

JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA
EN LOS NIÑOS

Presentado por:

DANILO VEGA ECHEVERRY

Director:

ELKIN BETANCOURT

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INFORMATICA

COLOMBIA

2014

1. Contenido

2. Introducción.....	4
3. Formulación del problema	5
3.1 PROSPECTIVA DEL PROYECTO.....	13
3.2 PREGUNTA DE INVESTIGACION.....	12
4. Justificación.....	15
5. Objetivos	19
5.1.1 Objetivo general	19
5.1.2 Objetivos específicos	19
6. Marco teórico.....	20
6.1 LA COMPETENCIA LECTORA	20
6.1.1 El acto de leer	20
6.1.2 Competencia lectora	22
6.1.3 Interpretar e integrar ideas e información.	23
6.1.4 Motivación y Lectura.....	25
6.2 EL JUEGO DE ROL.....	26
6.2.1 ELEMENTOS Y PREPARACION DE UN JUEGO DE ROL	29
6.3 TECNOLOGIAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA INFORMACIÓN	37

6.3.1	GAMIFICACIÓN Y JUEGOS DE ROL.....	38
7.	Estado del arte	40
8.	Metodología.....	43
8.1	Juegos de rol y TIC.....	43
8.2	Investigación experimental y la lectura.	44
8.3	Metodología de la intervención.	45
8.3.1	Preparación:.....	46
9.	Trabajo de intervención.....	55
10.	Resultados y conclusiones.....	73
10.1	Resultados	73
10.2	Conclusiones	77
10.2.1	Primera prueba vs segunda prueba	77
10.2.2	Estudiantes que participaron en las sesiones de rol vs estudiantes que no participaron	85
11.	Referencias	90
12.	Anexos	92

2. Introducción

El siguiente trabajo tiene como objetivo el indagar sobre el potencial de los juegos de rol en la mejora de la competencia lectora apoyándose en las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación).

Inicialmente hablaremos sobre la situación en la que se encuentra la competencia lectora y como esta funciona al momento de interpretar, integrar ideas e información, también hablaremos sobre lo que son los juegos de rol, el cómo funcionan y sus elementos.

Cerraremos esta sección hablando sobre el concepto de gamificación y cómo funciona su sistema de recompensas junto a su relación con la motivación.

Finalmente, nos enfocaremos en el trabajo de intervención realizado en el Colegio Santa Isabel de la localidad de Suba con niños de 4° y 5° grado realizado en tres fases las cuales iniciaron con una prueba de lectura para conocer su nivel, continuaron con la implementación del juego con un objetivo pedagógico y finalizo con la repetición de la prueba y de este modo establecer el potencial de los juegos de rol en la mejora de los procesos de lectura.

3. Formulación del problema

Colombia ha estado participando en las pruebas PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes por sus siglas en inglés) éstas se encargan de evaluar las competencias en lectura, matemáticas y ciencias naturales, en el año 2009 Colombia participo en el área de lectura con el fin de conocer en qué estado se encuentra con respecto a las competencias lectoras. En este apartado PISA nos dice lo siguiente.

En lectura, PISA se enfoca en leer para aprender y no en aprender a leer. El concepto de lectura utilizado en la prueba sobrepasa la comprensión literal y la decodificación de textos e involucra la habilidad de utilizarla para que el estudiante logre sus objetivos durante su vida. ICFES. Colombia en PISA 2009 Síntesis de resultados (2010). Recuperado de http://www2.icfes.gov.co/resultados/component/docman/doc_download/16-informe-colombia-en-pisa-2009-sintesis-de-resultados?Itemid=

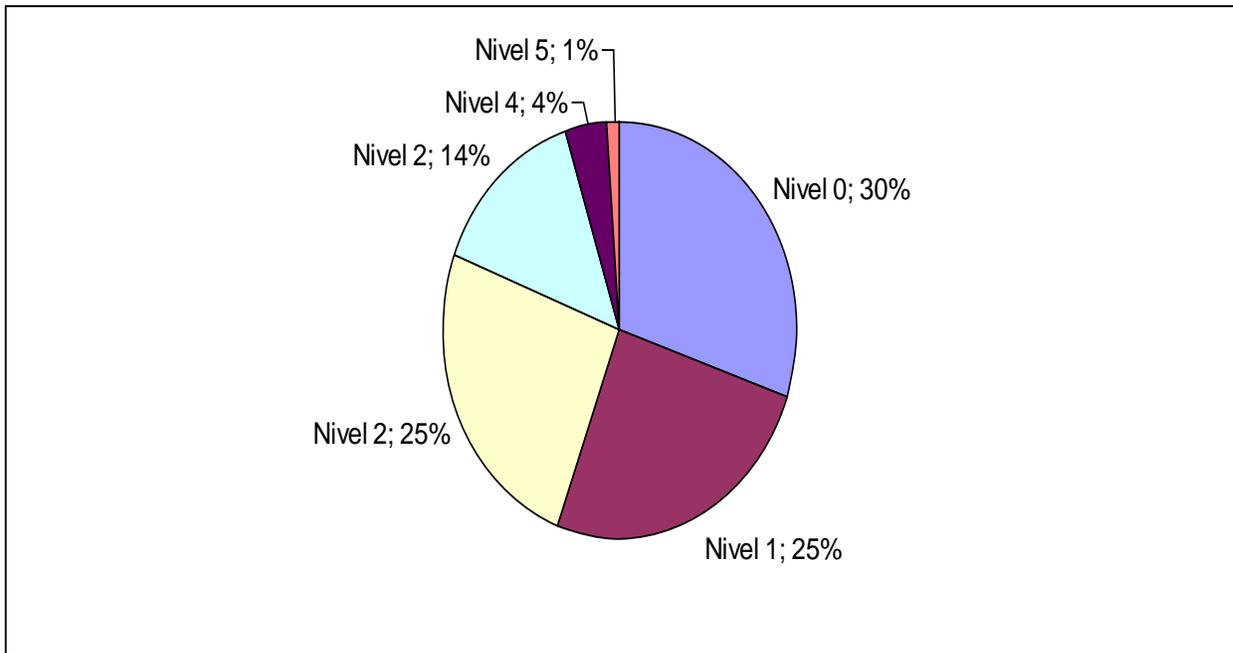
Para poder determinar el rango de resultados, PISA lo hace con puntajes la media internacional es de 494 puntos, Colombia obtuvo solamente 413 puntos.

PISA usando este puntaje usa una escala de 6 niveles que van desde en nivel 0 al 5 del cual el 55% de los estudiantes evaluados están en los niveles comprendidos del 0 (30%) y 1(25%) lo cual indica que en el texto solo localizan uno o más fragmentos independientes de información, reconocen cual es el tema principal y hacen conexiones simples entre la información y el conocimiento cotidiano. A diferencia de los niveles 2 (25%) que tienen

mayor habilidad para localizar información, realizar deducciones simples e interpretar el significado de los textos, siempre y cuando sean inferencias sencillas.

Por otro lado, los niveles 3 (14%) y 4 (4%) son capaces de localizar con más habilidad fragmentos de información ajustados a varios criterios, establecer relaciones entre distintas partes del texto, localizar información oculta y evaluarlo de forma crítica; el nivel 5 solo fue alcanzado por el 1% de los estudiantes evaluados.

Figura 1. Niveles de desempeño de la prueba PIRLS (Vega, 2014).

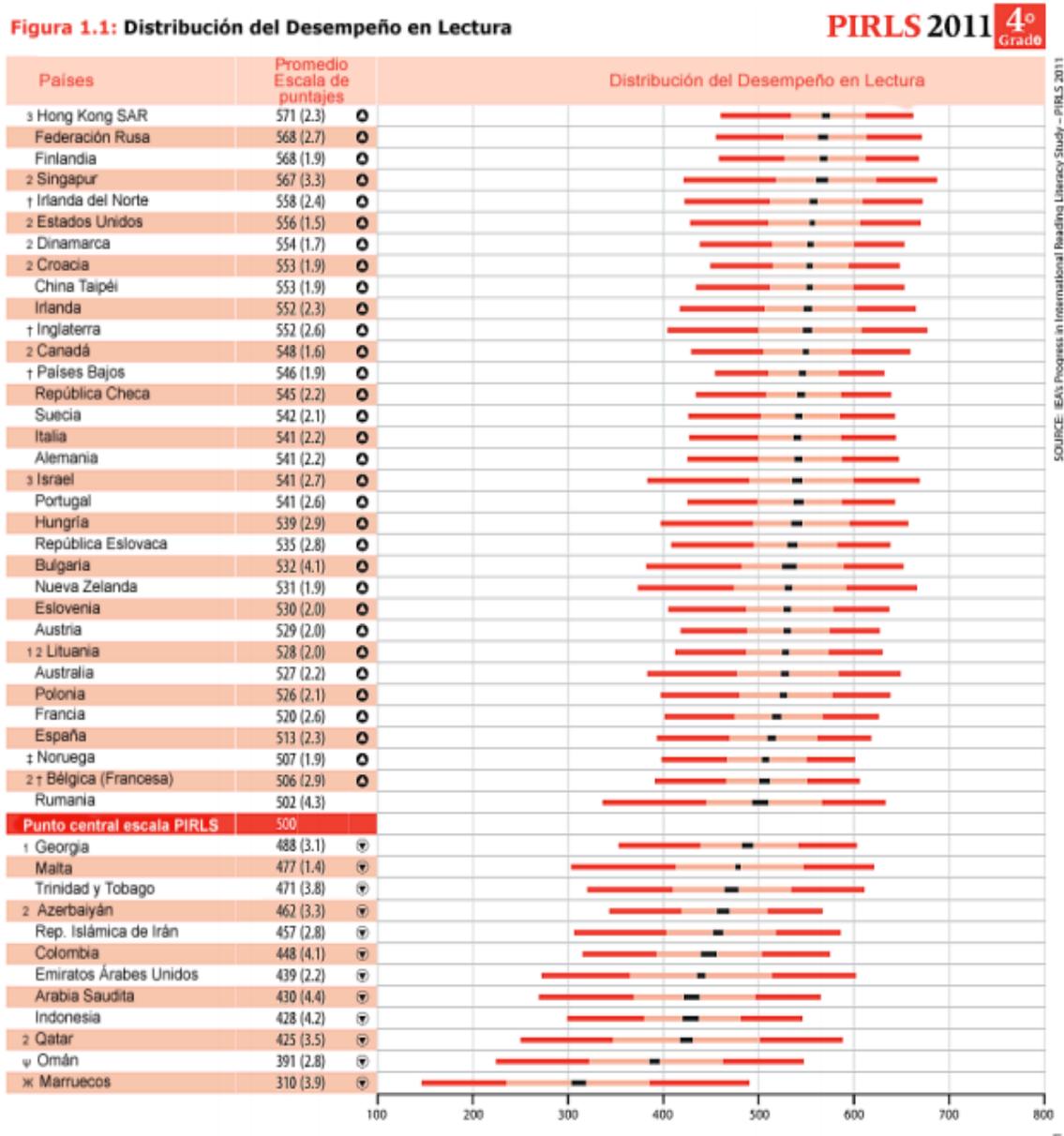


La prueba PISA no es la única, en el año 2011 Colombia participo en el PIRLS (Estudio Internacional del Progreso en Competencia Lectora por sus siglas en ingles) que evalúa a estudiantes entre los 9 y 10 años de edad con pruebas escritas para determinar el nivel de competencia lectora e igual que PISA lo hace con puntaje, aunque, PIRLS usa la siguiente escala:

<i>Nivel avanzado: más de 625 puntos.</i>
<i>Nivel alto: entre 550 y 625 puntos.</i>
<i>Nivel medio: entre 475 y 550 puntos.</i>
<i>Nivel bajo: entre 400 y 475 puntos.</i>

Colombia obtuvo por su parte 448 puntos lo que nos sitúa en el nivel bajo, significa que al momento de leer textos de tipo literario solo se es capaz de localizar y reconocer un detalle indicado explícitamente y con los textos informativos solo se es capaz de localizar y reproducir información indicada explícitamente, ubicada al comienzo del texto. Es por ello que encontrar nuevas estrategias pedagógicas se vuelve vital y los juegos de rol abren nuevas posibilidades.

Figura 2. Resultados pruebas PIRLS.



Fuente: Gobierno de España. (2013). PIRLS - TIMSS 2011 Estudio Internacional de progreso en comprensión lectora, matemáticas y ciencia IEA INFORME ESPAÑOL: Ítems liberados. [Figura]Recuperado de

<http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/recursos/pruebasliberadaspirls2011.pdf?documentId=0901e72b816>

484ba

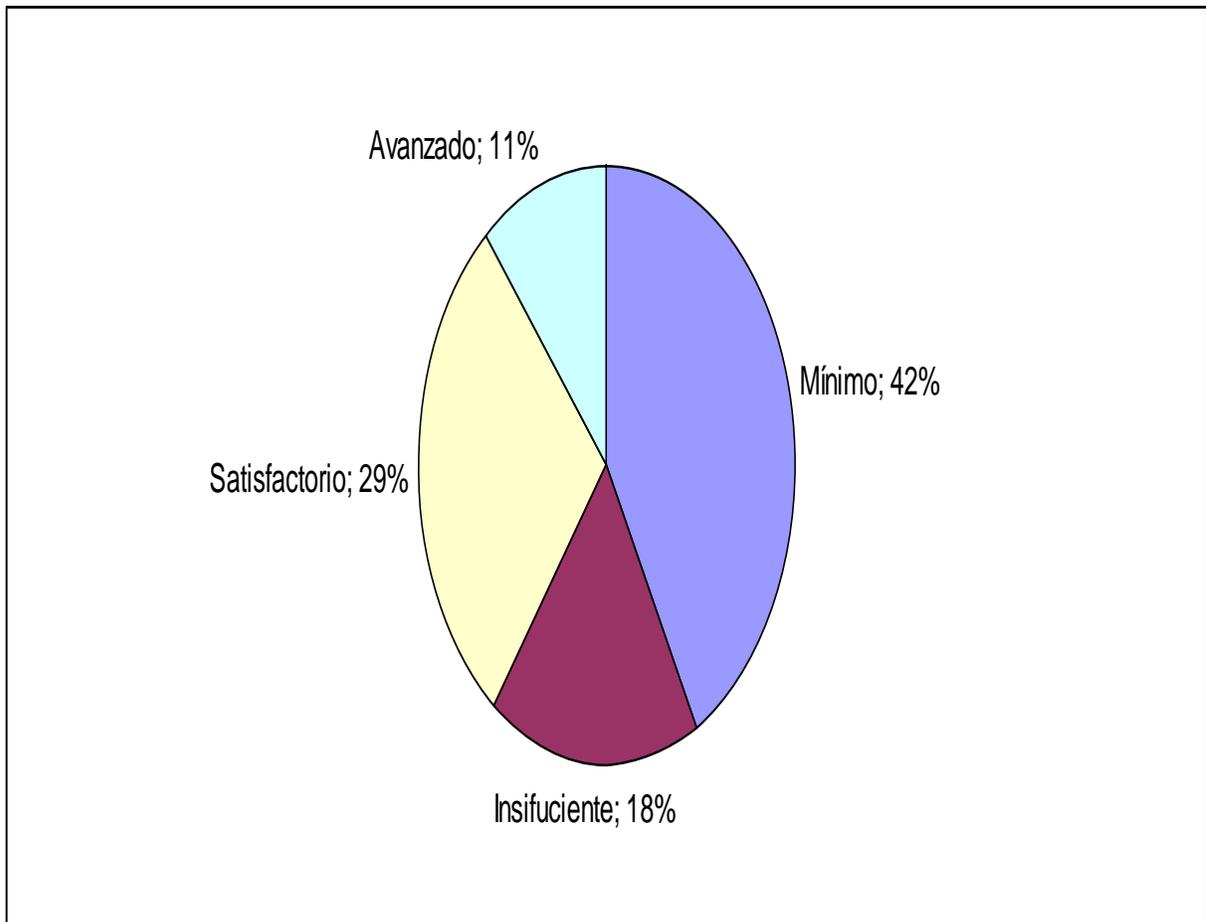
Colombia no solo ha aplicado pruebas de tipo internacional para saber el nivel en cuanto la comprensión lectora. El ministerio de educación nacional (MEN) por medio de su plan nacional de lectura y escritura de educación inicial, preescolar, básica y media usando los resultados de la prueba saber 5° para el año 2009 encontró que el 42% de los estudiantes tienen en el nivel mínimo de desempeño, es decir, son capaces de realizar lecturas no fragmentadas de textos cortos, cotidianos y sencillos; pueden reconocer su estructura superficial y logran una comprensión de específica de las partes de los textos e identifican el propósito y pueden hacer resúmenes cortos.

También encontró que el 18% tienen desarrollos insuficientes significa que no fueron capaces de superar las preguntas de menor complejidad de la prueba lo que sumado al 42% con un desempeño mínimo el 60% de los estudiantes de 5° grado tienen muy pobre desempeño en la competencia lectora.

El 29% de los estudiantes está en el nivel satisfactorio, lo que quiere decir que entienden el contenido global del texto, hacen secuencia de ideas, comprenden la funcionalidad de los signos de puntuación y además identifican los enunciados que no se adecuan al cumplimiento de un propósito y las secuencias de las ideas.

Finalmente, solo el 11% de los estudiantes llegaron al nivel avanzado, los que además de lograr lo anteriormente nombrado, comprenden de una forma amplia los textos cortos y pueden relacionar esta información con otras fuentes.

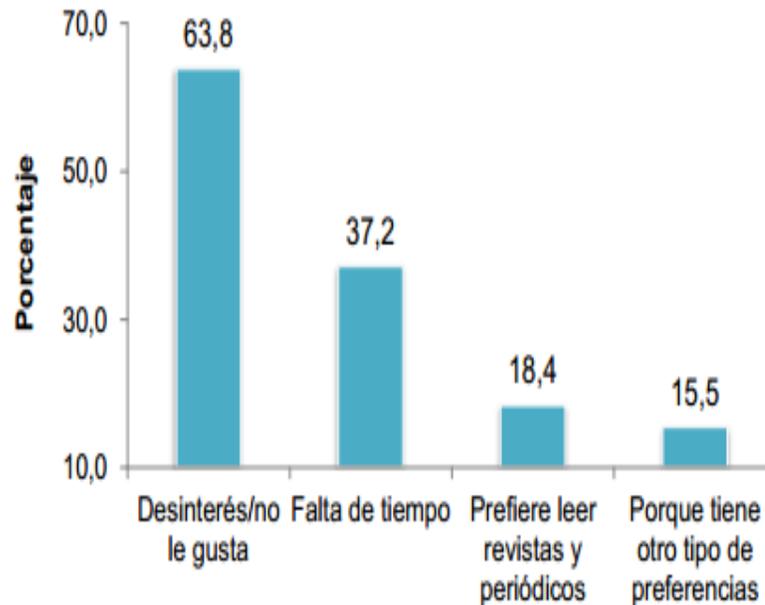
Figura 3. Resultados pruebas MEN (Vega, 2014).



Uno de los factores primordiales por los cuales el desempeño en la parte lectora es la baja cantidad de libros que se leen en nuestro país, según el DANE la cantidad de libros que se leen por año en Colombia es de solamente 1.9, además, el 63.8% de las personas encuestadas que van desde los 12 años en adelante afirma que siente desinterés por la lectura.

Figura 4. Resultados encuesta del DANE.

**Porcentaje de personas de 12 años y más que no leyeron libros, según motivos de no lectura en los últimos 12 meses
Cabeceras municipales, 2012**



Fuente: Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2012). Boletín de prensa. Encuesta de consumocultural2012. Recuperado de

http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/bp_ecc_2012.pdf

Esta situación es muy notoria en los estudiantes del Liceo Santa Isabel el cual se encuentra localizado en el sector de la Gaitana de la localidad de Suba. El grupo a evaluar pertenece al grado 4° y 5° conformado por 12 alumnos a los cuales se les aplico una prueba con las preguntas liberadas de la prueba PRILS 2011 los cuales arrojaron los siguientes resultados: Además se realizó una encuesta preguntando por los gustos de los estudiantes en cuanto a hábitos de lectura y gustos en general de los estudiantes esto con el objetivo de indagar

12

cuales son las cosas que llegan a ser motivantes para los estudiantes. Las preguntas fueron divididas en tres componentes, motivacional, gustos y uso de tecnología.

Podemos darnos cuenta en base a estos resultados que se hace necesario implementar planes para lograr el mejoramiento de la lectura en los estudiantes además de que por medio de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) los estudiantes pueden acceder a diversos tipos de textos e historias que puedan generar interés en ellos.

3.1 PREGUNTA DE INVESTIGACION

¿Los juegos de rol pueden mejorar la capacidad de interpretar, integrar ideas e información al momento de realizar lecturas, en un mundo cada día más inmerso en las TIC?

3.2 PROSPECTIVA DEL PROYECTO

Como se había definido anteriormente el nivel de competencia lectora en Colombia se encuentra con serias deficiencias, el PIRLS ha definido 4 componentes para la misma que son:

- 1) Identificar y recuperar información explícita del texto.
- 2) Hacer inferencias directas.
- 3) Interpretar, integrar ideas e información.
- 4) Examinar y evaluar contenido, lenguaje y elementos textuales.

De los componentes pertenecientes a la competencia lectora vamos a enfocarnos en el tercero Interpretar, integrar ideas e información desde un punto de vista netamente lúdico usando los juegos de rol siendo apoyada por las TIC.

La investigación se realizara con el grupo de 6 estudiantes pertenecientes a los grados 4° y 5° a quienes después de realizar la prueba inicial y la encuesta se les hará participes de 6 sesiones de rol usando el juego Galaxy Sentinels como plataforma para las actividades..

La historia en la que van a participar tendrá como objetivo que ellos salven la nave en la que estarán sus personajes y los demás miembros de la tripulación.

A través de cada una de las sesiones de juego irán siendo agregados distintos desafíos y acertijos los cuales tendrán actividades basadas en lecturas de documentos previos los cuales les darán pistas y claves necesarias para avanzar en la historia y de este manera los estudiantes no estarán conscientes de que hacen ejercicios de lectura.

14

Para apoyar la experiencia de las sesiones de rol, será creada una aplicación móvil para que los niños puedan interactuar con ella y puedan completar el desafío final y lograr su objetivo.

4. Justificación.

La lectura desde siempre ha sido una de las actividades más relevantes que puede realizar el ser humano, ha sido gracias a la lectura que la gente puede aprender, sumergirse en grandes historias y reforzar o conocer ideales. Esta gigantesca fuente de inspiración y conocimiento es tan grande que no hay forma por más inteligente que sea y cuánto tiempo tenga a su disposición, pueda llegar a leer todos los libros que han sido escritos, esto es doblemente cierto si tenemos en cuenta a Internet, la cual ha generado una revolución en la humanidad, no en vano, ahora la información que solo podríamos tener viajando a otras ciudades y/o países está al alcance de un click.

Desgraciadamente, esta gran apertura en cuanto a la lectura no ha aportado mucho a los colombianos, especialmente, los más jóvenes. Según las cifras del DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadística) solo son leídos en promedio 1.9 libros al año, lo que causa que no tengamos un buen desarrollo de la competencia lectora.

Esto se ha evidenciado a lo largo de los años con los resultados de las pruebas internacionales como PIRLS (Estudio Internacional del Progreso en Competencia Lectora por sus siglas en inglés) y PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes por sus siglas en inglés) en las que a nuestro país no le ha ido bien. Esto queda ratificado por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) que ha confirmado las serias deficiencias en nuestra población estudiantil.

Podemos buscar muchas causas por las cuales sucede, por ejemplo, los padres no leen mucho por lo que no promueven a sus hijos la lectura, los libros son costosos, no hay tiempo suficiente para leer, son solo algunas de las razones por las cuales no hay un

desarrollo en los procesos de lectura, sin embargo, el DANE encontró que la mayor parte de las personas que están en edades comprendidas entre los 8 y los 20 años no están interesados por la lectura, la ven como una actividad aburrida, la razón de fondo es simple y se puede resumir con la frase “es para el colegio” convengamos que esta frase no es la que siempre usaran los más jóvenes, sin embargo, su sentido si nos da una idea del porque sucede.

Cuando se habla de leer libros como “El quijote de la mancha”, “100 años de soledad” o similares sucede en contextos de estudio, lo que lo vuelve una obligación, como resultado de esto, los jóvenes en vez de sumergirse en la historia y disfrutar de cosas como la batalla contra los gigantes que tiene el quijote o imaginar el rostro de Remedios la Bella, solo piensan en que es bastante aburrido leer estas dos grandes obras de literatura.

Entonces ¿leer siempre es aburrido? Viéndolo desde la perspectiva de un estudiante que se sienta “obligado” a leer, nos dirá algo como “me toca para pasar el año” o “es una tarea y me toca hacerla” y si solo la viéramos de esa forma una respuesta afirmativa es lo obvio. Pero ¿Qué hay en los libros llamados “El señor de los anillos” o “Harry Potter” que ha logrado llegar a millones de personas en los últimos años?

Para explicarlo, vamos a dejar de lado el hecho que los 4 escritores de los libros ya mencionados son de los mejores que existieron y existen, no en vano uno de ellos fue premio nobel de literatura y que sus historias son maravillosas obras que nos han dejado.

Cuando se habla de leer “El quijote de la mancha” o “100 años de soledad” por lo general son por petición de un profesor y cuando hablamos de leer “El señor de los anillos” o

“Harry Potter” fue porque amigos, las películas y/o los juegos de video han dejado el deseo de leer insertado en el subconsciente de los jóvenes.

Nos damos cuenta con esto de dos cosas, la primera nos muestra el desinterés generalizado en aras del estudio y la segunda nos hace reflexionar sobre la forma en que algo nos es mostrado puede determinar si será abordado con entusiasmo y curiosidad o con pereza y desinterés.

¿Cómo se puede mejorar la lectura de los jóvenes si estos no están interesados? La mejor forma es presentarles la lectura de una forma que los entretenga y los juegos de rol son un método con el potencial para lograrlo.

Algo muy significativo en lo que respecta a seguir una historia, sin importar que sea un libro, una película, una serie de televisión o un juego de video es el conectarse con ella o más importante, conectarse con los personajes que la conforman, sentir la tensión que ellos sienten cuando las situaciones se dificultan, sentir la alegría que ellos tienen cuando algo bueno les sucede o tristeza cuando algo malo les sucede.

Por otro lado, es menester hablar del logro de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en lo referente al incremento de los medios por los cuales se puede saber de estas historias, tener acceso en diferentes formatos y medios (ejemplo: los libros, películas y videojuegos de “El señor de los anillos” y “Harry Potter”) facilita el poder absorber información, además, se puede ir un paso más lejos e incluso compartir con otras personas estos gustos con mucha más facilidad.

Con esta investigación se pretende buscar otro enfoque para el mejoramiento de la competencia lectora y mostrar como apoyado en la lúdica, lograr avances significativos y

18

como las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) pueden ser una herramienta que apoye este proceso.

5. Objetivos

5.1.1 Objetivo general

Diseñar una propuesta metodológica basada en los juegos de rol, que favorezca la mejora de la competencia lectora.

5.1.2 Objetivos específicos

- Construir medios alternativos para incentivar el gusto por la lectura, como apoyo en la escuela.
- Establecer el potencial pedagógico de los juegos de rol.
- Analizar la información recogida durante la investigación para su aplicación en posteriores investigaciones.

6. Marco teórico

6.1 LA COMPETENCIA LECTORA

6.1.1 El acto de leer

La Real Academia de la Lengua Española (2014) define leer como “Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados.” Podemos darnos cuenta según esta definición que no solamente se lee un texto, también se leen las imágenes, como cuando una persona ve el símbolo de una “P” dentro de un cuadro azul tiene como significado “parqueadero” o si es observado el símbolo de un relámpago dentro de un triángulo amarillo es signo del peligro asociado a la electricidad.

Siempre que hay una lectura sea de un libro o de una imagen hay una interacción, Wolfgang Iser (1987) afirma: “Una actividad guiada por el texto refiere retroactivamente el proceso de reelaboración del texto, como efecto, sobre el lector. Este efecto recíproco debe ser designado como una interacción”(p.255) en el momento que se produce una lectura, cada individuo dependiendo de sus capacidades va a interpretar a su propia forma la información que le es presentada.

Otro factor depende del porque se realiza dicha lectura, volviendo al ejemplo inicial, una persona que ve el símbolo del parqueadero lo hace porque necesita ubicarse o necesita estacionar su vehículo, para esta persona tiene un significado dependiendo las circunstancias como lo afirman Gonzales Martínez, Aldana Nieto, Moreno Quiroga, Aponte Moreno & Zabaleta Roldon (2008) “La reflexión sobre la lectura del lenguaje no es

asumida por una cualificación de su uso, sino como una necesidad exigida desde fuera”(p.23); Esto es algo más complejo a la hora de leer un texto, no es lo mismo si una persona lee 100 años de soledad porque quiere conocer la historia o si es un requisito para pasar la asignatura de español.

Otro aspecto a tener en cuenta, es cuando la lectura se realiza de un modo casual o cuando tiene un objetivo en particular. En todo momento estamos leyendo símbolos, nombres de personas o ubicaciones, informaciones de periódicos o anuncios y la cantidad de información recopilada es distinta dependiendo el objetivo.

Vamos a poner el ejemplo de una persona que necesita ubicar una dirección en particular, lo primero que hace es leer la dirección en cuestión, al tener el objetivo de llegar a un lugar en particular, toma todos los datos referentes que le permitan ubicarse con respecto a la dirección y como llegar a ella. Suponiendo que la dirección es Calle 65 N° 13 – 20 segundo piso lo primero que hace la persona es ubicar en que sector de la ciudad se encuentra dicha dirección que es chapinero. Lo segundo que hace es usar su memoria para saber si ha estado antes en dicho lugar o en algún lugar cercano en ocasiones anteriores. Lo tercero que hace es determinar el mejor modo para llegar, puede que lo haga usando un bus, Transmilenio, taxi, bicicleta o incluso caminando.

Tomado estos tres datos que surgieron de una dirección, la persona sustrae datos e ideas de cómo lograr su objetivo. Muy diferente de cuando la persona simplemente camina y ve la dirección, no hay un objetivo ni una razón para reflexionar sobre ella.

Otro ejemplo lo podemos encontrar al momento de leer un periódico, la persona comienza leyendo la información de la portada en búsqueda de algo que le llame la atención algo como por ejemplo información sobre modos de aprender inglés gratuitamente.

En la misma portada la persona leyó algo referente al estado de las vías de la ciudad, la presentación de un artista y noticias sobre el clima, las cuales al no tener una relevancia son descartados y dejados de lado, cosa que contrasta con la noticia sobre los modos de aprender inglés sin tener gratuitamente.

Sucede algo muy similar que con el ejemplo de la dirección, la persona le puso una mayor atención a una noticia porque necesita o desea aprender inglés pero no cuenta con los recursos económicos o no desea gastar dinero y pasa a la lectura que se encuentra al interior del periódico leyendo otras cosas de modo casual y sin relevancia, hasta llegar a la lectura que si es relevante, por supuesto, esto no siempre sucede por un objetivo en específico, sin embargo, al haber un elemento de motivación logra la lectura se vuelve algo más relevante; sobre la motivación hablaremos más adelante.

6.1.2 Competencia lectora

Toda actividad de la que hace parte el ser humano está relacionada de un modo u otro con la sociedad que le rodea, por lo cual, surge la necesidad de establecer un estándar que permita saber cómo dicha sociedad está asumiéndolo, en nuestro país esto es definido como “competencia lectora” el ICFES (2010) lo define como “La capacidad de leer, una idea que incluya la capacidad de reflexionar sobre lo que se lee y de usar lo escrito como herramienta para alcanzar metas individuales y sociales.”

6.1.3 Interpretar e integrar ideas e información.

Cuando el acto de la lectura es llevado a cabo no solamente se trata de comprender el significado de las oraciones, se trata también usar sus experiencias previas para hacerse de un significado propio, ICFES (2010) lo explica:

Los lectores deben remitirse a sus conocimientos y experiencias anteriores para construir el sentido del texto, por lo cual es muy probable que cada lector construya un significado distinto. Por ejemplo, el lector puede basarse en su experiencia personal para inferir los motivos ocultos que tiene el personaje de un relato para actuar de cierta manera. Icfes. (2012). PIRLS 2011 Estudio Internacional del Progreso en Competencia Lectora. Recuperado de

http://www2.icfes.gov.co/examenes/component/docman/doc_view/114-guia-pirls-2011-estudio-internacional-del-progreso-en-competencia-lectora?Itemid

Volviendo a los ejemplos ya mencionados, la persona al usar sus experiencias para dar un significado, logra objetivos distintos.

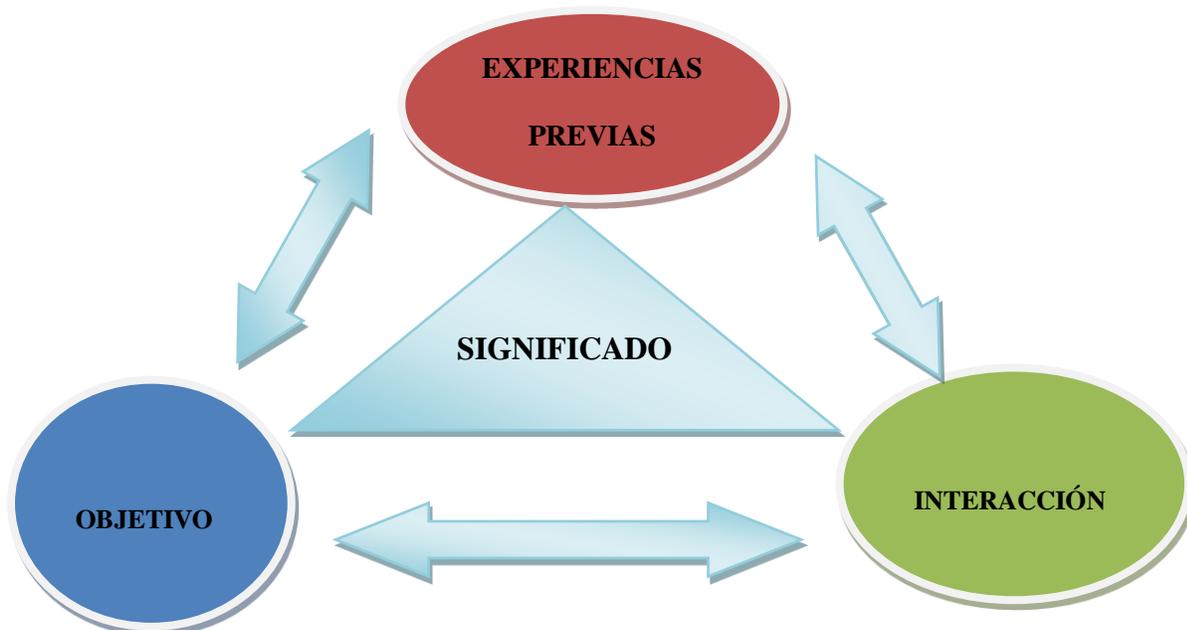
Con la dirección, puede suceder que necesite saber dónde queda porque es para una entrevista de trabajo lo que le da un aire serio; o resulta que va a tener una cita de tipo romántica en la dirección, cosa que da un aire más informal a la razón de tener dicha dirección, pero en ambos casos, fueron usadas experiencias previas para dar un significado a la lectura.

Esto mismo sucede si hablamos de literatura. Pongamos como ejemplo a una persona que comienza a leer un libro llamado “Apocalipsis Zombie” el cual trata de un

abogado quien relata sus experiencias mientras intenta sobrevivir a una pandemia global originada por un virus que transforma a las personas en zombies; los zombies son criaturas que por causa del virus mueren, pero, después de morir sus cuerpos se reaniman en un estado similar a la animación suspendida con el objetivo de alimentarse de otros seres humanos.

Quien lee el libro lo puede hacer porque le gustan las películas del director George Romero quien es conocido a nivel mundial por ser el creador de los zombies devoradores de carne y desea conocer otros referentes sobre los zombies. O la persona es aficionada a los videojuegos de Resident Evil. Incluso no es necesario que el género zombie sea de los gustos particulares del lector y simplemente sea un aficionado a las historias de terror: Esto logra que quien lee lo haga por distintas razones y por lo tanto encuentre distintos significados mientras lee y cuando termina de leer.

Figura 5. Interpretar e integrar ideas e información (Vega, 2014).

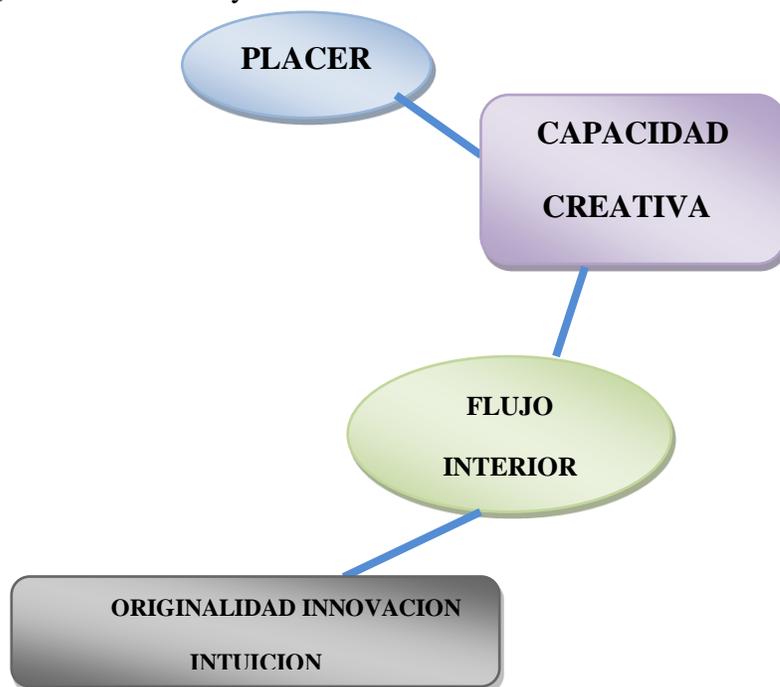


6.1.4 Motivación y Lectura

Muchas veces cuando se trata de leer, se tiene como una actividad poco o nada entretenida por lo tanto no puede ser interesante. Se puede considerar como motivo la unión que hay entre la lectura y una obligación escolar o laboral, sin embargo, las actividades que logren incentivar la imaginación, la creatividad y la originalidad son un gran conducto para desarrollar la competencia lectora. Gardner (2003) afirma: “Si tenemos presente que la motivación intrínseca es el motor nodal para que la creatividad pueda fluir con facilidad” (p.36) y si hay fluidez en la actividad que se realiza podrá desarrollarse mejor, puesto que el individuo usa sus capacidades internas y logra asociar mejor lo que lee a la vez que logra retener mejor la información.

La relación que hay entre la motivación y la capacidad de desarrollar una capacidad Scheneider (2003) lo muestra con el siguiente grafico

Figura 6. Motivación y lectura



Fuente. Scheneider, S. (2003). Cómo desarrollar la inteligencia y promover las capacidades.

Entre más sean aprovechadas las capacidades interiores del individuo, más logrará desarrollar su capacidad lectora.

Tomemos como ejemplo alguien que lee las novelas de “El Señor de los Anillos” y lo hace por gusto.

Si la lectura es abordada como una actividad placentera no habrá la presión de tener que leer antes de un plazo, lo cual vuelve la lectura en algo atemporal. Esto quiere decir que la persona se puede tomar el tiempo que quiera para leer y detenerse para reflexionar sobre lo leído. Esto a su vez logra una inmersión en detalles como descripciones de lugares, personajes y situaciones incentivando su capacidad creativa a través de su flujo interior por la experiencia personal que obtiene del libro, de esta manera se comienzan a hacer deducciones sobre lo que puede pasar más adelante en la historia y ya sea que la deducción sea correcta o equivocada, no se puede negar que la persona usó su imaginación y su intuición para conectarse mejor con la lectura y de un modo u otro, innovar.

6.2 EL JUEGO DE ROL

El juego de rol es una actividad de tipo lúdica, similar a una obra de teatro en la que es desarrollada una historia. Gonzales, Aldana, Moreno, Aponte & Zabaleta (2008) también lo definen como una actividad de tipo lúdica en la que los participantes asumen un papel fantástico que difiere de su quehacer cotidiano.

Se caracteriza por tener un director y unos actores, pero estos son llamados narrador y jugadores; el narrador se encarga de crear un mundo ficticio que posee los siguientes elementos:

- Una historia previa
- Lugares tales como, pueblos, ciudades, reinos, mundos paralelos o planos alternos
- Personajes no jugadores con sus historias previas
- Una época definida, que pueden ser, el medioevo, época actual o una era futurista
- Mapas que pueden ser de mundos ficticios o de este mundo
- Música y/o efectos sonoros (este elemento es adicional)

Figura 7.Elementos de los juegos de rol (Vega, 2014).



Dependiendo los gustos y conocimientos del narrador, este puede también tener cosas tales como magia, dioses, espíritus, hadas, seres fantásticos o cualquier otro elemento que decida.

Otra función del narrador es administrar el sistema de juego, puede crearlo o usar uno existente, el primer juego de rol es conocido como Dungeons and Dragons (Calabozos y Dragones) el cual fue creado por el psicólogo Gary Gygax en 1969. Se caracteriza por el uso de dados que van de las 3 caras a las 100, hojas de personaje en las cuales están no solo las características físicas de los personajes, también, esta sus conocimientos, habilidades, magias si las usan, datos personales y raza aunque esto depende de que juego se use o de la historia previa creada por el narrador; estos rasgos los comparten todos los juegos de rol.

Usando estos elementos, el narrador pone las diversas situaciones y usando las reglas sumado a las acciones descritas por los jugadores y de tal modo ir creando una historia.

Por su lado, el jugador se encarga de crear un personaje que tiene sus propias características que son las descritas en la hoja que el narrador le brinda, además, el jugador es el encargado de darle sus propios rasgos de personalidad al personaje que está creando.

Cuando el narrador y los jugadores se juntan para jugar, van creando una historia la cual y a diferencia de una obra de teatro no existen guiones escritos por lo que no se sabe que va a suceder ni como los jugadores respondan a ella.

Una partida de rol está compuesta por el narrador o “master”, los jugadores que usualmente son 6 los cuales se reúnen para llevar a cabo la partida que por lo general es de 3 horas.

Una de las cosas más características de los juegos de rol es que su objetivo no se trata de ganar, cosa que sucede con los juegos de mesa convencionales o de terminarla como se hace con los juegos de video, el objetivo es meramente divertirse.

6.2.1 ELEMENTOS Y PREPARACION DE UN JUEGO DE ROL

Como ya había sido mencionado, un juego de rol posee ciertos elementos que le dan sustancia a la experiencia de los jugadores y le dan al master una base con la cual mantenerlos entretenidos, vamos a explicar estos elementos con un ejemplo que abarca todos los elementos.

6.2.1.1 UNA HISTORIA PREVIA

Cuando hablamos en términos de historia previa, las fuentes a utilizar son muy diversas, estas pueden venir de libros de historia, literatura, películas e incluso juegos y/o experiencias previas del master, podemos darnos cuenta que es un proceso muy similar a escribir un libro.

En nuestro ejemplo, el narrador crea un mundo que 5000 años atrás estuvo en guerra contra una dimensión de demonios, debido a que se logró abrir un portal usando conjuros prohibidos; tal idea le surgió de ver series de televisión como “Buffy la cazavampiros” y de leer libros como “Nocturno” de la autora Louise Cooper además de usar fuentes del juego Calabozos y Dragones del libro llamado “Manual de los planos escrito por Jeff Grubb, Bruce R. Cordell y David Noonan.

Esta gran guerra devastó a tal grado el mundo que prácticamente no quedó nada de la antigua civilización que había prosperado a lo largo de todo el continente donde se desarrolla la aventura.

Luego, los pocos supervivientes de la devastación del mundo crean 4 reinos muy independientes, los cuales tienen su propia historia y personajes de relevancia y son:

EL REINO DORADO DE ABSALON: Este reino se caracteriza por estar rodeado por altas murallas que protegen a sus habitantes, se caracteriza por ser un lugar donde reina la paz y la prosperidad de la mano de un rey bondadoso que pone el bienestar de su pueblo ante todo. Este reino está basado en la antigua ciudad de Troya; hablaremos más en detalle de este lugar más adelante cuando hablemos de los lugares.

EL REINO DE ESPARTA: Como su nombre lo indica, está basada en la antigua ciudad estado de Grecia, que se caracteriza por ser un lugar donde los hombres están dedicados a ser guerreros curtidos y decididos en combate a tal punto de morir antes que darse por vencidos, este reino en particular tiene muy buenas relaciones con Absalon.

ANTHIL, EL PUÑO DE HIERRO: Es todo lo opuesto a Absalon y Esparta, en este lugar la palabra de su emperatriz está por sobre todas las cosas, un lugar donde el tener esclavos es un símbolo de estatus muy importante, por lo que no es raro que cualquier ciudadano o viajero termine como esclavo. Esta ciudad está basada en la antigua costumbre romana de tener esclavos, aunque llevado un poco más lejos.

FREYA, EL REINO ENTRE LOS ARBOLES: Este reino se caracteriza por tener una mayor parte de su población conformada por elfos, compuesta por un sistema de castas, los

cuales dependiendo de la casta a la cual se pertenezca, serán las labores a las que se dedicaran el resto de la vida.

Además de los 4 reinos, están las tribus bárbaras que viven en las montañas del norte, ellos tienen un sistema social similar a las personas de Freya, solo que son tribus independientes la una de la otra, a tal punto que algunas peleas entre las mismas.

Ya tenemos una base del mundo en el cual los personajes estarán interactuando, hablando sobre los sucesos históricos, estos dan un contexto general para los jugadores y el propio master.

A medida que los 4 reinos fueron creciendo se fueron incrementando los roces entre los reinos de Esparta y Anthil a tal punto que se declararon la guerra, sin embargo, el rey Absalon VI en conjunto con el rey Belian forzaron una situación que consiste en que si Esparta ataca a Anthil o si Anthil ataca a Esparta, Absalon y Freya declararan la guerra a los dos reinos en disputa lo cual logro la firma de un tratado de paz.

A partir de una historia previa el master logra crear nuevas historias las cuales se irán desarrollando a medida que se interactúe con los jugadores, pero a diferencia de la historia previa que ya está bien definida, la historia que va sucediendo tiene la capacidad de tener interminables giros de tuerca que logren resultados increíblemente variados.

6.2.1.2 LUGARES

Teniendo ya una historia previa, lo siguiente es definir las locaciones donde la aventura será desarrollada.

A la hora de preparar una aventura el lugar donde será desarrollada cumple unos de los factores más dominantes a la hora de jugar una partida de rol, no se percibe del mismo

modo una aventura si esta sucede en medio de un bosque con seres mágicos y amables, o si sucede en medio de unas ruinas abandonadas siglos atrás.

Cuando se trata de definir estos lugares pueden dividirse básicamente en 2. Lugares pasajeros y lugares fijos; Los lugares pasajeros son todos aquellos que no tienen relevancia o una muy ínfima con los acontecimientos que giran alrededor de la historia de los personajes de los jugadores (ejemplo: un pueblo de paso donde pasan la noche).

En tales sitios, los personajes de los jugadores se toman un tiempo para descansar, comprar y vender objetos, intentar obtener información de relevancia, entre otros y que al no tener una relevancia en la aventura solo hacen parte de ella por espacio de pocos minutos.

Algo muy importante para aclarar sobre los lugares secundarios son:

- No es obligatorio que los personajes pasen por tipos de lugar
 - No se limitan a pueblos o ciudades pequeñas, básicamente cualquier ambiente en el que los personajes de los jugadores puede ser un lugar pasajero.
 - El narrador si lo desea puede transformar lugares como estos en lugares fijos o viceversa.

Por otro lado, los sitios fijos, son los lugares donde los personajes de los jugadores viven los hechos directamente relacionados con la aventura diseñada por el master.

Algo muy importante para aclarar sobre los lugares principales es:

- Puede haber más de uno.
- No solamente es donde se desarrolla la aventura, son también sitios de relevancia para el mundo creado por el master.

La conjunción de lugares e historia previa aportan un contexto fuerte a la hora de crear un mundo para un juego de rol.

6.2.1.3 PERSONAJES NO JUGADORES CON SUS HISTORIAS PREVIAS.

Los jugadores antes de iniciar una aventura en un juego de rol crean sus arquetipos de personajes, estos son los que interactúan con el mundo creado por el narrador, a su vez el narrador crea sus propios personajes que interactúan con los jugadores. Estos se caracterizan por los siguientes aspectos:

- a) Tiene una personalidad definida según el contexto que el narrador desea darle
- b) Pueden ser aliados o enemigos de los personajes jugadores, aunque también pueden tener una posición neutral. Dependiendo el comportamiento de los personajes jugadores la posición de los personajes no jugadores puede o no cambiar.
- c) Tal como los personajes de los jugadores, tienen habilidades y conocimientos propios.

El narrador al momento de crear un personaje no jugador usa las mismas fuentes que al momento de crear el mundo y la historia previa, sin embargo, hay una diferencia fundamental y radica en el hecho que esta construcción es mucho más íntima de cara al desarrollo de la historia y de los personajes jugadores.

Los personajes no jugadores pueden ser clasificados en tres tipos:

- **PERSONAJES PRINCIPALES:** Estos tienen como propósito apoyar el desarrollo de la trama principal de la historia, teniendo interacciones de tipo directo o indirecto con los personajes jugadores u otros personajes no jugadores, cosa que incluso puede llegar al

punto de dar giros de 180 grados a la trama principal, recordemos que un juego de rol no hay guiones para seguir al pie de la letra.

Pueden ser villanos, aliados, familiares, maestros o discípulos.

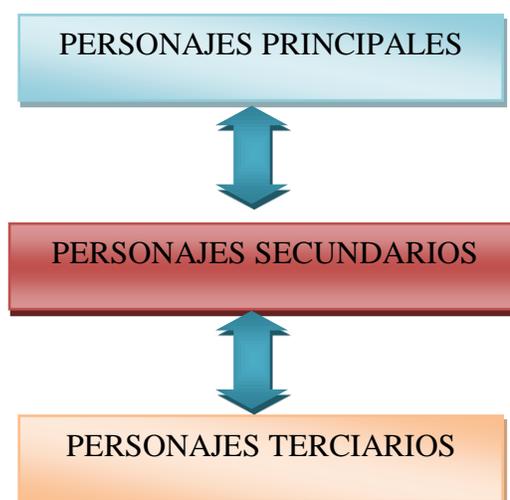
- PERSONAJES SECUNDARIOS: Aunque tiene interacción con los personajes jugadores, solo lo hacen de un modo ocasional y rara vez interfieren con el desarrollo de la historia.

Más que todo son personajes de apoyo para los jugadores, el narrador o ambos dependiendo la situación.

- PERSONAJES TERCARIOS: Estos personajes rara vez interactúan con los jugadores, son más que todo parte de la ambientación.

Algo muy importante para aclarar, es el hecho que dependiendo los sucesos en las sesiones de rol la posición de un personaje no jugador puede cambiar drásticamente y depende mayoritariamente de las acciones de los jugadores.

*Figura 8.*Clasificación de los personajes (Vega, 2014)



35

El siguiente es un ejemplo de la interacción entre los personajes jugadores y los no jugadores:

La partida de rol está compuesta por 4 jugadores que tienen los siguientes personajes. Un bárbaro semiorco, un guerrero humano, un elfo ladrón y un gnomo espadachín quienes por encargo del príncipe Héctor (personaje principal) se dirigen a un pueblo cercano al reino de Absalon para detener a una banda de ladrones que han estado robando a los viajeros evadiendo constantemente a la guardia del reino (guardia y viajeros personajes terciarios) el príncipe les informa que solo el alcalde del pueblo (personaje secundario) sabe de la misión.

Cuando llegan al pueblo se enteran por intermedio de los viajeros que han atacado a una caravana poco antes de su arribo y han raptado a varios niños sin razón aparente. Uno de los guardias del pueblo de forma disimulada les hace saber que está para ayudarles y les entrega un mapa con las ubicaciones de los ataques (el guardia pasa de personaje terciario a secundario).

Después de una búsqueda de varios días, los jugadores capturan a uno de los ladrones, lo interrogan para saber dónde están los niños, además de lograr obtener la información, el guerrero se percata que tiene un honesto desagrado por los secuestros y le ofrece una oportunidad reivindicarse ayudando a liberar a los niños, cosa que acepta inmediatamente (personaje terciario a secundario).

Los jugadores junto al ladrón desarrollan un plan para liberar a los niños que consiste en disfrazar al gnomo como niño para ser llevado por este último que de momento es su aliado a la guarida de los demás ladrones mientras que la guardia en compañía de los otros

36

jugadores ocupan posiciones para iniciar un ataque sorpresa (los guardias son ahora personajes secundarios)

Mientras tanto, el líder de la banda de ladrones (personaje principal) por intermedio de espías que tiene en el pueblo logra averiguar sobre los planes del grupo de aventureros y decide preparar una emboscada (interacción entre personajes no jugadores principales y secundarios)

Al momento que el ladrón y el gnomo se acercan a la guarida de la banda, el ladrón se percata de la trampa y decide advertir al gnomo e intentar sacarlo de peligro, cosa que resulta en recibir un flechazo que lo deja mal herido, sin embargo, el gnomo consigue escapar ileso además que tiene la oportunidad de encontrar a sus compañeros y regresan para detener a la banda.

Rápidamente se organizan y atacan a la banda que no esperaron un ataque tan sorpresivo cosa que desemboca en una refriega que deja como resultado a varios ladrones y a un par de guardias muertos o heridos (los guardias y ladrones pasan de ser personajes secundarios a ser terciarios). Al momento de finalizar a refriega, buscan a su aliado, no lo encuentran en ningún lugar de la guarida, pero encuentran un rastro el cual siguen.

Cuando encuentran al líder de los ladrones y a su aliado se desata nuevamente una batalla que culmina con la captura del líder de la banda y el reencuentro con su aliado y después de salvarle la vida le ofrecen unirse a su grupo, cosa que el acepta sin pensarlo dos veces. (El líder de los ladrones pasa de ser personaje principal a terciario y el aliado pasa de ser secundario a principal)

6.2.1.4 ÉPOCA DEFINIDA.

La época en la que se desarrollan los eventos de una o varias partidas de rol apoya el contexto de la historia, no es lo mismo ambientar una historia en el siglo XV que en el siglo XXXV no solo por las cosas más obvias como lo son tecnología y sociedad, también en como se ve el mundo bajo la mirada de la sociedad de esa época.

Algo muy importante que recalcar es el hecho que un narrador puede elegir si usa eventos históricos en concreto o si solo toma los aspectos más relevantes de la época.

No solo usadas épocas históricas ó eventos reales, también se pueden usar épocas ficticias, un ejemplo es el Steampunk, otro son los escenarios apocalípticos o post-apocalípticos.

6.2.1.5 MÚSICA Y/O EFECTOS SONOROS

Este apartado tiene como objetivo hacer un mayor énfasis en crear o mantener un ambiente que puede variar desde un ambiente de tensión hasta ambientes de terror. La música puede ser de tipo instrumental o tener voces. Los efectos sonoros dependen del tipo de situación y estos pueden ser puertas al abrir o cerrar, disparos, gritos, explosiones, conversaciones a la distancia. La cantidad de efectos sonoros a usar es demasiado variada y compleja de usar por lo que es un recurso usado de forma muy condicionada por parte del director de juego.

6.3 TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA INFORMACIÓN

Las tecnologías de la información son la agrupación de elementos y técnicas usadas en el tratamiento y transmisión de informaciones, la más conocida de todas es la Internet, estas tecnologías han permitido tener al alcance casi cualquier información disponible.

6.3.1 GAMIFICACIÓN Y JUEGOS DE ROL

La gamificación proviene del anglicismo “gamification” que es la aplicación de conceptos usados en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas. Cortizo et al. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. Recuperado de <http://www.josek.net/publicaciones/JIU2011-Preprint.pdf>

Cuando se juegan videojuegos uno de sus motivantes más grandes son las recompensas que se pueden ir consiguiendo a lo largo de la aventura desarrollada. Pongamos como ejemplo la serie de juegos llamados “Devil May Cry”

El jugador encarna al personaje ficticio llamado Dante, él es un ser mitad humano y mitad demonio que tiene como objetivo derrotar a los demonios que a su vez tienen como objetivo destruir el mundo. Él lo hace haciéndose de diversos tipo de armas y poderes especiales los cuales le ayudan a lograr su objetivo, además, dependiendo de la habilidad del jugador y de lo bien que exploren los niveles de juego, podrá obtener trajes y armas nuevas para Dante, mejorar drásticamente sus habilidades y poderes.

Cuando se juega rol estas mismas cosas pueden ser aplicadas de la siguiente manera:

El narrador sugiere a sus jugadores que pueden realizar una búsqueda en una mina abandonada ubicada a las afueras del reino en la que se encuentran de paso. Explica que hay una leyenda sobre unas “armas legendarias” dejadas en ese lugar por un paladín históricamente reconocido 1000 años atrás, también les comenta sobre un ser maligno que resguarda esa cueva y sobre una profecía la cual habla de un grupo de héroes destinados a encontrar esas armas y cuya descripción empata con las características de los personajes pertenecientes a los jugadores.

Siempre que se trata de un juego de aventuras, la idea de obtener objetos y/o habilidades más poderosas motiva a los jugadores a seguir jugando largas horas.

7. Estado del arte

A pesar que los juegos de rol fueron creados en los 70, no se habían tenido en cuenta como una alternativa de mejora en la competencia lectora, sin embargo, Wolfgang Iser un teórico de la lectura alemán, encontró que en la forma del lector para interactuar con un texto, se determina cómo será su enfoque y que tanta información obtendrá y que conclusiones en base a la reelaboración que realice del mismo.

En su libro “El acto de leer” (1987) habla de 4 tipos de contingencia los cuales determinan el cómo será la interacción con la lectura a realizar:

- **Pseudocontingencia:** Ambos participantes se rigen por un plan de conducta bien establecido y sin la opción de cambios en la forma de leer.
- **Contingencia asimétrica:** Uno de los interlocutores sigue un plan de conducta dado por otro interlocutor sin la opción de tener algún cambio en la forma de leer.
- **Contingencia reactiva:** Los interlocutores de acuerdo como se comporten al momento de realizar una lectura van creando sus propios planes para interactuar con el texto.
- **Contingencia recíproca:** Maneja juntos los elementos de la contingencia asimétrica y de la reactiva al permitir que uno de los interlocutores se adapte a la forma que se presenta la lectura del otro interlocutor.

También habla de cómo las experiencias previas y las experiencias que van surgiendo determina el resultado final de la lectura.

Ahora si hablamos de cómo los juegos de rol pueden ayudar a mejorar un proceso de lectura concretamente, primero debemos hablar del trabajo realizado en el año 2000 por

Diana Lutz Gómez y Jeronima Sandino Ceballos llamado “Los juegos de rol: Una forma multiexpresiva de lúdica contemporánea”.

En este trabajo es abordada la lúdica imperante en los juegos de rol y estos como ayudan a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Para rescatar la función social de los juegos de rol, es importante tener en cuenta sus dos capacidades fundamentales: por un lado, el poder que tienen para convertirse en herramientas lúdicas para la comprensión de las formas artísticas y segundo sus posibilidades comunicativas y pedagógicas. (Lutz & Sandino, 2000, p.29)

En esta investigación encontraron que tanto las experiencias de tipo individual como de tipo comunal logran que las personas que participan en un juego de rol desarrollar sus capacidades, esto lo encontraron haciendo estudios de campo en personas que se dedican a jugar rol con regularidad, demostraron que por jugar rol incrementaron su bagaje cultural, además, son más dados a leer libros, comics y/o mangas y buscar más detalles al momento de hacerlo.

En el año 2003 un grupo de investigadores de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia compuesto por Henry González Martínez, W. Julián Aldana Nieto, Liz Loren Aponte Moreno y Andrés Zabaleta Rondón indagaron como la literatura puede ser incluida en experiencias de juegos de rol en su libro “Literatura y Juegos de Rol: Una propuesta didáctica basada en el minicuento.

Esta investigación busco demostrar que apoyado en la lúdica de los juegos de rol los estudiantes pueden realizar construcción del discurso estético en niños de primaria.

En este trabajo los investigadores se dieron a la tarea de crear una aventura en la cual los estudiantes de primaria fueron jugando con diversos recursos del juego de rol para crear un minicuento al finalizar la aventura.

Los estudiantes a medida que avanzan en el proceso el nivel de complejidad de los desafíos que se impone va incrementándose y a su vez la construcción que deben ir haciendo se hace más compleja.

Este grupo de investigación ha concluido que la lúdica de los juegos de rol se puede mejorar la lectura y la escritura de una forma directa y encaminada a aprovechar la imaginación de los estudiantes.

En cuanto a las demás posibilidades pedagógicas de los juegos de rol la licenciada Rita Guidarelli Mattioli Gutiérrez en su libro publicado en el 2011 llamado “El universo narrado. Estudio antropológico sobre el juego de rol” aborda directamente las ventajas que implica la actividad de jugar rol para la interacción de los estudiantes, las operaciones mentales, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el valor de los caminos alternativos.

Con este libro se muestra que los juegos de rol no solo pueden ayudar en la mejora de los procesos de lectura y escritura, también puede aportar en los demás ámbitos de la enseñanza y el aprendizaje.

8. Metodología

8.1 Juegos de rol y TIC

La mejor forma de definir lo que es un juego de rol es con una obra de teatro en la cual un director de juego se encarga de crear un mundo alterno el cual puede estar basado en obras de literatura como, por ejemplo, El señor de los anillos, Drácula, Harry Potter; también en películas como Guerra de las galaxias, Alien, el octavo pasajero; la selección de historias disponibles es prácticamente inagotable.

Se caracteriza también porque se le da a los jugadores la posibilidad de crear diversos arquetipos de personajes con sus características de personalidad, habilidades, conocimientos, poderes, además, les es brindado un contexto de historia para que se desenvuelvan según lo crean conveniente.

Finalmente, el narrador aprovechando un sistema preestablecido que obtiene de manuales y usando dados que van de las 3 a las 100 caras da límites a las capacidades y habilidades de los personajes de los jugadores, además, de resolver las acciones que suceden a lo largo de las partidas de rol.

A diferencia de las obras de teatro, no hay guion establecido. Cada jugador solo o en conjunto según lo dicte las circunstancias narradas por el director de juego planteara sus acciones a realizar, dependiendo de lo que el jugador o jugadores digan en conjunto al lanzamiento las acciones se desarrollan lo cual crea un espacio de interacción con toques bastante lúdicos.

Lo que se pretende es apropiar y usar elementos de los juegos de rol y como parte de la historia ya sea bien con acertijos, laberintos, criaturas fantásticas y demás se presenten a los

jugadores diversas lecturas las cuales serán la base no solo del avance en la aventura que creara el director de juego, también serán un indicador de tipo cualitativo del avance en los procesos de meta cognición de los estudiantes.

Sin embargo, existe la posibilidad de que aun con la motivación que se dé a través del juego de rol no sea suficiente para alentar a los estudiantes a participar debido a que están más tiempo conectados a internet que tomando un libro en sus manos, por lo que y apoyado en las TIC será aprovechada la posibilidad de crear aplicaciones para dispositivos móviles con la creación de una aplicación la cual tendrá un objetivo en particular para que los niños puedan continuar con la historia del juego y corroborar el avance en su proceso de mejora en la lectura.

8.2 Investigación experimental y la lectura.

Al ser la pretensión de esta investigación Diseñar una propuesta metodológica basada en los juegos de rol, que favorezca la mejora de la competencia lectora, es necesario crear un ambiente en el cual sea posible determinar qué tan factible es usar este método en particular.

Hugo Cerda Gutiérrez (1993) en su libro “Los elementos de la investigación” explica que la investigación de tipo experimental es aquella que se basa en el acto de ensayar o probar provocando un determinado fenómeno para estudiarlo y/o sus efectos el cual divide en dos, la experimentación de laboratorio y de la experimentación de campo.

En la experimentación de laboratorio se desenvuelve en las ciencias naturales, biológicas, químicas, tecnológicas y muy excepcionalmente, las sociales por lo cual no es muy coherente con la clase de trabajo que se está realizando en este caso en particular.

Por otro lado, la experimentación de campo va directamente hacia una problemática o situación real la cual se propone dar solución, a diferencia de la de laboratorio, esta trabaja directamente con personas usando ciertas variables para lograr un resultado.

Otro elemento de vital importancia cuando se habla de diseños de tipo experimental es trabajar con dos tipos de grupo, uno experimental y otro de control para controlar las variables. Orfelio G. León e Ignacio Montero (1993) en su libro “diseño de investigaciones” lo explican de la siguiente manera:

En la terminología de los diseños de investigación, cuando se decide utilizar un grupo que no recibe tratamiento y el otro recibe un tratamiento, correspondiente a un nivel de variable independiente, al primero se denomina grupo control y al otro grupo experimental. Puede haber uno o más grupos experimentales. EL calificativo de control se justifica porque es el grupo cuyo comportamiento nos sirve como punto de referencia, como línea de base para comprobar las desviaciones de los otros grupos por efecto de la variable independiente.

En las investigaciones experimentales, se busca determinar la funcionalidad de un método o si funciona una determinada teoría.

8.3 Metodología de la intervención.

Se procederá a elegir al azar a 12 estudiantes pertenecientes a los grados 4° y 5° 6 niños y 6 niñas cuyas edades van de los 9 a los 11 años, a quienes les será aplicada una prueba inicial usando las preguntas liberadas de la prueba PIRLS del año 2011 la cual consta de una

46

lectura de 4 páginas llamada “Tarta para enemigos” y de 16 preguntas que están divididas en dos categorías, selección múltiple con una única respuesta y de tipo argumentativo.

Tendrán un espacio de 30 minutos para leer la lectura y responder la prueba.

Posteriormente serán elegidos al azar 6 niños quienes participaran en tres sesiones de juego de 3 horas cada una.

Las sesiones de rol están compuestas de la siguiente manera.

8.3.1 **Preparación:**

Como inicialmente se planteó, el juego elegido se llama “Galaxy Sentinels” creado por el señor Fernando Plested Salazar en el año 2010, este juego tiene una temática futurista el cual fue elegido por su simpleza de manejo y de creación de personajes.

Para la aventura serán usados los siguientes elementos:

- Manual del juego.
- Hojas de personaje (6)
- Lápices y borradores
- Juego de dados compuesto por dados de 6, 10,12, 20 y 100 caras.
- Hojas en las que estarán las pistas para desarrollar la aventura.
- Plano de una nave espacial.
- Tablet con aplicación para el desafío final.
- Un lugar con una mesa donde se pueda llevar a cabo las sesiones de rol.

La aventura que está planteada en sus tres sesiones de la siguiente manera:

- En la primera sesión, a los estudiantes les será explicado lo que es un juego de rol, se procederá a la creación de los personajes en las hojas del juego. Además, mediante la dinámica de juego se explicara el cómo se juega rol, cómo funciona el sistema de dados y cuál es la historia en la que participaran. El objetivo de esta sesión es acercar a los niños al concepto y comenzar a familiarizar con los elementos de los juegos de rol.
- En la segunda sesión, estarán en la nave espacial conocida como “Pandora” la cual está bajo el mando del capitán Andrew Rodríguez y controlada por la inteligencia artificial de la nave llamada Zeus, el cual por motivos desconocidos se ha vuelto loca y amenaza con matar a los tripulantes de la nave, tendrán como objetivo averiguar cómo desactivar la inteligencia artificial. Para tal objetivo tendrán que encontrar las pistas que el capitán dejó por toda la nave y de esta manera desactivar los dos cerebros que componen la inteligencia artificial. Los objetivos de esta sesión son seguir familiarizando a los niños con los juegos de rol e introducir el ejercicio de lectura que irán desarrollando a lo largo de las sesiones de juego.
- En la tercera sesión, tendrán que terminar de recolectar todas las pistas y usándolas acceder a los dos cerebros de la nave y desactivarlos. En este punto usaran la aplicación móvil para intentar cumplir con su misión. Los objetivos de esta sesión son comprobar si el ejercicio de lectura como fue planteado puede ser seguido por los niños y si en 3 intervenciones es viable su uso.

Luego de finalizar las 3 sesiones de rol se repetirá la prueba de lectura a los 12 estudiantes, serán comparados los resultados y los tiempos de ambas pruebas para determinar si se

48

presentó algún cambio en el resultado de la prueba y se fue mejor, igual o peor que la primera vez.

Para evitar al máximo posible que las respuestas de la segunda prueba sean mejores únicamente por el hecho de repetir la prueba, el tiempo entre la primera vez que presenta la prueba y la última será de 3 semanas, siendo la primera prueba realizada el 28 de octubre y la última el 11 de noviembre.

Las pistas e instrucciones usadas para las sesiones de juego fueron las siguientes y serán presentadas como se les presento a los estudiantes, cada una en hojas individuales.

Soy el capitán Andrew Montoya y en caso que suceda algo voy a dejar este diario para que puedan solucionar cualquier inconveniente con Zeus.

Para poder acceder a sus dos cerebros es necesario ingresar en las dos habitaciones ubicadas en la nave y desconectarlos, las pistas para encontrar las claves las dejare en diferentes sitios de la nave para evitar que caigan en manos equivocadas y que Zeus se apodere de ellas.

Cada pista tiene unos números los cuales son la clave para ingresar en cada habitación, recuerda para el primer cerebro las pistas son las rojas y para el segundo las pistas son las azules.

La primer pista esta donde te puedes sentar a observar, donde las estrellas se pueden observar, justo donde con calma y con un café te puedes sentar.

La segunda pista, esta donde las maquinas nunca dejan de funcionar, solo al corazón tendrás que escuchar.

49

La tercer pista esta donde tus heridas vas a sanar justo detrás de donde te han de operar.

La cuarta pista está en aquel lugar desde el que yo voy a mandar y en mi silla escrita estará.

La quinta pista podrás encontrar, siempre y cuando la artillería logres ubicar.

La sexta y última pista justo la encontraras donde todos descansan y nada más.

Buena suerte quien quiera que seas.

El día de hoy 25 de abril, ha sido el día en que conocí a mi mejor amigo, pequeño y tierno como el solo me ha saludado don tres ladridos tan débiles que casi no los escucho.

Siempre me habían gustado los perros, pero él se volvió muy especial para mí porque se transformó en mi mascota.

Comenzamos a correr por el parque en lo que las margaritas dejaban caer sus pétalos y el viento las hacia volar.

Para ser honesto nunca me había divertido tanto antes de este día por lo que me di cuenta de algo, de mi gran suerte y ese sería el nombre de mi perro.

Suertudo.....

Hoy me gradué de la escuela de pilotos con el rango más alto (A) estoy muy feliz.

Mi madre lleo usando un sombrero azul muy bonito que me recuerda a los dulces que compraba en el supermercado que valían \$1500 cada caja de 20 dulces.

Justo cuando estaba abrazando a mi mama, lleo mi instructor en jefe, el teniente Iván, mejor conocido por los muchachos en la academia como “Iván el terrible” por su costumbre de expulsar a los cadetes que no consideraba con lo necesario para ser pilotos (valentía, inteligencia y paciencia)

50

Sin mediar palabra, se acercó a mi madre y la abrazo fuertemente sin dejar de decirle “¡siéntase orgullosa de su hijo señora!” ella tan tranquila como siempre le dijo de modo muy calmado “no se preocupe, eso ya lo sé”

Nunca pensé que algo como eso sucedería, nunca me imaginé que algo como lo que sucedió me cambiaría.

Fue justo cuando regresábamos a la tierra después de una misión de reconocimiento en el cinturón de asteroides, no había nada excepcional que reportar además de algunos asteroides que se habían salido de órbita y que logramos corregir sin problemas, solo uno de ellos tenía algo un extraño resplandor azul que al principio pensamos que era alguna parte de otra nave que por alguna razón se desprendió y terminó en el asteroide. Recuerdo que pensé que era alguna luz, hasta que el alférez Ortiz se dio cuenta de que era.

Sin mediar palabra comenzó a correr hacia las capsulas que usamos para rescatar cosas del espacio y se dirigió hacia la luz.

Mientras lo hacía, no paraba de gritar

¡¡Salgan de aquí!! ¡¡Es una bomba de neutrones!!

El procedimiento lo decía (En casos extremos, la seguridad de la tripulación es primero que la de un individuo) por lo que tenía que salir de ese lugar lo más pronto posible.

Y lo hice, lo hice salí de ese lugar sin mirar atrás, pero un pedazo de mi alma, si se quedó.

Que día tan triste el de hoy, 25 de abril.

Después de 50 años de compañía incondicional, mi querido suertudo se ha ido.

Sé que en el pasado un perro podía llegar a vivir en el mejor de los casos 15 años cosa extraordinaria, pero para mí, estos 50 años fueron pocos.

Finalmente su corazón dejó de latir, los xenobiólogos me ofrecieron pasar sus recuerdos a una inteligencia artificial, pero lo decline porque no me parece justo con mi compañero en confinarlo a un cuerpo de metal.

Mi amigo se ha ido, mi querido amigo se ha dejado.

Las vueltas que dan la vida son demasiadas, hace 6 meses exactos estaba absolutamente seguro que no pasaría los recuerdos de suertudo a una inteligencia artificial, pero mi hermano Thomas me ha convencido que lo haga.

Hace una hora me lo entregaron, una versión robótica de mi querido perro, pero aunque se vea exactamente igual y se comporte como lo hacía mi querido bulldog, no puedo evitar el notar la falta de brillo de vida en sus ojos.

No es lo mismo definitivamente, de todos modos le voy a dar una oportunidad, tal vez logre convencerme y yo logre ignorar esa falta de vida en sus ojos.

Por otro lado, hoy me han informado que seré promovido a capitán de una nave, el “Pandora” estoy en verdad entusiasmado con la idea, mi primera misión será llevar 5 regimientos de marines a controlar una situación en el sector 8 de la galaxia. Un grupo de cyborgs estará a cargo de la seguridad de todos en la nave.

Sé que todo será para mejor.....

Bueno, he dejado todo listo para que el Pandora salga sin problemas hacia su destino, las coordenadas están dispuestas. Zeus ha dejado todo listo para que partamos sin problemas.

Algo raro sucedió con él, justo después de la revisión de sistemas, ha tardado en responder dos veces y una de sus respuestas fue algo rara, cuando terminábamos de calcular la ruta junto al mecánico multifísico su “sí señor” fue un “sí, sí, síiiiiiiiiii, señor”.

52

Corrimos un diagnóstico para descartar fallos y todo está en orden, supongo que solo habrá sido un problema en el hardware.

Pero no logro quitarme de encima una sensación de desconcierto, más que todo porque me siento observado a toda hora por él.

Sin lugar a dudas solo son exageraciones mías, pero solo para descartar ha revisado el protocolo de emergencias una vez más.

Es mejor que me vaya a descansar, después de haber terminado el informe, me voy a servir otro café, no sé qué me pasa pero después de tres cafés solo me siento con más sueño que antes, estoy más cansado de lo que pensaba.

Las preguntas usadas en la aplicación móvil para el desafío final fueron de selección múltiple con única respuesta y son las siguientes:

PRIMER CEREBRO:

El día que conoció a su gran amigo fue un día de gran felicidad.

- 25 de abril (correcta)
- 25 de mayo

El apellido que nunca el capitán va a olvidar.

- Ortiz (correcta)
- García
- Montoya

La sangre de la sangre del capitán Montoya.

- Tomas
- Thomas (correcta)

53

- Tom

Las flores del capitán.

- Margaritas
- Girasoles (correcta)

La luz que el capitán no olvidara.

- Roja
- Azul (correcta)
- Verde

SEGUNDO CEREBRO:

La edad del compañero de 4 patas del capitán.

- 50 (correcta)
- 15

Lo recuerdan como “El terrible”

- Iván
- Thomas
- Andrés

No le ha funcionado al capitán.

- Los sistemas
- El café (correcta)
- Zeus

54

Si eres piloto es porque tienes.

- Valentía, amor y paciencia
- Valentía inteligencia y paciencia (correcta)

El color que recuerda a la madre del capitán

- Blanco
- Azul (correcta)
- Rojo

9. Trabajo de intervención

El primer trabajo de intervención fue realizado el día martes 28 de octubre de 2014 en el Colegio Santa Isabel ubicado en la localidad de Suba, por el sector de la Gaitana, en este día 6 niños pertenecientes al 4° grado y otros 6 niños pertenecientes al 5° de primaria fueron elegidos al azar para presentar una prueba de lectura obtenida de las preguntas liberadas de la prueba PRILS el año 2011 dándoles 30 minutos para que respondieran las preguntas.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Luego que la prueba fue finalizada fue tomado el tiempo promedio que tardaron en finalizar la prueba y fueron elegidos al azar 6 niños de ambos cursos resultado un grupo de 3 niños de grado 4° y 3 de grado 5° y cuyas edades ronda entre los 9 y los 11 años.

Con respecto al sexo de los niños, 4 son niños y 2 niñas.

Una vez que el grupo fue elegido, se procedió a explicar en palabras simples lo que son los juegos de rol y fueron introducidos en el juego elegido conocido como Galaxy Sentinels.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

A medida que el juego les fue explicado, fueron dados ejemplos de la interacción entre el narrador y los jugadores, de cómo crear un personaje y como jugar rol.

58

Seguido de la explicación básica del juego de rol y del juego que será usado, les fueron entregadas las hojas de personaje y se inició el proceso de creación para que se fueran familiarizando con la dinámica y el sistema de juego.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Es muy importante resalta que el juego fue elegido por su simpleza tanto a la hora de crear los personajes como en el sistema de juego.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Vale la pena resaltar que los niños a medida que el juego fue explicado y les era presentado el juego de rol de una forma lúdica su interés en él se fueron incrementando.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Una vez finalizada la creación de personajes fue comenzada la sesión, solicitando a los niños que presentaran brevemente a sus personajes jugadores.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

A pesar que no todos los niños intentaron realmente inventar una historia para sus personajes, estuvieron abiertos a la idea y usaron en parte las ideas dadas por sus compañeros y las sugerencias dadas por el narrador para definir un personaje propio.

Les fueron dadas varias opciones de profesión para sus personajes, entre los que se encuentran el marine espacial, el piloto espacial, el juez de campo, el medico xenobiólogo y el ingeniero. Al final los 6 niños eligieron ser marines espaciales por su simpleza.

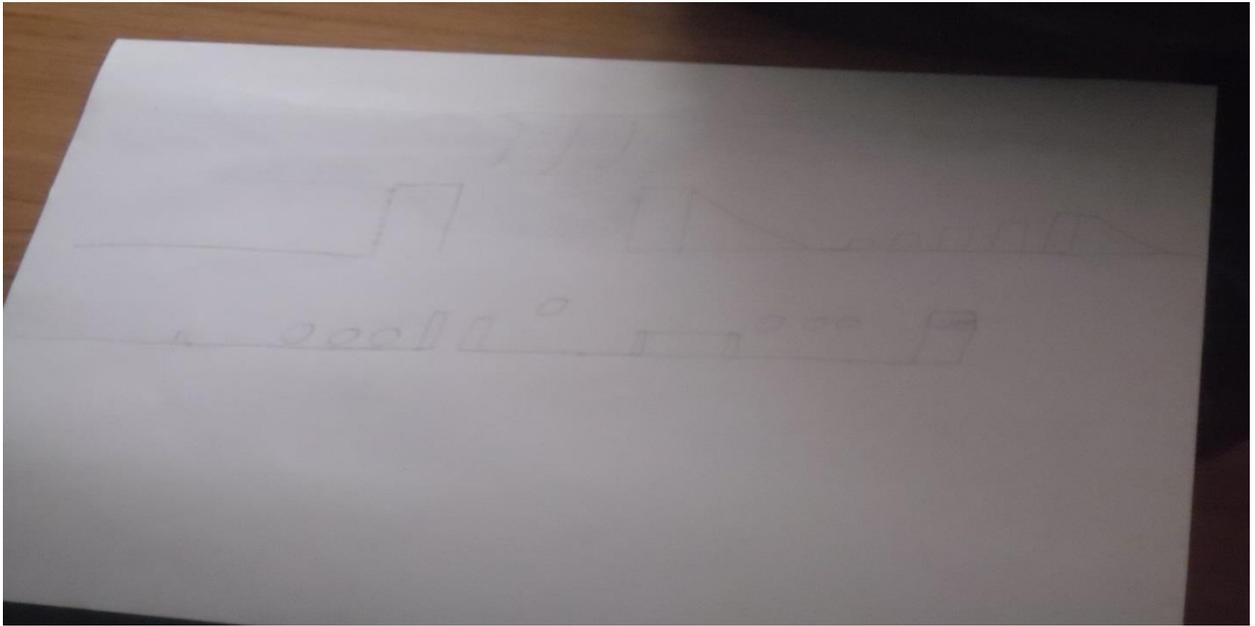
Al finalizar la primera sesión quedaron en la entrada de una pista de obstáculos.

El segundo trabajo de intervención fue realizado el día martes 4 de noviembre de 2014 con el grupo de 6 niños elegido anteriormente y como se indicó en la sesión anterior fue dejada en la entrada de una pista de obstáculos.



Fotografía de Camilo Vásquez. (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Para incentivar la imaginación de los niños, en vez de llevar un diseño predeterminado de la pista les fue dibujada en frente de ellos en papel para que se fueran familiarizando con el entorno del juego.

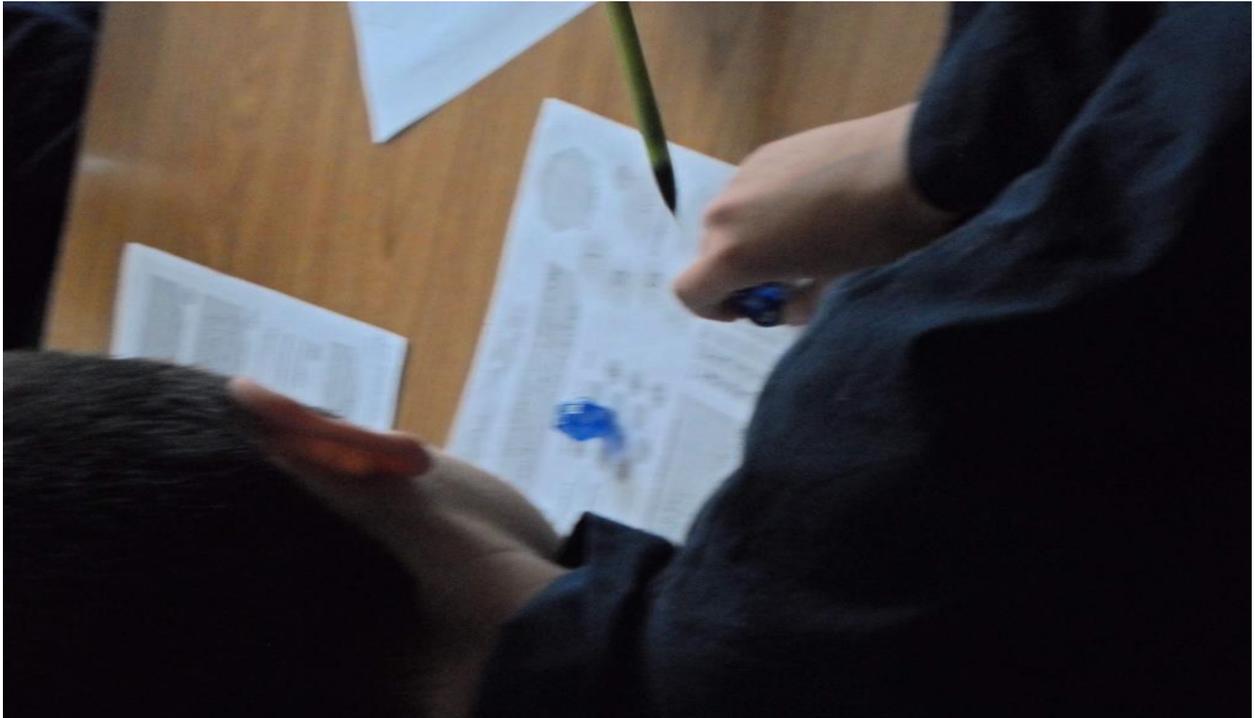


Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Algo muy importante a tener en cuenta a la hora de jugar rol, es el hecho de mantener a los participantes en un ambiente jovial para que se mantengan interesados en el juego.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

A medida que la sesión avanzaba, los niños bebieron ir aprendiendo a cómo usar la hoja de personaje en conjunto con los dados para el juego.

Una vez finalizado el entrenamiento por los personajes, estos fueron introducidos en la misión principal de su grupo la cual se les dijo que tendrían que mantener la seguridad de una nave espacial llamada “Pandora” y su tripulación, la cual se dirigía al sector 8 de la galaxia para una misión especial.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Les fue informada de una situación de emergencia debido a que la inteligencia artificial llamada “Zeus” al parecer no respondía y amenazaba con desviar su curso hacia un sector desconocido.

Inmediatamente los jugadores se pusieron en la tarea de desactivar dicha inteligencia de modo directo sin resultados aparentes.

En medio de su búsqueda, encontraron un documento escrito por el capitán para que supieran que hacer en caso de emergencia.

La sesión finalizó cuando los niños lograron encontrar las instrucciones del capitán en caso que sucediera una emergencia.

El tercer trabajo de intervención fue realizado el día jueves 6 de noviembre de 2014 desde el punto donde habían finalizado y con la misión de encontrar las 6 pistas dejadas por el capitán en la nave, cada pista estaba en distintos lugares los cuales fueron ubicados con pistas que los niños debían interpretar trabajando en equipo.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Inicialmente formularon un plan de acción que consistía en dividirse en dos grupos para buscar una de las pistas, luego que encontraron la primera, les fue puesto un reto de combate contra un robot luego que encontraran la primer pista, esto con el objetivo que recordaran las dinámicas del sistema de juego y trabajasen en equipo.



Fotografía de Camilo Vásquez. (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Un vez que superaron el obstáculo, procedieron a buscar la segunda pista usando la información dada en las instrucciones que les fueron entregadas en la sesión anterior. Con esto termino la tercera intervención.



Fotografía de Camilo Vásquez. (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

El cuarto trabajo de intervención fue realizado el día lunes 10 de noviembre de 2014 desde el punto donde habían finalizado con el objetivo de encontrar las 4 pistas faltantes y desactivar los dos cerebros de la inteligencia artificial de la nave.

Los niños inmediatamente inicio la sesión se pusieron en la tarea



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

A medida que encontraban las diversas pistas, fueron apareciendo nuevos enemigos los cuales debieron enfrentar como equipo, cosa que tuvieron muy presente desde la anterior sesión.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Una vez encontradas las 6 pistas, los niños usando el mapa de la nave, como lo fueron haciendo a medida que transcurrían las anteriores sesiones.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Para incrementar la motivación de los niños fueron creadas dos aplicaciones móviles que contienen una serie de preguntas basadas en las pistas entregadas anteriormente.

A medida que respondían correctamente las preguntas se acercaban más a su objetivo, sin embargo, si respondían alguna de las preguntas de forma errónea, la consecuencia era la activación de los sistemas de defensa a la que tendrían que sobrevivir para poder continuar.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá. 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Algo muy notorio fue el interés de los niños por aprovechar los recursos entregados para resolver el problema que les fue presentado y conseguir el objetivo final.

Un vez que lograron el objetivo final, encontraron al capitán y este les comento que los problemas sucedidos fue por un virus que afecto a la inteligencia artificial de la nave y con esto concluyo el día.

El quinto y último trabajo de intervención fue realizado el día martes 11 de noviembre de 2014 en el cual se repitió la prueba de lectura con los 6 niños que participaron en las

sesiones de rol y los que solo realizaron la primer prueba.



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá



Fotografía de Camilo Vásquez (Bogotá, 2014) JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA EN LA MEJORA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS. Bogotá

Con esta nueva prueba de lectura de dio por finalizado el trabajo de intervención.

10. Resultados

10.1 Resultados

A continuación podrá encontrar las tablas comparativas de los resultados en la primer y segunda prueba.

Las calificaciones son expresadas con un 1 si la respuesta fue correcta y un cero si la respuesta fue incorrecta con excepción de las preguntas 5, 7 y 15 las cuales al pedir una respuesta en dos partes tienen un máximo de 2.

El siguiente cuadro corresponde a los estudiantes elegidos para las sesiones de rol.

*Figura 9.*Resultados primera prueba para los estudiantes que participaron en las sesiones de rol (Vega, 2014)

Estudiantes que participaron en las sesiones de rol (primera prueba)							
Pregunta 1	David Jafet Aguilar Peña 5º	Kleityn Guzmán Sarmiento 5º	Raúl Eduardo Olaya Saldaño 4º	Jonathan David Gallo Paez 4º	Jorge Thomas Quintero Puentes 5º	Vivian Lorena Ramírez Gómez 4º	
Pregunta 1	1	1	0	1	1	1	
Pregunta 2	1	1	0	1	1	1	
Pregunta 3	1	1	0	1	1	1	
Pregunta 4	1	1	0	1	1	1	
Pregunta 5	2	0	0	1	0	2	
Pregunta 6	1	1	0	1	1	1	
Pregunta 7	2	2	1	2	2	2	
Pregunta 8	1	1	1	1	1	1	
Pregunta 9	1	1	1	1	1	0	
Pregunta 10	1	1	0	1	0	1	
Pregunta 11	1	1	1	1	1	1	
Pregunta 12	0	1	0	1	1	0	
Pregunta 13	1	1	1	1	0	1	
Pregunta 14	1	0	0	1	0	0	
Pregunta 15	2	2	1	2	0	0	
Pregunta 16	0	1	0	1	0	0	
Total	17	16	6	18	11	13	Promedio 13,5

La nota promedio de los estudiantes fue de 13.5 y con un tiempo medio de respuesta de 25 minutos.

El siguiente cuadro corresponde a los estudiantes no elegidos para las sesiones de rol.

Figura 10. Resultados primera prueba para los estudiantes que no participaron en las sesiones de rol (Vega, 2014)

Estudiantes que no participaron en las sesiones de rol (primera prueba)						
Natalia Tolosa 4º	Alison Gerena Jimenez 5º	Joseph Nicolas Uribe Uribe 4º	Nicol Valentina Alfonso Alfonso 5º	Brayan Alberto Ramirez Páez 5º	Natalia Quintero 4º	
1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	
0	1	1	1	0	1	
0	0	0	1	0	1	
0	0	2	2	0	0	
0	0	1	1	0	1	
2	2	2	2	0	2	
0	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	0	1	
0	1	1	1	1	1	
0	1	1	1	1	0	
1	1	1	1	1	0	
1	1	1	1	1	1	
0	1	1	1	1	0	
0	2	2	2	0	0	
0	0	1	0	0	0	
7	14	18	18	8	11	
						Promedio
						12,7

La nota promedio de los estudiantes fue de 12.7 y con un tiempo medio de respuesta de 25 minutos.

Luego de realizadas las sesiones de rol, misma prueba fue repetida para comparar los resultados, a continuación mostraremos los cuadros con los resultados después de la segunda prueba

El siguiente cuadro corresponde a los estudiantes elegidos para las sesiones de rol en su segunda prueba.

Figura 11. Resultados segunda prueba para los estudiantes que participaron en las sesiones de rol (Vega, 2014)

Estudiantes que participaron en las sesiones de rol (segunda prueba)						
Prueba 2	David Jafet Aguilar Peña 5º	Kleityn Guzmán Sarmiento 5º	Raúl Eduardo Olaya Saldaño 4º	Jonathan David Gallo Paez 4º	Jorge Thomas Quintero Puentes 5º	Vivian Lorena Ramírez Gómez 4º
Pregunta 1	1	0	1	1	1	1
Pregunta 2	0	0	0	1	1	1
Pregunta 3	1	0	1	1	1	1
Pregunta 4	1	0	1	1	0	1
Pregunta 5	2	0	0	2	0	2
Pregunta 6	1	0	0	0	1	1
Pregunta 7	2	0	1	2	2	2
Pregunta 8	1	0	0	1	1	1
Pregunta 9	1	0	0	1	1	1
Pregunta 10	1	0	1	1	1	1
Pregunta 11	1	0	1	1	1	1
Pregunta 12	0	0	0	1	1	0
Pregunta 13	1	0	0	1	1	1
Pregunta 14	1	0	1	1	1	0
Pregunta 15	2	0	0	2	2	1
Pregunta 16	0	0	0	0	1	0
Total	16	14	7	17	16	15
						Promedio
						14,2

La nota promedio de los estudiantes fue de 14.2 y con un tiempo medio de respuesta de 13 minutos. La niña Kleityn Guzmán Sarmiento perteneciente al grado 5° por enfermedad no pudo presentar la prueba, su nota ha sido promediada con los demás niños de su grupo.

El siguiente cuadro corresponde a los estudiantes no elegidos para las sesiones de rol en su segunda prueba.

Figura 12. Resultados segunda prueba para los estudiantes que no participaron en las sesiones de rol (Vega, 2014)

Estudiantes que no participaron en las sesiones de rol (segunda prueba)						
Natalia Tolosa 4º	Alison Gerena Jimenez 5º	Joseph Nicolas Uribe Uribe 4º	Nicol Valentina Alfonso Alfonso 5º	Brayan Alberto Ramirez Páez 5º	Natalia Quintero 4º	
0	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	0	1	
1	1	1	1	0	1	
0	0	0	1	0	0	
0	1	0	2	0	0	
1	0	1	1	0	1	
1	2	2	2	0	2	
0	1	1	1	0	1	
1	1	1	1	0	1	
1	1	1	1	0	1	
1	0	1	1	0	1	
1	1	1	1	1	0	
0	1	1	1	1	1	
1	1	0	1	0	1	
0	2	2	2	0	2	
0	1	1	1	0	0	
9	15	15	19	3	14	
					Promedio	12,5

La nota promedio de los estudiantes fue de 12.5 y con un tiempo medio de respuesta de 13 minutos.

11. Conclusiones

En el siguiente cuadro podemos apreciar la diferencia que hay entre la primer y segunda prueba de los niños que participaron en las sesiones de rol

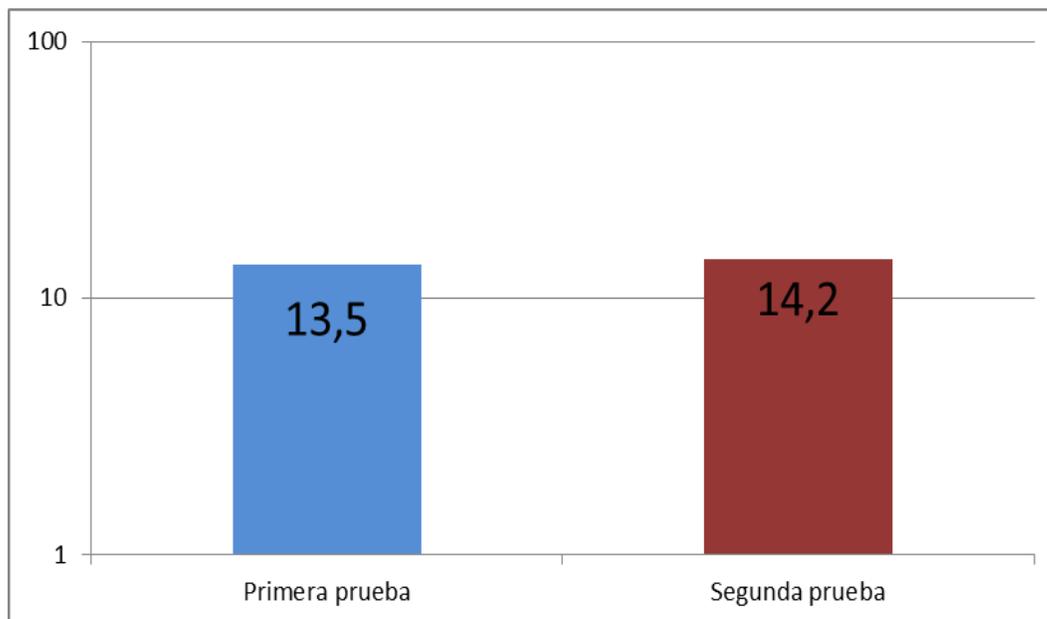
11.1.1 Primera prueba vs segunda prueba

Figura 13. Nota primera prueba vs nota segunda prueba (Vega, 2014)

Estudiantes que participaron en las sesiones de rol (primera prueba)		Estudiantes que participaron en las sesiones de rol (segunda prueba)	
Nota promedio	13,5	Nota promedio	14,2
Tiempo promedio	25 minutos	Tiempo promedio	13 minutos

NOTA PROMEDIO

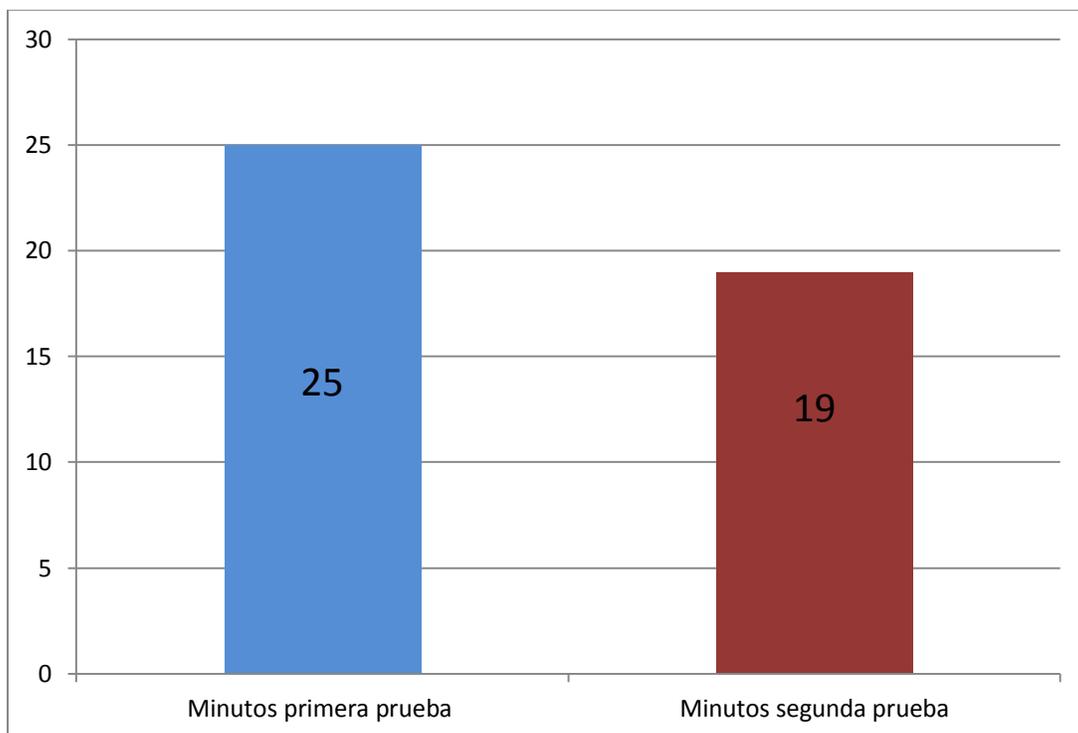
Figura 14. Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba (Vega, 2014)



Los estudiantes que participaron de las sesiones de rol a pesar de mostrar una mejora en su desempeño en la capacidad de integrar ideas e información el incremento solo es del 4% cosa que está en el margen de error.

TIEMPO PROMEDIO

Figura 15. Tiempo primera prueba vs tiempo segunda prueba (Vega, 2014)



Sin embargo la disminución del 40% en el tiempo en que se tarda en responder la prueba, nos muestra que fueron capaces de realizar los mismos procesos de una forma más ágil.

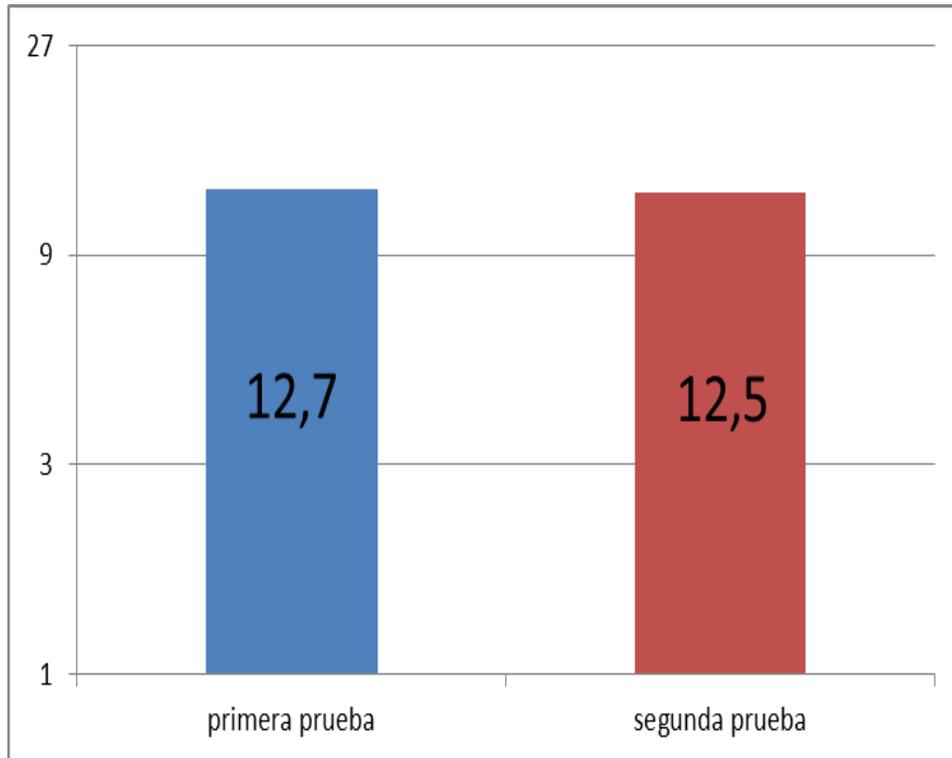
En el siguiente cuadro podemos apreciar la diferencia que hay entre la primer y segunda prueba de los niños que no participaron en las sesiones de rol.

*Figura 16.*Nota primera prueba vs nota segunda prueba (Vega, 2014)

Estudiantes que no participaron en las sesiones de rol (primera prueba)		Estudiantes que no participaron en las sesiones de rol (segunda prueba)	
Nota promedio	12,7	Nota promedio	12,5
Tiempo promedio	25 minutos	Tiempo promedio	19 minutos

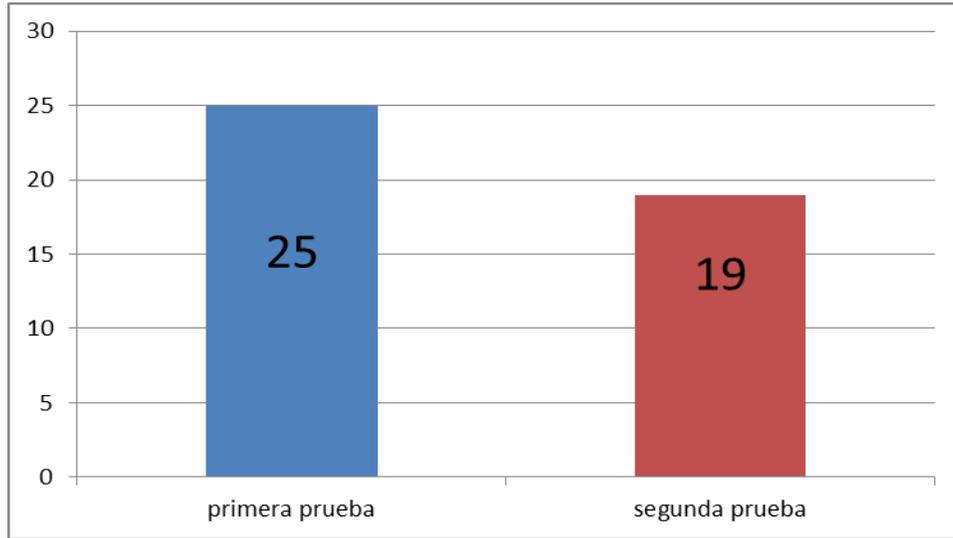
NOTA PROMEDIO

*Figura 17.*Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba (Vega, 2014)



TIEMPO PROMEDIO

Figura 18. Tiempo promedio primera prueba vs tiempo promedio segunda prueba (Vega, 2014)



A pesar que la cantidad de tiempo en presentar la prueba fue un 20% la segunda vez que la prueba fue presentada no hay diferencia en el promedio de las notas cosa atribuible únicamente a la repetición de la prueba.

La prueba manejo dos tipos de preguntas, de selección múltiple con una única respuesta y abiertas el desempeño de los estudiantes fue el siguiente:

Figura 19. Preguntas de selección múltiple para quienes participaron en las sesiones (Vega, 2014)

Preguntas de selección múltiple para quienes participaron en las sesiones	
Primera prueba	5,7
Segunda prueba	7,2

NOTA PROMEDIO

Figura 20. Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba para preguntas de selección múltiple (Vega, 2014)

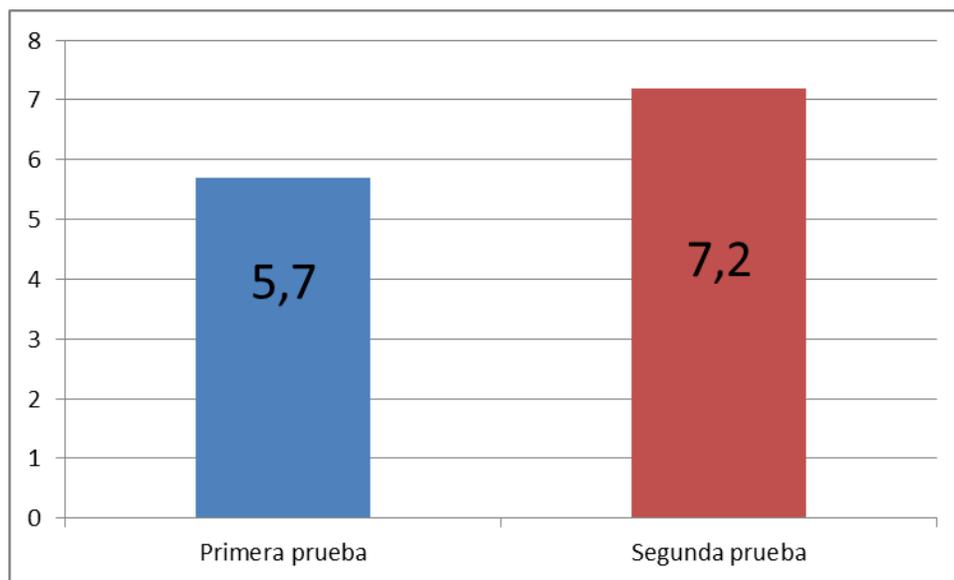


Figura 16. Nota primera prueba vs nota segunda prueba en preguntas de selección múltiple

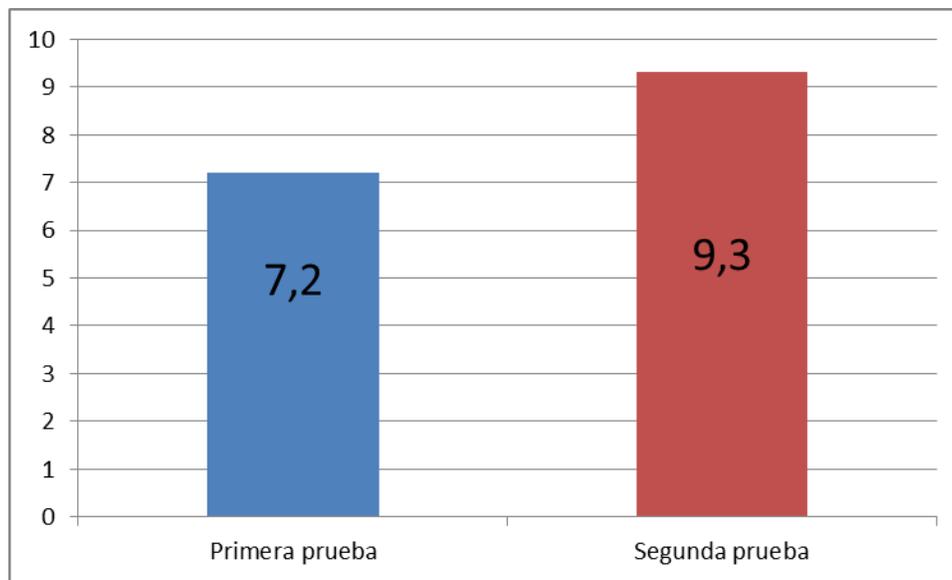
Encontramos que hay un incremento del 19% al momento de responder estas preguntas, cosa atribuible a que en las sesiones de rol se concentraron más en reunir información.

Figura 19. Preguntas abiertas para quienes participaron en las sesiones (Vega, 2014)

Preguntas abiertas para quienes participaron en las sesiones	
Primera prueba	7,2
Segunda prueba	9,3

NOTA PROMEDIO

Figura 20. Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba para preguntas abiertas (Vega, 2014)



Encontramos que hay un incremento del 21% al momento de responder estas preguntas, cosa atribuible a que en las sesiones de rol, para lograr los objetivos propuestos era necesario que realizaran las lecturas teniendo en cuenta el contexto en el que estaban.

Figura 21. Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba para abiertas para quienes no participaron en las sesiones (Vega, 2014)

Preguntas de selección múltiple para quienes no participaron en las sesiones	
Primera prueba	5,5
Segunda prueba	4,8

NOTA PROMEDIO

Figura 22. Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba para preguntas de selección múltiple para quienes no participaron en las sesiones (Vega, 2014)

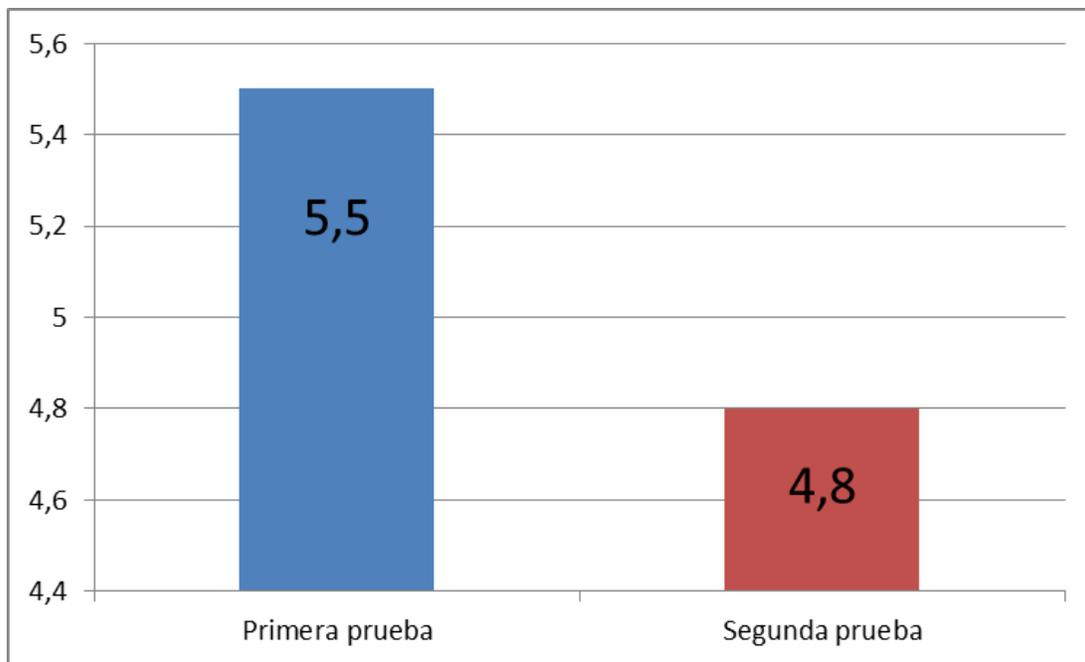


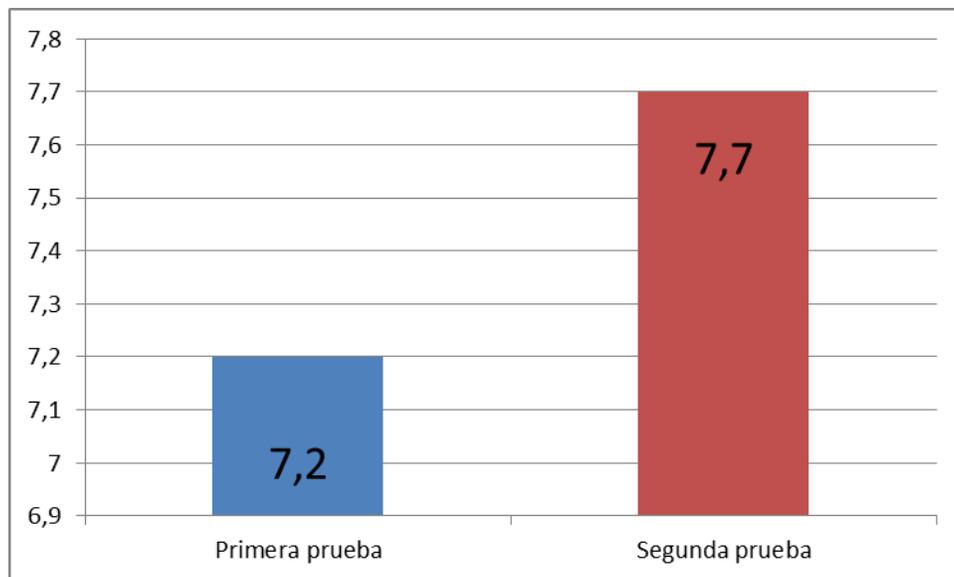
Figura 18. Nota primera prueba vs nota segunda prueba en preguntas de selección múltiple

Encontramos que hubo una disminución del 12% en lo referente a reunir información para responder a las preguntas de selección múltiple.

Figura 23. Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba para abiertas para quienes no participaron en las sesiones (Vega, 2014)

Preguntas abiertas para quienes no participaron en las sesiones	
Primera prueba	7,2
Segunda prueba	7,7

Figura 24. Nota promedio primera prueba vs nota promedio segunda prueba para abiertas para quienes no participaron en las sesiones (Vega, 2014)



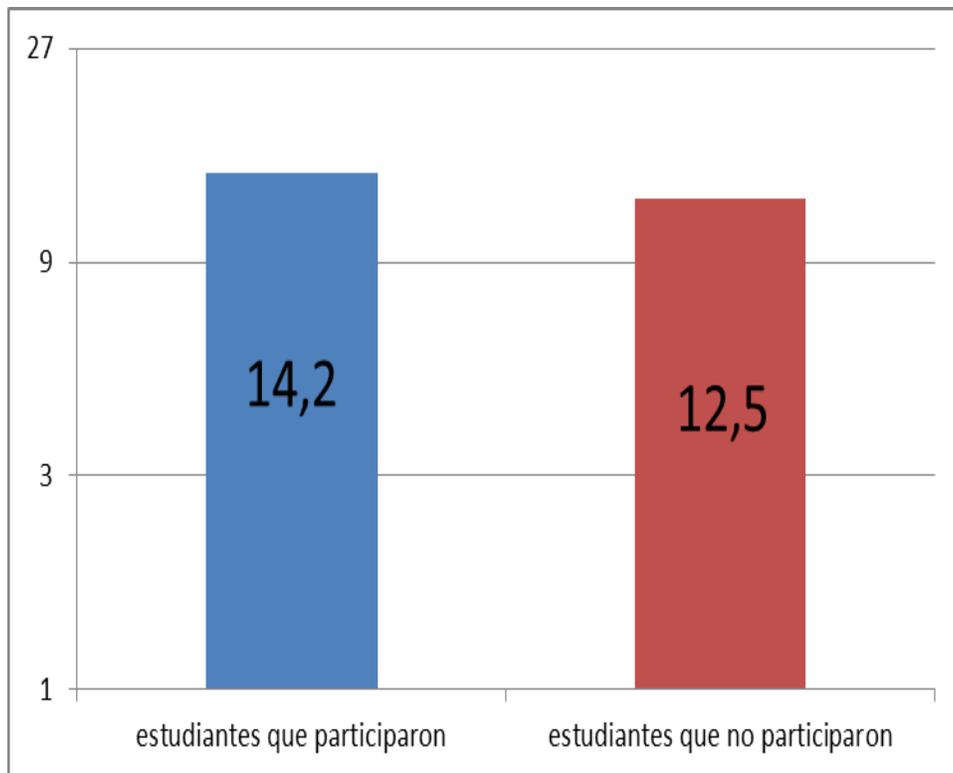
A pesar de haber mejora en las respuestas de las preguntas abiertas, estas solamente es del 6% por lo que entra en el margen de error.

11.1.2 Estudiantes que participaron en las sesiones de rol vs estudiantes que no participaron

La diferencia entre que hay entre los estudiantes que participaron de las sesiones de rol y los que no participaron se evidencia en el siguiente cuadro.

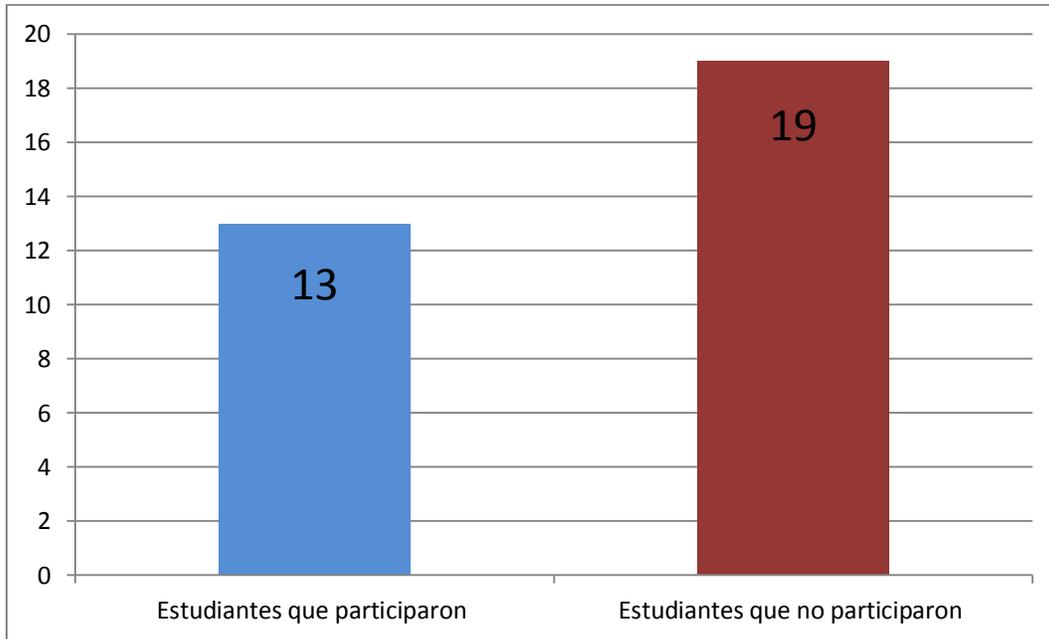
NOTA PROMEDIO

Figura 24. Nota promedio de estudiantes que participaron vs los estudiantes que no participaron (Vega, 2014)



TIEMPO PROMEDIO

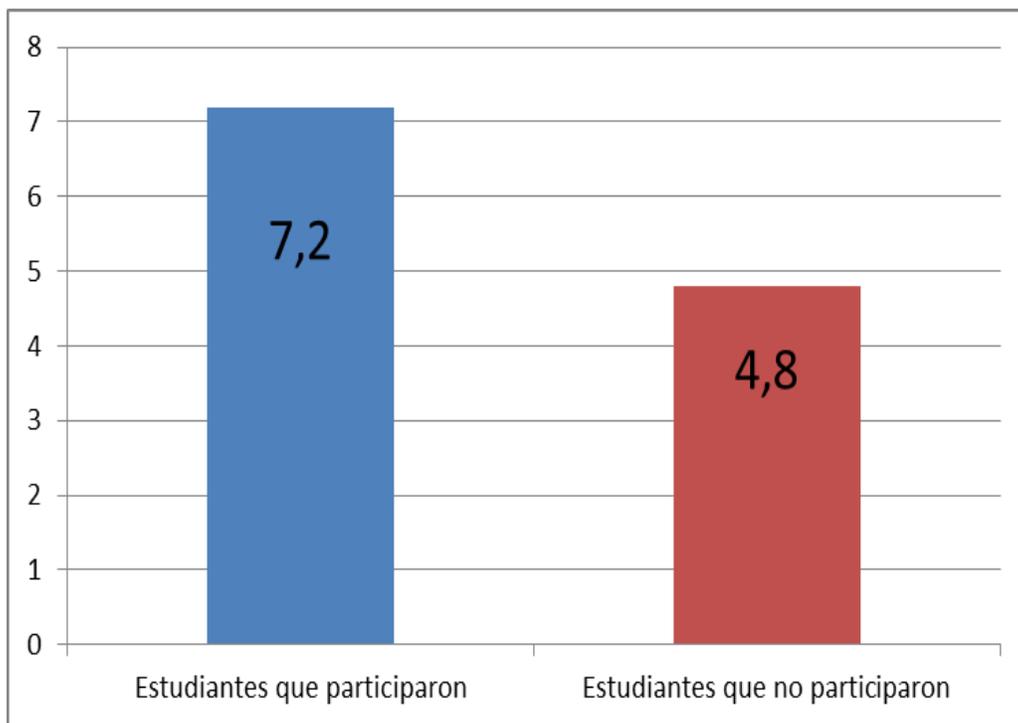
Figura 25. Tiempo promedio de estudiantes que participaron vs los estudiantes que no participaron (Vega, 2014)



Los estudiantes que participaron de las sesiones de rol fueron 9% mejores a la hora de responder las preguntas del examen, aunque la diferencia más significativa fue en el tiempo de respuesta que fue un 30% menor para quienes si participaron de las sesiones de rol.

NOTA PROMEDIO EN PREGUNTAS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE

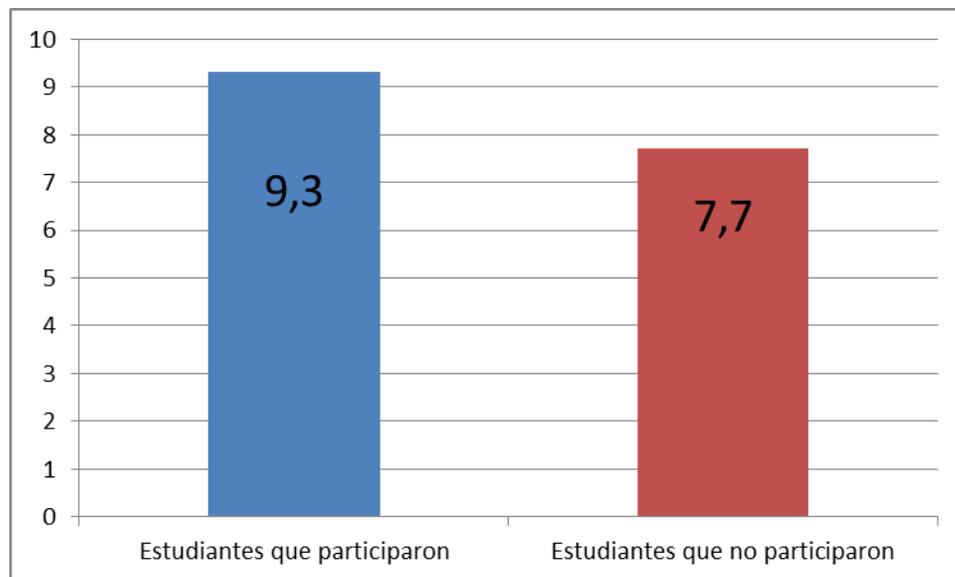
Figura 26. Nota promedio de estudiantes que participaron vs los estudiantes que no participaron para las preguntas de selección múltiple (Vega, 2014)



Los estudiantes que participaron en las sesiones de rol presentaron una mejora del 30% con respecto a los estudiantes que no participaron, esto debido a que quienes si participaron tuvieron que hacer ejercicios de recolección de información a lo largo de las sesiones.

NOTA PROMEDIO EN PREGUNTAS ABIERTAS

Figura 27. Nota promedio de estudiantes que participaron vs los estudiantes que no participaron para las preguntas abiertas (Vega, 2014)



El desempeño de los estudiantes que no participaron en las sesiones de rol fue un 16% menor en comparación a los estudiantes que si participaron de las sesiones. Con esto podemos darnos cuenta que los ejercicios propuestos en las sesiones de rol colaboraron en el desarrollo de la capacidad de integrar ideas e información a los beneficiados.

Haciendo la comparación entre ambos grupos de estudiantes, nos damos cuenta que las dinámicas de los juegos de rol mejoran la agilidad y la capacidad a la hora de integrar ideas e información, sin embargo, para que el ejercicio sea más efectivo es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- 1) La cantidad de sesiones de rol debe ser incrementada a un mínimo de 10 sesiones no solo para agregar una mayor cantidad de desafíos, también para seguir incentivando el trabajo de equipo.
- 2) La dificultad de los desafíos debe incrementarse de una forma gradual, consistente a los resultados que se buscan buscando un objetivo en común.
- 3) Los grupos de jugadores deben ser conformados en base a encuestas que permitan juntar grupos de personas afines tanto en gustos como en comportamiento.
- 4) La motivación tanto con recompensas en el juego como fuera del mismo lograra un mayor nivel de compromiso y de desarrollo en los jugadores.

- 5) Los elementos creados con base en las TIC son un gran aliciente a la hora de mantener el interés en las sesiones de rol.
- 6) Junto al docente del área de español, planificar las sesiones para que estas vayan de forma paralela a los contenidos temáticos de la asignatura.
- 7) Cada sesión de rol debe tener ciertos objetivos a ser cumplidos para controlar el progreso de los estudiantes.

Todos los objetivos de trabajo propuestos fueron alcanzados.

12. Referencias

Cerda, H. (1993). Los elementos de la investigación

Cortizo, J. & Carrero, & F. Monsalbe, B. & Velasco, & A. Diaz, L. Pérez, J. (2011).

Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los

Videojuegos. Recuperado de <http://www.josek.net/publicaciones/JIU2011->

[Preprint.pdf](#)

Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2012). Boletín de prensa. Encuesta

de consumo cultural 2012. Recuperado de

http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/bp_ecc_2012.pdf

Gobierno de España. (2013). PIRLS - TIMSS 2011 Estudio Internacional de progreso en comprensión lectora, matemáticas y ciencia IEA INFORME ESPAÑOL: Ítems liberados. Recuperado de

<http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/recursos/pruebasliberadaspirls2011.pdf?documentId=0901e72b816484ba>

G. León, O., & Montero, I. (1993). Diseño de investigaciones.

González, H., & Aldana, W., & Moreno, A., & Zabaleta, A. (2008). Literatura y juegos de rol: Una propuesta didáctica basada en el minicuento.

Guidarelli, R. (2011). El universo narrado. Estudio antropológico sobre los juegos de rol.

Icfes. (2010). Colombia en PISA 2009 Síntesis de resultados. Recuperado de http://www2.icfes.gov.co/resultados/component/docman/doc_download/16-informe-colombia-en-pisa-2009-sintesis-de-resultados?Itemid=

Icfes. (2012). PIRLS 2011 Estudio Internacional del Progreso en Competencia Lectora. Recuperado de

http://www2.icfes.gov.co/examenes/component/docman/doc_view/114-guia-pirls-2011-estudio-internacional-del-progreso-en-competencia-lectora?Itemid

Iser, W (1987). El acto de leer.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2011). Plan nacional de lectura y escritura de educación inicial, preescolar, básica y media. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-317417_base_pnl.pdf

Schneider, S. (2003). Cómo desarrollar la inteligencia y promover las capacidades

13. Anexos

COMPRESIÓN LECTORA

Tarta para enemigos

*Escrito por Derek Munson,
ilustrado por Tara Calahan King*

Estaba siendo un verano perfecto hasta que Jeremy Ross se mudó justo a la casa de al lado de mi mejor amigo, Stanley. Jeremy no me gustó. Organizó una fiesta y ni siquiera me invitó. Pero sí invitó a mi mejor amigo Stanley.

Nunca había tenido un enemigo hasta que Jeremy vino a vivir al barrio. Mi padre me dijo que cuando tenía mi edad también tuvo enemigos. Pero sabía una forma para deshacerse de ellos.

Mi padre sacó un trozo de papel viejo de un libro de recetas.

—Tarta para enemigos
—dijo satisfecho.

Puede que os preguntéis qué es exactamente una tarta para enemigos. Mi padre me dijo que la receta era tan secreta que ni siquiera podía contármela a mí. Le rogué que me contara algo, pero no hubo manera.

—Te diré una cosa, Tom —me dijo—. La tarta para enemigos es el método más rápido que se conoce para deshacerse de los enemigos.

Esto me hizo pensar. ¿Qué clase de ingredientes repugnantes pondría yo en la tarta para enemigos? Le llevé a mi padre lombrices y piedras, pero me las devolvió en seguida.



Tarta para enemigos



Salí a jugar. Durante todo ese rato oía el ruido que hacía mi padre en la cocina. Después de todo, éste podía ser un verano genial.

Intenté imaginar el horrible olor de la tarta para enemigos. Pero me llegó un olor muy agradable. Por lo que parecía venía de nuestra cocina. Estaba confundido.

Entré para preguntar a mi padre qué pasaba. La tarta para enemigos no debía oler tan bien. Pero mi padre era listo. --Si olierá mal, tu enemigo nunca se la comerá --dijo. Se notaba que había hecho esa tarta antes.

El reloj del horno sonó. Mi padre se puso unas manoplas y sacó la tarta. ¡Tenía un aspecto lo suficientemente bueno como para comérsela! Empezaba a comprender.

Pero aún no estaba seguro de cómo funcionaba esa tarta para enemigos. ¿Qué les hacía exactamente a los enemigos? Puede que hiciera que se les cayera el pelo o que su aliento apestara. Pregunté a mi padre, pero no fue de ayuda.

Mientras la tarta se enfriaba, mi padre me informó de lo que yo tenía que hacer.

--Para que funcione, tienes que pasar un día con tu enemigo. Y lo que es aún peor, tienes que ser simpático con él. No es fácil, pero es la única forma de que la tarta para enemigos funcione. ¿Estás seguro de que quieres hacer esto? --me susurró.

Por supuesto que lo estaba.

Todo lo que tenía que hacer era pasar un día con Jeremy y, después, desaparecería de mi vida. Fui en bici hasta su casa y llamé a la puerta.

Cuando Jeremy abrió la puerta, parecía sorprendido.



—¿Puedes salir a jugar? —le pregunté.

Parecía confundido. —Voy a preguntárselo a mi madre —dijo. Y volvió con los zapatos en la mano.

Montamos en bici un rato y después comimos. Después de comer fuimos a mi casa.

Era extraño, pero me estaba divirtiendo con mi enemigo. No podía contárselo a mi padre, pues había trabajado mucho para hacer la tarta.

Jugamos hasta que mi padre nos llamó para la cena.

Mi padre había hecho mi comida favorita. ¡Resultó que también era la favorita de Jeremy! Quizá Jeremy no era tan malo después de todo. Empecé a pensar que tal vez debíamos olvidarnos de la tarta para enemigos.

—Papá —dije—, es genial tener un amigo nuevo. Intentaba decirle que Jeremy ya no era mi enemigo. Pero mi padre se limitó a sonreír y asenir. Creí que pensó que estaba fingiendo.

Pero después de cenar, mi padre trajo la tarta. Sirvió tres platos y nos pasó uno a mí y otro a Jeremy.

—¡Hala! —exclamó Jeremy, mirando la tarta.

Me entró el pánico. ¡No quería que Jeremy comiera la tarta para enemigos! ¡Era mi amigo!

—¡No te la comas! —le grité—. ¡Está mala!

El tenedor de Jeremy se detuvo antes de llegar a su boca. Me miró con cara rara. Me sentí aliviado. Acababa de salvarle la vida.



—Si está tan mala, ¿por qué tu padre se ha comido ya la mitad? — preguntó Jeremý.

Era cierto, mi padre se estaba comiendo la tarta para enemigos.

—Qué buena —maeculló mi padre. Me quedé sentado viéndoles comer. ¡A ninguno de los dos se le caía el pelo! Parecía segura, así que probé un pedacito. ¡Estraba deliciosa!

Después del postre, Jeremý me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.

En cuanto a la tarta para enemigos, sigo sin saber cómo hacerla. Aún me pregunto si los enemigos realmente la odian, si se les cae el pelo o si su aliento se vuelve apesetoso. Pero no sé si algún día sabré la respuesta, pues precisamente perdí a mi mejor enemigo.

Tarta para enemigos

Natalia Quintero Grado 4^o

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

A porque Jeremy no lo invitó a la fiesta

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

A lombrices y rocas

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

se sintió bien porque
tenía un olor delicioso

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

que se le caería el pelo
o su aliento sería apesadumoso

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

que tenía que estar una tarde
con el enemigo y que tenía
que comportarse bien.

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

Que se divertio con
Jeremy

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① para que le pasara algo malo al enemigo de Tom

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

① malo porque hizo la tarta para enemigos

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que nunca debes malinterpretar a los demás

RAUL EDUARDO OLIVERA SANCHEZ 42

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque no le quería dar la receta de la tarta de enemigos

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

es el método más fácil de desacarre de los amigos

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

② se sintió mal. Porque él pensaba que era su
enemigo

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

① le podría volver su enemigo

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

② era besar un día con Jeremy y
después desaparecer de mi vida

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A que era el amigo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① Para que alguien se lo comiera y se volviera enemigo

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

① una Buena Persona

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① aprender a los amigos

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Bromeaba Jeremy se ríe a la casa de al lado de el mejor amigo de Tom

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Lombrices y Abaras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta:  ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

Porque el pancho que tenía un olor malo y se confundió porque olía a rico

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

que hiciera que les cayera el pelo

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

pasar un día con el enemigo y ser simpático con él

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

se sentía bien y se estaba divirtiendo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

David Jafet Aguilar Peña
5º grado

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

➊ Pues hizo que tom y Jeremy fueran amigos y no siguieran siendo enemigos

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

➋ estaba siendo bueno ayudando a tom que fueran amigos con Jeremy

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

➌ que no debe mos tener enemigos

Kleithyn Guzman Sarmiento

CURSO = 5 Quinto

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

porque organizo una fiesta y jeremy no lo invito

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

lombrices y piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

el olor era agradable
y se sintió agradable

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

que se le caía el pelo

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

que tenía que pasar un día con su enemigo y tiene que ser simpático con el

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

en la manera como se portaba jeremy con tom

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① para que el enemigo de Tom se la comiera

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

① que se comportó bien y no le hizo daño a Jeremy

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que debemos conocer más a nuestros vecinos y no pensar mal de ellos

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque no lo había olvidado
y no lo invitó a la Fiesta

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Gusanos y Piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

② confundido porque se suponía
que debía de oler mal

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

① que se le caería el pelo o
que tuviera mal aliento

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

② Pasar un día con su ene-
migo y ser simpático con él

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A que Jeremy no era tan malo después de todo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① Para que se unieran más
y fueran amigos

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

② que es bueno porque
los unió más a Tom y
Jeremy

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

③ que uno debe ser
buenos con los enemigos

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque organizo una fiesta i invito a Stanley Pero no a el

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Lombrices

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

sintió un olor muy agradable

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

se le podía caer el cabello

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

Pasar un día entero con él
y tenía que ser simpático con él

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A Que le cayó bien Jeremy
Y se estaban divirtiendo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A) Aún son enemigos.
- B) No les gusta jugar en casa de Tom.
- C) Querían comer más tarta para enemigos.
- D) Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.



15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.



16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?



Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque Jeremy hizo una fiesta y invito a su mejor amigo y el no

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Lombrices

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: 
¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

① Oía bien. Estaba confundido
porque oía bien.

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

① Caería el pelo
Apesturara su aliento

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

① Tienes que pasar un día con tu peor enemigo
Tienes que ser simpático con él

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A Due estaba con su ete
enemigo.

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

Porque su hijo se lo
pidió para su enemigo
Jeremy

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

Una persona mala porque
hizo una tarta mala para
el enemigo de su hijo

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

Que no debemos tener
enemigo

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque un compañero lo invitó a la fiesta a Jeremy y su amigo no lo invitaron

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

que boliera tico

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

Ⓐ Por que la tarta era
de enemigos buelo de
narabiya

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

Ⓐ Pense que si iba
a funcionar

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

Ⓐ Ser vndia con tu enemigo
Ser simpatico

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A) cuando se hicieron amigos de nuevo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A) Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B) Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C) A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D) Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A) asustado
- B) satisfecho
- C) sorprendido
- D) confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A) Que era una tarta normal.
- B) Que sabía fatal.
- C) Que era su plato favorito.
- D) Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① para que Jeremy pensara
que era una tarta para
enemigos

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

① y so la tarta para
enemigos

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que uno cuando tiene un
amigo nunca lo puede
dejar ir

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Por que organizo una fiesta y no lo invito.

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Poda haber llevado lombrices

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

② Olor muy agradable
Por que su olor era muy
delicioso.

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

① que podría de dejar de
ser su amigo

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

② Pasar todo el día con
su enemigo y tenía que
ser simpático.

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

q' se había convertido
mucho con el

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

1 Para que tal vez se volvieran amigos.

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

2 Buena persona por que gracias a su idea Tom y Jeremy son amigos.

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

1 Se hay que hacer amigos.

Joseph Nicolas uribe uribe grado 4

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque invito a Stanley a la fiesta de el y a Tom no

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

bombones y piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

se sintió muy raro que por que la tarta para enemigos oia tan bien.

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

se le caería el pelo y el aliento oia tan mal

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

estar todo el día con el enemigo y tienes que ser simpático con él.

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
- B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
- C Para invitar a Jeremy a jugar.
- D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

Que le cayó bien Jeremy a tom.

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① Para dar a Tom y a Jeremy.

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

① es buena por que quería
dar a Tom y a Jeremy.

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que los enemigos pueden
ser tus amigos.

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
 B El padre
 C Stanley
 D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque organizo una fiesta y no lo invito

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Lombrices

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: .
¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
 B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
 C Había hecho un nuevo amigo.
 D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

① confundido. Porque Penso que era un olor horrible.

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

① Que se le Podia caer el pelo: Que se le hiba a caer el cabello.

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

① Pasar un dia con su enemigo
Ser simpatico con el

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
- B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
- C Para invitar a Jeremy a jugar.
- D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A que se estaba divirtiendo con su enemigo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① Para que Tom pudiera ser amigo de Jeremy.

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

② Buena, le ayudó a su hijo a hacer amigos.

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① Que una persona no puede jugar a otra por su apariencia.

Brayan Alberto Ramirez Paez

Curso: 5

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

por que organizo una fiesta y nadie quiera lo invito

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

una tarta de chocolate con was encima

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

por que era su enemigo

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

que era muy rica muy sabrosa
y tenia distintos sabores

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

que deberia comerse la
mitad

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

por que lo intentó

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① para que los enemigos
podrían comer la tarta
que les preparo

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

② era de clase para hacer
tartas

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

③ hacer tartas de diferentes
sabores

GALAXY Sentinels

Zeug
I. mantop p.
seguridad
Pandora
nave



Jugador: David Jafet Aguilar Nombre: Pafero
 Profesion: Florin espacial Edad: 200 Años
 Rango: Planeta: Titan



Base Raza Otro Total

Reaccion

6 5 7

Metabolismo

12 1 13

Vigor

6 1 9
3

-1

-3

-5

Ho.
Muerto



10

Respuesta

Recursos

Puntos



Capacidades intelectuales

Arteria
 Combates con armas de
 manos
 Supervivencia
 Tactica militar
 Pilotaje de vehiculos
 Terrestres

Base Raza Otro Total

7	2		9
6	2		8
3	1		4
2	1		3
2	1		3
2			



Capacidades especiales

hiper velocidad Nivel: 1



Base Raza Otro Total

Percepcion

3 3

Voluntad

4 12

Aura

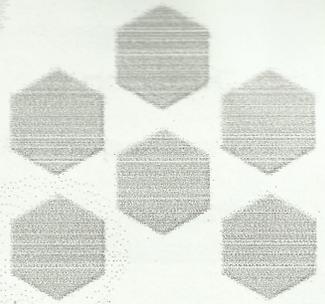
1 -2 -1



Capacidades siquicas / Chi

Base raza otro total

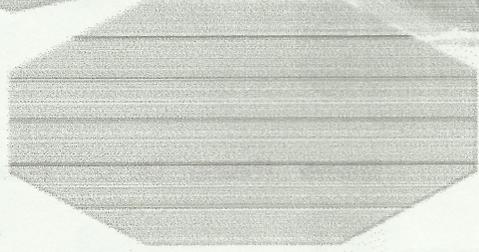
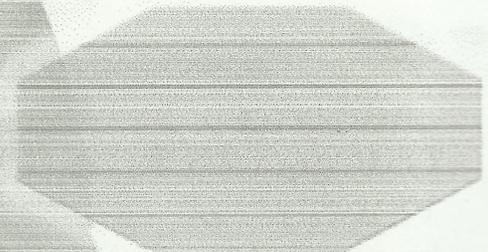
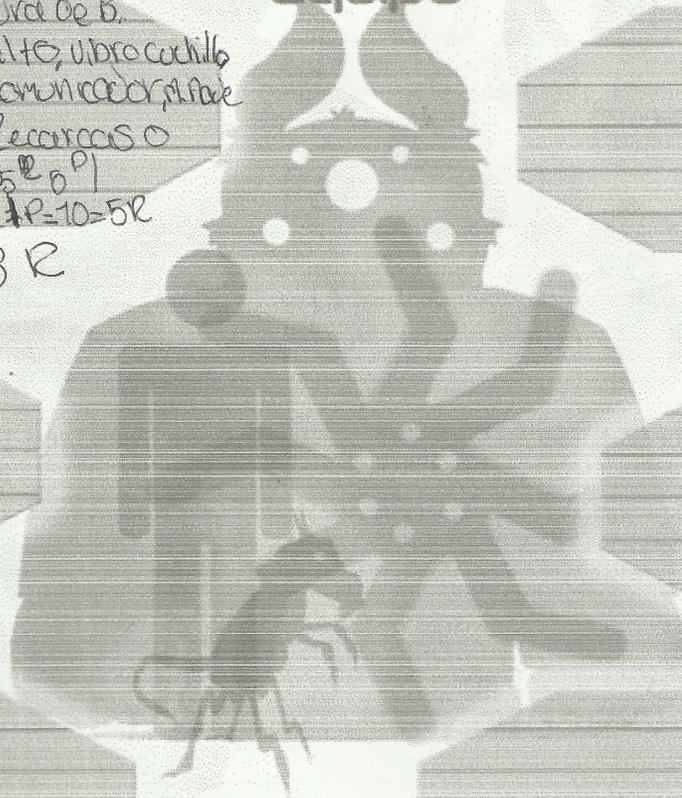
	Base	raza	otro	total



Mision 1

Armadura de B.
Cintur de asalto, ultracuchillo
Pistola, int. comunicador, rifle
Kit P. Ojos, Recargas o
Muniones "5 R 0 P"
R=30° 5R P=10=5R
A.P. 3 R

Equipo



TrasFondo

Large empty area for background text, consisting of several horizontal lines.

GALAXY sentinels

ZEUS
Pandora



Jugador Raul eduardo otola Nombre Halo
 Profesion Maximo especial Edad 200
 Rango _____ Planeta titan



Base Raza Otro Total

Reaccion

1

1

2

Metabolismo

11

1

12

Vigor

12

3

15

-1

-3

-5

Ho.
Auerto



5

Respuesta

Recursos



Capacidades intelectuales

Arma de mano	3	1	4
robotica	5	1	6
Arteria	1	1	2
Pilotaje de vehiculos terrestres	3	1	4
sistemas	3	1	4
reparacion de equipo tecnico	3	1	4
reparacion sistematica y no-electrica	3	1	4

Base Raza Otro Total

3	1	4
5	1	6
1	1	2
3	1	4
3	1	4
3	1	4
3	1	4

Puntos



Capacidades especiales

camuflaje	1



Base Raza Otro Total

Percepcion	4		
Voluntad	3		3
Aura	1		4
		-2	-1

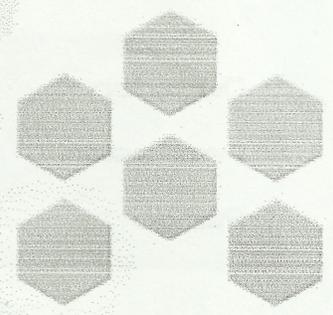


Capacidades siquicas / Chi

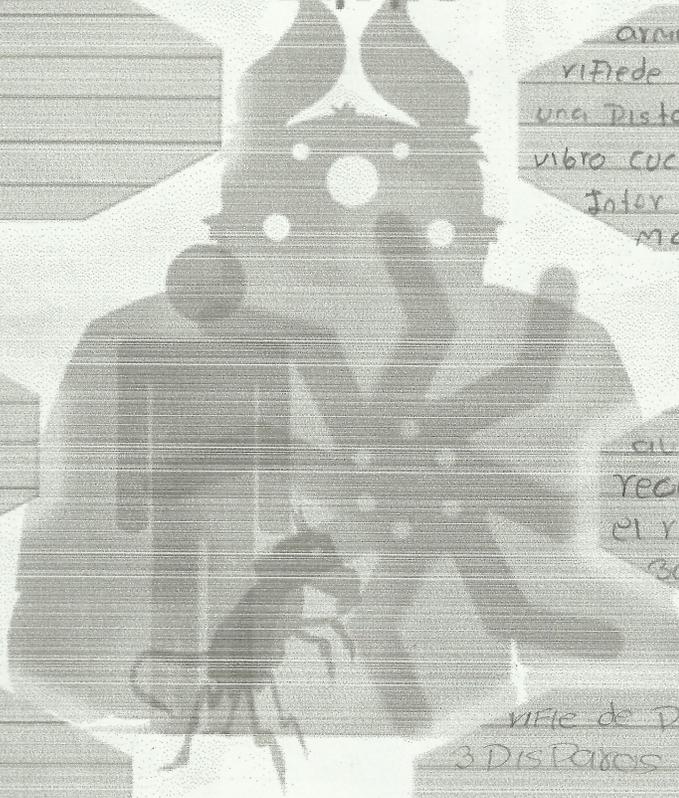
Large empty rectangular area for writing or drawing, intended for recording 'Capacidades siquicas / Chi'.

Base raza otro total

Base	raza	otro	total



Equipo



Mision 1

armadura de B
 rifle de asalto
 una Pistola
 vibro cuchillo
 Jajer Incunador
 Mapa del planeta

Mision 1

ciclo Primeras
 alaridos
 recargas
 el rifle de asalto tiene
 30 tiros y Mision 1
 Jajer Jajer

Mision 2

rifle de Plasara
 3 Disparos

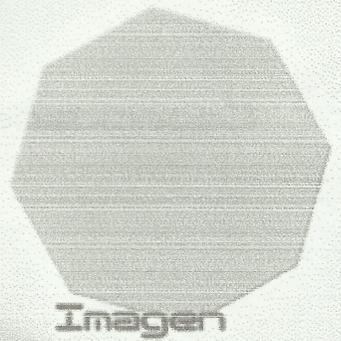
Trasfondo

Large empty rectangular area at the bottom of the page for writing or drawing, intended for recording 'Trasfondo'.

GALAXY

sentinels

Jugador Jonathan Nombre Jhon clay No
 Profesion Marin Experiencia 200
 Espacial
 Rango Planeta Titana



Imagen



Base Raza Otro Total

Reaccion

4%

1

8

Metabolismo

5%

1

6

Vigor

8%

3

11

-1

-3

-5

No.
Muerto



10

Respuesta

Recursos

Puntos



Capacidades intelectuales

Base Raza Otro Total

Arteria
 tctica militar
 Armas de mano
 demolicion
 Pilotaje de vehiculos
 reparacion de equipo velico
 reparacion sbernetica y no
 no tecnologica

Base	Raza	Otro	Total
3	1		4
4	1		5
5	1		6
2	1		3
1	1		2
3	1		4
1	1		2



Capacidades especiales

Nivel

camuflaje

1



Base Raza Otro Total

Percepcion

4

Voluntad

3

Aura

1

-2

-1

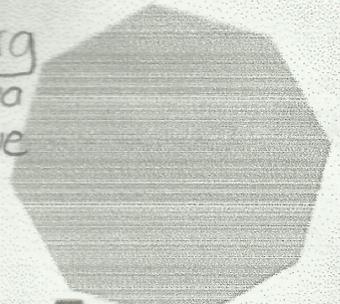
ZEUS Pandora

GALAXY

sentinels

zeus

Pandorg
Se llama
la nave



Imagen

Jugador Kleityn Guzman nombre Nina
Profesion Marino espacial Edad 180 años
Rango Planeta Titon

-1
[] [] [] [] []



Base Raza Otro Total

Reaccion

7 [] [] [] []

Metabolismo

5 1 [] [] 8

Vigor

12 1 [] [] 6
3 [] [] 15

-3
[] [] [] [] []

12

Respuesta

-5
[] [] [] [] []

Ho.
Auerto
[] [] [] [] []

Recursos



Capacidades intelectuales

Base Raza Otro Total

Tactica Militar 1 4 5
Combates con armas de mano 6 6
Artilleria 3 3
Supervivencia 5 3 8
Pilotoaje de vehiculos terrestres 5 5

Puntos



Capacidades especiales

Nivel

Camuflaje 1



Base Raza Otro Total

Percepcion 3 [] [] [] []

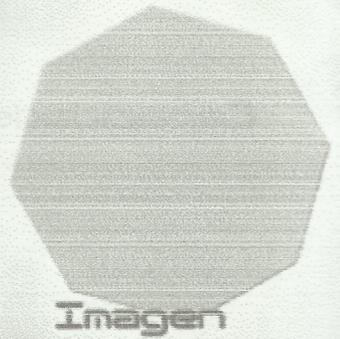
Voluntad 2 [] [] [] [] 3

Aura 3 [] [] [] [] 2

-2 [] [] [] [] 1

GALAXY sentinels

Jugador **JUAN Ramirez** Nombre **Mister**
 Profesion **Moino Espacial** Edad **200** Años
 Rango _____ Planeta **Titan**



Imagen



Base Raza Otro Total

Reaccion

7		
---	--	--

Metabolismo

5	7	8
---	---	---

Vigor

12	7	6
	3	13

-1

-3

-5

Ho.
Muerto



13

Respuesta

Recursos



Capacidades intelectuales

Base Raza Otro Total

Artileria

7	1	8
---	---	---

tactica militar

3	2	5
---	---	---

Piloto de vehiculos terrestres

7	7	2
---	---	---

Combates con armas de mano

1	2	3
---	---	---

super vivencia

8	1	9
---	---	---

Puntos



Capacidades especiales

Nivel

Camuflaje

1



Base Raza Otro Total

Percepcion

5		
---	--	--

Voluntad

		5
--	--	---

Aura

2		2
---	--	---

1	+2	-1
---	----	----

ZEUS

Pandora

2005 Int Air

GALAXY sentinels

4



Imagen

Jugador Jorge Thomas *Nombre* Dios del Juego
 Profesion Marin es *Raza* Edad 250 Años
 Rango *Rango* Planeta Titan



-1
 [] [] [] [] []

-3
 [] [] [] [] []

-5
 [] [] [] [] []

Ho. / Muerto
 [] [] [] [] []

17

Respuesta

Recursos

Puntos



Base Raza Otro Total

Reaccion	12			13
Metabolismo	7	1		8
Vigor	5	3		8



Capacidades intelectuales

Base Raza Otro Total

Reparacion cibernetica y nanoele...	1			1
Tactica militar	2			2
Armas de maro	5	4		9
artilleria	3	3		6
Peligro	1			1
supervivencia	5			5
Pilotaje de vehiculos T.	3			3



Capacidades especiales

Nivel

Camuflaje	1



Base Raza Otro Total

Percepcion	4			4
Voluntad	3			3
Aura	1			1

-2

-1

NAVE Pandora

David Tafet Aguilar Peña 5º

2

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque se movió al lado de la casa del mejor amigo de Tom

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Lombrices y piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: 
¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

② estaba confundido porque pensó que tenía un mal olor pero olía a rico

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

① que se les cayera el pelo o que el aliento apestará

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

② Pasar un día con el enemigo y ser simpático con él

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
- B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
- C Para invitar a Jeremy a jugar.
- D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A que se estaba divirtiendo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① el padre de Tom hizo que se
divirtieran y caeran bien y fueran
amigos

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

② Es buena persona ayudándolos
para hacer amigos

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que no tenemos que ser
enemigos

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque le iba a dar una frita para los amigos

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

lombrices y piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

mal porque le van a dar una tarta para para
enemigos

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

se volvería más su enemigo

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

Hacer que para y un día con el enemigo

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

que utilizara con los zapatos en las
manos

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

Para que Jeremy fuese enemigo de Tom

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

Mala porque le robó al hijo que hizo un amigo

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

a respetar a las personas
celoso celoso

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

por que habia organizado una Fiesta y no lo imbitio

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

lombrices y Piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta:  ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

confundido por que pensó que debería de oler a feo

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

que la tarta estaba envenenada

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

Pasar un día con su enemigo y ser simpático

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
- B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
- C Para invitar a Jeremy a jugar.
- D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

que después de todo no era tan mal

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

Patq que tom fuera amigo con Jeremy

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

bueno por que los hizo que se bolvieran amigos

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

que uno no debe ser enemigo de nadie

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

porque no lo invito a él y su mejor amigo si.

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Gusanos

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

② la tarta Oía bien pero ei
penso que despues seria
mala y se sintio bien

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

① se le irian el cabello (as sejas
y pestañas y no les abdría bello
facial

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

② pasar una tarde con Jeremy
divertirse con el

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

que Jeremi se estaba divirtiendo con el

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① Para saber como era Jeremy
y pensar que el no sería su
enemigo pesera una tarta normal

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

① es buena persona. Pues le dijo
a Tom que pasara el día con él
y divertirse para que no fueran
enemigos

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que si uno piensa a que tiene
un enemigo primero hay que
saber como es nuestro supuesto
"enemigo"

VIVIAN Ramirez Gomez
Curso 4º

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Parque hizo una fiesta y no lo invito por sí a su mejor amigo

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

lombrices y Piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

Ⓐ Confundido Porque debía dar mal Pero día muy bien

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

Ⓐ Que de las cayera el pelo o que apertara su aliento

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

Ⓐ Pasar un día con tu enemigo y ser simpático con el

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A Que había pasado un día con su enemigo.

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A) Aún son enemigos.
- B) No les gusta jugar en casa de Tom.
- C) Querían comer más tarta para enemigos.
- D) Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

Porque su hijo tom le Pido que lo hiciera.

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

Un padre que hace lo que su hijo le Pida

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

que así tengamos enemigos no debemos hacerle nada malo

NATAIA TOLIOSA 4° 2

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque un niño le iba a decir
y a Tom no le iba a decir a la Fiesta

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Piedras,

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: 
¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

Ⓐ por que la tarta para
enemigo boi: a
Jermai

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

Ⓐ que el amigo de Tom le iba a bolear
palaboca y también podía que se le
cayera el pelo

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

Ⓐ que estuvieran día con el y
que fuera sin patico

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

PEROSO QUE EL CERA UN
AMIGO

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A) Aún son enemigos.
- B) No les gusta jugar en casa de Tom.
- C) Querían comer más tarta para enemigos.
- D) Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① Para que se perdona a los dos

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

② y so una tarta

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que uno nunca debe dejar a un amigo

alison gervena 5 2

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Por que no lo invito a la fiesta y a su amigo si

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Quesos

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta:  ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

② Pensa que iba a perder a su nuevo amigo.

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

① que Jeremy se iba a alejar de él

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

② Pasar todo el día con él y ser simpático

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
- B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
- C Para invitar a Jeremy a jugar.
- D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

que Jeremy era muy simpático y se había divertido

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① Para q' Tom se uniera a Je-
-yemy

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

② Buena persona por que
hizo q' gracias a la tarta
su hijo se uniera más a Jeremy

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que hay que hacer nuevos
amigos

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

(A) Jeremy

(B) El padre

(C) Stanley

(D) Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

(D) Por que Jeremy no lo invitó a su fiesta

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

(D) lombrices, Piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: 
¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

(A) Le gustaba jugar en la calle.

(B) Estaba entusiasmado con el plan de su padre.

(C) Había hecho un nuevo amigo.

(D) Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

② Dijo que era muy buena, pero la tarta no debería oler mal a tu enemigo, no se la comen.

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos?
Escribe un ejemplo.

② se le caería el pelo y el aliento le olería mal.

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

② Pasar un día con su enemigo y se amigable con él.

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- (A) Para invitar a Jeremy a cenar.
- (B) Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
- (C) Para invitar a Jeremy a jugar.
- (D) Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A) que la había pasado bien con su enemigo.

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A) Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B) Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C) A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D) Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A) asustado
- B) satisfecho
- C) sorprendido
- D) confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A) Que era una tarta normal.
- B) Que sabía fatal.
- C) Que era su plato favorito.
- D) Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

hizo una tarta normal solo lo que dijo que era una tarta para enemigos

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

era buena por quería unir a Tom con Jeremy para que fueran amigos

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

si tienes un enemigo primero conócelo mejor y puede ser tu amigo.

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

Porque no la había invitado a una Fiesta

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

Piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

Cándido, porque pienso que olía mal

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

Se le caena el pelo

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

Pasar un día con su enemigo, ser simpático con él.

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A Que se estaba divirtiendo con Jeremy

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

Para que tom y jeremy fueran amigos.

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

buena, porque ayudo a tom a hacer un nuevo amigo

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

Que no debemos juzgar a las personas por su apariencia.

Brayan Alberto Ramirez paez 2
Curso: 5

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

por que se mudo hasta la casa de al lado

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

una tarta con chocolate y muchas fresas

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

Brayan Alberto Ramirez paez 2
Curso: 5

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- A Jeremy
- B El padre
- C Stanley
- D Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

por que se mudo hasta la casa de al lado

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

una tarta con chocolate y muchas fresas

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- A Le gustaba jugar en la calle.
- B Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- C Había hecho un nuevo amigo.
- D Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

① se sintió que era su mejor amigo

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

① le gustaría o no le gustaría si era rica o no

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

① que la tarta para enemigos era el método más rápido

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

para hacer la tarta

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

Brayan Alberto Ramirez Paez

Curso: 5

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① para que tom se la diera

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

① era el mejor de las tartas para hacer

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① aprender hacer tartas para enemigos

Preguntas Tarta para enemigos

1. ¿Quién cuenta la historia?

- (A) Jeremy
- (B) El padre
- (C) Stanley
- (D) Tom

2. Al principio del cuento, ¿por qué pensaba Tom que Jeremy era su enemigo?

(A) por que jeremy no lo invito a la fiesta que hizo cuando se mudo al barrio

3. Escribe un ingrediente que Tom pensó que llevaría la tarta para enemigos.

(A) lombrices o piedras

4. Busca la parte del texto junto al dibujo de un pedazo de tarta: . ¿Por qué pensó Tom que, después de todo, podía ser un verano genial?

- (A) Le gustaba jugar en la calle.
- (B) Estaba entusiasmado con el plan de su padre.
- (C) Había hecho un nuevo amigo.
- (D) Quería probar la tarta para enemigos.

5. ¿Cómo se sintió Tom cuando olió por primera vez la tarta para enemigos? Explica por qué se sintió así.

se sintió bien por que el olor era muy delicioso

6. ¿Qué pensó Tom que podría pasar cuando su enemigo comiera la tarta para enemigos? Escribe un ejemplo.

que se le caería el pib

7. ¿Qué dos cosas le dijo su padre a Tom que debía hacer para que funcionara la tarta para enemigos?

ser simpático con el enemigo
y llevarse bien con el enemigo

8. ¿Por qué fue Tom a la casa de Jeremy?

- A Para invitar a Jeremy a cenar.
 B Para pedir a Jeremy que dejara en paz a Stanley.
 C Para invitar a Jeremy a jugar.
 D Para pedir a Jeremy que fuera su amigo.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A que se divirtió con su enemigo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

9. ¿Qué le sorprendió a Tom del día que pasó con Jeremy?

A que se divirtió con su enemigo

10. Durante la cena, ¿por qué Tom empezó a pensar que él y su padre debían olvidarse de la tarta para enemigos?

- A Tom no quería compartir el postre con Jeremy.
- B Tom no creía que la tarta para enemigos fuera a funcionar.
- C A Tom le empezaba a caer bien Jeremy.
- D Tom quería que la tarta para enemigos fuera un secreto.

11. ¿Cómo se sintió Tom cuando su padre sirvió a Jeremy un pedazo de la tarta para enemigos?

- A asustado
- B satisfecho
- C sorprendido
- D confundido

12. ¿Qué mantuvo en secreto el padre sobre la tarta para enemigos?

- A Que era una tarta normal.
- B Que sabía fatal.
- C Que era su plato favorito.
- D Que era una tarta envenenada.

13. Lee esta frase del final del cuento:

«Después del postre, Jeremy me invitó a ir a su casa al día siguiente por la mañana.»

¿Qué sugiere esta frase sobre los niños?

- A Aún son enemigos.
- B No les gusta jugar en casa de Tom.
- C Querían comer más tarta para enemigos.
- D Podrían ser amigos en el futuro.

14. Utiliza lo que has leído para explicar por qué el padre de Tom hizo realmente la tarta para enemigos.

① para que tom y jeremy se volvieran amigos

15. ¿Qué clase de persona es el padre de Tom? Da un ejemplo de lo que hizo en el cuento para demostrarlo.

② bueno por hacer la tarta para enemigos para que tom se hiciera amigo de jeremy

16. ¿Qué lección podemos aprender de este cuento?

① que nuestro enemigo sea nuestro mejor amigo