



IBERO

Planeta Formación y Universidades

2024

**Luces, cámara y juegos ¡a actuar con
pensamiento crítico!**

**Jorge Alfredo Alandete Rodríguez
Emily Ximena Chicacausa Heredia**

**Licenciatura en Humanidades y Lengua
Castellana**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA
IBEROAMERICANA**



IBERO

Planeta Formación y Universidades

ii

Luces, cámara y juegos ¡a actuar con pensamiento crítico!

Jorge Alfredo Alandete Rodríguez
Emily Ximena Chicacausa Heredia

Corporación Universitaria Iberoamericana
Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana

Luces, cámara y juegos ;a actuar con pensamiento crítico!

Jorge Alfredo Alandete Rodríguez
Emily Ximena Chicacausa Heredia

Trabajo de Investigación Formativa presentado como requisito de grado para optar al título de
Licenciados en Humanidades y Lengua Castellana

Docente Viviana Mercedes Tafur Palomino

Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana
Corporación Universitaria Iberoamericana



IBERO

Planeta Formación y Universidades

05 31 2024

iv

Todo juego significa algo

Johan Huizinga



El proyecto investigativo que presentamos a continuación surge de la necesidad de buscar nuevas formas de enseñanza que motiven a los alumnos a involucrarse en la sociedad y su comunidad, de la mano del pensamiento crítico. La idea general del proyecto es que los alumnos procesen, analicen o evalúen la información que ven en las aulas de una manera diferente y teniendo como eje de acción a la sociedad. Sociedad que nutre con ejemplos a diario de temáticas que se pueden utilizar para facilitar el aprendizaje.

Al observar que en la comunidad educativa “exploradores del rey” se utiliza el juego como herramienta facilitadora del aprendizaje y su efectividad, se toma este como instrumento catalizador de las actividades que componen el proyecto de grado.

La forma en que la comunidad educativa aborda la enseñanza dio la idea de utilizar el juego para potenciar y desarrollar el pensamiento crítico. Dependiendo el grado de conocimiento de los participantes del proyecto y de una forma más o menos lúdica, se utilizó específicamente el teatro (herramienta del juego) como método para direccionar los temas en las diferentes actividades del proyecto investigativo.

El juego al ser socialmente interactivo ayuda a comunicar ideas y entender las de otros. Al comunicar esas ideas a través de las experiencias que el teatro genera se da esa relación entre lo conceptual y lo práctico. Esto tiene como resultado el pensamiento crítico que busca potenciar este proyecto.

Palabras Clave (juegos, sociedad, pensamiento crítico, teatro)



Introducir a los alumnos en el desarrollo del pensamiento crítico a edades tan tempranas no solo es en beneficio del individuo ya que le aporta un desarrollo cognitivo por las características de este proceso como lo es la inferencia o el análisis, sino que también aporta a la sociedad como grupo, a conocer la realidad en la que viven y a crear nuevas formas para mejorarla.

La educación en edades tempranas del pensamiento crítico utilizando el juego, facilita el uso de estrategias que desarrollan habilidades que ayudan en el proceso de pensamiento social, además de estar los estudiantes más predispuestos a las practicas educativas. El juego es una herramienta facilitadora, por eso es necesario que el profesorado sepa aplicarla, utilizando nuevas técnicas que favorezcan al alumnado más joven.

El juego en sí puede resultar en una actividad que solo refuerce el área psicomotriz, que solo se utiliza en grados iniciales o como estrategia para mantener a los niños distraídos; todo lo anterior está muy alejado de la realidad ya que “El juego no es sólo juego infantil, es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que se ponen a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (Bruner, 1984).

La forma de *utilizar la mente* queda clara con el propósito del proyecto investigativo, que es el desarrollar el pensamiento crítico. En cuanto a *poner a prueba*, utilizamos el teatro que es técnica del juego para facilitar la combinación del pensamiento con la realidad del niño, el lenguaje con la forma de comunicar y la fantasía como material para dejar volar la imaginación y así desarrollar ideas creativas.

El fin esencial de este trabajo es mostrar una propuesta didáctica de aprendizaje delvii pensamiento crítico que utiliza el teatro como ejemplificante e imitador de la realidad para poner en otra perspectiva la información y las formas de acceder a ella.

En cuanto a la metodología utilizada será de corte cualitativa, con un enfoque social crítico al momento de formular los objetivos y la propuesta didáctica que se pone en práctica. La propuesta didáctica está compuesta por cinco sesiones planeadas con un formato estándar para una clase, con una actividad de apertura, una de desarrollo y una de cierre.

Para la recolección de datos y su análisis se utilizarán instrumentos y técnicas acordes con el enfoque cualitativo del proyecto. La observación, la entrevista y el análisis de textos hacen parte de esta sección de la metodología que se centra en el investigador al momento de interpretar los datos, porque conoce el proyecto y la realidad de su aplicación.

La estructura de este trabajo está dividida en tres partes. En primer lugar, se encuentra la información teórica que fundamenta el enfoque investigativo y el proceder en el proyecto. En este primer apartado se encuentran introducción, antecedentes, objetivos y pregunta problema. En segundo lugar, se encuentra plasmado el desarrollo de la propuesta pedagógica del proyecto investigativo, con sus fases que involucran las planeaciones y demás. Por último, se presentarán los resultados obtenidos y su análisis junto con algunas preguntas que generen discusión y las pertinentes conclusiones.



Tabla de Contenidos	viii
Capítulo 1 Descripción general del proyecto.....	1
1.1 Pensamiento critico en sociedad.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Objetivos.....	4
1.3 Justificación.....	5
1.4 Justificación metodológica.....	9
Capítulo 2 Marco de Referencia.....	10
2.1 Antecedentes.....	10
2.2 Marco teórico.....	12
2.3 Marco normativo.....	15
Capítulo 3 Marco Metodológico.....	18
3.1 Tipo de estudio.....	18
3.2 El paradigma cualitativo en este proyecto.....	18
3.3 El objetivo del enfoque sociocrítico en este proyecto.....	20
3.4 Población.....	21
3.5 Procedimientos.....	22
3.6 Técnicas para la recolección de información.....	24
3.7 Técnicas para el análisis de la información.....	24
Capítulo 4 Análisis de Resultados.....	26
4.1 Síntesis para comparación en investigación cualitativa.....	26
4.2 Análisis del discurso.....	30
Capítulo 5 Discusión y Conclusiones.....	36
Capítulo 6 Figuras y tablas.....	40
Lista de referencias.....	41
Anexos.....	43
Vista.....	69

Lista de figuras

Figura 1. Diagrama de las sesiones, fechas y distribución de semanas.....
.....; **Error! Marcador no definido.0**

Capítulo 1

Descripción general del proyecto

1.1 Pensamiento crítico en sociedad

Pensamos que una de las principales metas del educador es la de influir en el currículo con sus conocimientos y habilidades en pro de un aprendizaje divertido y con conciencia social para mejorar la sociedad donde vive; esto puede lograrlo con el desarrollo y potenciación del pensamiento crítico. Todas las áreas de enseñanza, desde las cuantitativas como las matemáticas pasando por las cualitativas como las ciencias sociales, deberían centrar sus objetivos en un propósito reflexivo-social que guíe y sea base del aprendizaje para la sociedad. Recordemos que el conocimiento es reflexivo cuando el individuo evalúa todas las opciones de forma consciente utilizando habilidades como la inferencia o el análisis de datos. Así, el estudiante al interpretar esos datos, busca formas para hacerlo social porque conoce su realidad y contexto. ¿Dónde? ¿a quién? ¿por qué? son preguntas que un estudiante con un propósito social debe hacer para que su conocimiento sea completo.

Al final la criticidad es sinónimo de reflexión porque el individuo cae en cuenta de sus afirmaciones, conoce los procesos para llegar al conocimiento y lo más importante, entiende el punto de vista de los demás. Por consiguiente, las competencias de las diferentes áreas deberían estar enfocadas en favorecer al estudiante para que piense reflexivamente.

En palabras del pedagogo Dewey (1989) citado por Serrano Castañeda, J.A., (2005):

La persona reflexiva ‘ata cabos’. Reconoce, calcula, arriesga una explicación. La palabra ‘razón’ tiene relación etimológica con ‘ratio’. La idea subyacente aquí es la de exactitud de relación. Todo pensamiento reflexivo es un proceso de detección de relaciones; los términos que se acaban de usar indican que un buen

pensamiento no se contenta con encontrar una relación cualquiera, sino que busca hasta que encuentra la relación más precisa que las condiciones permitan (p. 81).

El pensamiento reflexivo es un proceso de detección de relaciones e inferencias, junto con análisis e integridad de los individuos, y que las vivencias personales y sociales impulsan a la acción; el proyecto de grado apunta a imitar esas vivencias para desencadenar la detección de relaciones y que esas relaciones den paso de un estado de oscuridad, pérdida o duda (hablamos de su realidad y cómo la ve el estudiante) a otro de claridad, coherencia y certezas fundamentadas que alienten y potencien el pensamiento crítico.

Antes de formular nuestra pregunta guía del proyecto, nos queda definir el término pensamiento crítico para no dejar cabos sueltos en la idea de investigación que tenemos.

Núñez-Lopez, Avila-Palet y Olivares-Olivares (2017) lo definen como el pensamiento intelectualmente disciplinado de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar la información recabada a partir de la observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación.

Siguiendo esa idea, para el proyecto queremos que los estudiantes apliquen, sintetizen y evalúen la información desde un punto de vista diferente al tradicional. De ahí, a partir de la reflexión y su posterior comunicación, desarrollen competencias interpersonales que den valor y acción para la comunidad con pensamientos y conocimientos que se nutren de su zona de desarrollo social. Entendida esta zona como partes que le dan conocimiento. Por un lado, las partes educativas como el colegio y la familia y por otro las partes sociales como la comunidad, los retos de esta y sus realidades.

Por otro lado, cortamos abruptamente el desarrollo del texto para definir tres términos que están incluidos en la pregunta problema, los objetivos y que pueden suscitar

confusión si no se definen claramente. Se trata de la palabra simulación o «simulation globale» que Bolekia (1990) dice que:

Se refiere de alguna manera al enmascaramiento de un acto bajo la apariencia de otro o, simplemente, la representación de sistemas físicos y/o sociales en un espacio expresamente habilitado para ello. Simular es hacer que algo parezca real aun sabiendo que se está fuera de aquello que presumiblemente consideramos nuestro y por tanto conocido (p. 91)

El segundo término es el teatro o «juego teatral». El **Centro Virtual Cervantes** (CVC) nos dice: que es una breve representación teatral basada en una situación de la vida real —p. ej., comprar en un supermercado—, o bien en una situación ficticia —p. ej., un alumno interpreta a Salvador Dalí, otro, a Federico García Lorca y un tercero, a Luis Buñuel—. Cada alumno prepara, ensaya y representa un papel, en el que expresa opiniones, negocia con su interlocutor, intenta convencerlo, etc. Con frecuencia, los términos juego teatral y simulación se emplean como sinónimos e incluso se combinan entre sí. Ambos términos parecidos en sus definiciones pero que no agrega complejidad a su uso en este proyecto.

El tercer termino es la participación ciudadana. La defensoría del pueblo define como aquel conjunto de actividades mediante las cuales los grupos de valor y la ciudadanía en general, ejercen el derecho individual o colectivo de intervenir en las decisiones públicas (Política Institucional de Participación Ciudadana, y Lineamientos Generales para su implementación, p.6).

Definidos los conceptos y siguiendo con el desarrollo del apartado sobre la pregunta problema, donde hablamos del pensamiento crítico como forma de potenciar el desarrollo de una sociedad y la participación ciudadana de sus individuos, que analicen un problema y le encuentren solución mediante el diálogo y la crítica, a través de unas

características como la síntesis, el análisis y la reflexión de la información, también exponiendo sus puntos de forma coherente y bien argumentados en diferentes situaciones de la vida cotidiana; además de agregar una herramienta como el juego que facilita la experiencia generadora de aprendizaje, la pregunta guía del proyecto es:

¿Cómo los juegos de simulación como el teatro pueden potenciar el pensamiento crítico de niños de 8 a 10 años de la comunidad Exploradores del rey?

Se debe entender en la pregunta problema que el teatro es un catalizador, organizador y guiador que el juego utiliza como herramienta para conseguir los objetivos de este trabajo. Estos objetivos no son más que facilitar el trabajo de aprendizaje, relacionarlo con la realidad y que los estudiantes entiendan los procesos para llegar a la crítica y reflexión de forma consciente.

1.2 Objetivos

Puntos como el nivel de conocimiento crítico, las relaciones del conocimiento con la realidad y la formas de ejecutar ese conocimiento en la sociedad, es en general lo que se busca de los objetivos propuestos a continuación y que son en pos del pensamiento crítico.

Objetivo General:

-Relacionar el pensamiento crítico de los estudiantes con su realidad y contexto a través del juego y el teatro.

Objetivos Específicos:

-Representar a través del teatro situaciones sociales que ayuden a analizar las realidades de su comunidad.

-Reconocer el nivel de conocimiento de los participantes en relación con los temas tratados sobre participación ciudadana.

-Aplicar estrategias con el juego y teatro, a partir de situaciones sociales para generar el pensamiento crítico.

1.3 Justificación

Respecto al juego

El juego es inherente al desarrollo humano y a la creación de las civilizaciones. En la prehistoria, por ejemplo, el juego cumplía un papel más práctico que recreativo. Así, los niños imitaban las acciones de los mayores para sobrevivir a las inclemencias de la naturaleza. Acciones como cazar en épocas de migraciones de animales o recolectar los frutos en las temporadas de cosecha, hacen parte de los primeros ejemplos de aprendizaje por simulación o juego por imitación.

El juego se puede usar como herramienta para el desarrollo de habilidades blandas, entre ellas está la de expresar ideas, necesaria para vivir en sociedad. Cuando juegas, la interacción con otros individuos es constante lo que justifica el mensaje entre el emisor y receptor, esto ayuda a perfeccionar este proceso de la comunicación. Algunas características de las habilidades blandas pueden ser: la escucha activa, para comprender bien el mensaje que se recibe y saber responder; resumir y sintetizar, para organizar la información y extraer los puntos más importantes; el tono y ritmo de la voz, para comprender los fenómenos extralingüísticos que son participes en una oración ; la empatía, que nos alecciona a ponernos en el lugar de los demás sin hacer juicios de valor y demostrar

un interés verdadero por lo que el otro tiene que decirnos. Todas ellas son esenciales para vivir en sociedad.

El juego es el entrenador personal de un sin número de habilidades físicas. Cuando el estudiante “actúa” en el escenario que el juego propone, con sus reglas y retos; se desarrollan habilidades sensoriales y motoras que lo ubican espacialmente y lo mantienen en forma, respectivamente. Este conjunto de disposiciones ayuda a mantener un cuerpo sano y activo.

El juego favorece el desarrollo de habilidades sociales. El hombre, en la mayoría de los casos es un ser sociable por naturaleza, que busca comunicarse constantemente con quienes lo rodean. La disfuncionalidad de esta destreza o conducta no solo afecta el modo en cómo se relaciona, sino que puede traer problemas escolares, pasando por académicos, emocionales y familiares.

En definitiva, en lo que respecta al juego el trabajo muestra solo atisbos del potencial que tiene como configurador del aprendizaje. En el individuo, un buen juego puede desencadenar procesos como: los cognitivos, como el pensamiento lateral; los emocionales, como el control y la administración de sentimientos y emociones; los creativos, como el plasmar los objetos e ideas de su imaginación en teorías y prácticas con sentido. En conclusión, respecto al juego, si lo tienen presente en educación puede aumentar el número de experiencias y el desarrollo de competencias necesarias para los alumnos de esta nueva era.

Respecto al pariente lejano del juego: el teatro

Cuando jugamos al teatro, el actor se mete en el personaje y por unos minutos es político, vendedor, orador, transeúnte o desempleado. Por consiguiente, el protagonista debe tener en cuenta las motivaciones que genera ese personaje, ¿a quién interpreto?, ¿por qué actúo así?, ¿justifico las acciones representadas?; el contexto de la historia ¿el protagonista es desplazado?, ¿protesta por sus derechos?, ¿pertenece a una minoría?, ¿trata de dar un discurso? todas esas preguntas y más, las ayuda a responder el pariente lejano del juego. Pero ¿por qué sucede esto?, porque el teatro se vincula con la resolución de problemas y la toma de decisiones necesarias para pensar críticamente sobre eventos y sucesos.

Además de las fortalezas obvias que desarrolla el teatro, como la creatividad o las habilidades lingüísticas, también estimula la confianza y la autoestima. Estos sentimientos son necesarios para enfrentar etapas como la adolescencia y la vida adulta. También se pueden utilizar para expresar ideas en un escenario comunicativo específico, como en un discurso o la proposición de una idea en un trabajo.

Respecto al pensamiento crítico

El hombre debe ser educado para que piense y sea consciente de su realidad. En general la escuela se encarga de las habilidades cognoscitivas como el análisis, esencial para interpretar datos; la evaluación, para sopesar situaciones; o la inferencia, para sacar conclusiones razonables, pero en muchas ocasiones se deja de lado el aspecto social del aprendizaje. Lo que se quiere con el pensamiento crítico es que acto seguido del aprendizaje de las anteriores habilidades, el estudiante dependiendo de su actitud, motivaciones, realidades contextuales y deseos, entre en acción para resolver o tratar las

problemáticas que se le presentan personalmente, emocional y productivo; pero en relación con la disposición social.

Si desarrollas el pensamiento crítico en los alumnos aseguras la autonomía de su pensamiento. Por ejemplo, la nueva realidad de las tecnologías y la forma en como vemos la información están en constante evolución. Esto causa una cascada de datos e información que pueden tergiversar el pensar de un individuo. Para discernir adecuadamente toda la información son necesarias un conjunto de habilidades interconectadas que aseguren esa autonomía del pensamiento. Porque al conocer el contexto, la información y la forma de actuar, la toma de decisiones se facilita y su raciocinio aclara ideas.

Algunas actitudes que tendrá el futuro pensador crítico si su educación empezó a temprana edad son las siguientes:

- ✓ Es receptivo a soluciones innovadoras y modos no convencionales de solucionar problemas.
- ✓ Reflexiona acerca de las experiencias y procesos de aprendizaje.
- ✓ Considera y evalúa diversos puntos de vista.
- ✓ Utiliza sus reflexiones para tomar decisiones.
- ✓ Es receptivo a soluciones innovadoras y modos no convencionales de solucionar problemas.
- ✓ Es inquisitivo y se preocupa por estar bien informado.
- ✓ Está dispuesto a reconsiderar o revisar sus ideas cuando sea necesario.

Ser crítico no se forma espontáneamente, sino que es una habilidad que se debe cultivar a través de la reflexión y la intención. En una sociedad donde el pensar diferente

es sinónimo de exclusión, todos deberíamos pensar críticamente para aceptar otras teorías, afirmaciones o negaciones y encontrar fortalezas, debilidades y métodos en esas ideas que nos ayuden a innovar por un lado y ser mejores personas por otro.

1.4 Justificación metodológica

Respecto al enfoque cualitativo, sociocrítico e instrumentos

Aunque este enfoque no es único o particular, cuando se combina con otras variables muestra resultados. Una variable es el investigador que adquiere protagonismo en el proyecto cuando de él depende analizar e interpretar los datos que surgen del constante dialogo y flujo de información que brinda la segunda variable, el teatro. Combinado con las temáticas, el teatro o estrategia se puede utilizar para introducir la investigación en otro nivel de relación de datos. Así, el empleo de estas variables junto al enfoque, guían varios tipos de competencias con una simple estrategia.

En cuanto a lo sociocrítico, las temáticas utilizadas junto a la estrategia representan las ideas y los conceptos que se buscan relacionar con el pensamiento crítico. Lo sencillo del enfoque es que busca que se pueda aplicar a otras investigaciones para la recolección de datos.

Respecto a la recolección de datos o instrumentos, específicamente se habla de la recolección de información utilizando la observación, entrevistas relacionando la información en profundidad y el análisis de textos. Estos tres instrumentos se justifican al entender la importancia del investigador a la hora de hacer el respectivo análisis de los datos. A través del uso de los anteriores medios él puede relacionar la información de mejor manera y entenderla para el propósito y los objetivos del proyecto.

Capítulo 2

Marco de Referencia

2.1 Antecedentes

El juego al aplicarlo trae beneficios sustanciosos que van más allá del lado psicomotriz del desarrollo humano. Para el proyecto se habla de ir más cerca del sentido cognitivo y relacionarlo con la sociedad que habita el estudiante. Por esto último y por las facilidades que proporciona el juego para su aplicación, escogimos dos proyectos que con sus secuencias desarrollaron el pensamiento crítico a través de actividades lúdicas y prácticas.

Institución Educativa Jardín Social Lipaya
Título: juegos que estimulan el pensamiento crítico en los niños y niñas entre 3 y 6 años de edad de los espacios pedagógicos de preescolar del jardín social Lipaya de la ciudad de barranquilla en el 2014.
Investigadoras: Angélica Ariza, Argelia Rojano, Ana Ramos

Entre los objetivos que se identifican en el proyecto encontramos: reconocer los juegos de ficción que estimulan el pensamiento crítico y describir los juegos estructurados que estimulan el pensamiento crítico.

En el proyecto en si se realizó un grupo focal con acompañantes para identificar los juegos que fomentan el pensamiento crítico.

Resumen: este trabajo se propone mostrar la importancia de estructurar ambientes de aprendizaje en el aula basados en el juego, con el fin de que los niños(as) puedan ser más receptivos en su proceso de aprendizaje en la primera infancia. Así como proponer actividades que permitan acercarlos al mundo de lo intelectual mediante las ocupaciones prácticas y las experiencias pedagógicas diarias.

Revisando los resultados del proyecto, en la parte de enumeración de los juegos estudiados por el grupo focal, identificamos que la mayoría de los juegos que desarrollan el pensamiento crítico involucran características como los roles o la simulación, más precisamente procesos que impliquen actuar.

Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia, Licenciatura de Ciencias Naturales y Medio Ambiente

Título: juegos didácticos para fortalecer el pensamiento crítico, utilizando algunos materiales reciclables con los niños del grado primero de educación básica, en el colegio psicopedagógico el arte del saber.

Investigadoras: Maribel Araujo Miranda. Nila Judith Araujo Miranda. Yeny Paola Lozano Flórez.

Entre los objetivos del proyecto encontramos: fortalecer el pensamiento crítico por medio de algunos juegos didácticos; en los estudiantes del grado primero del Colegio Psicopedagógico El Arte del Saber del barrio Villas del Dorado de la localidad de Engativá, utilizando algunos materiales reciclables, se plantea aplicar una metodología IA (investigación-acción) empleando métodos cualitativos.

Metodología: se aplicó un test diagnóstico de pensamiento crítico al grupo en general y luego se formaron dos grupos: el grupo de control y experimental, con 9 niños y 4 niñas en cada grupo, formado así una comparación entre los resultados de ambos.

el grupo de control recibió el servicio educativo de enseñanza institucional donde hay poca participación del estudiante y el grupo experimental se le aplicaron los juegos didácticos.

Se evidenció que los niños del grupo experimental tuvieron un avance siendo más creativos, dinámicos, respetando las ideas divergentes y solucionando problemas.

Universidad de Manizales
Título: Pensamiento crítico y rendimiento académico en contextos educativos rural y urbano
Investigadores: Julián Alejandro Reyes, Neyla Adriana Mellizo Niño y Amparo Ortega
Resumen: Este artículo sintetiza los hallazgos de una investigación realizada con el propósito de caracterizar las habilidades de pensamiento crítico y su relación con el rendimiento académico de estudiantes de undécimo grado de Instituciones Educativas oficiales de sectores urbano y rural del municipio de Popayán. Las habilidades de pensamiento crítico se valoraron a través de la prueba PENCRISAL, la cual evalúa cinco factores, deducción, inducción, razonamiento práctico, toma de decisiones y solución de problemas. El rendimiento académico se valoró a través de los promedios obtenidos en las pruebas ICFES- SABER PRO y las notas del último año lectivo.
Universidad Militar Nueva Granada
Título: Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria
Investigador: Fredy Nelson Ramírez Espinoza
Resumen: El presente documento es una revisión de artículos sobre pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria, que corresponde a la primera fase del avance de una tesis doctoral en ciencias de la educación. Se plantea como problema de investigación, dada la situación en Colombia y en Latinoamérica de los diferentes estallidos sociales prepandemia y postpandemia y el resultado de la consulta anticorrupción y el plebiscito por la paz, para determinar cómo se puede desde el diseño de un videojuego de roles relacionado con el contexto, desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de grado noveno del Colegio Cundinamarca ubicado en Bogotá y contribuir a la educación para la paz

2.2 Marco Teórico

Ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él (Huizinga, 1990).

Podemos simular esas primeras fases lúdicas anteriores a la cultura, con las herramientas actuales, para hilar mejores estrategias y técnicas que faciliten la enseñanza.

Como el juego es inmemorable, incluso más que la propia cultura porque es su progenitora,

entonces sabemos que el proceso de crear tal magno aspecto de nuestra civilización funciona. Y si dicta el principal paso para la creación de civilizaciones, entonces es material de estudio y practica para el proyecto educativo que estamos presentando. “La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él” O eso pensábamos. En la actualidad es relegado a las primeras etapas del crecimiento del niño cuando lo psicomotriz tiene más relevancia. Por su parte, en edades y grados más altos se olvida por una educación sumativa y de corte memorística, esto pone en entredicho el verdadero propósito de la educación el cual:

Es la formación para la exploración del conocimiento que se pregunta por las causas. Es importante conocer todo cuanto sea posible conocer, sin importar cuán difícil sea. Quien aprende lo que es difícil, lo que no es fácil conocer, es sabio. También lo es quien logra explicar los detalles de los fenómenos y objetos que aprehende, pero es superior en sabiduría quien es capaz de enseñar a otros lo que ha aprendido en los distintos campos que le ha sido posible dominar (León, A. R., 2012 p. 10-11).

La exploración del conocimiento debe ser la bandera de todas las estrategias y técnicas utilizadas en relación con la educación. Así, en este proyecto escogemos el juego como asta que apunta a conocer parte de ese conocimiento, desde una perspectiva social-critica que además vincule al que aprende con la realidad de su comunidad y los temas que los afectan. Esto con el objetivo de expandir ese conocimiento con la sociedad, sus individuos y tratar sus objetos de interés, así como expandirlo al individuo que se vincula con el conocimiento. Respecto al juego, la UNESCO nos da luz sobre el quehacer lúdico y la renovación pedagógica:

El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. (UNESCO, 1980, p. 5).

Aunque en la actualidad haya un sin número de interrogantes, no hay que obviar su funcionalidad y capacidad para transformar escenarios educativos. En cuanto a lo social del juego, lo integral es su forma de operar porque va de la mano del dialogo. Dialogo que es necesario para la interacción e intención esencial que es fundamentar el desarrollo integral. En esto último (Meneses y Monge, 2001) citan a (Sutton-Smith, 1978):

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (p.114).

Para finalizar el apartado sobre el juego nos preguntamos ¿por qué juega el niño?

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás, de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño. (Meneses y Monge, 2001. p. 121).

Esa estructuración de la personalidad se reflejará de adulto, con ideas liberadoras y frescas, conscientes de la realidad social y del mundo que lo rodea. Todo esto porque en su niñez su educación fue humanizadora y solidaria. Freire habla de esto en la educación como práctica para la libertad:

La alfabetización, y por ende toda la tarea de educar, sólo será auténticamente humanista en la medida en que procure la integración del individuo a su realidad nacional, en la medida en que le pierda miedo a la libertad, en la medida en que pueda crear en el educando un proceso de recreación, de búsqueda, de independencia, y a la vez, de solidaridad. (Freire, 1987, p.14).

De recreación porque en divertirse, cuando se trata del niño que aprende es sinónimo de atención. De búsqueda porque su constante debe ser el conocimiento y las

causas de los sucesos. De independencia porque debe tomar sus propias decisiones y no una entidad mayor, física o figurativa. De solidaridad porque el individuo debe ser empático cuando vive en sociedad.

Cambiando de tema a un aspecto práctico, (Bolekia, 1990) habla de:

Los estudios de casos o de simulaciones sociales tienen las características del juego y de la simulación a la vez. La actividad que se propone en una simulación exige la interacción de los participantes en un ambiente reconstruido que trata de recrear ciertos aspectos de la realidad social. Los participantes, aunque en un principio saben que se trata de un juego, poco a poco van asumiendo el papel de los individuos pertenecientes al sistema social simulado. Esta entrega de los participantes así como la confusión entre el juego y la realidad permiten que los objetivos de los implicados sean los mismos que cuando se trata de personajes reales. (p.91).

Para este caso, la investigación presentada busca que cuando se presente la oportunidad de servir a la sociedad por parte de los individuos de esta investigación; asuman ese papel de pertenencia con la mejor preparación posible. Todo para construir sociedad con objetivos de mejoramiento. No solo relacionar lo imitado/actuado con la realidad, sino que utilicen el pensamiento crítico como bien se definió anteriormente: análisis de argumentos y reflexión.

2.3 Marco Normativo

Ley 115 de febrero 8 de 1994

ARTICULO 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La educación es un proceso de permanente formación. Con el proyecto investigativo buscamos que los alumnos relacionen en todo momento el proceso de aprendizaje y sus formas, con su realidad para que a futuro encuentren modos de cambiarla.

También es responsabilidad de todo habitante de una sociedad velar por los deberes para con esta y ser beneficiario de sus derechos. Derechos como la participación ciudadana por ejemplo son necesarios para el desarrollo de la sociedad y de sus individuos.

ARTICULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1-El pleno desarrollo de la personalidad.

En lo referente a este proyecto investigativo nos concentraremos en el área social y cívica de este artículo.

2-La formación en los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

En el pensamiento crítico son necesarias un sin número características, para el caso de este proyecto investigativo destacaremos y aplicaremos en las actividades la convivencia, la justicia y la libertad.

3-La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

El proyecto investigativo en su esencia trata de involucrar a los estudiantes, en este caso los más jóvenes en temas administrativos en relación con su actuar en sociedad.

Y más adelante en el punto nueve del artículo cinco se destaca:

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

Este punto es de especial relevancia porque dictamina de manera literal en la norma, los procesos a seguir en el aprendizaje crítico y su finalidad. La finalidad no es más que el beneficio de una sociedad y el desarrollo personal de sus integrantes.

La convención sobre los derechos del niño

Artículo 31

1- Los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2- Los Estados Parte respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

El juego es propio de los niños y por eso en el proyecto es primordial su aplicación. Los organismos que regulan el bienestar de los niños tienen presente esa capacidad casi innata del ser humano por el juego y la importancia de practicarlo. Con actividades lúdicas que promueven la participación, la recreación y el esparcimiento buscamos cumplir los parámetros del marco legal citado.

Capítulo 3

Marco Metodológico

3.1 Tipo de estudio

En la investigación que se llevó a cabo, la comunicación y la interacción social jugaron un papel determinante. Por eso el enfoque o paradigma que se utilizó a lo largo del proyecto se orientó al área cualitativa y crítico-social de la investigación. Las actividades enumeradas en el apartado **propuesta didáctica** siguen la forma común y corriente de una planeación, con un tiempo establecido de duración y estructura definida previamente. Se hace con el objetivo de al momento de aplicarse dicha propuesta se centre en la herramienta que utilizamos y no en su estructura o pasos metodológicos para no confundir al individuo participante. Se realiza un tipo de estudio descriptivo con el fin de recolectar la información que más se relaciona con el pensamiento crítico de manera más real, además se adapta mejor al momento de interpretar la información por parte del investigador.

3.2 El paradigma cualitativo en este proyecto:

Se basa en la necesidad de comprender la práctica social sobre la que se pretende actuar, acercándose a ella a través de la descripción de la cotidianidad, el análisis de los problemas y la actitud de los individuos, ante las diferentes situaciones que vivencian (Melero, 2012, p.342). Se buscó analizar e interpretar la realidad en la que se desarrolla el proyecto con la pregunta de investigación: ¿cómo los juegos de simulación como el teatro pueden potenciar el pensamiento crítico de niños de 8 a 10 años de la comunidad

Exploradores del rey? en esta pregunta, los juegos marcan lo “cotidiano” y lo más real a interpretar y el pensamiento crítico la “actitud” para analizar las situaciones que ejemplificamos en las sesiones de la propuesta didáctica.

Como es flexible a diferencia de su contraparte, el paradigma cualitativo para este caso es maleable con su función de praxis social y por ende de interpretación de los resultados y de las técnicas que se utilizan. Eso no quiere decir que sea menos riguroso a la hora de recoger la información, sino todo lo contrario porque el diálogo en este proyecto es constante entre los participantes y su flujo alimenta la reflexión.

La reflexión es la búsqueda de significados por parte de los participantes y la comunicación de estos, lo que puede causar un cambio en la sociedad. Los cambios sociales y culturales son en su raíz cambios de significado” (Sañudo, 2016, p. 65). Queremos forzar esos cambios con actividades que lleven un cambio de significado, en contra de lo históricamente visto.

Para terminar el apartado sobre el enfoque cualitativo, destacamos la siguiente reflexión/conclusión sobre esta metodología:

El papel activo que ejerce el investigador, el cual se desempeña en continuo proceso de observación e interacción con el contexto en el que interviene, así como con las personas o grupos, con la que entra en contacto directo. Este procedimiento, le permite conocer la realidad, acercándose a ella, comprendiendo los hechos que suceden y como afectan a las personas, analizando e interpretando la realidad objeto de estudio. No obstante, esta flexibilidad y apertura al escenario de intervención, requiere ciertas exigencias por parte del investigador, como el nivel de preparación, manejo y control de los instrumentos y categorías que utilice, así como, la capacidad de redefinir y replantear las pautas y criterios previstos inicialmente en el estudio, si durante el desarrollo de éste, fuera necesario. (Melero, 2012, p. 343).

Destaquemos la última parte de la cita anterior donde habla de redefinir y replantear criterios en la investigación si es necesario. Las variables en este proyecto (escenarios,

participantes y horarios) en algunos casos fueron imprevisibles; lo que causó que las actividades propuestas modificaran la interacción de los participantes y las secuencias del planeamiento de las clases. Esas modificaciones en algunos casos le dieron otra dinámica a la investigación y al desarrollo de la secuencia.

3.3 El objetivo del enfoque sociocrítico en este proyecto

Con la puesta en práctica del dialogo, la imitación y la comunicación; entra en acción el enfoque social-critico en el proyecto. Los autores Cuahonte y Hernández (2015) nos dicen que:

El paradigma sociocrítico introduce la ideología de forma explícita y la autorreflexión crítica en los procesos del conocimiento. Su finalidad es la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas, partiendo de la acción reflexiva de los integrantes de la comunidad. El paradigma sociocrítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos, pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano, mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. (pp.27-28).

Entrando en materia, en el proyecto el teatro actúa de forma explícita para introducir el tema que se va a tratar, con el objetivo de allanar el camino de lo sociocrítico a la vez que se es directo con el objetivo de significación. Al actuar, se representa de manera literal las situaciones en las que queremos que se extraiga el conocimiento y se dé el paso de la reflexión.

Recordemos que la reflexión es aliada del pensamiento crítico. Las actividades de este proyecto se diseñaron para potenciar este rasgo distintivo del pensamiento. Por eso la participación, comunicación y transformación social fueron los objetivos del juego y el teatro en las actividades.

Esta herramienta del juego se usó en el contexto para encausar el pensamiento crítico, la liberación de los contextos sociales y que cumpliera la función de motor para la transformación de la realidad. Para transformar la realidad se requiere de personas que accionen el pensamiento crítico en todo tipo situaciones: desde cotidianas como la comunicación y resolución de un problema, hasta la preparación de discursos coherentes y con sentido de la realidad y en pro de una sociedad o comunidad excluida, por ejemplo.

3.4 Población

El proyecto sobre el desarrollo del pensamiento crítico utilizando el juego, más específicamente el teatro para facilitar el proceso de aprendizaje, se llevó a cabo en un grupo de niños de 8 a 10 años residentes del barrio La Estancia de la localidad de Ciudad Bolívar de Bogotá. El total de participantes del proyecto consta de cinco estudiantes, divididos entre dos niñas y tres niños.

Las sesiones para la puesta en práctica del proyecto se llevaron a cabo en dos lugares. Por un lado, la sede de “exploradores del rey” (una sesión). Se encuentra ubicado en la Diagonal 57z Sur # 7434 # 74 g. Este sitio cuenta con herramientas y un espacio para realizar actividades educativas que involucran el juego. El segundo lugar es un parque aledaño a la sede (cuatro sesiones) que funciona como espacio al aire libre, con objetos típicos de un área para la recreación de niños y espacios verdes prácticos para el juego. Los sitios donde se desarrolla el proyecto investigativo se encuentran a cinco cuadras de distancia uno del otro. (**Anexo 1**).

No se presentan características generales o particulares respecto a inclusión o exclusión para este proyecto.

3.5 Procedimientos

Como lo indicamos anteriormente, las sesiones de la propuesta didáctica siguen el orden de una planeación para una clase (**anexo 2**); con un inicio o actividad de apertura, donde llamamos la atención de los estudiantes; seguido del desarrollo, donde se aplica el objeto de la planeación y por último una actividad de cierre; donde evaluamos lo aprendido con actividades que involucran charlas cotidianas o entrevistas en profundidad. Las sesiones son enumeradas y nombradas de la siguiente manera:

Sesión: Investigar noticias: (los detectives) Semana uno. Un cuento sobre un detective y la búsqueda de la verdad. Los estudiantes deben descubrir mentiras y verdades mientras actúan como detectives. Se tiene como base la historia *La carta robada* (**Anexo 3**).

Sesión: Imitación: (Imitar periodistas, comunicadores, personajes ilustres o mediáticos con repercusión en lo social, ambiental o familiar). Semana dos. A través de guiones los estudiantes imitaban personajes de la sociedad. Se tiene como base los guiones sobre personajes de una sociedad (**Anexo 4**).

Sesión: Creando la noticia: (la unidad hace la fuerza). Semana tres. De entre varias posibilidades de noticias los estudiantes escogen una y la investigan. Se tiene como base la capacidad de investigación (**Anexo 5**).

Sesión: El periodista soy yo (demostrar-presentar) semana cuatro. La noticia escogida de la anterior sesión se presentará de manera actuada. Se tiene como base la presentación de la información investigada (**Anexo 6**).

Sesión: Podcast (pensar críticamente) semana cinco. Se realiza la actuación de un podcast de radio sobre las PQRs (peticiones, quejas, reclamos y solicitudes). Los estudiantes serán invitados al programa. Se tiene como base la relación que hagan con la realidad a través del podcast (**Anexo 7**).

Toda la información de las sesiones se presenta en el siguiente diagrama; con fechas, temas y distribución de horarios (**Figura 1**).

LUCES, CÁMARA Y JUEGOS ¡A ACTUAR CON PENSAMIENTO CRÍTICO!						
Calendario de sesiones del proyecto						
Sesión	FECHAS/ HORARIOS	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5
Investigar noticias: (los detectives)	06/04/24 3:00 A 4:00 PM					
Imitación: (Imitar personajes sociales)	13/04/24 3:00 A 4:00 PM					
Creando la noticia: (la unidad hace la fuerza)	20/04/24 2:50 A 4:00 PM					
El periodista soy yo (demostrar- presentar)	27/04/24 3:00 A 4:00 PM					
Podcast (pensar críticamente)	04/05/24 3:00 A 4:00 PM					

Figura 1. Diagrama de las sesiones, fechas y distribución de semanas.

3.6 Técnicas para la recolección de la información

Dada la flexibilidad de las actividades y sus fases en el proyecto y dado que es producto de la metodología utilizada, las técnicas e instrumento para la recolección de información presentan la misma característica de la metodología cualitativa. Las técnicas e instrumentos son los siguientes:

Observación: se tuvo en cuenta las competencias comunicativas, el nivel de reflexión por parte de los estudiantes y la capacidad de investigación, inferencia y deducción. En cuanto a los instrumentos utilizados, se llevó un registro videográfico y fotográfico de la puesta en práctica de las planeaciones y demás actividades para su posterior análisis.

Entrevistas: se realizaron entrevistas en profundidad a modo de charla en las tres fases de la planeación (actividad de apertura-desarrollo-actividad de cierre) y en las diferentes sesiones. Como técnica se utilizó el modelo de una conversación normal con los estudiantes para evitar el intercambio formal de preguntas.

Textos: se realizaron pequeños textos de reflexión de varias líneas en extensión por parte de los estudiantes en el apartado final de cada planeación (actividad de cierre). Como técnica se utilizó el análisis de palabras claves de los diferentes textos para su interpretación.

3.7 Técnicas para el análisis de la información

Esta parte del proyecto está formada por dos procesos que engloban toda la información recolectada:

Análisis de contenidos videográficos. En este apartado se revisarán los videos de las charlas con los estudiantes y los videos de las actividades que componen las sesiones del proyecto. Las charlas en las sesiones fueron un modo de entrevista y los videos de las actividades fueron el material más robusto en cuanto a las representaciones actorales.

Por el lado de los contenidos textuales, se realiza el análisis de los textos o reflexiones (**Anexo 7**) hechas por los estudiantes en cada una de las partes que componen las actividades de cierre de las diferentes sesiones.

También se toma la comparación de una síntesis de investigación cualitativa hecha por Taylor y Bogdan (1986) y citada por Quevedo y Cataño (2002) como marco y guía, esto se relaciona con las sesiones, sus características y los datos que estas arrojan para una mayor comprensión del proyecto.

Capítulo 4

Análisis de Resultados

Después del proceso de recolección de información explicado en el apartado metodológico, queda el tratamiento de los datos y su exposición. A diferencia del modelo cuantitativo donde los datos procesados se analizan de manera más literal y al contrastar se evidencian los componentes de la información; en el caso cualitativo que nos corresponde, la información sufre cambios inevitables por su naturaleza interpretativa. Resultado esto de los sesgos de los investigadores y de la naturaleza social del método. Esto no quiere decir que la investigación este destinada al fracaso, sino todo lo contrario porque deja en manos del investigador encontrar la información importante a analizar. Como conoce su proyecto, sus objetivos, las palabras clave y su finalidad; el investigador es la persona que sabe cómo extraer la materia prima para el respectivo análisis. Respecto al análisis de datos cualitativos y una vez plasmada la información, Rodríguez, Lorenzo & Herrera (2005) exponen que:

La información es sometida a procesos de transformación mediante estrategias manipulativas de elaboración conceptual, en las que el dato cualitativo es producto de una ecuación en la que intervienen de manera activa la percepción del/los investigador/es, su interpretación, sus conocimientos previos sobre el tema objeto de análisis, así como una colección de sesgos (p.137).

Siguiendo esta línea de pensamiento, para el análisis de los resultados se utilizaron los siguientes procesos:

4.1 Síntesis para comparación en investigación cualitativa

En la siguiente síntesis están relacionados el llamado marco del proyecto, que contiene; los procedimientos, sesiones y actividades de las planeaciones que se diseñaron para el proyecto de grado, con la síntesis sobre investigación cualitativa hecha por Taylor y Bogdan (1986) y citada por Quevedo y Cataño (2002) en su trabajo titulado Introducción sobre la metodología de la investigación cualitativa, donde se enumera el proceso con el que analizamos los datos y características de las sesiones del proyecto y que en este trabajo parafraseamos de la siguiente manera:

1.- La investigación cualitativa es inductiva: los investigadores desarrollan significación y concepto a través de los datos y las pautas que estos generan. El marco general de la investigación es flexible.

2.- Entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística: todo tiene que ver con todo. Los lugares, los temas y las personas, así como la historia de todo lo que engloba el contexto investigativo; hacen parte del proyecto.

3.- Es sensible a los efectos que el investigador causa a las personas que son el objeto de su estudio: la intervención de los investigadores en el proceso debe ser mínimo y contado. En la aplicación de los instrumentos; la observación, las entrevistas y demás objetos para la recopilación de la información se debe aplicar el mismo principio anteriormente mencionado.

4.- El investigador cualitativo trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas: al conocer el contexto de los investigados, el investigador se pone su lugar para entender mejor los datos que recauda siendo este un observador objetivo.

5.- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones: el investigador no realiza juicios en base a sus creencias

6.- Todas las perspectivas son valiosas: la información que aportan los sujetos investigados es de un valor significativo por las diferentes perspectivas que estos agregan al proceso.

7.- Los métodos cualitativos son humanistas: así que los métodos para estudiar a las personas deben reflejar ese carácter humano. Lo cualitativo de la investigación es eso, las cualidades de los investigados se reflejan en sus pensamientos, en la ética y en la moral. Básicamente en la manera de ver el mundo y su forma de enfrentarlo.

8.- Los estudios cualitativos dan énfasis a la validez de la investigación: los datos ponen a prueba su capacidad de obtener la información de manera directa y sin filtros al escuchar de primera mano a los sujetos de su investigación. Al no estandarizar la información que se recolecta, sino que se escucha de primera mano; no es posible la confiabilidad al cien por ciento.

9.- Todos los contextos y personas son potenciales ámbitos de estudio: los procesos sociales se encuentran en diferentes contextos de una forma que se pueden ver de una manera general. Pero se pueden estudiar aspectos específicos de esos contextos con el estudio de individuos.

10.- La investigación cualitativa es un arte: hay libertad y flexibilidad al conducir la investigación cualitativa. El investigador tiene esa libertad para no seguir técnicas y procedimientos al aplicar las estrategias para recolectar la información.

Lo anterior da como resultado la siguiente comparación:

Como el punto dos de la síntesis, la sesión dos de las fases (imitación) incorpora la visión de ver el proyecto como un todo, donde las situaciones que se presentan para las actividades hacen parte de la realidad que viven a diario.

La clase consistió en la imitación de personajes que tienen relevancia en su vida de forma directa o relevantes histórica y socialmente. Algunos ejemplos de las imitaciones que se realizamos son los siguientes: una abuela sabia, discurso de Martin Luther King o un discurso sobre el medio ambiente.

La sesión 3 y 4 se pueden combinar como una en el análisis (creando noticia- periodista soy yo). En estas planeaciones se observa el proceso que utilizan los estudiantes para recolectar información, los temas que tratan y la forma de comunicar dicha información. El punto tres de la síntesis en metodología cualitativa resalta que se debe interferir lo menos posible y observar todo el proceso. La clase consistió (en la parte de desarrollo) en encoger un tema de entre varios, investigar todo lo referente a ella y presentar dicha información imitando a periodistas y presentadores de noticias. Se observó cómo se desenvuelven con la información, cómo reflexionan sobre la realidad y cómo lo relacionan con clases pasadas y su entorno.

El punto cinco de la síntesis sobre metodología cualitativa habla de las creencias y perspectivas del investigador. En cada una de las cinco sesiones la sorpresa fue constante y por eso las perspectivas estaban al mínimo para que no interfirieran con la investigación. En cuanto a las actividades; las imitaciones, las investigaciones y las presentaciones corrían por cuenta de los estudiantes y los investigadores se encargaron de las técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

El punto seis de la síntesis habla del valor de las perspectivas. En la sesión cinco (podcast) los puntos de vista de los estudiantes sobre cómo proceder, cuando proceder y por qué proceder fue material de observación por su importancia práctica en su futuro como integrantes en pleno derecho de una sociedad. Los temas de la sesión fueron las PQRS y las competencias ciudadanas, por eso se ejemplificaron situaciones y las formas más idóneas de proceder. La técnica de observar se utiliza constantemente.

El punto siete de la síntesis habla sobre los métodos que son humanistas. En todas las sesiones se resaltan los temas tratados (todos con una carga social), los puntos de vista de los estudiantes (sus reflexiones y formas de ver los temas) y la participación de estos en la sociedad (la imitación de personajes).

El punto ocho de la síntesis habla sobre dar validez a la información y la investigación. En las sesiones tres y cuatro de la metodología didáctica se producen documentos que realizan los estudiantes en relación con el tema de la clase y en todas las sesiones la reflexión es constante. La información en todos los casos es directa porque se obtuvo de las interacciones entre los participantes, los temas de las actividades y las interacciones con los investigadores.

El punto diez de la síntesis habla de la investigación cualitativa como un arte. La forma en la que se obtuvo la información fue flexible por las variables que intervinieron. Los métodos principales de recolección de información fueron flexibles porque las actividades y las herramientas utilizadas (teatro) tienen un componente de improvisación.

4.2 Análisis del discurso (análisis de texto y análisis videográfico)

Para verificación del cumplimiento o no de los objetivos de este trabajo, así como su finalidad: el pensamiento crítico; se utilizó el análisis del discurso como forma de interpretar la información de los diferentes instrumentos y técnicas. Esto incluye el análisis de los textos presentados por los estudiantes (**Anexo 8**), los videos de las actividades junto a palabras claves que mencionamos más adelante en este texto y que guardan relación con el planteamiento del proyecto. Entiéndase análisis del discurso en este trabajo, como todos esos momentos que generaron significación en los estudiantes al poner en contexto el teatro y juego como herramientas guiadoras de aprendizaje.

En términos generales se denomina análisis del discurso al estudio de la interacción social a través de la lengua en situaciones de uso (Cárdenas & Rivera, 2006).

A continuación, se llevará a cabo un pequeño análisis de las cinco planeaciones puestas en práctica, en contraste con las palabras claves utilizadas y con respecto a los objetivos y la finalidad del proyecto. Las palabras claves son las siguientes:

Habilidades comunicativas y discursivas

El proceso de comunicación consta de cuatro formas distintas cuando somos emisores o receptores de la información: hablar, escuchar, leer y escribir. Por otro lado, el discurso se refiere a la capacidad de una persona para desenvolverse de manera eficaz y adecuada en una lengua, combinando formas gramaticales escritas u orales.

Habilidades sociales

Son características de los humanos que nos permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el

individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros. Para este proyecto se tienen presente las actitudes, opiniones y derechos.

Habilidades reflexivas

Son aquellas capacidades de pensamiento que los individuos desarrollan para relacionar la información que reciben con las experiencias, situaciones, valores etc. Así como la capacidad de reconfigurar el pensamiento en pos de la mejora constante.

Teniendo en cuenta las habilidades a desarrollar, se realiza el siguiente análisis de las sesiones:

Sesión 1: investigar noticias (los detectives)

A grandes rasgos, en la parte desarrollo de la sesión, la secuencia didáctica consistía en inferir la veracidad de las noticias utilizando figuras retóricas como la metáfora y el símil. Un cuento sobre un detective y la búsqueda de la verdad hace parte de esta planeación. También se relaciona en la secuencia didáctica las mentiras y verdades que escuchamos por parte de las personas más cercanas a su círculo social, así como en los medios de comunicación.

Los estudiantes hacen uso de las habilidades reflexivas para encontrar las pistas que llevan a descubrir la verdad infiriendo la información que se les presentaba en forma de enunciados o frases para analizar. En cuanto a los objetivos, en general se cumplen con puntos como la participación activa en los temas tratados y en cuanto al conocimiento respecto a las realidades sociales.

Sesión 2: imitación (imitar periodistas, comunicadores, personajes ilustres o mediáticos con repercusión en lo social, ambiental o familiar)

El desarrollo de la planeación consistía en actuar como personajes de una sociedad, con un guion establecido previamente (recordemos que la sesión se dividía en tres partes: actividad de apertura, desarrollo y actividad final). El discurso del viejo sabio sobre como pasar el tiempo, el ambiental sobre el mundo donde vivimos, el científico sobre las investigaciones o sobre la discriminación; hicieron parte de la clase. En la actividad de cierre se realizaron escritos cortos sobre sus personajes, así como la investigación de palabras desconocidas que tenían relación con lo social-critico.

Las habilidades comunicativas al exponer sus guiones se presentaron con énfasis en esta actividad. Hablar y leer, características necesarias para actuar, presentaron niveles más altos de desarrollo. Esto, teorizamos, debido a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que realiza el contexto Exploradores del rey. Estas prácticas van asociadas al juego y a los procesos de comunicación.

Respecto a los objetivos propuestos 1) relacionar con la realidad y analizar la realidad respecto a lo social y 2) reconocer el nivel de conocimiento, podemos afirmar que el primero se cumple perfectamente por las bases previamente establecidas que tienen y por las vivencias de su entorno, junto a la información que se les presenta a diario producto de la masividad de los medios de comunicación. En el segundo punto sobre nivel de conocimiento, es bajo al no conocer conceptos que se relacionan con lo social.

Sesión 3: creando la noticia y Sesión 4: el periodista soy yo

Estas dos sesiones comparten desarrollo porque los temas tratados en ambas comparten relación. En la sesión tres se investigó una noticia a partir de varias posibilidades y en la cuarta sesión se actuó con una escenografía. Consistió en investigar sobre una

enfermedad contagiosa que puede afectar a una comunidad y el trabajo de la periodista era dar las precauciones y cuidados. Otra noticia consistió en salir a la “calle” y preguntar a los habitantes del sector sobre las olas de calor que afectaban a la ciudad. Los entrevistados respondían sobre el medio ambiente y su cuidado, además del ahorro de agua.

El desarrollo de habilidades es patente en esta sesión. Las emociones son patentes sobre el cuidado de la naturaleza, además de la conciencia sobre el cuidado del medio ambiente salen a relucir.

En cuanto a los objetivos, las situaciones sociales representadas fueron reales en los últimos años y meses lo que causó que conocieran la información de primera mano; esto facilitó la representación al actuar, su enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes reflexionaron sobre los hechos sucedidos que afectaron a su comunidad.

Sesión 5: podcast (pensar críticamente)

La última sesión consistió en un podcast de “radio” donde trataban las PQRS (peticiones, quejas, reclamos y solicitudes). En la parte de desarrollo se trataron las formas de proceder respecto a estas PQRSs, ejemplificándolas y contrastándolas con las formas de proceder en la realidad. Se utilizó de ejemplos a los papás y profesores.

Las habilidades comunicativas disminuyeron en esta sesión porque se trató más de charla que sobre actuación. No había un guion definido, sino que se trataba más de lo que pensaran los estudiantes sobre las PQRS y la participación ciudadana y no sobre actuación estrictamente hablando. En futuros proyectos se puede establecer un guion mejor definido y a los “invitados expertos” (estudiantes) informarles sobre qué temas se hablarán para que la charla sea amena y el aprendizaje superior.

En cuanto a los objetivos, solo se cumplió uno en esta sesión en específico porque se logró representar las situaciones sociales a través del teatro, pero no se logró que se analizara en profundidad, por ende, en esta última actividad el objetivo general de pensar críticamente se vio interrumpido. Como comentamos anteriormente, se debió a la falta de investigación y a la definición de un guion que abanderara la actividad. La secuencia estaba programada para que se sintiera más como una charla, lo que intuimos afectó el desarrollo y habilidades comunicativas/sociales de los alumnos. También afectaron diferentes variables ajenas a la clase como la no asistencia de algunos participantes.

Capítulo 5

Discusión y Conclusiones

Las discusiones que este proyecto puede suscitar son demasiadas, pero me concentraré en tres especialmente. Se puede hablar durante horas sobre las funcionalidades del juego y las innumerables estrategias que de este se pueden formular; aunque para efectos de la discusión se harán varias preguntas.

¿Por qué no se juega en clases? Pueden ser muchos factores como los recursos, el sistema curricular con sus contenidos, las brechas generacionales entre los participantes del aprendizaje o simplemente una combinación de varios factores que causan la nula propuesta de juegos en clases. Como es nula, se pierde uno de los métodos para conocer al estudiante y para renovar las estrategias para el aprendizaje. Conocer y renovar, son características que la participación de los estudiantes en las actividades y las reflexiones en el proyecto, ejemplifican por qué se debe jugar en clases.

¿Por qué no aplicamos juegos en edades superiores? En el proyecto se aplicó en edades que promedian los diez años con resultados positivos. Si se aplica en cursos mas superiores, con una estructura de actividades adaptada a ellos y temáticas con sus gustos; pueden surgir conclusiones similares a esta investigación.

Por último, en este apartado hablaremos de las libertades en el aprendizaje, no solo de las formas, sino que también de los temas. En cuanto a las formas, en las conclusiones se muestra que les da nuevas perspectivas de cómo enseñar a los maestros y de cómo ver el mundo de manera diferente a los estudiantes. Esto es importante cuando se quiere que los estudiantes asocien mejor la información con una realidad. Por el lado de los temas, no

hay límites para tratarlos en las clases porque sin importar el rango de edad, ni el nivel socioeconómico, las actividades lúdicas facilitan la proposición de temas porque el juego es más *significativo* de lo que parece.

Dejando de lado las discusiones y pasando a las conclusiones, varios puntos para tratar que definen los resultados del proyecto:

- Las edades no importan cuando se trata de jugar. Cuando pusimos en práctica el proyecto se notó lo fácil que resulta el aprendizaje con este tipo de estrategias. Esto dio como resultado la consecución de objetivos como la representación y la relación con la realidad.
- El juego genera creatividad en el maestro. Durante las planeaciones surgieron diferentes variables que obligaron a hacer cambios de último momento (esto en relación con las actividades relacionadas con el teatro) y que no afectaron el desarrollo de las sesiones en mayor medida.
- Todos somos actores de la realidad. Con el desarrollo del proyecto facilitamos y enfocamos la atención de los niños hacia temas de la sociedad que habitan, con el objetivo de que a futuro sean partícipes de ella. Por ejemplo, la participación como ciudadanos de una comunidad que se observa en la forma en como relacionan las vivencias que “experimentan,” con el juego/teatro que aplicamos.
- El desarrollo del pensamiento crítico. Para este punto, en el proyecto los estudiantes dan los primeros pasos para investigar y analizar la información cuando se tiene un guion establecido. Esto quiere decir que cuando los

temas son espontáneos se baja el nivel de participación. Por otro lado, se ve la funcionalidad del juego/teatro para enfocar el pensamiento a áreas diferentes del aprendizaje que no revistan complejidad en aplicar la actuación.

- La participación es activa. Los estudiantes participan en las actividades y realizan preguntas y comparaciones sobre el tema tratado. Las competencias comunicativas hablar y leer se hacen presentes con la participación en las sesiones.
- La simplicidad del proyecto investigativo. Es fácil de aplicar en cualquier contexto, edad y demás variables, los recursos utilizados son mínimos y los resultados, si se conoce el contexto y sus participantes dependerán mas de la capacidad de interpretar la información del maestro.

Capítulo 6
Figuras y tablas

LUCES, CÁMARA Y JUEGOS ¡A ACTUAR CON PENSAMIENTO CRÍTICO!						
Calendario de sesiones del proyecto						
Sesión	FECHAS/ HORARIOS	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5
Investigar noticias: (los detectives)	06/04/24 3:00 A 4:00 PM					
Imitación: (Imitar personajes sociales)	13/04/24 3:00 A 4:00 PM					
Creando la noticia: (la unidad hace la fuerza)	20/04/24 2:50 A 4:00 PM					
El periodista soy yo (demostrar- presentar)	27/04/24 3:00 A 4:00 PM					
Podcast (pensar críticamente)	04/05/24 3:00 A 4:00 PM					

Figura 1. Diagrama de las sesiones, fechas y distribución de semanas.

Lista de referencias

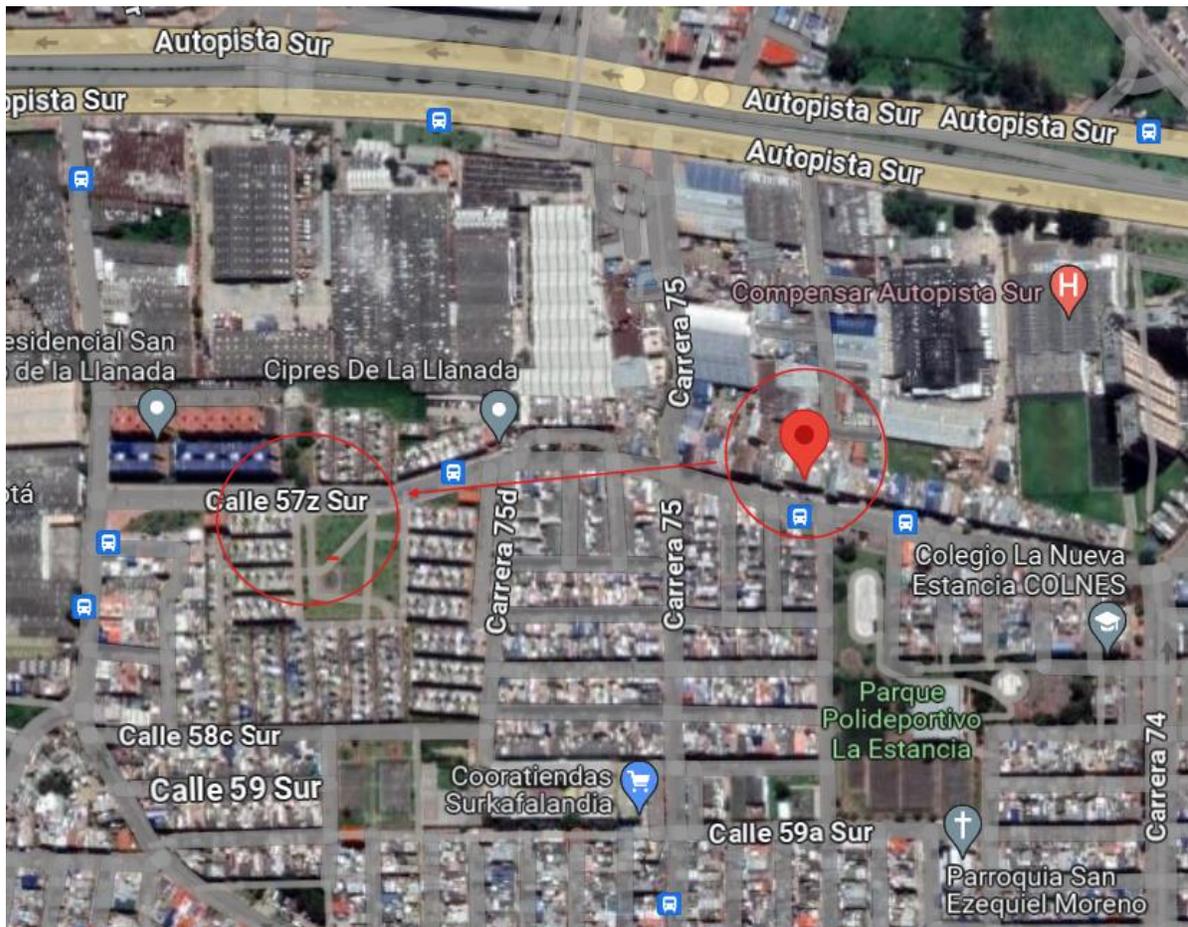
- Bolekia Boleká, J. (1990). La simulación global en la formación inicial y permanente del profesorado de FLE.
- Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. arnaldomartinez.net
- Cárdenas, M. L., & Rivera, J. F. (2006). El análisis del discurso en el aula: una herramienta para la reflexión. *Educere*, 10(32), 43-48.
- Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, 20 de noviembre, 1989, <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Freire, Paulo (1987), *La educación como práctica de la libertad*, México, Siglo XXI.
- Freire, Paulo (2005), *La pedagogía del oprimido*, México, Siglo XXI.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Ed. Alba, Madrid, 1990.
- León, A. R., (2012). Los fines de la educación. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*, 8(23), 4-50.
- Melero Aguilar, N. (2012). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad: un análisis desde las ciencias sociales. *Cuestiones pedagógicas*, 21, 339-355.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M.D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Núñez-López, S., Avila-Palet, J., & Olivares-Olivares, S. (2017). El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del Aprendizaje Basado en Problemas. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, VIII(23), 84-103.
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de la investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (14), 5-39.
- Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XV(2), 133-154.
- Ramírez Espinosa, F. N. (2021). Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria. *Academia Y Virtualidad*, 14(2), 45-56.
<https://doi.org/10.18359/ravi.5369>
- Reyes Carvajal, J. A., Mellizo Niño, N. A., & Ortega Quinayas, A. (2013). Pensamiento crítico y rendimiento académico en contextos educativos rural y urbano.
- Rodríguez Sabiote, C., Lorenzo Quiles, O., & Herrera Torres, L. (2005). Teoría y práctica del análisis de datos cualitativos. Proceso general y criterios de calidad.
- Sañudo, L. (2016). El Estudio de los significados en los procesos educativos. Un reto metodológico. *Cumbres*, 2(1), 59 - 72. <https://doi.org/10.48190/cumbres.v2n1a4>
- Serrano Castañeda, J. A., (2005). Reseña de "Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo" de John Dewey. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 7(2), 154-162.
- UNESCO. (1980). *El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Urbano Gómez, P.A. (2016). Análisis de los datos cualitativos. Fedumar Pedagogía Y Educación, 3(1), 113-126. Recuperado a partir de <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/fedumar/article/view/1122>

Anexos

Anexo 1

Ubicación de las sesiones



Anexo 2

Planeaciones (sesiones 1-5)

Planeación uno

		FACULTAD DE EDUCACIÓN COORDINACIÓN PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS – FORMATO PLANEACIÓN				Página <1> de 2
COMITÉ O UNIDAD:	Coordinación Prácticas - Licenciaturas			PLAN DE ESTUDIO (nombre de práctica)	Práctica pedagógica V-	
PROGRAMA	Lic. Humanidades y Castellana	En Lengua Castellana	NIVEL DE PRÁCTICA (I - II - III - IV - V - VI - VII)	V	NOMBRE ESCENARIO	Exploradores del Rey
NOMBRE DOCENTE DEL AULA	Juan Camilo Salazar Orbes		FECHA	06/04/2024	LUGAR PRÁCTICA	Aula, espacio abierto, biblioteca, entre otros.
NOMBRE DOCENTE EN FORMACIÓN	Emyly Ximena chicacausa Heredia	Jorge Alfredo Alandete Rodriguez			HORARIO	3pm – 4pm

Eje – Tema	Investigar información y determinar la real y la falsa	Título o nombre de la actividad	Investigar noticias (los detectives)
Propósito General	Relacionar el pensamiento crítico de los estudiantes con su realidad y contexto a través del juego y el teatro.		
Propósitos específicos:	Representar a través del teatro situaciones sociales que ayuden a analizar las realidades de su comunidad. Reconocer el nivel de conocimiento de los participantes en relación con los temas tratados sobre participación ciudadana.		

	<p>Aplicar estrategias con el juego y teatro, a partir de situaciones sociales para generar el pensamiento crítico.</p>
<p>Metodología:</p>	<p>(Describe de forma narrativa el conjunto de estrategias didácticas, procedimientos y acciones organizadas que va a llevar a cabo en el aula clase para alcanzar el propósito planteado.)</p> <p>En un primer paso se realizó una actividad de apertura en relación con nuestro tema de investigación con un enfoque creativo. Seguido se implementó la fase dos que consistió en la actividad de imitación con guion por parte de los alumnos.</p> <p>Actividad de apertura: Al inicio de la clase se realizará un juego donde los niños se relacionen y se conozcan un poco más entre ellos y al mismo tiempo generen la capacidad de intuir, discernir, analizar y acertar.</p> <p>El juego consiste en pensar en dos verdades y una mentira, cada uno de los estudiantes pensará sobre sí mismo o sobre algún tema, el que logre adivinar cuál es la mentira obtendrá un punto, el jugador con más puntos ganará. Este juego genera la posibilidad de conocer a los demás y también la capacidad de deducir cual es la verdad y la mentira.</p> <p>Desarrollo: Se iniciará con el juego de “siendo detectives por una hora” Para esta parte se escogió un cuento de detective, del famoso escritor Edgar Allan Poe el cual se llama “La carta perdida”. Los pasos que se realizarán serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le brindará un sombrero y un bigote a cada uno de los participantes, esto para hacer que se metan en el personaje de detective. • Se iniciará leyéndoles la parte inicial del cuento, brindándoles un poco de contexto, respecto a la carta perdida. • Después de haber leído la parte introductora del cuento, se les dirá que la carta perdida puede estar en este parque, dispondrán de 5 minutos para encontrarla el que la encuentre tendrá una recompensa. • Los maestros estarán muy pendientes de los niños y las preguntas que hagan. • Es evidente que la carta no la encontrarán, así que volverán y se continuará con la segunda parte del cuento, donde los policías han intentado minuciosamente encontrar la carta, pero no ha sido posible. • Después se les dará una pista. La cual dirá lo siguiente “debajo de la tierra en un árbol hay unas llaves, encuéntralas y tráelas y la carta encontrarás” • Es evidente que encontrarán las llaves, pero no hay nada que esas llaves abran. • Después se continuará leyendo el cuento, hasta llegar al punto donde el detective las encuentra, en ese punto se les dará otra pista. • La carta es blanca como la nieve, pero negra como el barro, cuatro patas tiene. (estará debajo de la mesa, pero esa no será la carta) si alguien la encuentra, tendrá un punto positivo, aunque esa no sea la carta. • Por último, se les leerá la explicación de cómo encontró la carta el detective y la última pista para encontrarla. La carta dirá lo siguiente: en 10 dedos esta sostenida la carta.

	<ul style="list-style-type: none"> La carta la tendrá la maestra, por lo que el que logró deducir donde está la carta gana para dar finalizado el juego. <p>Para actividad de cierre, se les realizará preguntas de ¿cómo se sintieron buscando la carta al principio? ¿Cuál fue el primer lugar que pensaron? Y ¿por qué?, ¿Qué aprendieron del cuento? ¿estuvo bien lo que hizo ese ministro de encubrir esa carta? ¿Cómo podemos descubrir cuando alguien nos esconde algo?</p> <p>Para finalizar se les hará una reflexión respecto a que es posible que en nuestro entorno tengamos que ser detectives y tengamos que buscar la verdad, en la vida nos vamos a encontrar con muchas personas de poder que nos van a esconder muchas verdades y por eso no podemos dejar que nos engañen. Después se les dejará como actividad que escriban en sus casas que creen que decía la carta que escondió el ministro.</p>
Recursos	<ol style="list-style-type: none"> Sombreros y bigotes Cuento de “la carta perdida” Las pistas (llaves, hoja en blanco) La carta <p>Hojas en blanco Hojas de papel en blanco para reflexión</p>
Referente teórico:	<p>(Brindará un soporte teórico en relación con la actividad planteada de manera tal que se relacione la teoría con la práctica (Referenciar los autores o modelos pedagógicos)</p> <p>Modelo constructivista</p>
Instrumentos de Evaluación	<p>(Si se da la necesidad, enuncie cada instrumento utilizado en la verificación de los criterios de evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> Redacción de textos Observación/informe: se realiza un registro anecdótico/descripciones sobre las respuestas, actuaciones y preguntas hechas por los estudiantes durante las tres fases de esta actividad. (también se utiliza el video como herramienta recopiladora de la información)
Ajustes Razonables	<p>(Describe brevemente los ajustes razonables necesarios de acuerdo al tipo de apoyo que requiera la población– según necesidad)</p> <p>No aplica</p>

Análisis de la Planeación	
Nivel de reflexión:	<p>(Realice un ejercicio reflexivo a la luz del desarrollo de la planeación con el propósito de verificar si se cumplieron los propósitos planteados y de qué manera.</p> <p>Narración en tercera persona)</p> <p>La actividad se realizó con el objetivo de aunar y relacionar la investigación que pueden realizar las personas, de manera cotidiana; con lo que pasa con los personajes que lo rodean. Así el estudiante aprende a identificar qué tipo de información procesa, sea real o falsa.</p>
Lista de Evidencias	<p>(Registro de evidencias el cual soportan la actividad planteada, ya sean los instrumentos utilizados o fotografías tomadas en el proceso)</p>
Bibliografía - Cibergrafía	<p>Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. arnaldomartinez.net</p>

	<p>UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf</p> <p>Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), 113-124</p> <p>Ramírez Bravo, R., (2008). La pedagogía crítica. Una manera ética de generar procesos educativos. Revista Folios,(28), 108-119.</p> <p>Párraga, S. N. C., Vera, A. F. O., Bazurto, B. N. A., Mendoza, C. A. M., Barcia, B. M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. Ciencias de la educación. Artículo de investigación.</p> <p>Freire, Paulo (1987). La educación como practica de la libertad, México, Siglo XXI.</p> <p>Freire, Paulo (1996). La importancia de leer y el proceso de liberación, México, Siglo XXI</p> <p>Freire, Paulo (2005). La pedagogía del oprimido, México, Siglo XXI.</p>		
Firma Docente en formación	Jorge Alandete R Emily Chicacausa H	Firma Docente asesor	

Planeación dos

	FACULTAD DE EDUCACIÓN COORDINACIÓN PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS – FORMATO PLANEACIÓN				Página <1> de 2
COMITÉ O UNIDAD:	Coordinación Prácticas - Licenciaturas		PLAN DE ESTUDIO (nombre de práctica)	Práctica pedagógica V-	
PROGRAMA	Lic. En Humanidades y Lengua Castellana	NIVEL DE PRÁCTICA (V)	V	NOMBRE ESCENARIO	Exploradores del Rey

NOMBRE DOCENTE DEL AULA	Juan Camilo Salazar Orbes	FECHA	13/04/2024	LUGAR PRÁCTICA	Espacio abierto
NOMBRE DOCENTE EN FORMACIÓN	Emyly Ximena chicacausa Heredia Jorge Alfredo Alandete Rodriguez			HORARIO	

Eje – Tema	Imitación de personajes- relacionar con la realidad Sesión dos	Título o nombre de la actividad	Sesión: Imitación: (Imitar periodistas, comunicadores, personajes ilustres o mediáticos con repercusión en lo social, ambiental o familiar)
Propósito General	Relacionar el pensamiento crítico de los estudiantes con su realidad y contexto a través del juego y el teatro.		
Propósitos específicos:	Representar a través del teatro situaciones sociales que ayuden a analizar las realidades de su comunidad. Reconocer el nivel de conocimiento de los participantes en relación con los temas tratados sobre participación ciudadana. Aplicar estrategias con el juego y teatro, a partir de situaciones sociales para generar el pensamiento crítico.		
Metodología:	(Describa de forma narrativa el conjunto de estrategias didácticas, procedimientos y acciones organizadas que va a llevar a cabo en el aula clase para alcanzar el propósito planteado.) En un primer paso se realizó una actividad de apertura en relación con nuestro tema de investigación con un enfoque creativo. Seguido se implementó la fase dos que consistió en la actividad de imitación con guion por parte de los alumnos. <ol style="list-style-type: none"> Se realizará una actividad de apertura para que los niños se relajen y estén mejor dispuestos a cooperar con la actividad planteada. <ul style="list-style-type: none"> Adivina adivinador, deduce ¿deductor? Se leerá el significado de algunas palabras relacionadas con el teatro, el juego, social, ambiental, etc. entre otras y que tengan relación con nuestro tema de investigación, su rango de edad y gustos de los niños (previamente investigados). Se dan ejemplos para facilitar la deducción de la palabra La actividad será a manera de competencia, quien deduzca más será el ganador, aunque todos deben recibir premios. Pasando al segundo orden de la clase, se realizará la actividad de imitación utilizando personajes. <ul style="list-style-type: none"> Impreso en una hoja estará la caracterización de un personaje con un guion que deberán leer. El guion tiene las características del personaje (alto, bajo, voz grave o aguda, etc) que interpretarán al leer el texto. El guion puede ser de orden social, medioambiental, actualidad, discurso etc. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Por ultimo los alumnos escogerán quien lo hizo mejor de los participantes <p>3. El guion mejor interpretado el profesor hará un resumen de dicho tema y ejemplificará con una situación parecida que pase actualmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejemplificación • Motivación para investigar sobre los guiones expuestos/ actuados • Actividad de cierre (consiste en leer un discurso motivador y que los alumnos adivinen de que habla)
Recursos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Listado de palabras y definiciones 2. Guiones impresos para los estudiantes 3. Sonidos e imágenes para caracterizar a los personajes (ejemplos) 4. Discurso motivador.
Referente teórico:	<p>(Brindará un soporte teórico en relación con la actividad planteada de manera tal que se relacione la teoría con la práctica (Referenciar los autores o modelos pedagógicos)</p> <p>Modelo constructivista</p>
Instrumentos de Evaluación	<p>(Si se da la necesidad, enuncie cada instrumento utilizado en la verificación de los criterios de evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redacción de textos • Observación/informe: se realiza un registro anecdótico/descripciones sobre las respuestas, actuaciones y preguntas hechas por los estudiantes durante las tres fases de esta actividad.
Ajustes Razonables	<p>(Describa brevemente los ajustes razonables necesarios de acuerdo al tipo de apoyo que requiera la población– según necesidad)</p> <p>No aplica</p>

Análisis de la Planeación	
Nivel de reflexión:	<p><i>(Realice un ejercicio reflexivo a la luz del desarrollo de la planeación con el propósito de verificar si se cumplieron los propósitos planteados y de qué manera.</i></p> <p><i>Narración en tercera persona)</i></p> <p>La actividad se realizó con el objetivo de aunar varios puntos y formas de aprendizaje del alumno. Por ejemplo, se tomaron temas de interés social o que pueden ser personales en su futuro para guiar el aprendizaje y facilitarlos; esto generó reflexiones por parte de los estudiantes sobre algunos temas, en especial el cambio climático y el liderazgo de los jóvenes en la actualidad.</p>
Lista de Evidencias	<p><i>(Registro de evidencias el cual soportan la actividad planteada, ya sean los instrumentos utilizados o fotografías tomadas en el proceso)</i></p>
Bibliografía - Cibergrafía	<p><u>Equipo Peonza. (1995). Abcdario de animación a la lectura. Fundación El Libro Total proyecto de responsabilidad social e intelectual de la firma Sistemas y Computadores S.A.</u></p>

	Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. arnaldomartinez.net UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), 113-124		
Firma Docente en formación	Jorge Alandete R Emily Chicacausa H	Firma Docente asesor	

Planeación tres

		FACULTAD DE EDUCACIÓN COORDINACIÓN PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS – FORMATO PLANEACIÓN			Página <1> de 2	
COMITÉ O UNIDAD:	Coordinación Prácticas - Licenciaturas			PLAN DE ESTUDIO (nombre de práctica)	Práctica pedagógica V-	
PROGRAMA	Lic. En Humanidades y Castellana	NIVEL DE PRÁCTICA (I - II - III - IV - V - VI - VII)	V	NOMBRE ESCENARIO	Exploradores del Rey	
NOMBRE DOCENTE DEL AULA	Juan Camilo Salazar Orbes		FECHA	20/04/2024	LUGAR PRÁCTICA Aula, espacio abierto, biblioteca, entre otros.	Espacio abierto
NOMBRE DOCENTE EN FORMACIÓN	Emyly Ximena chicacausa Heredia Jorge Alfredo Alandete Rodriguez				HORARIO	2:50pm – 4pm

Eje – Tema	Investigar noticias	Título o nombre de la actividad	Creando la noticia (la unidad hace la fuerza)
-------------------	---------------------	----------------------------------------	-----------------------------------------------

Propósito General	Relacionar el pensamiento crítico de los estudiantes con su realidad y contexto a través del juego y el teatro.
Propósitos específicos:	<p>Representar a través del teatro situaciones sociales que ayuden a analizar las realidades de su comunidad.</p> <p>Reconocer el nivel de conocimiento de los participantes en relación con los temas tratados sobre participación ciudadana.</p> <p>Aplicar estrategias con el juego y teatro, a partir de situaciones sociales para generar el pensamiento crítico.</p>
Metodología:	<p><i>(Describe de forma narrativa el conjunto de estrategias didácticas, procedimientos y acciones organizadas que va a llevar a cabo en el aula clase para alcanzar el propósito planteado.)</i></p> <p><i>En un primer paso se realizó una actividad de apertura en relación con nuestro tema de investigación con un enfoque creativo. Seguido se implementó la fase dos que consistió en la actividad de imitación con guion por parte de los alumnos.</i></p> <p>Actividad de apertura: Al inicio de la clase se realizará un juego donde los niños se relacionen y se conozcan un poco más entre ellos. Consiste en jugar el popular juego Yermis.</p> <p>Desarrollo: Se les dará un tema/noticia que investigar a los estudiantes de manera individual o grupal. Lo podrán hacer por diferentes medios, ya sean digitales o preguntando a las personas de su alrededor (al encontrarnos en un parque se facilita el proceso).</p> <p>Acto seguido prepararán una presentación con la información que investigaron para la próxima clase.</p> <p>Como esta sesión se divide en dos clases, se puede investigar en casa.</p>
Recursos	<p>Materiales para el juego de Yermis (pelotas y tapas)</p> <p>Materiales para investigar (periódicos, revistas, diccionarios y objetos tecnológicos para investigar en línea: sea celular o computador)</p>
Referente teórico:	<p><i>(Brindará un soporte teórico en relación con la actividad planteada de manera tal que se relacione la teoría con la práctica (Referenciar los autores o modelos pedagógicos)</i></p> <p>Modelo constructivista</p>
Instrumentos de Evaluación	<p><i>(Si se da la necesidad, enuncie cada instrumento utilizado en la verificación de los criterios de evaluación)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Redacción de textos (presentación) • Observación/informe: se realiza un registro anecdótico/descripciones sobre las respuestas, actuaciones y preguntas hechas por los estudiantes durante las dos fases de esta actividad. (también se utiliza el video como herramienta recopiladora de la información)
Ajustes Razonables	<p><i>(Describe brevemente los ajustes razonables necesarios de acuerdo al tipo de apoyo que requiera la población– según necesidad)</i></p> <p>No aplica</p>

Nivel de reflexión:	<p>(Realice un ejercicio reflexivo a la luz del desarrollo de la planeación con el propósito de verificar si se cumplieron los propósitos planteados y de qué manera.</p> <p>Narración en tercera persona)</p> <p>La actividad se realizó con el objetivo de relacionar los temas con la realidad en la que vivimos. Al ser el profesor quien escoge los temas se puede guiar en análisis que pueden hacer los chicos sobre la información que los rodea.</p>		
Lista de Evidencias	<p>(Registro de evidencias el cual soportan la actividad planteada, ya sean los instrumentos utilizados o fotografías tomadas en el proceso)</p>		
Bibliografía - Cibergrafía	<p>Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. arnaldomartinez.net</p> <p>UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf</p> <p>Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), 113-124</p> <p>Ramírez Bravo, R., (2008). La pedagogía crítica. Una manera ética de generar procesos educativos. Revista Folios,(28), 108-119.</p> <p>Párraga, S. N. C., Vera, A. F. O., Bazurto, B. N. A., Mendoza, C. A. M., Barcia, B. M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. Ciencias de la educación. Artículo de investigación.</p> <p>Freire, Paulo (1987). La educación como practica de la libertad, México, Siglo XXI.</p> <p>Freire, Paulo (1996). La importancia de leer y el proceso de liberación, México, Siglo XXI</p> <p>Freire, Paulo (2005). La pedagogía del oprimido, México, Siglo XXI.</p>		
Firma Docente en formación	Jorge Alandete R Emily Chicacausa H	Firma Docente asesor	

Planeación cuatro

	FACULTAD DE EDUCACIÓN COORDINACIÓN PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS – FORMATO PLANEACIÓN	
		Página <1> de 2

COMITÉ O UNIDAD:	Coordinación Prácticas - Licenciaturas			PLAN DE ESTUDIO (nombre de práctica)	Práctica pedagógica V-	
PROGRAMA	Lic. En Humanidades y Lengua Castellana	NIVEL DE PRÁCTICA (I - II - III - IV - V - VI - VII)	V	NOMBRE ESCENARIO	Exploradores del Rey	
NOMBRE DOCENTE DEL AULA	Juan Camilo Salazar Orbes		FECHA	27/04/2024	LUGAR PRÁCTICA Aula, espacio abierto, biblioteca, entre otros.	Espacio abierto
NOMBRE DOCENTE EN FORMACIÓN	Emyly Ximena chicacausa Heredia Jorge Alfredo Alandete Rodriguez				HORARIO	3pm – 4pm

Eje – Tema	<i>Competencias comunicativas</i>	Título o nombre de la actividad	El periodista soy yo (demostrar presentar)
Propósito General	Relacionar el pensamiento crítico de los estudiantes con su realidad y contexto a través del juego y el teatro.		
Propósitos específicos:	Representar a través del teatro situaciones sociales que ayuden a analizar las realidades de su comunidad. Reconocer el nivel de conocimiento de los participantes en relación con los temas tratados sobre participación ciudadana. Aplicar estrategias con el juego y teatro, a partir de situaciones sociales para generar el pensamiento crítico.		
Metodología:	<p><i>(Describe de forma narrativa el conjunto de estrategias didácticas, procedimientos y acciones organizadas que va a llevar a cabo en el aula clase para alcanzar el propósito planteado.)</i></p> <p>En un primer paso se realizó una actividad de apertura en relación con nuestro tema de investigación con un enfoque creativo. Seguido se implementó la fase dos que consistió en la actividad de imitación con guion por parte de los alumnos.</p> <p>Al inicio de la clase se realiza un pequeño juego introductorio. Este consiste en inventar una noticia de un famoso, la cual será mentira. La noticia que más sea convincente gana y el juego se acaba al votar cual fue la mejor.</p> <p>En la parte de desarrollo de la clase jugaremos al Periodista soy yo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada uno de los periodistas (por turnos) se les brindará una hoja con un acontecimiento, puede ser político, social, cultural, polémico, popular, ect. O tomará la noticia investigada en la clase anterior. • A través de la actuación, los estudiantes presentarán la noticia investigada y además harán entrevistas a “transeúntes”. 		

	En la tercera parte de la clase se realizará una reflexión sobre los medios de comunicación y los temas que escogieron al presentar.
Recursos	Escenografía de un estudio de televisión (cámaras, micrófonos)
Referente teórico:	<i>(Brindará un soporte teórico en relación con la actividad planteada de manera tal que se relacione la teoría con la práctica (Referenciar los autores o modelos pedagógicos)</i> Modelo constructivista
Instrumentos de Evaluación	<i>(Si se da la necesidad, enuncie cada instrumento utilizado en la verificación de los criterios de evaluación)</i> <ul style="list-style-type: none"> • Redacción de textos • Observación/informe: se realiza un registro anecdótico/descripciones sobre las respuestas, actuaciones y preguntas hechas por los estudiantes durante las tres fases de esta actividad. (también se utiliza el video como herramienta recopiladora de la información). • Observación: de las competencias comunicativas.
Ajustes Razonables	<i>(Describa brevemente los ajustes razonables necesarios de acuerdo al tipo de apoyo que requiera la población– según necesidad)</i> No aplica

Análisis de la Planeación	
Nivel de reflexión:	<i>(Realice un ejercicio reflexivo a la luz del desarrollo de la planeación con el propósito de verificar si se cumplieron los propósitos planteados y de qué manera.</i> <i>Narración en tercera persona)</i> La actividad se realizó con el objetivo de conocer las competencias comunicativas de los estudiantes. Se observó que la participación aumenta en ellos cuando la información se presenta de manera diferente. Como es un “juego” los estudiantes tienen valor de hablar sobre los temas y hacer preguntas que en otras ocasiones no consideran.
Lista de Evidencias	<i>(Registro de evidencias el cual soportan la actividad planteada, ya sean los instrumentos utilizados o fotografías tomadas en el proceso)</i>
Bibliografía - Cibergrafía	Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. arnaldomartinez.net UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), 113-124 Ramírez Bravo, R., (2008). La pedagogía crítica. Una manera ética de generar procesos educativos. Revista Folios,(28), 108-119.

	<p>Párraga, S. N. C., Vera, A. F. O., Bazurto, B. N. A., Mendoza, C. A. M., Barcia, B. M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. Ciencias de la educación. Artículo de investigación.</p> <p>Freire, Paulo (1987). La educación como practica de la libertad, México, Siglo XXI.</p> <p>Freire, Paulo (1996). La importancia de leer y el proceso de liberación, México, Siglo XXI</p> <p>Freire, Paulo (2005). La pedagogía del oprimido, México, Siglo XXI.</p>		
Firma Docente en formación	Jorge Alandete R Emily Chicacausa H	Firma Docente asesor	

Planeación cinco

 IBERO <small>Planeta Formación y Universidades</small>	FACULTAD DE EDUCACIÓN COORDINACIÓN PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS – FORMATO PLANEACIÓN					Página < # > de 2
COMITÉ O UNIDAD:	Coordinación Prácticas - Licenciaturas			PLAN DE ESTUDIO (nombre de práctica)	Práctica pedagógica V-	
PROGRAMA	Lic. En Humanidades y Lengua Castellana	NIVEL DE PRÁCTICA (I - II - III - IV - V- VI -VII)	V	NOMBRE ESCENARIO	Exploradores del Rey	
NOMBRE DOCENTE DEL AULA	Juan Camilo Salazar Orbes	FECHA	04/05/2024	LUGAR PRÁCTICA Aula, espacio abierto, biblioteca, entre otros.	Espacio Aula	



NOMBRE DOCENTE EN FORMACIÓN	Emyly Ximena chicacausa Heredia Jorge Alfredo Alandete Rodriguez			HORARIO	3pm – 4pm
------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	----------------	------------------

Eje – Tema	<i>Las PQRS (peticiones, quejas, reclamos y solicitudes) en la sociedad</i>	Título o nombre de la actividad	<i>Podcast: pensar críticamente</i>
Propósito General	Relacionar el pensamiento crítico de los estudiantes con su realidad y contexto a través del juego y el teatro.		
Propósitos específicos:	<p>Representar a través del teatro situaciones sociales que ayuden a analizar las realidades de su comunidad.</p> <p>Reconocer el nivel de conocimiento de los participantes en relación con los temas tratados sobre participación ciudadana.</p> <p>Aplicar estrategias con el juego y teatro, a partir de situaciones sociales para generar el pensamiento crítico.</p>		
Metodología:	<p><i>(Describe de forma narrativa el conjunto de estrategias didácticas, procedimientos y acciones organizadas que va a llevar a cabo en el aula clase para alcanzar el propósito planteado.)</i></p> <p><i>En un primer paso se realizó una actividad de apertura en relación con nuestro tema de investigación con un enfoque creativo. Seguido se implementó la fase dos que consistió en la actividad de imitación con guion por parte de los alumnos.</i></p> <p>Actividad de apertura Se realiza un juego para relajar a los participantes que consiste en relacionar y adivinar palabras con la temática (podcast y sociedad). Con un diccionario se presentarán las definiciones y los alumnos tendrán que adivinar las palabras.</p> <p>Desarrollo de actividad principal En una “cabina” de radio y a modo de mesa redonda los participantes conversarán de diferentes temas sociales (PQRS) y darán sus puntos de vista sobre la sociedad y la relación con el tema de la clase.</p> <p>Actividad de cierre Se darán ejemplos que se pueden tratar en futuros podcast y los participantes escogerán sus favoritos y el por qué. También se redactarán textos reflexivos sobre la temática y la sociedad.</p>		
Recursos	Diccionario Audífonos Mesa redonda		
Referente teórico:	<p><i>(Brindará un soporte teórico en relación con la actividad planteada de manera tal que se relacione la teoría con la práctica (Referenciar los autores o modelos pedagógicos)</i></p> <p>Modelo constructivista</p>		

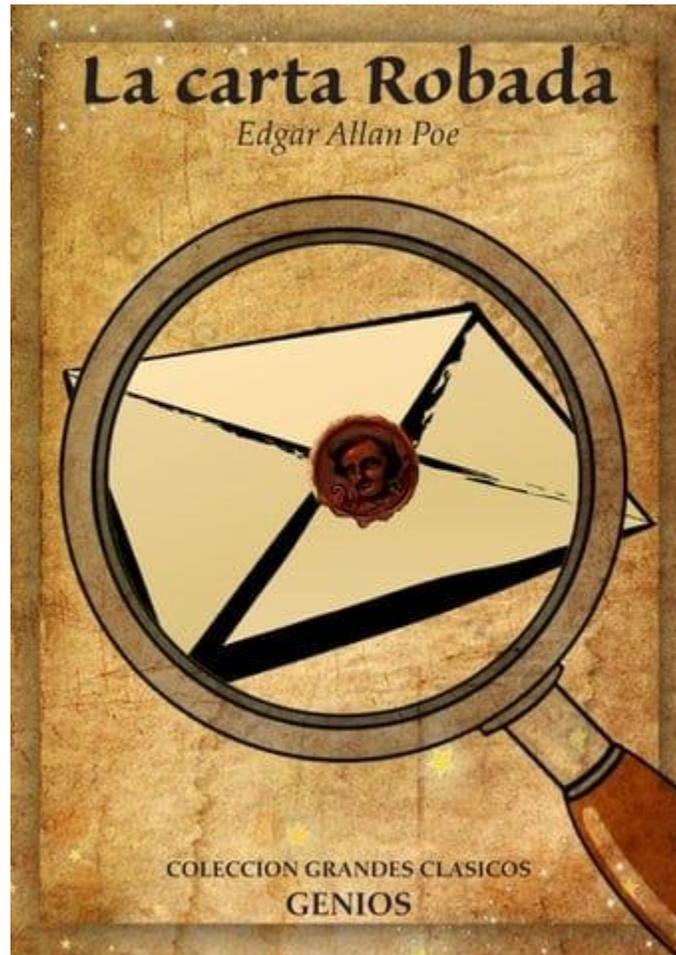


Instrumentos de Evaluación	<p>(Si se da la necesidad, enuncie cada instrumento utilizado en la verificación de los criterios de evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none">• redacción de textos• Observación/informe: se realiza un registro anecdótico/descripciones sobre las respuestas, actuaciones y preguntas hechas por los estudiantes durante las tres fases de esta actividad.
Ajustes Razonables	<p>(Describa brevemente los ajustes razonables necesarios de acuerdo al tipo de apoyo que requiera la población– según necesidad)</p> <p>No aplica</p>

Análisis de la Planeación			
Nivel de reflexión:	<p>(Realice un ejercicio reflexivo a la luz del desarrollo de la planeación con el propósito de verificar si se cumplieron los propósitos planteados y de qué manera. Narración en tercera persona)</p> <p>La actividad se realizó con el objetivo de aunar varios puntos y formas de aprendizaje del alumno. Por ejemplo, se tomaron temas de interés social y se debatió sobre ellos para que los alumnos tomaran conciencia de dichos temas. Esto con el fin de que su aprendizaje se facilitara.</p>		
Lista de Evidencias	<p>(Registro de evidencias el cual soportan la actividad planteada, ya sean los instrumentos utilizados o fotografías tomadas en el proceso)</p>		
Bibliografía - Cibergrafía	<p>Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. arnaldomartinez.net</p> <p>UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf</p> <p>Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), 113-124</p>		
Firma Docente en formación	Jorge Alandete R Emily Chicacausa H	Firma Docente asesor	

Anexo 3

Sesión: Investigar noticias: Semana uno. Cuento sobre un detective.





Anexo 4

Sesión: imitación. Semana dos. Guiones de personajes de la sociedad.

Mini político
voz fuerte, mira a los ojos, levanta la mano
¡Hoy tengo un saqueo!
Sueño que algún día los valles serán cumbres, y las colinas y montañas serán llanos, los sitios más escarpados serán nivelados y los torcidos serán enderezados, y la gloria de Dios será revelada, y se unirá todo el género humano.
Esta es nuestra esperanza. Esta es la fe con la cual regreso al Sur. Con esta fe podremos esculpir de la montaña de la desesperanza una piedra de esperanza. Con esta fe podemos transformar el sonido discordante de nuestra nación, en una hermosa sinfonía de fraternidad. Con esta fe podremos trabajar juntos, rezar juntos, luchar juntos, ir a la cárcel juntos, defender la libertad juntos, sabiendo que algún día seremos libres.

Adolescente
voz fuerte y clara, con un toque de nervios
¿Por qué es que los países que llamamos 'fuertes' son tan poderosos en las guerras, pero tan débiles en la pacificación? ¿Por qué la administración de las armas es tan fácil, pero dar libros es tan difícil? ¿Por qué construir tanques es tan fácil, pero construir escuelas es tan difícil?
Como estamos viviendo en la era moderna, el siglo 21, y todos creemos que nada es imposible, podemos llegar a la Luna y tal vez pronto a Marte. Entonces, en este siglo 21, se debe determinar que nuestro sueño de una educación de calidad para todos también se hará realidad!

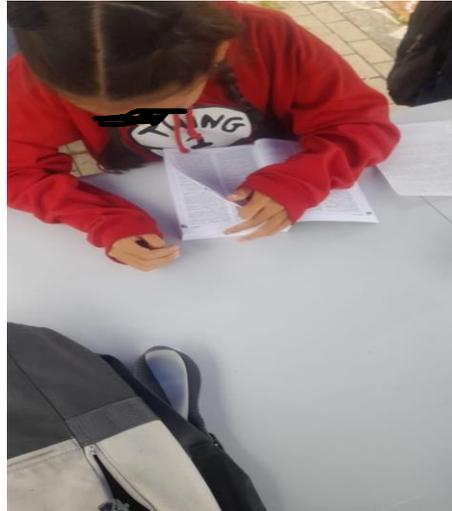
Científico preocupado
Voz clara pero preocupada, tono medio alto.
El cambio climático, la deforestación, la contaminación ambiental, la pérdida de biodiversidad... todos estos son síntomas de una enfermedad que hemos causado nosotros mismos. Pero no estamos aquí para lamentarnos, sino para buscar soluciones, para cambiar el curso de nuestra historia.
Este discurso sobre el cuidado del medio ambiente no es solo una serie de palabras, es un llamado a la acción. Es un llamado a cada individuo, a cada comunidad, a cada nación. Es un llamado a la humanidad para que se una en un esfuerzo común para salvar nuestro hogar.
Cada uno de nosotros tiene un papel que desempeñar. Podemos reducir, reutilizar, reciclar. Podemos plantar árboles, limpiar nuestras playas, proteger nuestras especies en peligro de extinción. Podemos votar por líderes que prioricen el medio ambiente, podemos educar a nuestros hijos sobre la importancia de la sostenibilidad. Cada pequeña acción cuenta.

Viejo sabio
Con los, enmarcado, velocidad de hablar lenta y un poco gruñón
"Si sos joven tienes que saber esto: la vida se te escapa y se te va minuto a minuto, y no puedes ir al supermercado y comprar vida. Entonces, lucha por vivirla, por darle contenido a la vida. La diferencia de la vida humana a las otras formas de vida es que tú le puedes dar, hasta cierto punto, una orientación a tu vida. Tú puedes, en términos relativos, ser autor del camino de tu propia vida. No eres como un vegetal que vive porque nació. Después de haber nacido puedes darle un contenido o no. O puedes enajenar tu vida y que te la compre el mercado. Y te pasás toda la vida pagando tarjeta y comprando cacharros. Y le das para adelante y al final después estás como un viejo como yo. Todo lleno de reumatismos. Te pelaste y ¿qué hiciste en este mundo?"

Abuela sabia
alegre, divertida, voz gritona de abuela
Servir a los demás es el alquiler que pagas por tu habitación aquí en la tierra. Así que sean generosos, amables, justos. No es solo lo correcto, es lo mejor. Creo que todos estamos de acuerdo que con toda la tensión que hay hoy en el mundo y que puede dividimos, deberíamos ser parte de la solución y no del problema. Y no tienes que marcar la diferencia en un escenario global, pueden ser voluntarios en su vecindario o en otro vecindario cercano al suyo en donde la gente es distinta a ustedes y pueden enseñarles una cosa o dos. Y la tercera y más importante. No te rindas. Nada que intentes hacer es imposible. El campeón dijo: Imposible es solo una palabra creada por hombres pequeños para los que era más fácil vivir en el mundo que les habían dado que explorar el poder que les habían dado para cambiarlo. Imposible no es un hecho, es una opinión. Imposible es potencial, es temporal, es nada.

Anexo 5

Sesión: Creando la noticia. Semana tres. Proceso de investigación.



Anexo 6

Sesión: El periodista soy yo. Semana cuatro. Proceso para presentar la noticia.



Anexo 7

Sesión: Podcast (pensar críticamente) semana cinco.

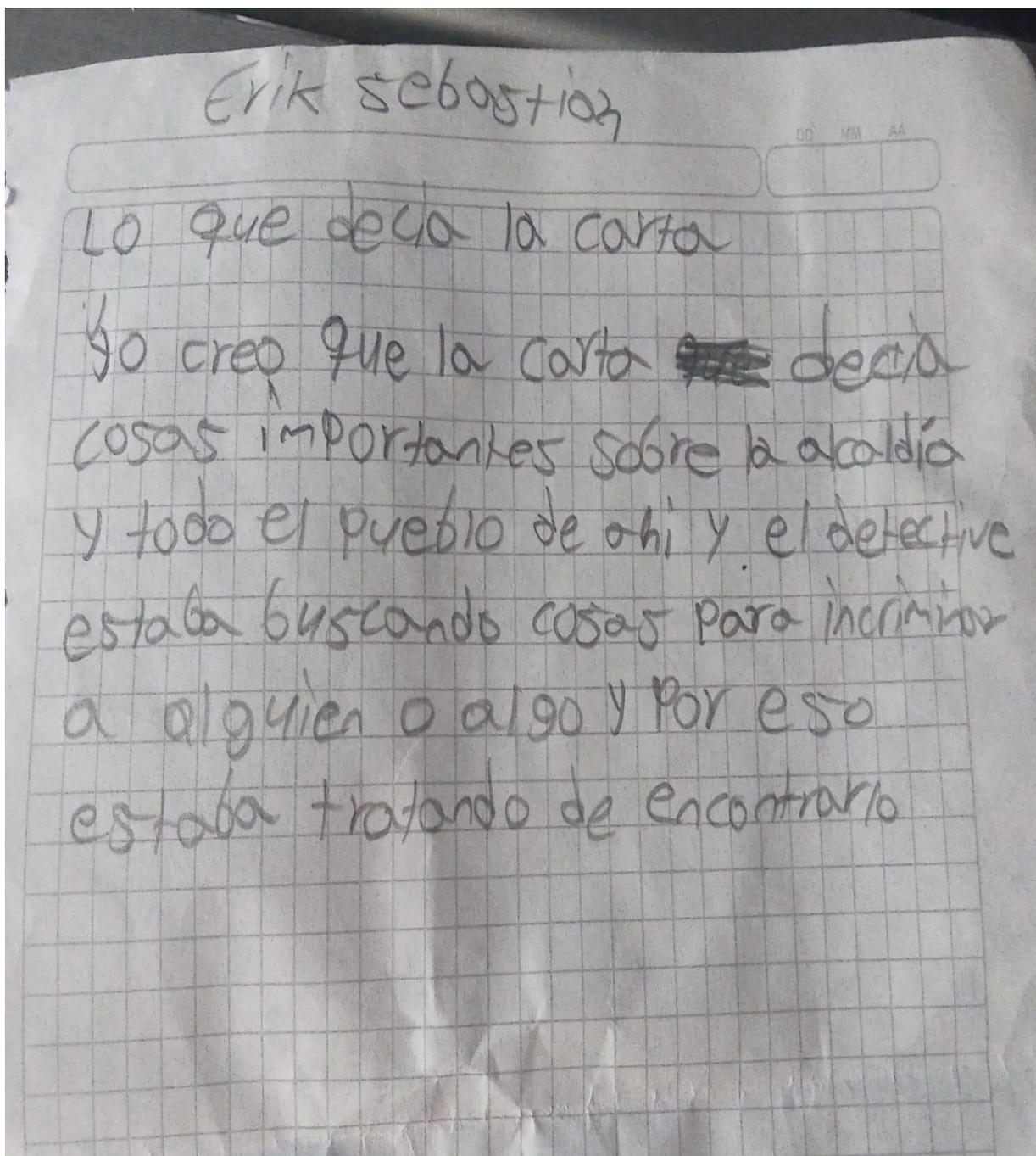




Anexo 8

Textos para el análisis del discurso

Reflexiones de las sesiones





Harold Sneider Orozco A.

Lo que quedaba de la
carta

yo creo que la carta decía una
información muy importante sobre
la alcaldía o el presidente y todo
el pueblo buscando el tesoro
o lo que se y por eso estaba
tratando de encontrarlo 😊



En una ciudad que se llamaba Jerico vivia un hombre muy rico, el cual era muy buen corazon, tenia un amigo que era ministro del gobierno el cual le envio una carta, pidiendole su colaboración para fundar un orfanato ya que el amaba mucho a los niños puesto que tambien el habia crecido en un orfanato y estaba muy agradecido porque eso le sirvio de mucha ayuda.

Pero en esta ciudad habia un ladron y todos pensaban que el se la habia robado, porque la carta no aparecia.

Entonces el hombre rico contrata a un buscador para que encontrara la carta, todos desconfiaban del ladron pero tambien habia un policia el cual queria ver al ladron en la carcel y habia tomado la carta para inculpar al ladron y la habia escondido en la casa del hombre rico.

Pero el buscador era tan bueno en su trabajo que comenzo a seguir las pistas, dialogo primero con el cartero, despues con la empleada de servicio y alli descubrio que ella era la novia del policia y lo habia ayudado a robar la carta, el no queria que el hombre rico ayudara a los huerfanos, porque el no lo habian ayudado cuando lo necesito de esta manera se pudo recuperar la carta.



no importan las diferencias
todos debemos ir al mismo
lado cuando una cosa
a la catset todos
vamos a la catset
lo mismo para
todas las situaciones
escapados a
algunos que no
tienen seguridad
de vida



Reflexión

Pobreza en Colombia

La pobreza en Colombia es un tema triste y serio. Muchos niños y familias no tienen suficiente dinero para vivir bien. a veces no pueden comer comida suficiente. Ver a otros niños que no tienen lo que necesitan me hace sentir triste y preocupado. pienso que todos deberíamos ayudarnos unos a otros para que nadie tenga que pasar por eso. es importante que el gobierno y las personas trabajen juntas para crear más oportunidades.



La inseguridad en Bogotá

Quiero que Bogotá sea un lugar donde podamos ir al colegio y caminar por las calles sin miedo. Si todos trabajamos juntos para ser más amables y cuidar unos de otros, nuestra ciudad puede ser más segura y feliz para todos.

Atison



La economía en Colombia

Pienso que es importante que el gobierno haga cosas para mejorar la economía, como ayudar a las empresas y a los agricultores, y que todos tengamos acceso a una buena educación. Si trabajamos juntos, podemos hacer que la economía de Colombia sea mejor para que todos podamos tener una vida tranquila y feliz.

Samuel Gadeo



IBERO

Planeta Formación y Universidades

Vista

.