

**Universidad Nacional Experimental
De Los Llanos Occidentales
“Ezequiel Zamora”**



La Universidad que Siembra

**Vicerrectorado De Infraestructura
Y Procesos Industriales
Programa Ciencias De La Educación Y Humanidades
UNELLEZ –VIPI
San Carlos - Cojedes**

**FORTALECIMIENTO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO
VERBAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DEL L.N.B 24 DE
JULIO DE 1783 NATALICIO DEL LIBERTADOR**

Autores: Ireilys Diaz

Tutor: Tamharaire Rojas

San Carlos, 09 Febrero del 2026

**Universidad Nacional Experimental
De Los Llanos Occidentales
“Ezequiel Zamora”**



La Universidad que Siembra

**Vicerrectorado De Infraestructura
Y Procesos Industriales
Programa Ciencias De La Educación Y Humanidades
UNELLEZ –VIPI
San Carlos - Cojedes**

**FORTALECIMIENTO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO
VERBAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DEL L.N.B 24 DE
JULIO DE 1783 NATALICIO DEL LIBERTADOR**

*(Requisito parcial para optar al título de Licenciatura en educación Mención
Castellano y Literatura)*

Autores: Ireilys Diaz

Tutor: Tamharaire Rojas

San Carlos, 09 Febrero del 2026

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

San Carlos, 10 de Octubre de 2025

Ciudadano:
**MIEMBROS DE LA COMISIÓN ASESORA DEL PROGRAMA CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES.
UNELLEZ-Cojedes
Su despacho.-**

ACEPTACION DEL TUTOR

Yo, Prof. **Tamharaire Rojas C.I.V.-7212135** por medio de la presente hago constar que acepto asesorar en calidad de tutor(a), durante el periodo de desarrollo hasta su presentación y evaluación el trabajo de grado titulado: **Contribución al Fortalecimiento del Razonamiento Lógico Verbal de los Estudiantes de Nuevo Ingreso a la Educación Secundaria Mediante el Desarrollo de la Investigación Acción Participativa** presentado por **Ireilys Eyerlin Díaz Tovar C.I.V.- 30.662.392** para optar al título de Licenciado en Educación Mención Castellano y Literatura

Sin más a que hacer referencia, me suscribo atentamente.-

Prof. Tamharaire Josefina Rojas Caldera

APROBACIÓN DEL TUTOR



Universidad Nacional Experimental
de los Llanos Occidentales
"Ezequiel Zamora"

La Universidad que siembra

Vicerrectorado de Infraestructura
y Procesos Industriales
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES

COMISIÓN ASESORA PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES Resolución CAPCEH Nro. 2025/072

PLANTEAMIENTO: *Solicitud de Aprobación del Título de Trabajo de Grado: "FORTALECIMIENTO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO VERBAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DEL L.N.B 24 DE JULIO DE 1783 NATALICIO DEL LIBERTADOR", así como Designación como tutor a la profesora Tamharaire Rojas C.I. 7.212.135 de la sede San Carlos para el periodo académico 2025. Dicha solicitud es realizada por la bachiller IREILYS DÍAZ C.I. 30.662.392, perteneciente a la carrera Licenciatura en Educación Mención Castellano y Literatura del programa Ciencias de la Educación y Humanidades.*

Punto Nro.04

Fecha: 06/11/2025

Acta Nro. 305 ORDINARIA

Para decidir, la Comisión Asesora efectúa las siguientes consideraciones:

CONSIDERANDO

Que, una vez leída y analizada la petición, la Comisión Asesora, en ejercicio de las atribuciones que le confiere el contenido del artículo 4 del Reglamento de la Comisión Asesora de los Programas Académicos de la UNELLEZ.

RESUELVE

APROBAR: *Solicitud de Aprobación del Título de Trabajo de Grado: "FORTALECIMIENTO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO VERBAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DEL L.N.B 24 DE JULIO DE 1783 NATALICIO DEL LIBERTADOR", así como Designación como tutor a la profesora Tamharaire Rojas C.I. 7.212.135 de la sede San Carlos para el periodo académico 2025. Dicha solicitud es realizada por la bachiller IREILYS DÍAZ C.I. 30.662.392, perteneciente a la carrera Licenciatura en Educación Mención Castellano y Literatura del programa Ciencias de la Educación y Humanidades.*

Firmado y sellado en la sede del Programa Ciencias de la Educación y Humanidades (PCEH) del Vicerrectorado de Infraestructura y Procesos Industriales (VIPI), de la UNELLEZ, ubicado en la ciudad de San Carlos, capital del estado Cojedes, a los seis días del mes de noviembre de dos mil veinticinco (06/11/2025).

Presidente
Dr. Víctor Mendoza



Secretaria
Lcda. Ladys Montenegro

ACTA DE VEREDICTO FINAL



Universidad Nacional Experimental
de los Llanos Occidentales
"Ezequiel Zamora"

La Universidad que siembra

Vice-Rectorado de Infraestructura
y Procesos Industriales
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES

ACTA DE VEREDICTO FINAL DEL JURADO EXAMINADOR

Nosotros, miembros del jurado del Trabajo final de Investigación Titulado: "FORTALECIMIENTO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO VERBAL EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DEL L.N.B 24 DE JULIO DE 1783 NATALICIO DEL LIBERTADOR", elaborado por la bachiller, IREILYS DÍAZ C.I. 30.662.392 como requisito parcial para optar al título de Licenciatura En Educación Mención Castellano y Literatura del Programa Ciencias de la Educación y Humanidades del Vicerrectorado de Infraestructura y Procesos Industriales de la UNELLEZ – San Carlos, Cojedes, hacemos constar que hoy, (10) de (febrero) del 2026 a las ~~12, 20~~ se realizó la presentación / defensa del mismo. Durante la presentación, el Jurado Examinador verificó el cumplimiento de los Artículos 28 y 30 de la NORMATIVA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN DE LAS CARRERAS DE PREGRADO DEL VICERRECTORADO DE INFRAESTRUCTURA Y PROCESOS INDUSTRIALES DE LA UNELLEZ. Culminado el acto, se deliberó para totalizar la Calificación Parcial (60%) (Documento y la Presentación), obteniéndose el siguiente resultado:

| EXPOSITOR | NOTA OBTENIDA (1-5) |
|------------------------------|---------------------|
| IREILYS DÍAZ C.I. 30.662.392 | 5,00 |

Dando fe de ello levantamos la presente acta, la cual finalizó a las 12,47PM.

Jurado Coordinador (a)
Dra.: Edhit. Moreno
C.I. 8.673.257

Jurado Principal (Tutor)
Profa. Tamharaire Rojas
C.I. 7.212.135

Jurado Principal
Lcdo. Willian Ramírez
C.I. 10.323.942

Jurado Suplente
MSc. Jessica Velásquez
C.I. 18.973.380

Jurado Suplente
Lcda. Ladys Montenegro
C.I. 17.593.040

Nota: Esta acta es válida con tres (03) firmas y un sello. Jurados designados por la Comisión Asesora del Programa Ciencias de la Educación y Humanidades en Resolución CAPCE N° 2026/ 009, Fecha: 14/01/2026; Acta N°: 307 ORDINARIA; PUNTO N°: 09

Jefe de Programa



Jefe de Subprograma

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por su soberanía absoluta y su fidelidad inagotable. Mi vida encuentra su razón en Él; gracias por ser mi guía en los momentos de oscuridad, por darme esperanza cuando pensé que no lo lograría y por proveer, de manera perfecta, los recursos materiales y económicos necesarios para culminar este transitar. Gracias por colocar a las personas correctas en mi camino; este título es un testimonio de tu gracia y mi identidad en Ti.

A mis padres, por ser mi apoyo incondicional. En especial a mi madre, cuyo desvelo por mi bienestar y mi crecimiento personal ha sido el pilar de mi formación. Gracias por creer en mí.

A mi tutora, la Profe. Tamharaire Rojas, por ser mucho más que una guía académica. Gracias por ser esa fiel ayuda, consejera y amiga. Hicimos un equipo increíble; gracias por enseñarme con paciencia, por creer en este proyecto y por caminar a mi lado hasta la meta. ¡Lo logramos, profe!

A la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales “Ezequiel Zamora” (UNELLEZ) y a todos los profesores que formaron parte de mi instrucción. Gracias por abrirme las puertas del conocimiento y por contribuir a mi transformación como profesional de la educación.

Al L.N.B 24 de Julios de 1783 Natalicio del Libertador, por abrirme generosamente sus puertas y permitirme desarrollar esta investigación en sus espacios. Gracias a su personal directivo y docente por la disposición, el apoyo institucional y por brindarme la oportunidad de trabajar de la mano con sus estudiantes en este proceso de transformación pedagógica.

DEDICATORIA

A todos los jóvenes que, al igual que yo, han sentido miedo frente a las adversidades y la incertidumbre de un aprendizaje a veces atropellado. Dedico este trabajo a quienes dudan de sus capacidades ante los obstáculos: que este logro sea la prueba de que, con esmero, dedicación y confianza en el propio potencial, siempre es posible superarse y alcanzar la meta.

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|-----------|
| RESUMEN | 13 |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| MOMENTO I..... | 3 |
| 1.1 EL GÉNESIS DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA (GIAP)..... | 3 |
| <i>1.1.1 Momento 1: Identificación y Selección del Problema (El Diagnóstico Dialógico)</i> | |
| | 3 |
| <i>1.1.1.1. Geografía Humana y Realidad Social: El Complejo Habitacional Ezequiel Zamora</i> | 4 |
| <i>1.1.2 El Desafío de la Poda Sináptica y la Renovación de la Praxis</i> | 5 |
| <i>Árbol del Problema: Factores intervinientes en el RLV.</i> | 6 |
| <i>1.1.3 Momento 2: Pregunta Generadora de la Investigación (PGI)</i> | 7 |
| <i>1.1.4 Momento 3: Propósitos de la Investigación</i> | 7 |
| <i>1.1.5 Momento 4: Importancia o Justificación de la Investigación</i> | 7 |
| <i>1.1.4.1 Dimensión Teórica y Neurobiológica</i> | 8 |
| <i>1.1.4.2 Dimensión Práctica y Pedagógica</i> | 8 |
| <i>1.1.4.3 Dimensión Metodológica</i> | 8 |
| <i>1.1.4.4 Dimensión Social y Humana</i> | 8 |
| MOMENTO II | 10 |
| 2.1. MOMENTO 1: EL CONCEPTO SENSIBILIZADOR COMO PUNTO DE PARTIDA..... | 10 |
| <i>2.1.1. Definición Operativa del RLV (Concepto Sensibilizador)</i> | 10 |
| 2.2. MOMENTO 2: TEORÍAS ESPECÍFICAS QUE GUÍAN LA ACCIÓN (TS) | 11 |
| <i>A. El RLV como Proceso Cognitivo Complejo (TS1)</i> | 11 |
| <i>B. Teoría del Aprender a Aprender: La Perspectiva Metacognitiva (TS2)</i> | 12 |
| <i>C. Teoría del Juego y Gamificación (TS3)</i> | 12 |
| <i>D. Fundamentación Neurobiológica: La Necesidad de la Acción (TS4)</i> | 12 |
| <i>E. El Aprendizaje por Descubrimiento y la Heurística de Bruner (TS5)</i> | 12 |
| 2.3. MOMENTO 3: TEORÍAS GENERALES (TG) Y BASES LEGALES | 13 |
| <i>A. Teorías Implícitas (Filosofía del Enfoque)</i> | 13 |
| <i>B. Teorías Explícitas (Pedagogía y Contexto)</i> | 13 |

| | |
|---|----|
| <i>C. Bases Legales</i> | 13 |
| 2.4. MOMENTO 4: VALIDACIÓN DE LA VISIÓN TEÓRICA INICIAL | 14 |
| MOMENTO III | 15 |
| 3.1 LA OPCIÓN PARADIGMÁTICA: HACIA UNA NEURO-PEDAGOGÍA CRÍTICA | 15 |
| 3.2 EL MÉTODO: INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA (IAP) | 15 |
| 3.3 SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN E INFORMANTES CLAVE | 15 |
| 3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN | 16 |
| 3.4.1 Validez y Fiabilidad de los Instrumentos | 16 |
| 3.5 EL HALLAZGO DIAGNÓSTICO COMO DETONANTE DE LA PRAXIS | 17 |
| 3.6 FASES DEL PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN | 17 |
| 3.7 FASES DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPANTE (IAP)..... | 18 |
| MOMENTO IV | 19 |
| 4.1 EL RUMBO DE LA INVESTIGACIÓN: DE LA INCERTIDUMBRE A LA PREGUNTA GENERADORA..... | 19 |
| 4.2. LA ARQUITECTURA DE LA PROPUESTA: DISEÑANDO UN NOMBRE CON INTENCIÓN LÚDICA | 19 |
| 4.2.1. De la Imposición a la Adaptación: La Voz del Estudiante en el Diseño Lúdico | 20 |
| 4.3. SOCIALIZACIÓN Y LEGITIMACIÓN: EL CONSENSO PARA EL CAMBIO | 21 |
| 4.4 EL LUDO DE ALCABALAS Y LA RECONFIGURACIÓN COGNITIVA | 21 |
| 4.4.1 Análisis Técnico de la Propuesta: El Ludo de Alcabalas | 22 |
| 4.5 LA SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SEGÚN ÓSCAR JARA..... | 24 |
| 4.6 EL JUEGO COMO MOTOR DE LA SINAPSIS: MÁS ALLÁ DE LA INSTRUCCIÓN | 24 |
| 4.7 REFLEXIÓN FINAL Y TRASCENDENCIA: DE LA TESIS A LA INSTITUCIONALIZACIÓN..... | 25 |
| <i>El Bucle de la Incertidumbre en la Práctica Educativa</i> | 26 |
| <i>Cuadro de Resiliencia y Flexibilidad Pedagógica ante la Incertidumbre</i> | 26 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 28 |
| CONCLUSIONES | 28 |
| <i>La Brecha Cognitiva como Desafío Neurobiológico:</i> | 28 |
| <i>La IAP ante la Incertidumbre Institucional:</i> | 28 |
| <i>Impacto Sociopolítico e Institucionalización:</i> | 28 |
| <i>La Praxis Docente y el Vínculo Universitario:</i> | 29 |
| RECOMENDACIONES | 29 |
| REFERENCIAS | 31 |

| | |
|---|-----------|
| ANEXOS..... | 33 |
| ANEXO A..... | 33 |
| <i>Encuentro Institucional Y Acuerdos Iniciales.....</i> | 33 |
| ANEXO B..... | 34 |
| <i>Registro Fotográfico De Entrevistas</i> | 34 |
| ANEXO C..... | 35 |
| <i>Socialización Y Difusión Del Proyecto.</i> | 35 |
| ANEXO D..... | 37 |
| <i>Materiales Visuales Y Recursos Didácticos.....</i> | 37 |
| ANEXO E | 39 |
| <i>Guion de Video.....</i> | 39 |
| ANEXO F | 42 |
| <i>Lanzamiento Del Proyecto Y Recursos Utilizados.....</i> | 42 |
| ANEXO G..... | 44 |
| <i>Proyecto Jugando Ando.....</i> | 44 |
| ANEXO H. | 49 |
| <i>Guía de Entrevista Semiestructurada, docentes.</i> | 49 |
| ANEXO I..... | 52 |
| <i>Guía de Entrevista Semiestructurada, Estudiantes.</i> | 52 |
| ANEXO J..... | 54 |
| <i>Acta De Intención Para La Institucionalización.....</i> | 54 |
| ANEXO K..... | 56 |
| <i>Planificación entregada en el liceo</i> | 56 |
| ANEXO L. | 57 |
| <i>Taller a los Profesores para la Continuidad del Proyecto “Jugando Ando”</i> | 57 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|----------------------|----|
| Tabla 1 | 11 |
| Tabla 2 | 14 |
| Tabla 3 | 22 |
| Tabla 4 | 26 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--------------------------|----|
| Figura 1 | 6 |
| Figura 2 | 26 |
| Figura A. 1 | 33 |
| Figura B. 1 | 34 |
| Figura B. 2 | 34 |
| Figura C. 1 | 35 |
| Figura C. 2 | 36 |
| Figura D. 1 | 37 |
| Figura D. 2 | 38 |
| Figura E. 1 | 42 |

**Universidad Nacional Experimental
De Los Llanos Occidentales
“Ezequiel Zamora”**



La Universidad que Siembra

**Vicerrectorado De Infraestructura
Y Procesos Industriales
Programa Ciencias De La Educación Y Humanidades
UNELLEZ –VIPI
San Carlos - Cojedes**

Autor: Ireilys Diaz
Tutor: Tamharaire Rojas
Año:2025-2026

RESUMEN

A través de esta investigación se propuso el fortalecimiento del razonamiento lógico-verbal (RLV) en estudiantes de primer año del Liceo Nacional Bolivariano “24 de Julio de 1783, Natalicio del Libertador”, en San Carlos, Estado Cojedes. El estudio se enmarcó bajo el paradigma sociocrítico, empleando el método de Investigación Acción Participativa (IAP) a través de la conformación de un Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP) integrado por investigadores, docentes y estudiantes. El diagnóstico inicial reveló una brecha cognitiva significativa y debilidades léxicas agudas, vinculadas a la sobreexposición tecnológica y la falta de autorregulación del pensamiento. Para abordar esta realidad, se diseñó la propuesta estratégica "Jugando Ando", fundamentada en la gamificación y la metacognición como herramientas de emancipación. Durante la ejecución, se aplicó el "Bucle de la Incertidumbre" para adaptar la acción ante contingencias del entorno, transitando de una planificación rígida a una estrategia viva y flexible. Los hallazgos principales destacan la rehabilitación de funciones ejecutivas mediante el juego y, como resultado de mayor impacto sociopolítico, la institucionalización permanente del proyecto por parte del equipo directivo del plantel. Se concluye que la praxis docente debe evolucionar hacia una pedagogía de la complejidad que proteja la neuroplasticidad y fomente la autonomía intelectual en la era digital.

Palabras clave: Razonamiento Lógico Verbal, Investigación Acción Participativa, Gamificación, Metacognición, Paradigma Sociocrítico, Neuroplasticidad, Poda Sináptica.

INTRODUCCIÓN

En la era de la inmediatez digital y la brecha algorítmica, el aula de clases se ha convertido en el último refugio para la recuperación del pensamiento profundo. La presente investigación, desarrollada en el Liceo Nacional Bolivariano (L.N.B.) "24 de Julio de 1783, Natalicio del Libertador" en San Carlos, Cojedes, nace de una preocupación latente: la persistente debilidad en el Razonamiento Lógico Verbal (RLV) observada en los estudiantes de primer año. Este nudo crítico no se asume aquí como una simple falla estadística, sino como un síntoma de una crisis educativa que demanda una respuesta urgente y participativa.

Nuestra propuesta rompe con el molde del positivismo tradicional, donde el estudiante es un objeto de estudio pasivo. En su lugar, abrazamos la Investigación Acción Participativa (IAP), un camino donde la teoría y la práctica se funden en una praxis transformadora.

A través del diseño y ejecución de un Proyecto de intervención desde la perspectiva metodológica IAP se procedió a estructurar: Jugando Ando, cuyo Objetivo General se definió así:

Contribuir al fortalecimiento y la superación de las deficiencias en el razonamiento lógico-verbal en los estudiantes de primer año de Educación Secundaria en Liceo Nacional Bolivariano 24 de Julio de 1783 Natalicio del Libertador, periodo escolar. con esta propuesta lúdica, buscamos no solo fortalecer las competencias léxicas y analógicas, sino empoderar al estudiante como dueño de su propio proceso de aprendizaje mediante la metacognición.

Para guiar al lector en este tránsito hacia la emancipación intelectual, el documento se estructura en cuatro momentos fundamentales:

- Momento I (Problematización): Donde identificamos el "nudo" del RLV y definimos los propósitos que orientan nuestra acción transformadora.
- Momento II (Teórico Inicial): Donde construimos el "concepto sensibilizador" y sustentamos nuestra intervención en pilares neurobiológicos y pedagógicos.

- Momento III (Dimensión Paradigmática): Donde justificamos la opción por el paradigma sociocrítico y la IAP como métodos para desenmascarar las realidades del aula.
- Momento IV (Resultados e Interpretación): Donde reflexionamos sobre el "Bucle de la Incertidumbre" y los hallazgos que emergen del diálogo entre la planificación y la realidad escolar.

Este proyecto es, en última instancia, una invitación a repensar la educación como una práctica de libertad, donde el razonamiento lógico sea la herramienta principal para que nuestros jóvenes naveguen con éxito en la complejidad del siglo XXI.

MOMENTO I

PROBLEMATIZACIÓN

1.1 El Génesis del Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP)

El presente proceso de transformación no nace de una observación aislada, sino de la articulación colectiva entre la UNELLEZ y el L.N.B. 24 de Julio de 1783. El GIAP se organizó como un núcleo de pensamiento crítico, integrado por la investigadora, la tutoría académica, docentes colaboradores y, de manera protagónica, los estudiantes de primer año. Este equipo se consolidó bajo la premisa de que investigar en educación es, ante todo, un acto de diálogo horizontal (*Ver el ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.*) donde el saber académico y la experiencia de trinchera escolar se funden para desenmascarar las realidades del aula.

1.1.1 Momento 1: Identificación y Selección del Problema (El Diagnóstico Dialógico)

Para identificar el "nudo crítico", el GIAP no recurrió a la aplicación de pruebas estandarizadas, sino que nos sumergimos en la observación participante y en el desarrollo de entrevistas semiestructuradas con informantes clave (*Ver Guía de entrevista ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.*): docentes de educación primaria (sexto grado), profesores del liceo, personal directivo y los propios estudiantes.

La narrativa emergente de estas entrevistas reveló una desconexión alarmante entre el perfil de egreso esperado y la realidad cognitiva de los jóvenes. Al dialogar con los estudiantes, el GIAP nos enfrentamos a un hallazgo de impacto. La realidad encontrada en el L.N.B. 24 de Julio de 1783 revela una preocupación latente: una marcada pobreza léxica que actúa como una barrera invisible en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Esta carencia no es solo terminológica, sino que afecta las estructuras profundas del pensamiento. Se observó que las relaciones de sinonimia y antonimia eran totalmente adversas para la comprensión del estudiantado, una limitación que podría interpretarse desde la neurociencia como una consecuencia de la poda sináptica en etapas críticas, donde la falta de estimulación

lingüística de calidad ha debilitado las conexiones necesarias para el procesamiento abstracto.

Un hallazgo revelador durante el diagnóstico fue la incapacidad de los jóvenes para definir conceptos; en su lugar, recurrían exclusivamente a la ejemplificación situacional. Al preguntar a uno de los estudiantes: '¿Cuál sería el antónimo de sucio?', su respuesta fue: 'Sucio es cuando juego fútbol y me ensucio, eso...'. Este episodio pone de manifiesto el enorme déficit léxico, donde el estudiante no logra desprender la palabra de la acción física para llevarla al plano de la lógica formal. Esta dificultad se traslada inevitablemente a la resolución de silogismos, donde la incapacidad de procesar dos premisas para extraer una conclusión lógica deja al estudiante en un vacío argumentativo, limitando su capacidad crítica y su desempeño académico integral.

Este vacío no es una simple falla académica; es una limitación estructural. Como sostiene Freire (1970), si la palabra es el instrumento de la conciencia, un repertorio léxico tan precario, mutila la capacidad del joven para razonar lógicamente sobre su entorno.

1.1.1.1. Geografía Humana y Realidad Social: El Complejo Habitacional Ezequiel Zamora

El Liceo Nacional Bolivariano “24 de Julio de 1783 Natalicio del Libertador” no es un ente aislado; se encuentra encajado en la dinámica sociopolítica y demográfica del Complejo Habitacional Ezequiel Zamora, en San Carlos, estado Cojedes. Este entorno comunitario se caracteriza por ser un espacio de alta densidad poblacional donde convergen diversas realidades socioeconómicas. No obstante, más allá de la descripción física, es imperativo visibilizar la trama social que subyace en el comportamiento de nuestros estudiantes.

En la actualidad, la comunidad enfrenta los efectos colaterales de la crisis de movilidad humana; gran parte de los representantes se encuentran fuera del país o inmersos en jornadas laborales extenuantes para garantizar el sustento. Esta ausencia de figuras de autoridad y acompañamiento en el hogar ha generado un vacío de supervisión que los jóvenes intentan llenar a través de la inmediatez tecnológica. Es aquí donde el teléfono móvil deja de ser una herramienta para convertirse en un refugio digital paliativo. El uso excesivo de estos

dispositivos no es una decisión aislada del adolescente, sino un síntoma de un entorno donde el cuidado parental ha sido desplazado por la necesidad de supervivencia económica. Como bien se ha observado en la praxis del GIAP, esta realidad exacerba la poda sináptica de funciones superiores, pues el cerebro del joven se adapta a la estimulación rápida del algoritmo, descuidando el razonamiento profundo.

La Geografía Humana de la comunidad donde se inserta el L.N.B. 24 de Julio de 1783 no es solo un mapa de calles y edificios; es una cartografía de tensiones sociales y resiliencias. El Complejo Habitacional Ezequiel Zamora se caracteriza por una densidad poblacional que ha desbordado, en ocasiones, la planificación original de servicios. Se observa un fenómeno de 'desarraigo pedagógico' derivado de la crisis migratoria, donde la ausencia de figuras parentales ha dejado el proceso de aprendizaje en manos de terceros o, en el peor de los casos, a la deriva del tiempo libre no supervisado. Esta realidad socio-habitacional impacta directamente en la configuración del pensamiento del estudiante, ya que el lenguaje —como herramienta de socialización— se ve reducido a códigos inmediateistas, limitando el desarrollo del razonamiento lógico-verbal. En este escenario, la escuela deja de ser solo un centro de instrucción para convertirse en un espacio de contención y reconstrucción del tejido cognitivo y emocional de los jóvenes.

1.1.2 El Desafío de la Poda Sináptica y la Renovación de la Praxis

Desde el enfoque del GIAP, este diagnóstico debe interpretarse a la luz de la neurobiología contemporánea. Siguiendo a Rojas Estapé (2021), el adolescente de hoy atraviesa un proceso de poda sináptica (eliminación de conexiones neuronales no utilizadas) que ocurre en un contexto de sobreexposición digital. Si el cerebro del estudiante no es estimulado hacia el razonamiento verbal profundo y se mantiene sumergido en la inmediatez algorítmica, las redes neuronales encargadas de la abstracción lógica se debilitan en favor de aquellas que procesan estímulos rápidos y superficiales.

Esta realidad nos obliga a una reflexión ética sobre nuestra labor. Por lo general, los docentes tendemos a enseñar como aprendimos. Sin embargo, el diagnóstico determinó que las estrategias que funcionaron con nuestra generación son insuficientes para la realidad de estos estudiantes. Debemos hacer consciente que el nivel real está muy por debajo de las

competencias de egreso de sexto grado que el sistema supone garantizadas. La labor docente hoy, debe evolucionar de la instrucción mecánica, a una neuro-pedagogía del cuidado, que sea capaz de rehabilitar estas funciones ejecutivas atrofiadas por la "infodemia" y el desuso del lenguaje complejo.

Como resultado de este proceso dialógico y de sistematización de las observaciones realizadas por el GIAP, se procedió a la jerarquización de las causas y efectos que rodean la crisis del razonamiento lógico verbal. Esta estructura de relaciones se presenta a continuación a través de un *Árbol del Problema*, el cual permite visualizar de manera integral como la pobreza léxica y la inercia docente se conviertan en las raíces de la desmotivación y el bajo rendimiento académico.

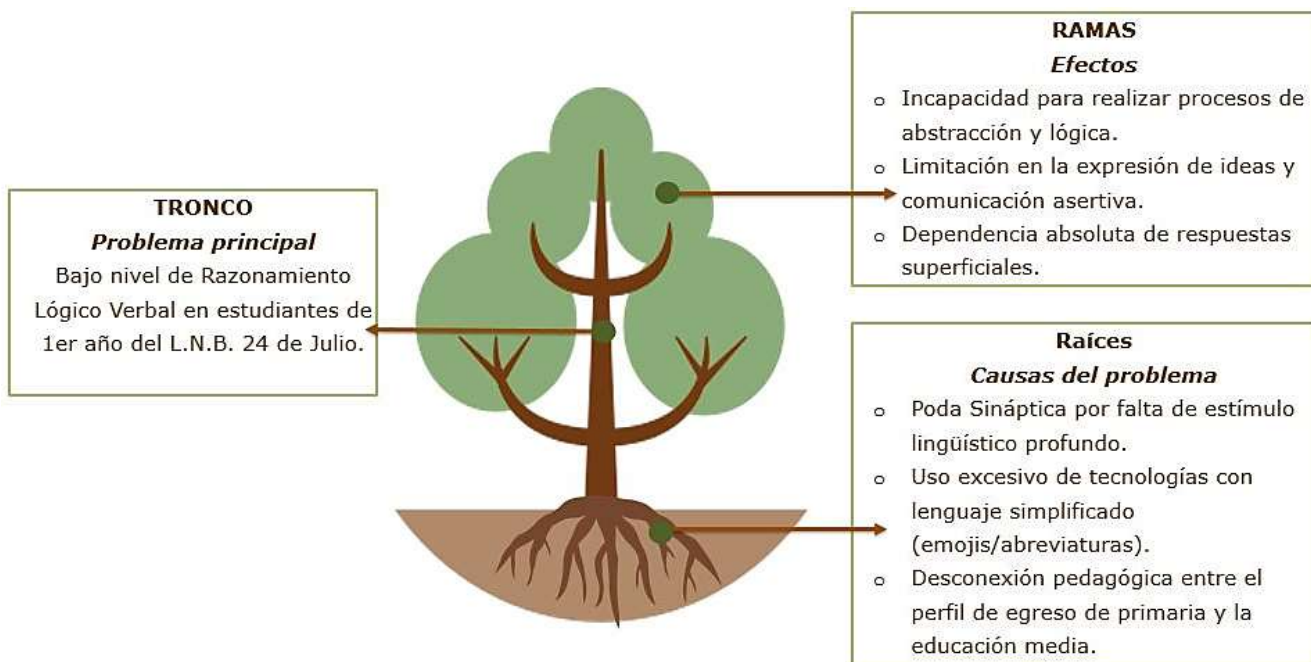


Figura 1

Árbol del Problema: Factores intervinientes en el RLV.

Nota. Representación visual de las causas (neurobiológicas y pedagógicas) y los efectos de la debilidad en el razonamiento lógico verbal detectados en el diagnóstico.

Elaborado por el GIAP (2026). Adaptado de El Proyecto de Investigación Acción Participativa en Educación, por G. A. Molina, 2017.

1.1.3 Momento 2: Pregunta Generadora de la Investigación (PGI)

Ante esta brecha cognitiva que desborda lo esperado para el nivel educativo, el problema se condensa en la siguiente interrogante:

¿Cómo fortalecer el razonamiento lógico-verbal en estudiantes de primer año del L.N.B. 24 de Julio de 1783, considerando la crisis de prosecución académica y la necesidad de renovar las estrategias de enseñanza hacia un enfoque lúdico-metacognitivo en el período 2025-2026?

1.1.4 Momento 3: Propósitos de la Investigación

Los propósitos definen el para qué se realiza el estudio, dirigiendo la acción transformadora que se busca.

- ***Propósito General (PG):*** Contribuir al fortalecimiento del razonamiento lógico-verbal en estudiantes de primer año del LNB 24 de Julio, período 2025-2026, mediante un Proyecto de IAP.

Propósitos Específicos (Metas Operativas):

- Diagnosticar las competencias en RLV al inicio del período.
- Diseñar un plan participativo que incluya estrategias lúdicas y estudiantes voluntarios.
- Implementar las acciones planificadas, asegurando el protagonismo estudiantil.
- Evaluar el impacto de las acciones en el desarrollo de las habilidades de RLV.

1.1.5 Momento 4: Importancia o Justificación de la Investigación

La presente investigación no surge de una inquietud académica aislada, sino de la urgencia pedagógica de intervenir en una realidad que amenaza el desarrollo cognitivo de la generación de relevo. Su importancia se desglosa en las siguientes dimensiones:

1.1.4.1 Dimensión Teórica y Neurobiológica

Desde el punto de vista teórico, el estudio se justifica al integrar los avances de la neurociencia contemporánea con la enseñanza del Castellano. La incorporación de los planteamientos de Rojas Estapé (2021) sobre la poda sináptica permite entender que la deficiencia en el razonamiento lógico-verbal no es solo una "falta de estudio", sino una respuesta biológica del cerebro ante la falta de estímulos lingüísticos profundos. Esta investigación aporta un puente teórico necesario entre la neuro-pedagogía y las competencias comunicativas, proponiendo que la rehabilitación del léxico es, en esencia, una rehabilitación de las funciones ejecutivas del cerebro adolescente.

1.1.4.2 Dimensión Práctica y Pedagógica

En el plano práctico, la investigación ofrece una respuesta tangible a la brecha detectada entre el perfil de egreso de primaria y las exigencias del bachillerato. El diseño y aplicación del proyecto "Jugando Ando" sirve como una caja de herramientas para el docente que, reconociendo que "ya no se puede enseñar como antes", busca estrategias lúdicas que activen el sistema de recompensa del estudiante. La utilidad práctica reside en transformar el aula de Castellano de un espacio de instrucción mecánica a un laboratorio de pensamiento lógico donde el error es parte del juego y el aprendizaje es el premio.

1.1.4.3 Dimensión Metodológica

Metodológicamente, este trabajo reivindica la Investigación-Acción Participativa (IAP) y el rol del GIAP como motores de cambio institucional. Se justifica al demostrar que la observación participante y el diálogo con informantes clave (escuela, liceo y comunidad) son más efectivos para diagnosticar la realidad que las pruebas estandarizadas. Este estudio deja un precedente sobre cómo la articulación entre niveles educativos (primaria y media) es fundamental para garantizar la prosecución académica exitosa.

1.1.4.4 Dimensión Social y Humana

Finalmente, la justificación social es la más trascendente. Un estudiante que no domina el razonamiento lógico-verbal es un ciudadano limitado para defender sus derechos, expresar sus ideas y comprender su entorno. Al fortalecer el lenguaje, estamos fortaleciendo la libertad del individuo. Como señala la UNESCO (2021), en la era de la infodemia y la inmediatez, rescatar la capacidad de razonar, discernir y usar la palabra con precisión es un acto de

resistencia cultural y un aporte directo al desarrollo intelectual de la nación desde las bases del L.N.B. 24 de Julio de 1783 Natalicio del Libertador.

MOMENTO II

TEÓRICO INICIAL

Esta sección configura la aproximación teórica fundamental del proyecto. Su función trasciende la simple recopilación bibliográfica; busca tomar las vivencias narradas por el Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP) y otorgarles un sustento conceptual robusto. A diferencia de los marcos teóricos tradicionales del positivismo, este proceso constituye una construcción participativa que busca definir categorías orientadoras para la acción transformadora.

2.1. Momento 1: El Concepto Sensibilizador como Punto de Partida

El conocimiento inicial de esta investigación no parte de la teoría abstracta, sino de la realidad vivida. Para transformar las narrativas y preocupaciones del GIAP en categorías útiles de análisis, se construyó el Concepto Sensibilizador (CS). Este concepto representa la definición operativa del problema que emerge directamente de la experiencia en el aula y guía la intervención.

2.1.1. Definición Operativa del RLV (Concepto Sensibilizador)

La redefinición del Razonamiento Lógico Verbal (RLV) para esta investigación asume que no es solo una competencia lingüística, sino un proceso neuro-metacognitivo. Se define como la capacidad de autorregulación mental que permite al estudiante rescatar sus funciones ejecutivas de la "inercia digital", integrando relaciones conceptuales y un léxico activo para construir conocimiento crítico en un entorno de alta dispersión atencional.

A continuación, se presenta la matriz actualizada que dio origen a esta definición, incorporando el impacto del diagnóstico realizado por el GIAP:

Tabla 1

Matriz de Construcción del Concepto Sensibilizador RLV

| Componente CS | Historias del Aula (Narrativas Emergentes) | Teorías Previas (Categorías Clásicas) | Síntesis para la Acción (Síntesis Dialéctica) |
|--|---|---|---|
| Pobreza Léxica y Poda Sináptica | "Impacto al notar que no reconocen antónimos básicos como sucio/limpio". | Rojas Estapé (2021): El cerebro que no usa el lenguaje complejo, lo elimina en la poda sináptica. | Rehabilitación del vocabulario mediante la Neuro-pedagogía del Cuidado. |
| Inercia Docente vs. Realidad | "Enseñamos como aprendimos, pero la realidad de hoy exige renovar estrategias". | Freire (1970): La educación como práctica de la libertad y el diálogo. | Transitar de una enseñanza mecánica a una praxis transformadora y lúdica. |
| Autorregulación Mental | "No sé cómo pensar mis errores". | Flavell (1979): Metacognición como control del propio proceso cognitivo. | Fomento de la reflexión constante sobre el "cómo aprendo". |

Nota. Elaboración propia basada en las historias del aula y los aportes de Flavell (1979), Piaget (1976) y Chomsky (1986).

2.2. Momento 2: Teorías Específicas que Guían la Acción (TS)

Las Teorías Sustantivas (TS) son los pilares que sustentan directamente la intervención pedagógica diseñada. Estas no se presentan aisladas, sino que se articulan para responder a las necesidades detectadas en el diagnóstico.

A. El RLV como Proceso Cognitivo Complejo (TS1)

El RLV se concibe como una función vital que integra el pensamiento formal y el concreto. Basándonos en la epistemología genética de Piaget (1976) y el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky (1978), entendemos que la debilidad en esta área actúa como una barrera que impide el acceso a contenidos transversales. Sin un RLV sólido, el estudiante carece de las herramientas cognitivas para procesar información abstracta.

B. Teoría del Aprender a Aprender: La Perspectiva Metacognitiva (TS2)

Siguiendo a Flavell (1979), la investigación asume que, si los estudiantes no poseen herramientas para planificar o evaluar su propio proceso mental, el razonamiento fallará inevitablemente. La IAP, por su naturaleza reflexiva, promueve esta autorregulación participativa, enseñando al estudiante no solo a pensar, sino a pensar sobre cómo piensa.

C. Teoría del Juego y Gamificación (TS3)

Para combatir la desmotivación identificada, se incorpora la teoría del juego. Como señalan Piaget (1962) y Kapp (2012), la actividad lúdica no es mero entretenimiento, sino una fuente para facilitar la motivación intrínseca que permite el análisis de relaciones conceptuales en un entorno seguro y estimulante.

D. Fundamentación Neurobiológica: La Necesidad de la Acción (TS4)

Es imperativo comprender que la elección de la estrategia lúdica en esta investigación trasciende lo puramente pedagógico para situarse en el plano de la neurobiología del aprendizaje. Como sostiene Rojas Estapé (2021), el adolescente contemporáneo presenta una "corteza prefrontal en obras", la cual se encuentra crónicamente distraída por los picos de dopamina que genera la inmediatez digital. Esta realidad biológica explica la incapacidad de los estudiantes para mantener la atención sostenida que requiere el razonamiento lógico.

Bajo esta perspectiva, el proyecto "Jugando Ando" encuentra su sustento científico en la premisa de Castellanos (2022), quien afirma que el cuerpo y el movimiento son los encargados de "esculpir físicamente el cerebro". Por tanto, al integrar el juego y la escritura manual en las sesiones de trabajo, se busca rehabilitar las funciones ejecutivas, permitiendo que la acción motriz actúe como un catalizador para la reconexión de los procesos lógicos-verbales del estudiantado.

E. El Aprendizaje por Descubrimiento y la Heurística de Bruner (TS5)

Desde la perspectiva de Jerome Bruner (1966), el aprendizaje no es una recepción pasiva de información, sino un proceso activo de descubrimiento heurístico. En el contexto del fortalecimiento del Razonamiento Lógico Verbal (RLV), la heurística se convierte en la herramienta mediante la cual el estudiante reordena o transforma la evidencia de manera que

pueda ir más allá de ella'. Al aplicar la propuesta 'Jugando Ando', no se busca que el joven memorice sinónimos, sino que, a través del juego, active procesos de categorización y codificación que le permitan descubrir las estructuras lógicas del lenguaje por sí mismo. Para Bruner, la enseñanza por descubrimiento fomenta la motivación intrínseca y asegura que el conocimiento sea más accesible en la memoria a largo plazo, ya que el sujeto ha construido el camino hacia el hallazgo, lo cual es vital para revertir la 'pobreza léxica' detectada en el diagnóstico inicial.

2.3. Momento 3: Teorías Generales (TG) y Bases Legales

Las Teorías Generales proporcionan el marco filosófico y sociopolítico que encuadra el proyecto dentro del Paradigma Socio crítico.

A. Teorías Implícitas (Filosofía del Enfoque)

La investigación se rige por la Dialéctica Teoría-Práctica, entendida como el ciclo constante de acción y reflexión propio de la IAP. Asimismo, persigue la Emancipación Transformadora, con el fin de liberar a los estudiantes de la "dominación algorítmica" y las estructuras pedagógicas opresoras.

B. Teorías Explícitas (Pedagogía y Contexto)

Se adopta la Pedagogía Crítica de Freire (1970), la cual sostiene que el diálogo horizontal es la base para fortalecer el pensamiento crítico, convirtiendo el acto educativo en una práctica de libertad. Complementariamente, se operacionaliza la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky, buscando crear "zonas colectivas de desarrollo" donde el aprendizaje asistido eleve el RLV a niveles inalcanzables individualmente.

C. Bases Legales

El proyecto se ancla jurídicamente en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), específicamente en el Artículo 102, que garantiza el pleno ejercicio de la personalidad, y en la Ley Orgánica de Educación (2009), Artículo 15, que establece la participación protagónica como un derecho y deber fundamental en el proceso educativo.

2.4. Momento 4: Validación de la Visión Teórica Inicial

Para garantizar el rigor científico, la visión teórica construida (Episteme Subjetiva) se somete a un proceso de doble validación:

- **Validación por Consenso (Intersubjetiva):** Lograda a través del diálogo constante dentro del GIAP, asegurando que la teoría no sea impuesta, sino que nazca de la experiencia compartida.
- **Validación por Evidencia (Interobjetiva):** Realizada mediante la triangulación de fuentes, contrastando nuestras conclusiones con los datos institucionales (PEIC), informes externos (UCAB) y la literatura especializada.

Esta estructura teórica (resumida en la Tabla 2) confirma la solidez del enfoque adoptado y prepara el terreno para la acción transformadora descrita en el marco metodológico.

Tabla 2

Validación de la visión teórica inicial del RLV-IAP

| Componente | Enunciado | Validación |
|-------------------------------------|--|---|
| Concepto Sensibilizador (CS) | RLV como rehabilitación neuro-metacognitiva. | Evidenciado en el diagnóstico: brecha léxica crítica y desconexión de sexto grado. |
| Teorías Sustantivas (TS) | Neurobiología, Gamificación y Metacognición | Marian Rojas Estapé (2021) y Castellanos (2022) validan la necesidad de acción motriz y cuidado de la atención. |
| Teoría General (TG) | Paradigma Sociocrítico y Pedagogía Crítica. | Consenso del GIAP: La educación debe ser un acto de emancipación frente al algoritmo. |

Nota. Elaboración propia (2025) a partir de los registros del L.N.B. 24 de Julio y el censo del Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP).

MOMENTO III

DIMENSIÓN PARADIGMATICA

3.1 La Opción Paradigmática: Hacia una Neuro-Pedagogía Crítica

La presente investigación se inscribe en el Paradigma Sociocrítico. Esta elección no es azarosa; responde a la necesidad de superar la visión positivista que reduce al estudiante a un número. En el contexto de este estudio, el paradigma sociocrítico se asume como una herramienta de emancipación frente a la "brecha algorítmica" y el deterioro cognitivo.

Como sostiene Habermas (1982), el conocimiento tiene un interés emancipatorio. En nuestro caso, buscamos liberar al estudiante de la "poda sináptica" pasiva —donde el cerebro elimina conexiones por falta de uso profundo— para transitar hacia una autorregulación consciente. La realidad del aula no es algo externo; es una construcción que el GIAP debe transformar mediante la reflexión crítica.

3.2 El Método: Investigación Acción Participativa (IAP)

Se emplea la IAP como el camino praxológico. Siguiendo a Fals Borda (1981), este método permite que el saber académico de la universidad y el saber popular del aula se unan para generar cambios estructurales. Para nuestra investigación, la IAP es el vehículo para la renovación docente.

Asumimos que el diagnóstico no es el fin, sino el inicio de una espiral de cambio: Diagnóstico → Planificación → Acción → Observación → Reflexión. Esta circularidad nos permite "desaprender" la inercia de enseñar como aprendimos y comenzar a enseñar como el cerebro del adolescente de hoy necesita aprender.

3.3 Sujetos de la Investigación e Informantes Clave

El Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP) se constituyó como un equipo horizontal. Los informantes clave fueron seleccionados bajo un criterio de articulación pedagógica:

- Docentes de Educación Primaria (Escuela): Para comprender el perfil de ingreso real.
- Docentes del Liceo: Para contrastar las exigencias del nivel con la realidad del aula.
- Personal Directivo: Como facilitadores de la institucionalización del cambio.
- Estudiantes de 1er Año: Como protagonistas y coinvestigadores de su propia rehabilitación cognitiva.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Para que el diagnóstico fuera profundo y humano, se emplearon dos técnicas fundamentales:

- *Observación Participante*: La investigadora se sumergió en la dinámica escolar, no como un ente externo, sino como parte del GIAP. Esto permitió captar la "mudez" lógica de los estudiantes ante retos verbales cotidianos.
- *Entrevistas Semiestructuradas*: Se desarrollaron diálogos fluidos tanto con maestros de la escuela como con profesores del liceo. Estas entrevistas revelaron el "nudo crítico" (*Ver registros fotográficos de las entrevistas en el ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.*): enseñamos bajo paradigmas del siglo XX a cerebros que, según Rojas Estapé (2021), están viviendo una poda sináptica acelerada por la inmediatez digital.

3.4.1 Validez y Fiabilidad de los Instrumentos

Para garantizar que la información recolectada fuera fiel reflejo de la realidad, se procedió a la validación por Juicio de Expertos. Tres profesionales en el área, Literatura y Metodología revisaron la pertinencia, claridad y coherencia de la guía de entrevista, asegurando que los ítems realmente midieran las dimensiones del razonamiento lógico-verbal. Por otro lado, la fiabilidad se cimentó en la triangulación de fuentes, contrastando los testimonios de los informantes clave con las observaciones directas del investigador y los postulados teóricos de autores como Bruner y Jara.

3.5 El Hallazgo Diagnóstico como Detonante de la Praxis

El diagnóstico realizado a través de estas técnicas fue el punto de quiebre de la investigación. Al dialogar con los estudiantes, el impacto fue profundo: el nivel de razonamiento era significativamente inferior al perfil de egreso de sexto grado. El GIAP constató que términos elementales y sus relaciones (sinónimos y antónimos de palabras como "sucio" o "limpio") eran desconocidos para muchos.

Este hallazgo validó la urgencia de nuestra intervención. La poda sináptica mencionada por Marian Rojas Estapé no es solo una teoría; es una realidad palpable en el aula cuando el joven no utiliza el lenguaje complejo. Por ello, la metodología IAP se reorientó hacia una praxis de renovación, entendiendo que si el docente no se hace consciente de que "como aprendimos no es como se enseña hoy", el sistema seguirá fracasando en la formación del pensamiento lógico.

3.6 Fases del Procedimiento de Investigación

El camino recorrido se sistematizó en cuatro estaciones del "Bucle de la Acción":

- *Fase I (El Despertar)*: Organización del GIAP y desarrollo de entrevistas en la escuela y liceo para sincerar el diagnóstico.
- *Fase II (La Arquitectura)*: Diseño del plan "Jugando Ando", integrando la gamificación para "engañar" positivamente al sistema de dopamina del cerebro adolescente.
- *Fase III (El Encuentro)*: Implementación de las estrategias lúdicas, priorizando el diálogo y la reconstrucción del léxico básico.
- *Fase IV (La Sistematización)*: Reflexión sobre la capacidad de "razonar sobre la marcha" ante la incertidumbre institucional.

3.7 Fases de la Investigación Acción Participante (IAP)

El proceso se desarrolló en cuatro ciclos espiralados:

- **Diagnóstico:** Identificación de la 'pobreza léxica' y dificultades en la sinonimia/antonomia.
- **Planificación:** Diseño de la propuesta lúdica 'Jugando Ando' basada en la heurística.
- **Ejecución:** Aplicación de los juegos lógicos en los grupos de 1er año.
- **Reflexión:** Análisis crítico (Sistematización) de los cambios observados en la praxis docente y el desempeño estudiantil.

MOMENTO IV

RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

4.1 El Rumbo de la Investigación: De la Incertidumbre a la Pregunta Generadora

Una vez concluida la fase diagnóstica, donde el GIAP constató la brecha cognitiva y el impacto de la "poda sináptica" en el léxico básico de los estudiantes, la investigación alcanzó su punto de mayor claridad dialéctica. No podíamos avanzar sin antes responder a la interrogante que dio origen a este movimiento: ¿Cómo fortalecer el razonamiento lógico verbal en estudiantes del primer año del L.N.B. 24 de Julio Natalicio del Libertador? Teniendo claro este punto de partida, entendimos que la solución no podía ser una repetición de los métodos tradicionales. Si el diagnóstico nos gritaba que "enseñamos como aprendimos" y que esa fórmula ya no funciona, la transformación debía nacer de una ruptura paradigmática.

4.2. La Arquitectura de la Propuesta: Diseñando un Nombre con Intención Lúdica

Para dar respuesta al primer propósito de nuestra acción, nos enfocamos en la construcción de una propuesta que fuese, ante todo, atractiva para el estudiante. Tras un proceso de reflexión colectiva, buscamos un nombre que se alejara de la connotación rígida del "aprendizaje" o la "clase de castellano", términos que muchas veces generan una barrera defensiva en el joven.

Así surgió "Jugando Ando" (*Ver proyecto completo en el ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.*) Este nombre no es solo una etiqueta; es una declaración de principios. Denota el énfasis lúdico a través del cual desarrollaríamos las acciones para el fortalecimiento del razonamiento lógico verbal. El proyecto se diseñó específicamente para un grupo etario comprendido entre los 11 y 13 años, una etapa donde el cerebro adolescente busca novedad y recompensa, elementos que la gamificación ofrece de manera orgánica.

La propuesta 'Jugando Ando' se erige como una respuesta pedagógica al diagnóstico inicial. No se trata simplemente de 'jugar en clase', sino de aplicar el Aprendizaje por

Descubrimiento (Bruner, 1966) a través de dinámicas estructuradas que desafían la zona de desarrollo próximo del estudiante:

- ***El Ludo de Alcabalas:*** Esta actividad constituye el eje central de la fase de ejecución. A diferencia del juego tradicional, aquí el avance por el tablero está condicionado por estaciones o 'alcabalas' de conocimiento. En cada una, el estudiante debe justificar la relación lógica entre pares de palabras, determinando si existe una relación de sinonimia o antonimia y explicando el porqué de dicha conexión. Siguiendo la heurística de Bruner, este proceso permite que el joven 'descubra' la estructura semántica del lenguaje mediante la interacción; no basta con identificar la palabra, debe verbalizar el hallazgo lógico para superar la alcabala y continuar el recorrido.
- ***El Bucle de Palabras:*** Inspirado en la teoría de la complejidad de Morin, este juego obliga al estudiante a conectar conceptos aparentemente aislados, fomentando el pensamiento sistémico y la agilidad mental.

Durante la ejecución del Ludo de Alcabalas, se observó que la necesidad de justificar la respuesta redujo la mecanización del aprendizaje. El estudiante, al verse en un entorno lúdico pero retador, se permitió ensayar hipótesis lingüísticas y corregir sus propios esquemas mentales al escuchar las argumentaciones de sus pares, transformando el aula en un laboratorio de descubrimiento verbal.

4.2.1. De la Imposición a la Adaptación: La Voz del Estudiante en el Diseño Lúdico

En la génesis de esta investigación, el equipo investigador había proyectado la creación recursos lúdicos, bajo la premisa de que lo "nuevo" captaría con mayor eficacia el interés del grupo. Sin embargo, la Investigación Acción Participativa (IAP) nos exigió una ruptura epistemológica con nuestros propios prejuicios docentes. Al socializar la intención de fortalecer el Razonamiento Lógico Verbal (RLV) a través del juego, fueron los mismos estudiantes quienes marcaron el rumbo al expresar: “Profe, yo tengo un bingo”, “Yo tengo un ludo en mi casa”.

Esta respuesta dialógica transformó la metodología: en lugar de imponer juegos ajenos a su cotidianidad, decidimos resignificar y adaptar los juegos tradicionales que ya habitan en su memoria afectiva. Adaptar el Bingo y el Ludo con una intencionalidad pedagógica clara permitió que el esfuerzo cognitivo no se centrara en aprender reglas complejas, sino en el ejercicio mismo del razonamiento. Para garantizar la validez y consistencia de los hallazgos, se aplicó de forma sistemática la misma batería de ejercicios y dinámicas en los diversos grupos de trabajo, manteniendo la coherencia en la recolección de datos.

En este transitar, comprendimos que cualquier análisis externo sobre el aula resulta insuficiente si se ignora el pulso del encuentro diario. Como se dice comúnmente en la investigación militante: “la dinámica solo la entiende quien la vive”, y fue precisamente en esa vivencia compartida donde el proyecto dejó de ser un requisito académico para convertirse en una praxis de transformación real.

4.3. Socialización y Legitimación: El Consenso para el Cambio

Ninguna transformación es posible si se realiza de forma aislada. Por ello, el proyecto "Jugando Ando" fue presentado formalmente al equipo directivo de la institución. En un ejercicio de democratización del saber, la propuesta fue sometida a consulta del Consejo Técnico Institucional, donde se discutió su pertinencia ante la crisis de prosecución académica detectada en el diagnóstico. Tras validar su enfoque neuro-pedagógico y su viabilidad dentro del currículo, el proyecto fue aprobado por unanimidad, otorgando el respaldo institucional necesario para iniciar la fase de ejecución (*Ver evidencias de difusión en el ;Error! No se encuentra el origen de la referencia. folleto en el ;Error! No se encuentra el origen de la referencia.*)

4.4 El Ludo de Alcabalas y la Reconfiguración Cognitiva

Para revertir este cuadro de fragilidad verbal, la propuesta lúdica se estructuró bajo una curva de desafío progresivo. Los Ludos de Alcabalas se diseñaron con un rigor pedagógico estratégico: en una primera etapa, el tablero contaba con estaciones de sinónimos y antónimos que obligaban al estudiante a reactivar su vocabulario. Sin embargo, para la segunda etapa

—buscando aumentar la complejidad— se estableció que, al entrar en la casilla ganadora, era imperativo resolver un silogismo lógico para ser declarado oficialmente ganador.

El fenómeno observado fue extraordinario. Al verse a un solo paso de la meta, el deseo de victoria actuó como un potente catalizador de dopamina, generando un estado de euforia y entusiasmo que movilizaba a los estudiantes a buscar con desesperación la respuesta correcta. En ese instante, de forma inconsciente a través del juego, el cerebro del joven se encontraba en un proceso de reconfiguración sináptica. Lo que en una clase magistral resultaría aburrido o molesto, aquí se convertía en una tarea de atención plena. Sin darse cuenta, los estudiantes estaban razonando, estableciendo relaciones lógicas complejas y superando su propia pobreza léxica, impulsados por la magia del juego y la gratificación del logro. El juego no era el fin, sino el vehículo para que el cerebro aprendiera a pensar de nuevo bajo condiciones de motivación intrínseca.

4.4.1 Análisis Técnico de la Propuesta: El Ludo de Alcabalas

Para comprender cómo se produce la reconfiguración cognitiva y el tránsito desde la ejemplificación situacional hacia el pensamiento abstracto, se presenta la siguiente matriz que describe las estaciones del juego:

Tabla 3

| Alcabala (Fase) | Tipo de Reto | Objetivo Cognitivo | Ejemplo de Ítem (Premisa) | Respuesta Esperada (Lógica Formal) |
|--------------------------------------|---------------------|---|--|---|
| 1. Estación de Semejanzas | Sinónimos | Ampliación del campo semántico y superación de la pobreza léxica. | "La jornada fue extenuante." | El estudiante debe identificar "agotadora" o "cansada" sin recurrir a gestos o ejemplos físicos. |
| 2. Estación de Contrastes | Antónimos | Desarrollo de la capacidad de negación y oposición lógica. | "¿Cuál es el antónimo de abundancia?" | Debe responder "pobreza" o "escasez", superando la tendencia a dar ejemplos (ej. "el que no tiene nada"). |
| 3. Estación de Categorización | Analogías | Establecimiento de relaciones relacionales de orden superior. | "Libro es a leer como... ____ es a ____" | Completar la relación lógica (ej. "Lápiz es a escribir"), analizando la función del objeto. |

| | | | | |
|----------------------------|------------|--|---|---|
| 4. Casilla Ganadora | Silogismos | Consolidación del razonamiento deductivo y atención plena. | Premisa A: Todos los metales brillan. Premisa B: El oro es un metal. Conclusión: ¿? | El estudiante debe deducir: "El oro brilla", aplicando la lógica a partir de las premisas dadas para ganar. |
|----------------------------|------------|--|---|---|

Nota. Elaboración propia (2026), basada en los principios de Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner.

Como se observa en la Tabla 1, el diseño del Ludo de Alcabalas no es azaroso. Cada estación busca mitigar el efecto de la poda sináptica observada en el diagnóstico, obligando al cerebro a reactivar rutas de asociación verbal que estaban inactivas.

El paso crítico ocurre en la Casilla Ganadora (Silogismos). En este punto, el estudiante ya ha superado el miedo al error gracias a la motivación lúdica de las fases previas. El silogismo representa la prueba máxima de razonamiento lógico-verbal; requiere que el joven procese dos fragmentos de información (premisas) para generar un conocimiento nuevo (conclusión). Es aquí donde se manifiesta el mayor logro de la propuesta: el paso del pensamiento concreto (ejemplificado en el caso del estudiante que definía 'sucio' a través del fútbol) al pensamiento formal y abstracto. Al triunfar en esta alcabala, el estudiante no solo gana un juego, sino que recupera la confianza en su capacidad de procesar estructuras lógicas complejas, revirtiendo la apatía escolar mediante el flujo de la atención plena (flow) y la euforia competitiva sana"

Esta inmersión total del estudiante en el Ludo de Alcabalas se define en la psicología positiva como el Estado de Flow o Fluidez. Según Csikszentmihalyi (1990), el 'flow' ocurre cuando una persona se encuentra ante un desafío que exige sus máximas capacidades pero que es realizable, provocando que la persona se absorba completamente en la actividad, perdiendo la noción del tiempo y el cansancio. En 'Jugando Ando', el nivel de desafío de los silogismos y las alcabalas estaba equilibrado con la competencia lúdica de los jóvenes, permitiendo que la atención plena no fuera un esfuerzo impuesto, sino una consecuencia natural del placer de jugar. Esto es vital para contrarrestar la apatía escolar, ya que el cerebro bajo el estado de flujo procesa la información de manera más eficiente y duradera

4.5 La Sistematización de Experiencias según Óscar Jara

La sistematización de esta investigación no se limita a un recuento cronológico de actividades; siguiendo a Óscar Jara, se asume como una interpretación crítica de la práctica. Sistematizar bajo este enfoque implica reconstruir el proceso vivido por el GIAP para extraer aprendizajes que trasciendan la anécdota. Jara sostiene que 'sistematizar es producir conocimientos desde la propia experiencia', lo cual permite al docente-investigador objetivar su acción y comprender las contradicciones y tensiones surgidas en el aula. En 'Jugando Ando', este proceso permitió identificar cómo el 'Bucle de la Incertidumbre' obligó a reconfigurar la praxis pedagógica en tiempo real, transformando la realidad escolar no por imposición, sino por la comprensión profunda de las dinámicas sociales y cognitivas de los estudiantes del L.N.B. 24 de Julio.

4.6 El Juego como Motor de la Sinapsis: Más allá de la Instrucción

Al iniciar la implementación, observamos que el tema de "ganar el juego" actuaba como un catalizador neuro-biológico. Como sostiene la neurociencia actual, la competitividad sana y el componente lúdico activan la dopamina, lo que a su vez facilita la atención y la fijación de nuevos conceptos.

Los estudiantes, motivados por el reto del juego, comenzaron a esforzarse por dominar sinónimos, antónimos y estructuras lógicas sin la presión del error punitivo (*Ver ejecución de sesiones en el ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.*). El deseo de ganar los estimulaba a aprender de una forma que la clase magistral no había logrado. En "Jugando Ando", el aprendizaje dejó de ser un fin tedioso para convertirse en una herramienta necesaria para triunfar en la dinámica grupal, logrando así que el razonamiento lógico verbal fluyera de manera natural y significativa.

Uno de los hallazgos metodológicos más significativos de este estudio fue el surgimiento de lo que hemos denominado el "Bucle de la Incertidumbre". Durante el proceso de ejecución, la investigación se vio interrumpida por factores externos imponderables: ausentismo docente, procesos electorales no previstos, cambios en el calendario ministerial y el adelanto de periodos vacacionales.

Lejos de asumir estas contingencias como un fracaso logístico, el GIAP las interpretó bajo la óptica de Morin (1999), quien sostiene que debemos "navegar en un océano de incertidumbres a través de archipiélagos de certezas". Este proceso de adaptación se sistematizó en cuatro estaciones dinámicas:

- *Observación (El Caos)*: Identificación de las variables externas que fracturaron la planificación rígida.
- *Orientación (La Reflexión)*: Evaluación del tiempo y los recursos disponibles para reestructurar la acción sin perder la esencia pedagógica.
- *Decisión (La Flexibilidad)*: El GIAP optó por soltar el "programa" rígido para adoptar una "estrategia" viva, priorizando la calidad del impacto sobre la cantidad de sesiones.
- *Acción (La Estrategia)*: Ejecución adaptada que permitió mantener el vínculo con los estudiantes a pesar de las interrupciones del entorno.

Esta "Ecología de la Acción" permitió que el proyecto no se detuviera, sino que evolucionara hacia una respuesta estratégica ante la crisis institucional.

4.7 Reflexión Final y Trascendencia: De la Tesis a la Institucionalización

Si bien la dinámica institucional escolar y las interrupciones externas impidieron completar el cronograma de sesiones originalmente previsto, el impacto sociopolítico de la investigación superó las expectativas iniciales. Ante la evidencia de la efectividad de las estrategias lúdicas, el equipo directivo del L.N.B. "24 de Julio de 1783" manifestó su voluntad de institucionalizar el proyecto "Jugando Ando" de manera permanente.

Este resultado constituye la validación definitiva de la IAP. La trascendencia del estudio ya no reside solo en los datos recolectados, sino en la transformación de la política educativa interna del plantel. La vinculación formal que realizará la tutoría académica garantiza que el fortalecimiento del razonamiento lógico-verbal trascienda el tiempo de la investigación, convirtiéndose en una herramienta de libertad para las futuras cohortes de estudiantes.

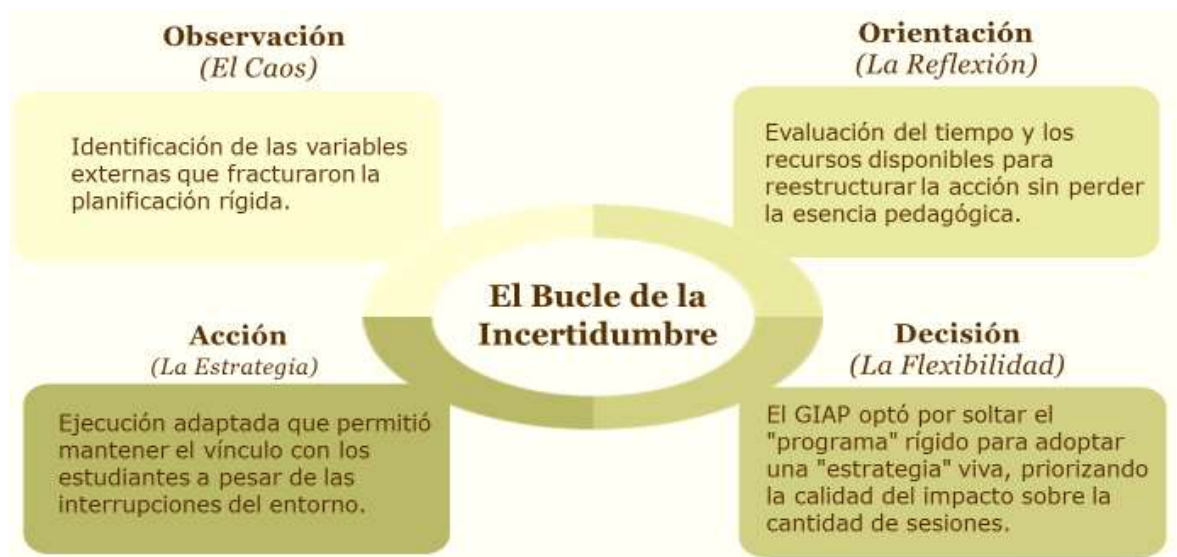


Figura 2
El Bucle de la Incertidumbre en la Práctica Educativa.

Nota. Ilustración del proceso de adaptación y flexibilidad del Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP) ante las contingencias del entorno escolar durante la ejecución de "Jugando Ando". Fuente: Elaboración propia (2026).

Tabla 4

Cuadro de Resiliencia y Flexibilidad Pedagógica ante la Incertidumbre

| Escenario Previsto (El Programa) | Evento de Incertidumbre (La Realidad) | Respuesta Estratégica (La Acción) | Saber de Morin Aplicado |
|---|---|--|---|
| Sesión de razonamiento verbal con el grupo completo en aula. | Suspensión de actividades generales o cambio de horario imprevisto. | Micro-sesiones de intervención rápida en espacios alternos o pasillos. | Enfrentar las incertidumbres: Navegar en el caos buscando archipiélagos de certeza. |

| | | | |
|--|---|---|--|
| Uso de materiales lúdicos impresos y específicos del Kit. | Falta de acceso a recursos o espacio físico restringido. | Adaptación de juegos verbales orales y acertijos de 'esquiva' mental sin material físico. | Conocimiento Pertinente: Capacidad de extraer lo esencial (el razonamiento) del contexto. |
| Cronograma de 3 meses de intervención continua. | Reducción drástica del tiempo disponible por personal limitado. | Priorización de la carga cognitiva: calidad de la mediación sobre cantidad de tiempo. | La Ceguera del Conocimiento: Reconocer que la rigidez es una ilusión; el aprendizaje es fluido |

Nota. Proceso de adaptación y flexibilidad del Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP) ante las contingencias del entorno escolar durante la ejecución de "Jugando Ando". Fuente: Elaboración propia (2026).

Para analizar la evolución de la práctica docente durante el proyecto 'Jugando Ando', se presenta la siguiente matriz que sistematiza los momentos de ruptura de la planificación y la respuesta estratégica adoptada, fundamentada en el principio de Morin sobre la apuesta por la estrategia frente al programa rígido.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La culminación de este ciclo de Investigación Acción Participativa (IAP) en el L.N.B. "24 de Julio de 1783" nos permite trascender el diagnóstico técnico para situarnos en la urgencia de una praxis educativa que responda a la complejidad del siglo XXI. A través de la interacción dialéctica entre la teoría y la realidad vivida, se presentan las siguientes conclusiones fundamentales:

La Brecha Cognitiva como Desafío Neurobiológico:

Se determinó que la debilidad en el Razonamiento Lógico Verbal (RLV) no es una simple carencia de contenidos, sino un fenómeno estructural vinculado a la "brecha algorítmica". En un entorno de sobreestimulación digital, la fragmentación de la atención compromete el desarrollo de la corteza prefrontal de los estudiantes. Por tanto, la labor docente hoy debe evolucionar hacia la figura de un "custodio de la neuroplasticidad", cuya responsabilidad ética sea proteger y rehabilitar las funciones ejecutivas necesarias para el pensamiento crítico y la abstracción.

La IAP ante la Incertidumbre Institucional:

La investigación validó que el rigor científico en el ámbito educativo no reside en la ejecución inflexible de un cronograma, sino en la capacidad de razonar y adaptarse sobre la marcha. Ante imponderables como el ausentismo y las contingencias escolares, el Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP) logró transitar de un "pensamiento programático" a una "estrategia de acción" viva. Este hallazgo reafirma la tesis de Morin (1999) sobre la necesidad de navegar en océanos de incertidumbre mediante archipiélagos de certezas.

Impacto Sociopolítico e Institucionalización:

El logro más trascendental del estudio no fue meramente cuantitativo, sino la institucionalización del proyecto "Jugando Ando". El hecho de que el equipo directivo decidiera asumir esta propuesta como una estrategia permanente garantiza que la transformación iniciada no sea un evento aislado, sino un cambio estructural en la cultura pedagógica del liceo. Esto demuestra que la IAP es capaz de generar una "onda de choque" positiva que trasciende el período de la investigación.

La Praxis Docente y el Vínculo Universitario:

Finalmente, se identificó una tensión crítica entre la voluntad pedagógica y las limitaciones socioeconómicas que enfrenta el docente venezolano. Ante este escenario, la vinculación con la UNELLEZ surge como un pilar estratégico. Se concluye que la universidad y el liceo deben operar en una simbiosis de aprendizaje, donde el talento humano universitario sirva de apoyo para dar continuidad a procesos de fortalecimiento cognitivo como el RLV.

Asumir la Sistematización de Experiencias bajo la visión de Óscar Jara permitió que este Trabajo de Grado no fuera un producto estático, sino un proceso de producción de conocimientos desde la práctica. Según Jara (2018), sistematizar es detenerse a mirar lo vivido para comprender por qué sucedió lo que sucedió. En esta tesis, la sistematización reveló que el fortalecimiento del razonamiento lógico-verbal no depende de la repetición de ejercicios gramaticales, sino de la creación de un entorno donde el lenguaje sea una herramienta de poder y descubrimiento personal. Esta reflexión crítica nos permitió identificar que la verdadera transformación ocurrió cuando el estudiante pasó de ser un receptor de definiciones a ser un arquitecto de significados.

Recomendaciones

A partir de las reflexiones derivadas de esta praxis transformadora, se proponen las siguientes líneas de acción para garantizar la sostenibilidad y expansión de los logros alcanzados:

- *A la Dirección del L.N.B. "24 de Julio de 1783":* Se recomienda formalizar la estructura del Grupo de Investigación Acción Participativa (GIAP) como un órgano consultivo permanente. Es imperativo que la estrategia "Jugando Ando" no sea vista como una actividad extracurricular, sino como un componente transversal del currículo que debe ser supervisado y apoyado con recursos materiales y espacios físicos adecuados para la estimulación cognitiva.
- *Al Gremio Docente:* Es fundamental trascender la enseñanza mecánica y migrar hacia una "Neuro-pedagogía del Cuidado". Se recomienda a los profesores de

todas las áreas (no solo de lenguaje) integrar dinámicas de gamificación y pausas de gimnasia cerebral en sus planificaciones. El docente debe asumirse como un mediador de procesos metacognitivos, ayudando al estudiante a entender no solo qué aprende, sino cómo razona su cerebro.

- *A la UNELLEZ y otras Instituciones de Educación Superior:* Se propone fortalecer el convenio de vinculación sociocomunitaria. La universidad debe enviar a sus estudiantes de últimos semestres como facilitadores de apoyo en el área de Razonamiento Lógico Verbal. Esta simbiosis permitiría que los futuros profesionales se formen en la realidad del aula mientras brindan una atención más personalizada a los grupos de primer año que presentan mayores brechas cognitivas.
- *A los Estudiantes:* Mantener el protagonismo alcanzado durante esta investigación. Se les exhorta a crear brigadas de "tutores pares", donde los estudiantes con mayor dominio del razonamiento verbal apoyen a sus compañeros bajo la premisa de que el aprendizaje es un acto colectivo y solidario, no una competencia individual.

REFERENCIAS

- Asamblea Nacional Constituyente. (1999). Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial N° 36.860.
- Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. (2009). Ley Orgánica de Educación. Gaceta Oficial N° 5.929 Extraordinario.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- CECODAP. (2023, 4 de diciembre). Ucab advierte que bachilleres venezolanos se mantienen reprobados en matemáticas y habilidades verbales.
- Castellanos, N. (2022). *Neurociencia del cuerpo: Cómo el organismo esculpe el cerebro*. Editorial Kairós.
- Castellanos, N. (2022). *Neurociencia del cuerpo: El esquema corporal y la mente*.
- Chomsky, N. (1986). *Knowledge of Language: Its Nature, Origin, and Use*. Praeger.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Fals Borda, O. (1981). *La ciencia y el pueblo: nuevas reflexiones sobre la investigación-acción*. Asociación de Publicaciones Educativas.
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906–911.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Habermas, J. (1982). *Conocimiento e interés*. Taurus.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
- Liceo Nacional Bolivariano 24 de Julio de 1783. (2018). *Proyecto Educativo Integral Comunitario (PEIC)*. San Carlos, Cojedes.
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. CEEAL.
- Molina, G. A. (2017). *El Proyecto de Investigación Acción Participativa en Educación: Teoría y Práctica*. UNELLEZ.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO.
- Pérez Paredes, M. D. C. (2017). Investigación Acción Participativa (IAP) como Elemento de Fortalecimiento Educativo en la Escuela Bolivariana "El Paramito", Estado Mérida. *Revista Científica*, 223-242.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.

- Piaget, J. (1976). *Grasp of Consciousness: Action and Concept in the Young Child*. Harvard University Press.
- Rodríguez, H. (2025, 1 de octubre). Debate público nacional acerca del impacto de las tareas escolares en el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.
- Rojas Estapé, M. (2021). *Encuentra tu persona vitamina*. Editorial Espasa.
- UNESCO. (2021). *Navegando en la infodemia con AMI: alfabetización mediática e informacional*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo A

Encuentro Institucional Y Acuerdos Iniciales

Figura A. 1



Nota. Registro del primer acercamiento del GIAP con las autoridades del plantel para la socialización y aprobación del proyecto. Fuente: Elaboración propia (2025).

Anexo B.

Registro Fotográfico De Entrevistas

Figura B. 1



Nota. Captura del proceso de diálogo con docentes de la institución para la identificación del "nudo crítico" del razonamiento verbal. Fuente: Elaboración propia (2025).

Figura B. 2

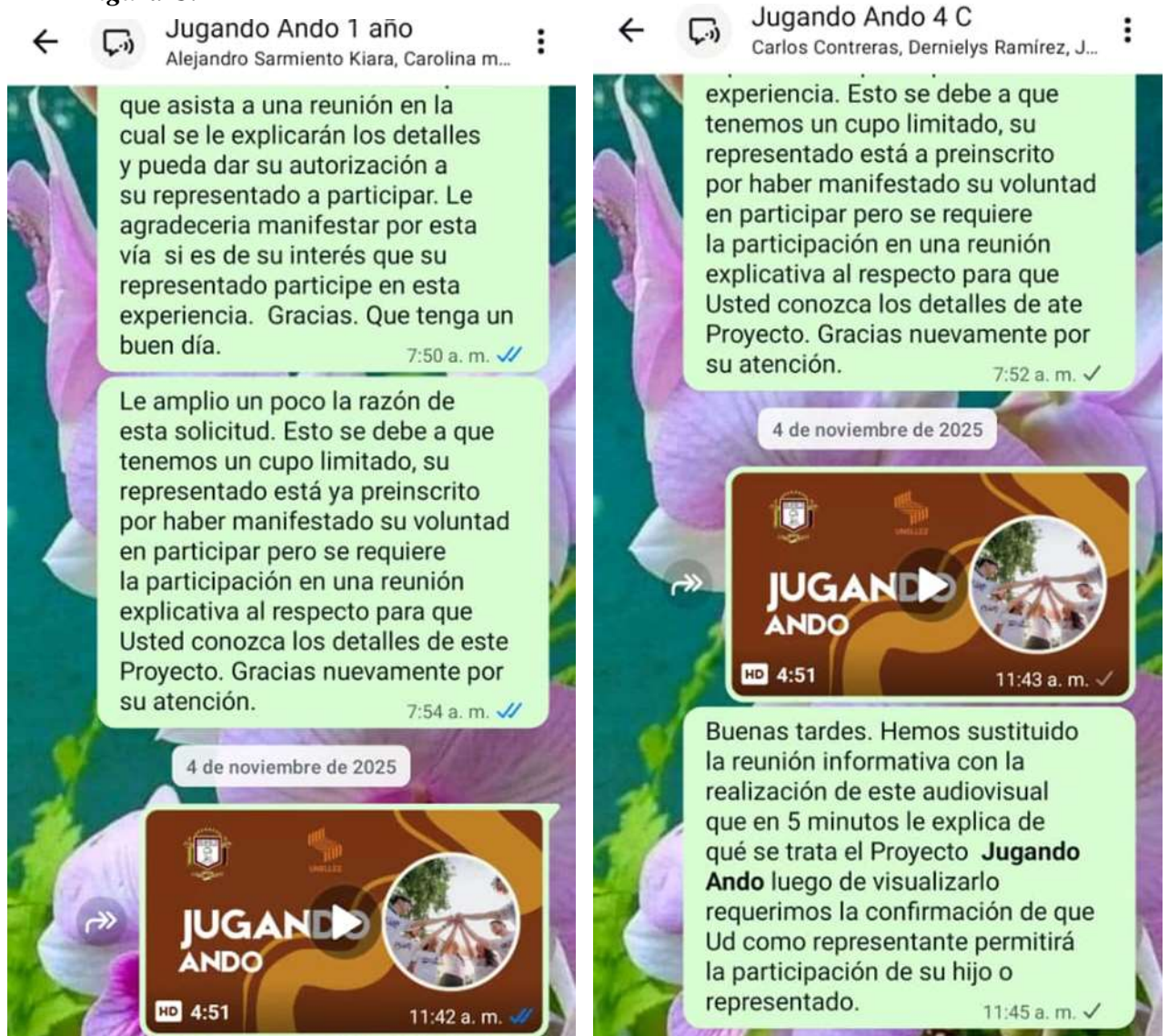


Nota. Captura del proceso de diálogo con docentes de la institución para la identificación del "nudo crítico" del razonamiento verbal. Fuente: Elaboración propia (2025).

ANEXO C.

Socialización Y Difusión Del Proyecto.

Figura C. 1



Nota. Muestra de las estrategias visuales utilizadas para la divulgación del proyecto dentro de la comunidad educativa. Fuente: Elaboración propia (2026).

Figura C. 2



Nota. Presentación de los avances de la investigación ante el cuerpo docente para su validación e institucionalización. Fuente: Elaboración propia (2026).

Anexo D.

Materiales Visuales Y Recursos Didácticos.

Figura D. 1

JUGANDO ANDO

El Juego Estructurado Construye Lógica
"En 'Jugando Ando', hablamos de juegos estructurados. Esto significa que cada actividad, cada interacción, está pensada con un propósito: lograr un entrenamiento riguroso de habilidades cognitivas y sociales en cada participante. El juego es, inherentemente, serio, porque construye lógica."

El Juego de Reglas Entrena el Juicio Crítico
Un juego de reglas, como el domino o el fútbol adaptado, obliga al participante a autorregularse y a aplicar una lógica inquebrantable para que el juego funcione. Si se rompe una regla, el juego se detiene.

El Juego como Espacio Seguro para Estrategias (Vigotsky y Polya)
Como lo señalan grandes pensadores como Vigotsky y Polya, el juego es el espacio más seguro para que los niños practiquen estrategias matemáticas complejas en el mundo y la pasión de una meta calificada.

El Juego Activa la Heurística (Prueba y Error Guiado por la Lógica)
Si recordamos, no está simplemente advirtiéndolo, está aplicando un método de prueba y error guiado por la lógica.

El Juego Exige Atención y Concentración
Un juego de reglas, como el domino o el fútbol adaptado, obliga al participante a autorregularse y a aplicar una lógica inquebrantable para que el juego funcione. Si se rompe una regla, el juego se detiene.

Gracias por su atención

Scrabble Robusta Bingo Ludo

Nota. Material diseñado por el GIAP como recurso de apoyo para los docentes del plantel. Fuente: Elaboración propia (2026).

Figura D. 2



Jugando Ando UNELLEZ

ES MOMENTO DE DIVERTIRSE

NUESTROS JUEGOS

- SOPA DE LETRAS
- BINGO
- STOP
- PUZZLES
- JUEGO DE MEMORIAS
- Y MÁS

Más información al:
+58 416-6416869

L.N.B. "24 de Julio de 1783 Natalicio del Libertador"

Nota. Material diseñado por el GIAP como recurso de apoyo para los docentes del plantel. Fuente: Elaboración propia (2026).

Anexo E

Guion de Video

JUGANDO ANDO - EL JUEGO SERIO DEL RAZONAMIENTO

Público Objetivo: Padres y Representantes

Objetivo: Promover un proyecto de investigación-acción para mejorar el razonamiento lógico verbal en estudiantes.

1. Introducción: La Importancia del Razonamiento Lógico Verbal

Estimado padre, estimada representante: En el viaje educativo y personal de sus hijos, hay una habilidad fundamental que es la base del éxito académico y la clave para navegar por la vida con confianza: el razonamiento lógico verbal. Es la capacidad de comprender, analizar y construir argumentos sólidos, una destreza indispensable en un mundo cada vez más complejo.

2. Presentación del Proyecto: "Jugando Ando" - El Juego Serio

Por eso, con gran entusiasmo, les presentamos 'Jugando Ando': no es solo una estrategia, es un espacio recreativo innovador, meticulosamente diseñado para estimular y desarrollar precisamente este razonamiento lógico verbal en sus hijos. Nuestra premisa es clara y poderosa: 'No hay nada más serio que un juego'.

3. Argumento 1: El Juego Estructurado Construye Lógica

En 'Jugando Ando', hablamos de juegos estructurados. Esto significa que cada actividad, cada interacción, está pensada con un propósito: lograr un entrenamiento riguroso de habilidades cognitivas y sociales en cada participante. El juego es, inherentemente, serio porque construye lógica. La seriedad del juego radica en respetar las reglas, y es precisamente este respeto lo que sienta las bases de un pensamiento estructurado y coherente.

4. Argumento 2: El Juego de Reglas Entrena el Juicio Crítico

¿Por qué decimos que es serio? Porque un juego de reglas, como el dominó o el ludo adaptado, obliga al participante a autorregularse y a aplicar una lógica inquebrantable para que el juego funcione. Si se rompe una regla, el juego se detiene. En la práctica, cuando su hijo resuelve un silogismo para avanzar en una actividad, está practicando la lógica deductiva. Aprende que, si la premisa uno y la premisa dos son verdaderas, la conclusión debe serlo. Esto es, ni más ni menos, el entrenamiento directo del juicio crítico.

5. Argumento 3: El Juego como Espacio Seguro para Estrategias (Vigotsky y Polya)

El juego es serio porque requiere estrategia. Como lo señalaron grandes pensadores como Vigotsky y Polya, el juego es el espacio más seguro para que sus hijos practiquen estrategias intelectuales complejas sin el miedo y la presión de una mala calificación. Es un entorno donde pueden experimentar, probar y fallar, y volver a intentar, todo ello parte esencial del aprendizaje estratégico.

6. Argumento 4: El Juego Activa la Heurística (Prueba y Error Guiado por la Lógica)

¿Por qué es serio? Porque el juego activa la heurística: esa capacidad seria de descubrir y formular estrategias de solución. Su representado no está simplemente adivinando; está aplicando un método de prueba y error guiado por la lógica. Por ejemplo, en nuestro 'dominó de la cadena argumental', su hijo debe usar un conector complejo, como 'a pesar de que', para justificar la lógica de su ficha. Esto lo obliga a pensar seriamente en la estructura de su argumento, no solo en la respuesta correcta. Es un entrenamiento profundo en la coherencia del pensamiento.

7. Argumento 5: El Juego Exige Atención y Concentración

Finalmente, el juego es serio porque exige atención. Los jóvenes, especialmente aquellos que pueden tener desafíos para mantener el enfoque, logran una concentración sorprendente y sostenida durante el juego. La inmersión, el desafío y la diversión intrínseca

del juego se convierten en una poderosa herramienta para desarrollar y entrenar esa habilidad vital.

8. Cierre: Jugando Ando, Futuros Ciudadanos Críticos

Así que, estimado representante, 'Jugando Ando' es mucho más que una actividad; es una estrategia integral para desarrollar el razonamiento lógico verbal. Es una metodología innovadora para que sus hijos, divirtiéndose y participando activamente, aprendan a ser ciudadanos críticos y pensadores lógicos. Los preparamos no solo para el aula, sino para la vida.

9. Agradecimiento y Llamada a la Acción

Gracias por confiar en nosotros, por permitir que sus hijos sean entrenados con seriedad y por darles la oportunidad de participar en esta valiosa experiencia. Creemos en el poder transformador del juego serio. ¡Únanse a 'Jugando Ando' y vean a sus hijos crecer con lógica y creatividad!

Anexo F

Lanzamiento Del Proyecto Y Recursos Utilizados

Figura E. 1





Nota. Registro fotográfico de la puesta en práctica de la estrategia "Jugando Ando" y la rehabilitación de funciones ejecutivas mediante la acción. Fuente: Elaboración propia (2026).

Anexo G.

Proyecto Jugando Ando.

**LICEO NACIONAL BOLIVARIANO
24 DE JULIO DE 1783
“NATALICIO DEL LIBERTADOR”**



**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
EZEQUIEL ZAMORA**



La Universidad que Siembra

JUGANDO ANDO

(Proyecto Para Fortalecer EL Pensamiento Lógico Verbal)

Facilitadoras:

Tamharaire Rojas

Ireilys Diaz

INTRODUCCIÓN

Razonar lógicamente y tener la habilidad de expresarse con claridad guarda una relación directa con la formación de ciudadanos críticos y participativos. Un adecuado Razonamiento Lógico Verbal (RLV) permite a la persona analizar la información de los medios de comunicación y las redes sociales de manera crítica, identificar sesgos poniendo límites a la manipulación que se genera por la desinformación.

Participar activamente en la vida pública, implica que los ciudadanos puedan evaluar argumentos, tener una capacidad de expresión persuasiva, exponiendo sus propias ideas, lo que también le facilita el tomar parte en debates constructivos.

Asumir procesos para tomar decisiones en los cuales se requiere sopesar distintas opciones de solución, ponderando los diferentes escenarios que plantean las consecuencias de cada una de estas, permite que la vida cotidiana pueda transcurrir con algunas certezas de las acciones que un individuo debe ejecutar sin que estas le ocasionen situaciones no deseables y prevenibles; esta capacidad constituye un pilar para el ejercicio de una ciudadanía responsable.

Durante la observación participante desarrollada en el Liceo Nacional Bolivariano 24 de Julio de 1783 Natalicio del Libertador, ubicado en el Complejo Habitacional Ezequiel Zamora, San Carlos, Parroquia San Carlos de Austria, Municipio Ezequiel Zamora del Estado Cojedes, se ha identificado una problemática que afecta en gran manera el desempeño académico de los estudiantes en general, sin embargo es preocupante, a decir de los docentes que trabajan con la matrícula de primer año, las profundas debilidades que en algo tan elemental como leer y escribir fluidamente, se han incrementado notablemente en las cohortes post pandemia, particularmente en la mención Ciencia y Tecnología. El diagnóstico institucional (L.N.B 24 de Julio, Natalicio del Libertador, 2018-2019) señala la existencia de un "número significativo de estudiantes con problemas de lecto-escritura y resolución de ejercicios en el área de las ciencias exactas" y "el 70% de los estudiantes con bajo índice académico".

En el contexto del liceo, esta problemática genera un conflicto que impacta negativamente el rendimiento académico y el desarrollo integral del estudiante, obstaculizando la formación de habilidades esenciales para el pensamiento crítico y la autonomía intelectual, con lo cual se incumple lo establecido en la CRBV, LOE, LOPNA, en cuanto al desarrollo integral de la personalidad de niños y adolescentes, limitando el desarrollo de habilidades y destrezas que les capaciten para asumir una actuación participativa y protagónica en la sociedad.

A continuación, se dará explicación en que consiste el proyecto JUGANDO ANDO, el cual nace a causa de la necesidad de abordar las deficiencias en el área del razonamiento lógico verbal, pretendiendo desarrollar las habilidades de los estudiantes en el área antes dicha; se creará un espacio de aprendizaje lúdico para fortalecer las competencias en el área, sin que pueda asociarse en la percepción del participante con aprender o estudiar.

PROYECTO JUGANDO ANDO

Objetivos De La Investigación

Objetivo General

- Contribuir al fortalecimiento y la superar las deficiencias en el razonamiento lógico-verbal en los estudiantes de primer año de Educación Secundaria en Liceo Nacional Bolivariano 24 de Julio de 1783 Natalicio del Libertador, periodo escolar 2025-2026 a través de un Proyecto IAP

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el dominio de las competencias implicadas en el razonamiento lógico verbal de los estudiantes al iniciar el periodo escolar 2025-2026.
- Diseñar un plan de acción participativo, que integre estrategias para fortalecer el razonamiento lógico verbal.
- Implementar las estrategias y técnicas del plan de acción con la participación activa de los estudiantes.
- Evaluar el impacto de la ejecución del proyecto IAP en la mejora de las habilidades de razonamiento lógico verbal en los participantes.

Fases Del Proyecto

- 1^{ra} fase, preinscripción.
- 2^{da} fase, reunión de acuerdos (contrato pedagógico)
- 3^{ra} fase, lista de participantes.
- 4^{ta} fase, inicio – desarrollo.
- 5^{ta} fase, reflexión.

Estrategia De Incorporación

Se realizó el flyer para difundir el proyecto y si poder realizar la preinscripción, la cual será definida por el representante del participante, con quien se realizará una reunión al respecto para explicar lo concerniente al proyecto.

Procedimiento Del Proyecto

Cada sesión estará diseñada con una batería de juegos tomando la precaución de no quedar sin recursos en caso de que los estudiantes fluyan y culminen con rapidez. Las actividades consisten en adaptaciones de juegos de mesa para el estímulo del razonamiento lógico verbal al culminar cada sesión Se abrirá un momento reflexivo de cierre.

Estrategia De Estímulo: Asistencia Y Participación Mediante Premiaciones.

Los estudiantes obtendrán puntos acumulativos por cada sesión según:

- Puntualidad (3 Pts.)
- Participación en el juego siguiendo las instrucciones (3 Pts.)
- Ganadores el juego:
 - 1er lugar (5 pts.)
 - 2do lugar (2 pts.)
 - 3er lugar (1 pts.)
- 4: Momento reflexivo de cierre.
 - solo hablar 3 puntos
 - identificación de la mejor reflexión 2 puntos.

Al final de la semana se realizará una premiación simbólica al mejor jugador de la semana. Al final de las cuatro semanas se realizarán las premiaciones donde cada padre aportará (previa aceptación a la propuesta) la premiación.

Se creará el espacio llamado bazar de premiación donde cada estudiante tendrá un orden de ingreso según el número de estrellas acumuladas; en caso de empate se realizará por azar.

Al final del proyecto se realizará una prueba de razonamiento lógico verbal, con la intención de ver la influencia del proyecto en el fortalecimiento del razonamiento lógico verbal.

Anexo H.

Guía de Entrevista Semiestructurada, docentes.

GUÍA PARA ENTREVISTAR A LOS DOCENTES EN TORNO AL RLV

Para diagnosticar el dominio de las competencias de razonamiento lógico verbal en estudiantes de primer año de bachillerato (mención ciencia y tecnología), preguntaremos a los docentes sobre la **frecuencia, calidad y dificultades observadas en habilidades específicas** como la comprensión lectora, el manejo de vocabulario contextualizado, la identificación de relaciones lógicas y la aplicación del razonamiento en la resolución de problemas.

Estas son las preguntas clave para los docentes, divididas por áreas temáticas:

I. Sobre la Comprensión Lectora

La comprensión es fundamental para el razonamiento verbal.

1. **Nivel General:** ¿Cuál diría que es el nivel promedio de comprensión lectora de los estudiantes de primer año? (Ej. Alto, medio, bajo).
2. **Dificultades Específicas:** ¿Cuáles son las principales dificultades que presentan los estudiantes al enfrentarse a textos académicos o científicos? (Ej. Identificar la idea principal, inferir información, comprender vocabulario técnico, seguir instrucciones complejas).
3. **Análisis Crítico:** ¿En qué medida los estudiantes son capaces de analizar críticamente la información y diferenciar hechos de opiniones en un texto?

II. Sobre el Vocabulario y Semántica

El dominio léxico es crucial para el razonamiento verbal.

4. **Uso Contextual:** ¿Presentan dificultades para entender el significado de una palabra según el contexto en el que se utiliza?

5. **Relaciones Semánticas:** ¿Qué tan proficientes son los estudiantes en el uso y comprensión de sinónimos, antónimos, analogías e hipónimos/hiperónimos?

6. **Amplitud de Vocabulario:** ¿Considera que los estudiantes tienen un vocabulario adecuado para su nivel educativo y para las asignaturas de ciencia y tecnología?

III. Sobre el Razonamiento Lógico-Verbal y Habilidades Cognitivas

Estas preguntas abordan la capacidad de los estudiantes para establecer relaciones y resolver problemas.

7. **Establecimiento de Relaciones:** ¿Observa que los estudiantes pueden establecer fácilmente relaciones de causa y efecto, comparación, oposición o secuencia en la información que manejan?

8. **Resolución de Problemas:** ¿Cómo describiría la habilidad de los estudiantes para aplicar el razonamiento lógico verbal en la resolución de problemas (matemáticos, científicos o cotidianos)?

9. **Formulación y Expresión:** ¿Tienen los estudiantes facilidad para formular argumentos coherentes y expresar sus ideas de manera clara y estructurada, tanto de forma oral como escrita?

10. **Pensamiento Crítico:** ¿Cómo fomenta Ud., el uso del pensamiento crítico en el aula y cómo responden los estudiantes a estas actividades?

IV. Sobre la Metodología Docente y Contexto

El contexto es importante para interpretar los resultados.

11. **Estrategias Didácticas:** ¿Qué estrategias didácticas utiliza con más frecuencia para fomentar el desarrollo del razonamiento lógico verbal?

12. **Evaluación:** ¿Qué métodos o instrumentos de evaluación emplea para evaluar estas competencias en los estudiantes? (Ej. Pruebas escritas, listas de cotejo, debates, proyectos).

13. **Factores Externos:** ¿Cree que factores externos (entorno familiar, acceso a recursos, etc.) influyen significativamente en el nivel de razonamiento lógico verbal de los estudiantes?

Estas preguntas están dirigidas a proporcionarnos una visión integral desde la perspectiva de los docentes, lo cual es trascendente para el diagnóstico.

Anexo I

Guía de Entrevista Semiestructurada, Estudiantes.

GUÍA PARA GENERAR UNA ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA CON ALGUNOS ESTUDIANTES.

I. Sobre la Comprensión Lectora y Estudio

Estas preguntas miden su autoconciencia sobre sus habilidades de lectura y estudio.

1. Hábito Lector: ¿Lees por gusto fuera de las tareas escolares? Si es así, ¿qué tipo de textos prefieres (historias, noticias, ciencia)?
2. Dificultades de Comprensión: Cuando lees un texto en clase (de ciencia, historia o cualquier otra materia), ¿qué es lo que más te cuesta trabajo hacer? (Ej. Entender las palabras difíciles, encontrar la idea principal, saber por qué el autor escribió eso).
3. Seguir Instrucciones: ¿Te resulta fácil seguir instrucciones escritas largas o complejas para hacer un experimento o una tarea?

II. Sobre el Vocabulario y el Lenguaje

Preguntas sobre su manejo del lenguaje cotidiano y académico.

4. Vocabulario Nuevo: Cuando encuentras una palabra nueva en un libro de ciencias, ¿qué haces para entenderla? ¿Generalmente logras adivinar su significado por el contexto?
5. Relaciones entre Palabras: ¿Te parece fácil o difícil encontrar similitudes y diferencias entre conceptos o palabras (ej. comparar células animales y vegetales)?
6. Expresión Oral: ¿Te sientes cómodo explicando un tema difícil con tus propias palabras a tus compañeros o al profesor?

III. Sobre el Razonamiento Lógico y la Resolución de Problemas

Estas preguntas conectan el razonamiento verbal con la lógica y la aplicación práctica.

7. Conexión de Ideas: Cuando el profesor explica un tema nuevo, ¿te cuesta trabajo ver cómo se conectan las diferentes ideas o pasos?
8. Uso de la Lógica: ¿Sientes que usas la "lógica" o el "razonamiento" en tus clases de matemáticas o ciencia? ¿Cómo lo describirías?
9. Resolver Problemas: Cuando tienes un problema (de matemáticas o de ciencias), ¿eres capaz de explicar los pasos que seguiste para resolverlo, o a veces llegas a la respuesta "por intuición"?
10. Argumentación: Si no estás de acuerdo con algo que dice un compañero o que lees en un libro, ¿eres capaz de decir por qué y dar razones válidas?

IV. Sobre la Actitud y el Contexto

Factores que influyen en su aprendizaje.

11. Interés en las Materias: ¿Qué materias de la mención Ciencia y Tecnología te gustan más y por qué? (A menudo, el interés se relaciona con la facilidad de comprensión).
12. Apoyo en Casa: ¿Hablan en tu casa sobre temas de ciencia, tecnología o noticias de forma habitual? ¿Lees en casa con frecuencia?
13. Autoevaluación: En una escala del 1 al 10 (donde 10 es excelente), ¿cómo calificarías tu habilidad para entender y usar el lenguaje de forma lógica en la escuela?

Anexo J

Acta De Intención Para La Institucionalización

ACTA DE INTENCIÓN PARA LA INSTITUCIONALIZACIÓN DEL PROYECTO "JUGANDO ANDO"

En la sede del **Liceo Nacional Bolivariano "24 de Julio de 1783, Natalicio del Libertador"**, se reúnen por una parte el Equipo Directivo y Académico de la institución, y por la otra, el Equipo de Investigación-Acción Participativa (IAP), con el propósito de formalizar el presente acuerdo de compromiso para la **sostenibilidad y escalamiento institucional** del Proyecto "**Jugando Ando**".

CONSIDERANDO:

- **Primero:** Que el proyecto fue desarrollado y validado en la institución durante el periodo Septiembre 2025 – Enero 2026, bajo una metodología de Investigación-Acción que permitió evidenciar una alta receptividad y eficacia en la estimulación del **razonamiento lógico-verbal** en los estudiantes atendidos.
- **Segundo:** Que los hallazgos de la investigación sugieren la necesidad de transitar hacia una fase de **ampliación sistémica** para garantizar que los beneficios cognitivos alcancen a una mayor cohorte de la comunidad estudiantil.
- **Tercero:** Que la Dirección Institucional, reconociendo la pertinencia pedagógica y científica del proyecto, ha decidido asumir su ejecución con carácter **institucional**.

ACUERDAN:

1. **TRANSFERENCIA Y DOTACIÓN:** El equipo de investigación se compromete a realizar la entrega formal de un "**Kit de Inicio Pedagógico**", el cual incluye el instructivo técnico, los recursos didácticos diseñados y la guía de mediación de estrategias para el desarrollo del pensamiento.
2. **ASESORÍA Y FORMACIÓN:** Las investigadoras asumen el compromiso de brindar una **asesoría técnica inicial** orientada a la formación del equipo docente

institucional que dará continuidad al proyecto, asegurando la correcta aplicación de la metodología lúdica y los principios de la neuroeducación integrados en "Jugando Ando".

3. **INSTITUCIONALIZACIÓN:** El Equipo de Dirección se compromete a incorporar el proyecto dentro de la planificación académica institucional, garantizando los espacios, tiempos y el personal necesario para su **sostenibilidad y ejecución permanente**.

Se firma la presente acta en señal de conformidad y compromiso compartido con la calidad educativa y el desarrollo integral de los estudiantes.

Anexo K

Planificación entregada en el liceo

Liceo Nacional Bolivariano 24 De Julio De 1783
"Natalicio Del Libertador"



Universidad Nacional Experimental
De Los Llanos Occidentales
Ezequiel Zamora



La Universidad que Siembra

Planificación de Jugando Ando

| Responsables: Tamharaire Roja e Ireilys Diaz | | Dirigido a: Estudiantes participantes de Primer Año. | | |
|---|---------------------------------------|--|---|----------------------------------|
| Área de formación: Castellano | | Año escolar: 2025-2026 | | |
| Proyecto: JUGANDO ANDO | | Objetivo general: Contribuir al fortalecimiento y la superar las deficiencias en el razonamiento lógico-verbal en los estudiantes de primer año de Educación Secundaria en Liceo Nacional Bolivariano 24 de Julio de 1783 Natalicio del Libertador, periodo escolar 2025-2026 a través de un Proyecto IAP | | |
| Sesiones | Indicadores | Habilidad Cognitiva | Expresión Verbal Clave que Demuestra la Habilidad | Juegos donde se Aplica |
| I | Flexibilidad Léxica | Manejar y producir rápidamente sinónimos, antónimos o variaciones de palabras. | Ej: "El antónimo de 'Cobarde' es 'Valiente', y un sinónimo es 'Temeroso'." | Ludo y bingo |
| II | Secuencia Lógica | Establecer el orden correcto de los pasos para llegar a una meta o conclusión. | Ej: "El orden es: Premisa 1 , luego Premisa 2 , y solo al final se llega a la Conclusión ." | Rayuela (La Semana) |
| III | Inferencia y Deducción | Extraer una conclusión lógica a partir de premisas o información dada. | Ej: " Conclusión: Si todos los mamíferos son animales, y mi perro es un mamífero, entonces mi perro es un animal." | Ludo, Rayuela (La Semana), Bingo |
| IV | Clasificación y Categorización | Agrupar o asignar conceptos bajo un criterio lógico o semántico común. | Ej: "La palabra ' Llovizna ' pertenece a la categoría de Grado o Intensidad porque es el nivel bajo de ' Diluvio '." | Canicas, Sopa de Letras (Relevo) |
| I-IV | Justificación y Argumentación | Explicar la validez o el porqué de una decisión o afirmación, y usar un lenguaje estructurado. | Ej: " La razón por la cual elegí 'Sinónimo' es porque ambas palabras significan 'rápido' y tienen la misma intensidad." | Dominó (Argumental), Bingo |

Anexo L.

Taller a los Profesores para la Continuidad del Proyecto "Jugando Ando"

TALLER: "JUGANDO ANDO - DEL PATIO AL PENSAMIENTO LÓGICO"

Objetivo: Inducir a los docentes en la adaptación de juegos tradicionales y de mesa para el fortalecimiento del Razonamiento Lógico Verbal (RLV) y la Metacognición en estudiantes del Primer Año (11 a 13 años)

Agenda del Taller (Duración sugerida: 2 horas)

1. Apertura: El Juego es Cosa Seria (15 min)

Dinámica Rompehielo: "El Teléfono Malogrado de las Premisas". Se inicia un silogismo y debe llegar coherente al final del grupo.

Breve Exposición Teórica: Presentación del lema: "No hay nada más serio que un juego".

Conceptos clave: Heurística (descubrimiento), ZDP (Vygotsky) y Metacognición (Flavell).

¿Qué es el RLV y por qué es vital para el éxito en el bachillerato?

2. Estaciones de Juego: "Aprender Haciendo" (45 min)

Dividiremos a los docentes en grupos. Cada grupo rotará por 3 estaciones donde deberán jugar las versiones adaptadas:

Estación A (Juegos de Mesa): Ludo y Bingo

Estación B (Juegos de Patio): La Semana (Rayuela) Silogística y el Trompo de Conectores.

Estación C (Desafío de Destreza): Metras de Clasificación y Dominó de Relevó (ideal para abordar el TDAH).

Nota para el facilitador: En cada estación debe haber una "Guía de Juego" que explique la regla lógica (sinónimos, antónimos, parónimos, etc.).

3. Panel de Metacognición: "¿Cómo Pensamos cuando Jugamos?" (20 min)

Reflexión Grupal: Tras jugar, los docentes responden:

¿Qué proceso mental hice para ganar?

¿En qué momento sentí que mi lógica falló y cómo la corregí?

Socialización de Rúbricas: Presentación de los cuadros de indicadores que diseñamos para evaluar el desempeño de los alumnos sin romper la magia del juego.

4. Co-Creación: Adaptando mi propio Contenido (20 min)

Cada docente elige un tema de su planificación actual (ej. El Esequibo, la Célula, Números Decimales).

Reto: Adaptar uno de los juegos de "JUGANDO ANDO" a ese contenido específico usando la base de palabras (sinónimos, parónimos) y los conectores lógicos.

Kit de Herramientas para el Docente (Material a entregar)

Para que el taller sea efectivo, cada docente debería llevarse un "Pack JUGANDO ANDO" que incluya:

- El Listado de las 100 Palabras Clave (Sinónimos, Antónimos, Parónimos).
- Guía Rápida de Conectores Lógicos y su función (Causa, Efecto, Oposición).
- Formato de Rúbrica de Observación para el aula.
- El Tríptico para los Padres (para que ellos también sepan cómo explicarlo en las reuniones).

Puntos de Énfasis en taller.

Empatía ante la Resistencia que pudiera surgir: Algunos colegas dirán que "el ruido" o "el desorden" dificultan la clase. Les recordaremos la cita de Bruner: "El juego es la forma más elevada de investigación". El ruido del juego es el sonido del cerebro trabajando.

Enfoque en la Inclusión: Haremos énfasis en cómo el Dominó de Relevó ayuda específicamente a los niños con déficit de atención a canalizar su energía hacia el pensamiento lógico.

Cierre reflexivo; El taller termina con una frase de impacto: "En JUGANDO ANDO, no perdemos clases, ganamos pensadores".