA	¿Qué elementos se comparan o cuál es la solución?	CONCLUSIÓN
1. El libro es como un acorazado de guerra.	El libro es como un acorazado de guerra. El libro es como un acorazado de guerra. El libro es como un acorazado de guerra.	El libro es como un acorazado de guerra. El libro es como un acorazado de guerra. El libro es como un acorazado de guerra.
2. Le es el dedo meñique del alfabeto.	El dedo meñique y la i del alfabeto.	Es que son iguales de recta.
3. A los dedos les sacaron los ojos otros dedos.	Los dedos porque al poner los dedos a los dedos se entran en los agujeros.	Me enseñan a no dejarme manipular por otras personas.
4. Motochicleros: cabra loca.	La motocicleta que anda tan loca y rápida.	Que las dos son muy locas. Ejemplo.
5. El hielo se ahoga en el agua.	El hielo y el vaso de agua en el vaso.	Que al poner el hielo en el vaso de agua se ahoga pero no se ahoga porque es agua congelada.
6. Cuando amanece por el olor que se ha perdido un niño, siempre olteas que ese niño soy yo.	Porque se siente mal y piensa que es porque siente el olor porque.	

5?



Nivel 4 (Temporada 2)



COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: ROSA MARÍA ESPINOSA DE ROSALES
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
"Desarrolla las analogías y cruza el laberinto urbano."

ESTUDIANTE: Soley Rivas, Gabriela Rialta, David Estigarribia

Y... ¿QUÉ SON LAS ANALOGÍAS. 7 - PREGUNTA SUPER L.

Las analogías se dan en la relación de semejanza que se haga de dos elementos diferentes aparentemente. Estas relaciones pueden aparecer en las figuras literarias comparativas como las parábolas, las alegorías, las fábulas, las relaciones de semejanza se pueden dar por símilos, por antónimos, por homónimos, por hidrónimos, por metonímias, etc. Las opciones de respuesta aunque todas parezcan correctas no es así, hay una que guarda la relación correcta.

EXPLICACIÓN

Para ser a pero como...
a. Cabecera a pie
b. Menejares a ballena
c. Mena a udo
d. Chocante a mango

Resumen que la relación correcta es manifiesto ballena porque trata en el nombre general de todos los tiburinos, se usa para, o menciona a ballena. Resumiere es el nombre general de la clasificación de todos los animales que se alimentan de leche de mamas, que lo podría ser la ballena, el perro, el humano, el conejo, etc.

SACA A SUPER L DEL LABERINTO DE ANALOGÍAS CON LA PUNTERIA DE LOS DARDOS.

80:1:5 ANALOGÍAS	70:1:5 ANALOGÍAS	60:1:6 ANALOGÍAS	50:1:1 ANALOGÍAS	40:1:2 ANALOGÍAS
1. Flor es a orgánico como... a. Alcañal a pie c. Alcañal a zapato d. Cucheta a envase	2. Velocidad es a convertidor como... a. Mar a per b. Zafiro a zapato c. Zafiro a zapato d. Zafiro a zapato	3. Fleco es a clubado como... a. Cerezo a vegetativo b. Molino a esmerilado c. Sábila a term d. Endoscopia a calibrador	4. Mena es a zapato como... a. Mena a zapato b. Zapato a zapato c. Zapato a zapato d. Zapato a zapato	5. Mena es a clubado como... a. Cerezo a vegetativo b. Molino a esmerilado c. Sábila a term d. Endoscopia a calibrador
6. Mena es a clubado como... a. Cerezo a vegetativo b. Molino a esmerilado c. Sábila a term d. Endoscopia a calibrador	7. Mena es a clubado como... a. Cerezo a vegetativo b. Molino a esmerilado c. Sábila a term d. Endoscopia a calibrador	8. Mena es a clubado como... a. Cerezo a vegetativo b. Molino a esmerilado c. Sábila a term d. Endoscopia a calibrador	9. Mena es a clubado como... a. Cerezo a vegetativo b. Molino a esmerilado c. Sábila a term d. Endoscopia a calibrador	10. Mena es a clubado como... a. Cerezo a vegetativo b. Molino a esmerilado c. Sábila a term d. Endoscopia a calibrador

EXPLICACIÓN DE CÓMO SACAR SUPER L DEL LABERINTO DE CADA ANALOGÍA

1. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

2. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

3. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

4. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

5. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

6. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

7. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

8. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

9. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

10. Flor es a orgánico es una clase de flor y el pie es una clase de árbol.

II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 8 - NIVEL 4 - FALLER C.
BRNO OTAVIO URBINA CASTELLAN.
TESO MINISTRIA DE EDUCACION UNAB

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: ROSA MARÍA ESPINOSA DE ROSALES
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
"Desarrolla las analogías y cruza el laberinto urbano."

ESTUDIANTE: Soley Rivas, Gabriela Rialta, David Estigarribia

9: Por que el depósito se guarda la mercancía y en el salón los pupitres.

10: Por que mecano y verus cumplen la misma función de girar y los accederos y los carpetas cumple la misma función de el aprendizaje.

Proponga su propia analogía de acuerdo con el par inicial:

9. Depósito es a mercancía como salón es a pupitres.

10. Mecano es a verus como accedero es a carpetas.

Todos analogías que equisitas. Fuente: hacerlo de - Accedero es verbo y pertenece a verbo. Auto Joseph Niza y Castañeda web Buhar (8).

VIDAS PARA SUPER L EN EL LABERINTO

Estos diez hexágonos pueden parecer iguales a simple vista pero no lo son. Pueden agruparse 5 parejas con los mismos diseños. Escribe las 5 parejas de diseño con su número correspondiente como la pareja que doy de ejemplo.

1 2 3
4 5 6
7 8 9
10

TOMADO PE: Juegos de monte. Dirección Agustín Fonseca. 2008 EDITEC España

II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 8 - NIVEL 4 - FALLER C.
BRNO OTAVIO URBINA CASTELLAN.
TESO MINISTRIA DE EDUCACION UNAB

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: ROSA MARÍA ESPINOSA DE ROSALES
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
"Desarrolla las analogías y cruza el laberinto urbano."

ESTUDIANTE: Mary Yareth Castañeda Geronzo

7. ¿QUÉ SON LAS ANALOGÍAS. 7 - PREGUNTA SUPER L.

Las analogías son los relaciones de semejanza que establecieron entre dos o más hechos, situaciones, valores, personas u conceptos que son diferentes o que, a simple vista, parecen no compartir ninguna semejanza. Las fábulas son un buen ejemplo de analogía. En ellas, generalmente, se establece relaciones de semejanza entre la vida animal y la vida de los seres humanos. Las parábolas son también ejemplos de analogía, ya que se busca una parábola que contenga una relación de semejanza entre la historia que se fue narrando y que puede tenerse un valor, entendiendo esta relación en un momento a una "profecía". Aquí sí se relaciona ballena.

SACA A SUPER L DEL LABERINTO DE ANALOGÍAS SIGUIENDO LAS PISTAS DE LOS NÚMEROS.

1. HISTORIA SOCIEDAD a. Inicial a relación b. Relación a inicial c. Relación a inicial d. Relación a inicial	2. FUEGO CALOR a. Fuego a calor b. Calor a fuego c. Fuego a calor d. Fuego a calor	3. GARIBAY LENTIZIA a. Garibay a lentizia b. Garibay a lentizia c. Garibay a lentizia d. Garibay a lentizia	4. Dado es a recibir como... a. Pista a buscar b. Buscar a pista c. Pista a buscar d. Buscar a pista
5. ACTOR ESCENARIO a. Actor a escenario b. Escenario a actor c. Actor a escenario d. Actor a escenario	6. CUELLO CABEZA a. Cuello a cabeza b. Cabeza a cuello c. Cuello a cabeza d. Cuello a cabeza	7. UNIDAD DILEGNO a. Unidad a dilegno b. Dilegno a unidad c. Unidad a dilegno d. Dilegno a unidad	8. Conectar es a vender como... a. Conectar a vender b. Vender a conectar c. Conectar a vender d. Conectar a vender

EXPLICACIÓN DE CÓMO SACAR SUPER L DEL LABERINTO DE CADA ANALOGÍA

1. Así como la historia es parte de la sociedad, la biografía es parte del individuo.

2. Al tener fuego el calor se hace más fuerte, así como al caer agua rápidamente se le llama lluvia.

3. Así como Garibay y lentizia, también el papallo combina para una escuela.

4. Así como el dar, la otra persona recibe, lo mismo también se recibe a lo que alguien lo hace.

5. Así como al escenario va el actor, al profesor va al aula.

6. El cuello cuelga del cuello y en la cabeza se usan los oídos.

7. Al tener fuerte se puede tomar un olavo, así como al existir un temblor se forma un terremoto.

II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 8 - NIVEL 4 - FALLER C.
BRNO OTAVIO URBINA CASTELLAN.
TESO MINISTRIA DE EDUCACION UNAB

Nivel 5 (Temporada 2)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
"Encuentre al culpable del cuento policíaco y así identificaras la pandilla."

unab

ESTUDIANTES: Janica Andra Pabon, Mariana Alvarado Maldonado
Los CUENTOS POLICIACOS son narraciones donde sus acciones, personajes y lugares están encuadrados en un suceso policial. Algunas veces un homicidio, suicidio, robo o cualquier otro acto donde haya un delito por resolver. acá en este juego diríamos UNA INCÓGNITA QUE TENDRÁ QUE RESOLVER SUPER L.

AHORA EL INTELIGENTE SUPER L ES UN DETECTIVE QUE DEBE RESOLVER QUIÉN ES CULPABLE EN EL RELATO DE EL CHOCOLATE

EL CHOCOLATE
Carmen Sperraggi

El detective fue a hablar a los forenses.
-No sé si sabes, pero el occiso tenía restos de chocolate debajo de las uñas- le dijo uno de los médicos. No respondió, apenas saludó y se fue a la Seccional. Preguntó por Ibáñez.
-Está hablando con Aguirre- le dijeron.
Esperó con impaciencia. Fue por poco tiempo. Un tiro alteró el ritmo normal de la comisaría.
-(Comisario) ¡Comisario! golpearon la puerta cerrada con llave.
-Tranquilo... Tranquilo... Ya voy.
Aguirre aparece en el recuadro de la puerta abierta.
-Ibáñez se acaba de suicidar- dijo por toda explicación.

Cuento publicado el 05 de noviembre de 2015. <http://bit.ly/2qz9y0f>
MISIÓN DEL DETECTIVE SÚPER L

la víctima es Ibáñez

el Delito es el suicidio de Ibáñez por que apareció muerto

el detective llega a hablar con los forenses y también fue a hablar con Ibáñez pero el no estaba

Ninguno

DENTRO DE una habitación porque hay es donde estaba Ibáñez con Aguirre

Ninguno

II TEMPORADA -UNIDAD DIDÁCTICA 5- NIVEL 5-TALLER C.
GRADO OCTAVO- LENGUA CASTELLANA.
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. UNAB

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
"Encuentre al culpable del cuento policíaco y así identificaras la pandilla."

unab

Estaban Ibáñez con Aguirre hablando en una habitación

Aguirre por que era el que estaba con Ibáñez o Ibáñez el mismo se suicidio

pues que los dos cuando estaban en la habitación de pronto tubo una pequeña pelea y uno de ellos resulto muerto

la unica prueba es que Aguirre estaba en la habitación con Ibáñez

el culpable es Aguirre por que era el unico en la habitación con Ibáñez

EL INTELIGENTE SUPER L ES UN DETECTIVE QUE DEBE CHEAR OTRA VERSIÓN DEL CUENTO POLICIAL.

Cuento policial
Marco Denevi

Rumbo a la tienda donde trabajaba como vendedor, un joven pasaba todos los días por delante de una casa en cuyo balcón una mujer bellísima leía un libro. La mujer jamás le dedicó una mirada. Cierta vez el joven oyó en la tienda a dos clientes que hablaban de aquella mujer. Decían que vivía sola, que era muy rica y que guardaba grandes sumas de dinero en su casa, aparte de las joyas de la platería. Una noche el joven, armado de ganza y de una linterna sorda, se introdujo sigilosamente en la casa de la mujer. La mujer despertó, empezó a gritar y el joven se vio en la penosa necesidad de matarla. Huyó sin haber podido robar ni un alfiler, pero con el consuelo de que la policía no descubriría al autor del crimen. A la mañana siguiente, al entrar en la tienda, la policía lo detuvo. Anorado por la increíble sagacidad policial, confesó todo. Después se enteraría de que la mujer llevaba un diario íntimo en el que había escrito que el joven vendedor de la tienda de la esquina, buen mozo y de ojos verdes, era su amante y que esa noche la visitaría.

¿Qué otro culpable podría haber además del joven?

por que ellos eran los que sabian que la mujer era soltera y tenia grandes riquezas

los dos clientes

II TEMPORADA -UNIDAD DIDÁCTICA 5- NIVEL 5-TALLER C.
GRADO OCTAVO- LENGUA CASTELLANA.
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. UNAB



Nivel 6 (Temporada 2)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HENRY ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
"Solucione los acertijos y encontrará en el supermercado los productos especiales ocultos."

ESTUDIANTE: Silvia Juliana Baez Parra 8-02 3

Los acertijos son incógnitas escondidas en relatos y casos de la vida cotidiana. Requieren de lectura atenta, cuidado, perspicacia y analizar cada detalle. Hay que hacer inferencias y ante todo se debe tener concentración.

SÚPER L DEBE ENCONTRAR LOS PRODUCTOS DE PRIMERA NECESIDAD EN EL SUPERMERCADO QUE SE ENCUENTARÁN OCULTOS.

ACERTIJO 1
UNA HISTORIA DE CAMA. *Jesús Escudero Martín*
Por asuntos de trabajo, Esteban viajó al extranjero y regresó dos meses después. Como al entrar en su casa encontró a su mujer compartiendo la cama con un desconocido, se alegró mucho. ¿Cómo se explica?

PRODUCTOS ESCONDIDOS EN EL SUPERMERCADO RELACIONADOS POR SUS LETRAS CON LA RESPUESTA:
MUEVOS JUGOS- JABON -HARINA

RESPUESTA CON EXPLICACIÓN
Yo opino que mientras estaban se fue de viaje deo embarazada a la mujer y no estaba embarazada y cuando llego estaba la mujer y el hijo en la cama

ACERTIJO 2
EL CONCURSO DE MARTILLAZOS. *Jesús Escudero Martín*
En un pueblo se celebró un concurso de martillazos. Cada concursante tomaba un martillo y le daba con él a otro; si gritaba perdía. ¿Quién cree Ud. que ganó el concurso?

PRODUCTOS ESCONDIDOS RELACIONADOS POR SUS LETRAS CON LA RESPUESTA:
MAYONESA- UVAS- DESODORANTE

RESPUESTA CON EXPLICACIÓN
Yo creo que el ganador es el mudo porque le puede pegar muchas veces y nunca va a gritar y nunca va a perder

PISTAS PARA LA BARRAJA DE PRODUCTOS DEL SUPERMERCADO.

24. Discapacidad	28. caminar	31
25	29. rueda- aire	32
26. no funciona uno de sus sentidos.	30. Lo que hace un amigo.	33
27. llamo o uso mi llave.	30	34

ACERTIJO 26 el loro

explicacion
Puede ser que la señora era sorda y no podía escuchar lo que el loro le estaba diciendo. Sin embargo el vendedor no le estaba mintiendo a la dueña

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
DOCENTE HENRY ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
PROPUESTA DIDÁCTICA: "ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
"Solucione los acertijos y encontrará en el supermercado los productos especiales ocultos."

ESTUDIANTE: Marly Kuleth Costañeda 8-02 2

Los acertijos son incógnitas escondidas en relatos y casos de la vida cotidiana. Requieren de lectura atenta, cuidado, perspicacia y analizar cada detalle. Hay que hacer inferencias y ante todo se debe tener concentración.

SÚPER L DEBE ENCONTRAR LOS PRODUCTOS DE PRIMERA NECESIDAD EN EL SUPERMERCADO QUE SE ENCUENTARÁN OCULTOS.

ACERTIJO 1
UNA HISTORIA DE CAMA. *Jesús Escudero Martín*
Por asuntos de trabajo, Esteban viajó al extranjero y regresó dos meses después. Como al entrar en su casa encontró a su mujer compartiendo la cama con un desconocido, se alegró mucho. ¿Cómo se explica?

PRODUCTOS ESCONDIDOS EN EL SUPERMERCADO RELACIONADOS POR SUS LETRAS CON LA RESPUESTA:
MUEVOS JUGOS- JABON -HARINA

RESPUESTA CON EXPLICACIÓN
La mujer estaba con su hijo que estaba recién nacido y como Esteban se había ido no lo conocía y al verlo se alegró.

ACERTIJO 2
EL CONCURSO DE MARTILLAZOS. *Jesús Escudero Martín*
En un pueblo se celebró un concurso de martillazos. Cada concursante tomaba un martillo y le daba con él a otro; si gritaba perdía. ¿Quién cree Ud. que ganó el concurso?

PRODUCTOS ESCONDIDOS RELACIONADOS POR SUS LETRAS CON LA RESPUESTA:
MAYONESA- UVAS- DESODORANTE

RESPUESTA CON EXPLICACIÓN
Lo ganó un concursante que era mudo. Al pegarle los martillazos el no gritaba porque no podía. y así fue que logró ganar el concurso

PISTAS PARA LA BARRAJA DE PRODUCTOS DEL SUPERMERCADO.

12. El nombre del animal.	17. Cementerio.	20
13. llenar no siempre es peso.	18	21. Telefono
14. Numero de letras en una palabra.	19	22
		23

RESPUESTA CON EXPLICACIÓN
20. En 5 días, porque al subir los 3 pies y bajar 2 queda en 1 pie y al sumar el pie que va avanzando cada día se dan los 5 pies y logra subir.

II TEMPORADA - UNIDAD DIDÁCTICA 6 - NIVEL 5 - TALLER A.
GRADO OCTAVO - LENGUA CASTELLANA.
TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. UNAB



Nivel 7 (Temporada 2)

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
 DIRECTOR: HERIBERTO ALBERTO BERNARDINI RODRÍGUEZ
 PROPIEDAD DIDÁCTICA: "JUEGA LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
 "Explique los porqués de las cosas y los fenómenos y ganará el partido de barrio."

ESTUDIANTE: DAVID HENRI VILLALBA BARRERA, 8° 2


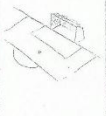
Explique los porqués de las cosas y los fenómenos y ganará el partido de barrio de barrio de barrio.

En nuestra vida hacemos cosas que nunca nos hemos preguntado por qué lo hacemos. Tampoco nos preguntamos por qué ocurren ciertos fenómenos. Con SUPER L aprendemos a preguntarnos y a hacer hipótesis de los porqués. Este ejercicio nos impulsará a consultar las razones auténticas de los hechos y fenómenos.

EMPEZAMOS EL PARTIDO PERDIENDO 5-0. POR CADA ACIERTO ES UN GOL. NECESITAMOS QUE SUPER L HAGA MUCHOS GOLES.

SITUACIÓN	EXPLICACIÓN	GOOOOOOOOL
Por qué parpadecemos	5. Para ver mejor 6. Para limpiar los ojos 7. Para proteger el ojo. 8. Porque molesta la luz.	GOOOOOOOOL ¡Qué golazo!

¡QUE GANE EL MEJOR!

¿Por qué los elementos caen?	Fuerza de gravedad ✓ Por que no freno gravedad ✓ Por que en la tierra no existe ninguna alguna de que quedan en el aire. ✓ Por que el aire no tiene la fuerza para sostener un objeto. ✓ Por que son pesados. ✓ Por que en la tierra no hay gravedad ya se lo mejor en un deporte de gravedad si que en el aire.	 Si Hay Relación
¿Por qué el cielo es azul?	Color de la luz. ✓ Por su naturaleza. ✓ Por que el agua es azul y en el cielo hay nubes y las nubes tienen agua. ✓ Por que al entrar a la tierra la reflexión atmosférica que son de ese color. ✓ Por la luz solar. ✓ Por la combinación de las nubes y las gotas ultrafina.	 Si Hay Relación.

II TEMPORADA -UNIDAD DIDÁCTICA 7- NIVEL 5-TALLER A.
 GRADO OCTAVO- LENGUA CASTELLANA.
 TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN LIBRES

COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA
 DIRECTOR: HERIBERTO ALBERTO BERNARDINI RODRÍGUEZ
 PROPIEDAD DIDÁCTICA: "JUEGA LA JUEGO CON LA INCÓGNITA"
 "Explique los porqués de las cosas y los fenómenos y ganará el partido de barrio."




ESTUDIANTE: DAVID HENRI VILLALBA BARRERA, 8° 2

Explique los porqués de las cosas y los fenómenos y ganará el partido de barrio de barrio de barrio.

En nuestra vida hacemos cosas que nunca nos hemos preguntado por qué lo hacemos. Tampoco nos preguntamos por qué ocurren ciertos fenómenos. Con SUPER L aprendemos a preguntarnos y a hacer hipótesis. Este ejercicio nos impulsará a consultar las razones auténticas de los hechos y fenómenos.

EMPEZAMOS EL PARTIDO PERDIENDO 5-0. POR CADA ACIERTO ES UN GOL. NECESITAMOS QUE SUPER L HAGA MUCHOS GOLES.

SITUACIÓN	EXPLICACIÓN	GOOOOOOOOL
Par que parpadecemos	1. Para ver mejor 2. Para limpiar los ojos 3. Para proteger el ojo. 4. Porque molesta la luz.	GOOOOOOOOL ¡Qué golazo!

FENÓMENO	HIPÓTESIS/POSICIÓN	EXPLICACIÓN	¿EXISTE O NO RELACIÓN?
¿Por que sue bostezamos cuando vemos a otro bostezar?	✓ De empatía al ver haser lo. ✓ Por una costumbre. ✓ Por un tic que tenemos. ✓ Por que se cool haberlo. ✓ Por que que sea imitar a la persona que tofaba.		 Si Hay Relación 5 golos
¿Por que no creemos pas del promedio de 1,50 metros a 2,0 metros?	✓ Por los genes familiares. ✓ Por sus entrelacados. ✓ Por sus padres. ✓ Por nuestra naturaleza. ✓ Por la genética de los genes.		 Si Hay Relación
¿Por que las cosas son de colores?	✓ Por que pinto las cosas. ✓ Por su naturaleza. ✓ Por que se frimento el color. ✓ Por que de esa manera se ve mejor. ✓ Por que le da sentido a la vida de los seres humanos.		 No Hay Relación

II TEMPORADA -UNIDAD DIDÁCTICA 7- NIVEL 5-TALLER B.
 GRADO OCTAVO- LENGUA CASTELLANA.
 TESIS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN LIBRES



Nivel 8 (Temporada 2)



APRENDO QUIÉ: Reconocer las voces de los participantes de un acontecimiento es muy relevante. Cada voz tiene un punto de vista diferente de los hechos que ocurren a su alrededor. Cuando hacemos lectura crítica, tendremos que valorar todas las posiciones con respecto a un hecho. Miramos el ejemplo que nos presenta Edward de Bono:

Reto periodístico sobre un águila que se ha escapado del parque zoológico y que resulta difícil de capturar. Se ha pensado en las ramas más altas de un árbol y se resiste a los esfuerzos de los guarderías que tratan de atraerla a su jaula con señuelos.

Alternativas:
 Punto de vista del guarderías: el que puede elegirse volando y perderse, o ser abatido por algún cazador, o menos que se consiga su pronta captura. De poco valdría perseguirla trepando por los árboles, cuando puede levantar el vuelo. Alguien la de responsabilizarle de que se haya escapado.
 Punto de vista del periodista: cuanto más tiempo está el águila fuera, mejor para el reportaje. Qué sea posible ocasionar y tomar una buena fotografía. Debo buscar algo que genere más clics de un árbol y se resiste a los esfuerzos de los guarderías que tratan de atraerla a su jaula con señuelos.
 Punto de vista del águila: pasmo ante tanta confusión; extraña sensación de no estar en la jaula; un poco de hambre; indecisión de hacer o de no hacer.
 Punto de vista de un espectador: esperaba que el águila se abalanzara y punto libre por el resto de sus días. Sorpresa ante el increíble esfuerzo por atraparla. El que parece más satisfecho es la capa del árbol que en la jaula. Qué si él mismo podría demostrar su habilidad, cazar el águila, cuando nadie parece capaz de ello.
 Edward de Bono, 1990

AHORA EN COMPAÑÍA DE SUPER L IDENTIFICARÁS PUNTOS DE VISTA DE ALGUNOS CASOS PARA QUE PUEDAS GANAR LA VÁLIDA.

CASO 1. Un gato sordo será el pronosticador oficial del Mundial 2018
 Aquiles, un gato blanco y sordo que vive en el Museo del Hermitage de San Petersburgo, fue elegido este lunes como pronosticador oficial de la Copa del Mundo de Rusia. "Celebraremos una conferencia de prensa especial y Aquiles tendrá un caso oficial de aficionado", indicó la jefa de prensa del famoso museo, Mary Khabayeva, a la agenda de prensa R-Sport.
 (VIAJERO) El Espectador (27 Abril 2018)

JUEGO
 En este nivel jugaremos teniendo en cuenta cada punto de vista como un competidor. Ganará el punto de vista que tenga mejor argumento. Junto a ello utilizaremos la **BULECTURA**, una ruleta que me ayuda a jugar y tener suerte en la competición. Juego con ella como deseo: para la salida de los puntos de vista, para usar solo un punto de vista, para escoger solo un caso, etc.

COMPETIDORES

COMPETIDORES	PUNTO DE VISTA
LA FIRA	La fira solo piensa en la competencia y que los animales ganen
LOS APOSTADORES	Ellos piensan es en el dinero que pueden ganar apostando de que gana o no.
LOS FUTBOLISTAS	Ellos piensan es en el dinero que les pagan por jugar y su gana de ganar.
EL GATO	El piensa que es querido ya que él solo puede ganar y así él gana.
LOS AFICIONADOS AL FÚTBOL	Ellos solo quieren que el gato gane en cada partido de la competencia.
MARY KHAYUTEN	A ella solo le importa la publicidad que el gato le va a dar al Museo. Ser escuchado.

3º Puntajes: Al ser el gato escuchado le Dada Baidan. Publicidad: Baidan es el Museo.

TEMPORADA -NIVEL B-TALLER A-
 GRADO OCTAVO LENGUA CASTELLANA
 TERCER MAESTRÍA EN EDUCACIÓN UNIA

APRENDO QUIÉ: Reconocer las voces de los participantes de un acontecimiento es muy relevante. Cada voz tiene un punto de vista diferente de los hechos que ocurren a su alrededor. Cuando hacemos lectura crítica, tendremos que valorar todas las posiciones con respecto a un hecho. Miramos el ejemplo que nos presenta Edward de Bono:

Reto periodístico sobre un águila que se ha escapado del parque zoológico y que resulta difícil de capturar. Se ha pensado en las ramas más altas de un árbol y se resiste a los esfuerzos de los guarderías que tratan de atraerla a su jaula con señuelos.

AHORA EN COMPAÑÍA DE SUPER L IDENTIFICARÁS PUNTOS DE VISTA DE ALGUNOS CASOS PARA QUE PUEDAS GANAR LA VÁLIDA.

EL GESTO DE LA MUERTE. Jean Cocteau
 Un joven jardinero para dice a su príncipe: «Sálvame! Encontré a la Muerte esta mañana. Me hizo un gesto de amenaza. Esta noche, por milagro, quisiere estar en Ispahán. El heredado príncipe le presta sus caballos. Por la tarde, el príncipe encuentra a la Muerte y le pregunta: «Esta mañana ¿por qué hiciste a nuestro jardinero un gesto de amenaza? No fue un gesto de amenaza -le responde- sino un gesto de sorpresa. Pues lo veía lejos de Ispahán esta mañana y debo haberlo esta noche en Ispahán.»

JUEGO
 En este nivel jugaremos teniendo en cuenta cada punto de vista como un competidor. Ganará el punto de vista que tenga mejor argumento. Junto a ello utilizaremos la **BULECTURA**, una ruleta que me ayuda a jugar y tener suerte en la competición. Juego con ella como deseo: para la salida de los puntos de vista, para usar solo un punto de vista, para escoger solo un caso, etc.

PONER EL NÚMERO EN LOS COMPETIDORES DEPENDIENDO SU VALORACIÓN DEL PUNTO DE VISTA.

COMPETIDORES	PUNTO DE VISTA
1. Joven Jardinero	Lo que piensa el Jardinero es confuso de la Muerte porque él todavía quiere seguir vivo.
2. Príncipe	El Príncipe solo piensa en la seguridad de su príncipe y él se leclamo a la Muerte por su vida.
3. Muerte	La Muerte solo lo abulto porque lo veía lejos de Ispahan y ella necesita al Establero. Esa noche en Ispahan.
3. Los caballos	Los caballos solo piensan en llegar rápido al lugar donde se dirigen porque están cansados.
4. Autor	El autor solo piensa en su cuento se paga publico y reconocido.
5. Mi punto de vista	que no es necesario irse para buscar la muerte, la muerte llega a cualquier lugar sin avisar. Porque nadie la puede evitar.

TEMPORADA -NIVEL B-TALLER B-
 GRADO OCTAVO LENGUA CASTELLANA
 TERCER MAESTRÍA EN EDUCACIÓN UNIA

APRENDO QUIÉ: Reconocer las voces de los participantes de un acontecimiento es muy relevante. Cada voz tiene un punto de vista diferente de los hechos que ocurren a su alrededor. Cuando hacemos lectura crítica, tendremos que valorar todas las posiciones con respecto a un hecho. Miramos el ejemplo que nos presenta Edward de Bono:

AHORA EN COMPAÑÍA DE SUPER L CREAMOS OTROS PUNTOS DE VISTA DE LOS CASOS Y GANARAS LA CARRERA.

JUEGO
 En este nivel jugaremos teniendo en cuenta cada punto de vista como un competidor. Ganará el punto de vista que tenga mejor argumento. Junto a ello utilizaremos la **BULECTURA**, una ruleta que me ayuda a jugar y tener suerte en la competición. Juego con ella como deseo: para la salida de los puntos de vista, para usar solo un punto de vista, para escoger solo un caso, etc.

INTENTA GANARLE AL AUTOR. CON SUPER L LO PUEDES LOGRAR.

COMPETIDORES	VENCIÓN
AUTOR	LAS ZORRAS, LAS ÁGUILAS Y LAS LIEBRES Cierta día las Águilas se declararon en guerra contra las liebres. Fueron entonces éstas a pedirle ayuda a las zorras. Pero ellas les contestaron: - Las habíamos ayudado si no supiéramos quienes son ustedes y si tampoco supiéramos contra quienes luchan. Posibles voces: 1. Liebres 2. Zorras 3. Águilas
YO	Ciertos días las águilas le declararon la guerra contra las liebres. Como yo le declaro guerra a los zorrillos, las zorras deciden que les ayudaran. Los zorrillos fueron a las zorras a las águilas que deciden a su vez que ayudan a los zorrillos. Si los zorrillos no decidieran contra, como nosotros para vivir a la zona, lo contrario a un gran sereno hay muchas águilas y promesas águilas a comer si las zorras se van en un día de esto las águilas se pelearon y los zorros los zorrillos cuando el tiempo de obediencia sabían las águilas y los zorros iban a la guerra y así.

TIEMPO
 Se jugará un campeonato de un zoológico que tiene una ruleta de animales que un visitante girará en su jaula. (El Espectador 2 Mar 2017)

Adaptación
 En Indonesia, un orangután de un zoológico se llama 3D eligiendo al día para que los visitantes se diviertan. Los orangutanes son una invitación, pero en realidad son emuladores de aviones de frutas. Los visitantes los atraen el orangután bananas cuando este usa los emuladores. También los demás animales se parecen agradados de los aviones de las frutas. Este es un programa del director del zoológico para conmemorar los muchos años que emplean el incremento de los animales. (Asociación El Espectador 2 Mar 2017)

TEMPORADA -NIVEL B-TALLER C-
 GRADO OCTAVO LENGUA CASTELLANA
 TERCER MAESTRÍA EN EDUCACIÓN UNIA

Anexo 9. Evaluación de los estudiantes sobre la propuesta

1. Cómo le pareció el juego "me la juego con la incógnita".
 P/ me pareció inteligente la persona que tuvo esta idea ya que nunca antes un profesor había hecho esta actividad en el colegio, fue muy divertido.

2. cuál nivel de los 8 le pareció más difícil por que.
 P/ el último nivel "organiza el texto y puedes cruzar el fuego" porque casi no entienda ni comprenda los casos.

3. cuáles niveles le parecieron más divertidos y fáciles por que.
 P/ los niveles más divertidos fueron: el 1, 4, 7, por que fueron las dinámicas más divertidas de todas cuando están trabajando en equipo.

4. en qué te ayudó el desarrollo de los talleres y el juego en general.
 P/ el trabajo en equipo y la comprensión lectora, la creatividad.

5. qué le agregarías para la próxima temporada.
 P/ le agregaría 2 niveles más, que sean difíciles, por que entre más difícil sea es más interesante la dinámica.

6. en cuánto calificas esta metodología o formas de aprender en una escala de 1 a 10.
 P/ 10 porque en ningún colegio hacen las clases así tan divertidas.

Pregunta.

1. cómo le pareció en juego "me la juego con la incógnita".
 2. cuál el nivel de los 8 y por que era más difícil.
 3. cuáles niveles les parecieron más divertidos y fáciles y por que?
 4. en qué te ayudó el desarrollo de los talleres y el juego en general?
 5. ¿qué le agregarías para la próxima temporada?
 6. en cuánto calificas esta metodología en una escala de 1 a 10?

Respuestas.

1. me pareció divertido y de aprendizaje porque aprendimos cosas nuevas y desarrollamos la mente en cosas positivas.

2. el nivel 8 por que se me dificultaba en organizar el texto.

3. el 1 y el 3 por que eran más fáciles de realizar.

4. en desarrollar más mi creatividad y mi pensamiento.

5. que agregue el juego con los puntos para saber el dibujo.

6. (10) por que es una forma de aprender más divertido.

1. Cómo le pareció el juego "me la juego con la incógnita".
 2. cuál nivel de los 8 les pareció más difícil y porque?
 3. cuáles niveles les parecieron más divertidos y fáciles porque?
 4. En qué te ayudó el desarrollo de los talleres y el juego en general?
 5. Qué le agregarías o sugerirías para la próxima temporada?
 6. En cuánto calificas esta metodología o forma de aprender en una escala de 1 a 10 porque?

1. Res/ me pareció muy interesante y bueno.

2. Res/ el nivel 7 pues porque saber como es lo que paso en realidad y intentar adivinar un poco a lo que paso es difícil.

3. Res/ pues los niveles que me parecieron más divertidos fueron 1, 3 y 4 porque los temas y lo que tocaba hacer eran fáciles y divertidos.

4. Res/ pues me ayudó a tener mejor comprensión lectora y a mirar más allá de lo que se ve.

5. Res/ pues que sean un poco más fáciles y con más ayuda.

6. Res/ porque hay unos niveles que fueron muy divertidos y fáciles.

Gracias por hacer nuestras clases más divertidas.

DRAFTER ALEXANDER (CON MATE) 24/03/18

- 1) cómo le pareció el juego "me lo juego con la incógnita" me pareció muy divertido.
- 2) cuál nivel de los 8 le pareció más difícil y por qué el de los compa: porque tenía que conseguirse mucho y ponerle mucha concentración.
- 3) cuáles niveles le parecieron más divertidos y fáciles porque el de los flechas de elegir la figura de varios maneras: porque era fácil de resolverlo.
- 4) cómo te ayudó el desarrollo de los talleres y el juego en general. me ayudó a concentrarme y pasar mucho en las cosas de los talleres.
- 5) cómo le organizarías o qué otros para la próxima temporada.
- 6) los juegos entre los compañeros y hacer dinámicas y así como romos y el que me da puntos eso prefiere.
- 6) en cuanto califica esta metodología o forma de aprender en una escala del 1 al 10. porque para mí me ayudó mucho para concentrarme y hacer las cosas bien.

Presentes**

1. ¿Cómo le pareció el juego "me lo juego con la incógnita". Me pareció un juego donde podemos poner a prueba nuestras capacidades de expresar.
2. ¿Cuál nivel de los 8 le pareció más difícil? El nivel 8° porque nos tocaba organizar el texto y reorganizar de una forma diferente para organizarlo o como lo "incógnitas".
3. ¿Cuáles niveles le parecieron más divertidos? ¿por qué? Nivel 1, 4, 5° porque con estos niveles estamos en desarrollo la creatividad para lograr ser el mejor.
4. ¿Qué te ayudó el desarrollo de los talleres y juego en general? A desarrollar mi capacidad de pensamiento y saber las capacidades que poco utilizaba.
5. ¿Qué le agregarías para la próxima temporada? le agregaría un poco de más palabras para que podamos desarrollar nuestra capacidad de pensar un poco más y obtener mejores resultados.
6. ¿En cuanto calificarías esta metodología o forma de aprender en una escala de 1 a 10? 9° porque hizo falta un poco más de diversión.

24/03/18 Gabriela Roldán J. 24/03/18


Presentes

1. ¿cómo le pareció el juego "me lo juego con la incógnita"? 2. ¿cuál nivel de los 8 le pareció más difícil y ¿por qué? 3. ¿cuáles niveles le parecieron más divertidos y fáciles y ¿por qué? 4. ¿en cuánto te ayudó el desarrollo de los talleres y el juego en general? 5. ¿cómo le organizarías para la próxima temporada? 6. ¿en cuanto calificarías esta metodología o forma de aprender en una escala de 1 a 10? ¿por qué?

Solución

1. Me pareció muy bueno muy entretenido para nosotros los estudiantes.
2. El último nivel. Por que todos basan los palabras de los y juego organizando, y por eso es un poco difícil encontrar la palabra clave.
3. El primero! por que todos basan la dificultad y por eso es fácil.
4. Para desarrollar un poco más mi creatividad, y salir un poco más de la rutina.
5. Será ser más nivel y ser más fácil.
6. 10! por que a los chicos de la rutina, es un juego muy divertido, y nos ayudó a salir más de la rutina.

Anexo 10. Acta de visitita in situ

	Acta de Visita in situ Maestría en Educación Posgrados Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes	
ACTA No.	LUGAR, FECHA Y HORA DE REALIZACION	PRÓXIMA VISITA
001	FECHA: MAYO 17 DE 2018 HORA: 12:30 p.m. LUGAR: GIRON NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA Sede B	
PARTICIPANTES		
Director de Proyecto de grado: CAROLINA ROMERO SAAVEDRA Estudiantes Maestría en Educación: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ Director o Coordinador de la institución: Coordinadora Cielo Sepúlveda Nombre de quien realiza la visita in situ en representación de la UNAB: MARÍA PIEDAD ACUÑA A		
DATOS DEL PROYECTO		
Nombre del proyecto de investigación: FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA LECTURA CRITICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO OCTAVO DEL COLEGIO ROBERTO GARCIA PEÑA, A TRAVES DE LA LUDICA Y LA SOLUCION DE INCOGNITAS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA		
DESARROLLO DE LA VISITA		
<p>Observación de clase Hebert Alberto</p> <p>Recuerda las 2 temporadas de juegos realizadas durante el proyecto: "Mela juegan la incognita".</p> <p>Realizan lectura de un breve texto, lo organizan de acuerdo a su estructura.</p> <p>Entrega guía de trabajo individual para desarrollar un puzzle.</p> <p>Lee las indicaciones para realizarlo.</p> <p>Reparte rompecabezas a el estudiante, Primero leen, analizan y luego si arman el rompecabezas. Cada pieza al respaldado tiene puntos o letras. El profesor va pasando por cada pupitre orientando los pasos.</p> <p>Manifiestan que los juegos son divertidos y les ayudan a aprender. Sin embargo se muestran muy tímidos para expresarse.</p> <p>En círculo realizan trabajo grupal entrega un texto dividido en 8 partes, deben armarlo. al terminar leen, lo pegan y al voltearlo la figura aparecerá armada</p>		

	Acta de Visita <i>in situ</i> Maestría en Educación Posgrados Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes
--	---

--	--

COMPROMISO	RESPONSABLES	FECHA DE CUMPLIMIENTO

OBSERVACIONES

En constancia y para aprobación firman los que en ella intervinieron

Rector Institución Educativa
Firma y Sello

MARIA PIEDAD ACUÑA AGUDELO
Responsable de la visita

HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRIGUEZ
Estudiante Maestría en Educación

Anexo 11. Videojuego

NOMBRE OFICIAL: INCÓGNITA

ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA: VIDEOJUEGO DE LECTURA CRÍTICA

PERFIL DEL PERSONAJE SUPER L:
NOMBRE: SÚPER L
EDAD: 15 AÑOS
ORIGEN: Super L apareció en la ciudad de SUCRILÍN. Pasado el tiempo y leyendo muchas cosas, se obsesionó por las incógnitas textuales y quiso encontrar las repuestas a todas ellas, así le tocara llegar al fin del mundo.
HABILIDADES: Es un lector voraz de todo tipo de textos; detallista, perspicaz, crítico, no se da por vencido fácilmente y es muy propositivo; además es atlético, audaz, visionario, rápido y su capacidad de sociabilidad es incomparable.
FORMA FÍSICA: Altura 1,70 m; peso 65 kilos; color piel: trigueño; color de cabello: castaño corto; color de los ojos: castaño.
INDUMENTARIA: Traje de Escalador con algún elemento que represente la lectura, como un libro, por ejemplo.
MIEDO: A no encontrar qué leer, a no encontrar incógnitas. A no entender lo que lee.

ELEMENTOS PROTAGONISTAS.

SUPER L (un superhéroe), LA INCÓGNITA (una sombra), EL TEXTO (Donde se esconden las incógnitas)

Convenciones:
 Los textos en azul se presentan como opciones para que el jugador escoja.
 Los textos en negro son las instrucciones para el jugador.

INFORMACIÓN DE LA MISIÓN.
 La misión del juego consiste en llegar a la cima de la montaña SUIINT y poner en alto la bandera de lectura crítica. Para lograrlo debes resolver las incógnitas en 11 retos o niveles de este videojuego en 3D.

ETAPA DE CONTEXTUALIZACIÓN: RETOS ECOLÓGICOS



Adaptado. Freepik.com

INCÓGNITAS	SOLUCIONES
1. ESCRIBE LOS COLORES QUE VES EN LA IMAGEN.	

<p>2. ASOCIA LOS CONCEPTOS CON LOS COLORES YA IDENTIFICADOS.</p>	<p>BANCO DE CONCEPTOS: Vida, frescura, naturaleza, agua, calor, sequedad, planeta, animales, cielo, calentamiento, energía, árboles, metal, carbón, solidez, natural, tierra, suelo, montaña, aire, tecnología, casa, producción de energía, prado, descanso, aire limpio,</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Color 1</td> <td style="width: 50%;">Color 2</td> </tr> <tr> <td>Color 3</td> <td>Color 2</td> </tr> <tr> <td>Color 4</td> <td>Color 5</td> </tr> <tr> <td>Color 5</td> <td>Color 6.</td> </tr> </tbody> </table>	Color 1	Color 2	Color 3	Color 2	Color 4	Color 5	Color 5	Color 6.
Color 1	Color 2								
Color 3	Color 2								
Color 4	Color 5								
Color 5	Color 6.								
<p>3. ESCRIBE EL COLOR MÁS IMPORTANTE DE LA IMAGEN</p>	<p>ESCOJE TRES OPCIONES: EL COLOR MÁS IMPORTANTE DE LA IMAGEN REPRESENTA LO SIGUIENTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Ahorrar el agua. b) Cuidado de la naturaleza. c) No talar árboles. d) Ahorrar energía. e) Vivir en paz. f) Ser auto sostenible. g) Más naturaleza, más vida y tranquilidad. h) Conciencia ecológica. 								


ETAPA DE PROFUNDIZACIÓN: RETOS DE VIDA SALUDABLE.



Adaptado:
<http://bit.ly/211Mis9N>
<http://bit.ly/21Caete>
<http://bit.ly/2t2rwoz>
<http://bit.ly/2FTSU0x>

4. ¿CUÁL ELEMENTO O PARTE DE LA IMAGEN ES EL MÁS RELEVANTE?	<ol style="list-style-type: none"> 1. La persona. 2. La naturaleza. 3. Los cultivos. 4. Los plantíos. 5. Las nubes. 6. Los árboles. 7. La cinta métrica. 8. El reloj. 9. La fruta. 10. Las pesas. 11. El vaso. 12. La bicicleta. 13. El cielo. 	ARGUMENTA TU SELECCIÓN EN UN TEXTO DE 15 A 20 PALABRAS.
5. ESCOJE DOCE ADJETIVOS QUE DESCRIBAN LA IMAGEN	<p>OPCIONES Saludable, verde, paisajístico, humano, claro, despejado, aire libre, dinámico, fuerte, ejercitado, quieto, fresco, tranquilo, atlético, natural, disciplinado, ecológico, rico, joven, tranquilo, dietético, feliz, limpio.</p>	ARGUMENTA TU SELECCIÓN EN UN TEXTO DE 15 A 20 PALABRAS.
6. ESCRIBE DOS VERBOS QUE RESUMAN LA IMAGEN.		
7. ESCOJE EL TÍTULO, MÁS APROPIADO PARA LA IMAGEN, CON MÁXIMO CINCO PALABRAS.	<ol style="list-style-type: none"> a) El paisaje saludable b) La sana alimentación es vida c) El ejercicio es agradable d) Ejercicio y alimentación saludable e) Paisaje verde f) Frutas y ejercicio. g) Salud y vida. h) Personas que se alimentan bien. 	ARGUMENTA TU SELECCIÓN EN UN TEXTO DE 10 A 15 PALABRAS.
8. ESCOJE EL MENSAJE QUE LE PRESENTA LA IMAGEN.	<ol style="list-style-type: none"> a) Alimentarnos bien y hacer ejercicio nos da vida. b) La naturaleza es fuente de alimento. c) Comer sano nos da energía y nos mantiene sanos. d) La grasa es perjudicial. 	ARGUMENTA TU SELECCIÓN EN UN TEXTO DE 10 A 15 PALABRAS.

ETAPA DE FINALIZACION: RETOS CONTABLES



Adaptado
<http://bit.ly/2FR9Kab>
<http://bit.ly/2WWE19>

9. ¿CUÁL ELEMENTO DE LA IMAGEN, AL QUITARLO CONFUNDIRÍA SU INTERPRETACIÓN?	<ol style="list-style-type: none"> a) La calculadora b) La papa c) Las monedas d) El billete e) La chuchara f) Las facturas g) Los números h) El carrito 	ARGUMENTA TU SELECCIÓN EN UN TEXTO DE 10 A 15 PALABRAS.
10. ¿QUÉ NOS QUIERE DECIR LA IMAGEN?	<ol style="list-style-type: none"> a) Una excelente contabilidad en las compras genera ahorro. b) Haciendo bien las cuentas rinde el dinero. c) Hay que comprar los productos de primera necesidad. d) Procesos contables adecuados generan ahorro. e) Las compras se hacen de acuerdo al dinero que se posee. f) Balance de pobre, pobre balance. 	ARGUMENTA TU SELECCIÓN EN UN TEXTO DE 10 A 15 PALABRAS.
11. ESCOJE DOS SITUACIONES DE LA VIDA COTIDIANA DONDE CREAS QUE ES MÁS NECESARIA LA CONTABILIDAD.	<ol style="list-style-type: none"> a) Estudiar, b) Comer, c) Cocinar d) Comprar e) Viajar Dormir f) Jugar g) Trabajar h) Construir i) Caminar j) Entretener. 	ARGUMENTA TU SELECCIÓN EN UN TEXTO DE 15 A 20 PALABRAS.

Minimo total de puntos para ganar el juego 176.

REFERENTES WEBGRÁFICOS

IMAGEN RETO ECOLÓGICO

Adaptación.Freepik.com.

[Fondo de vector creado por Alliesinteractive - Freepik.com](https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/fondo)

RETO VIDA SALUDABLE

Adaptado:

<http://bit.ly/2HMis9N>

<http://bit.ly/2lCzete>

<http://bit.ly/2tZnwoZ>

<http://bit.ly/2FTSUXs>

RETO CONTABLE

Adaptado

<http://bit.ly/2FR9Kqb>

<http://bit.ly/2tWYE19>

CRÉDITOS

PROPUESTA DIDÁCTICA: *ME LA JUEGO CON LA INCÓGNITA. "Explica la imagen y escalarás la montaña"*

AUTOR: HEBERT ALBERTO BETANCOURT RODRÍGUEZ

AÑO: 2018

CREADO EN LA MAESTRÍA DE EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA

LUGAR DE APLICACIÓN: COLEGIO ROBERTO GARCÍA PEÑA DE GIRÓN SANTANDER

DISEÑADORES GRÁFICOS: Gerson Sandoval. Leidy Johana Sánchez Ordoñez.

REVISIÓN DE ESTILO Y VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: Magister Flor Delia Pulido Castellanos.

Magister Carolina Romero Saavedra.

Momentos de intervención



Capturas de respuesta pregunta numero uno del videojuego.



(J 10)



(J 36)