

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**



## INSTRUCCIONES

### ¿Cómo inicio el juego?

Invita a un familiar o amigo a jugar (pueden ser cuatro personas o cuatro parejas de personas).

Revuelve todas las tarjetas (retos, “vales de respuesta”, preguntas, comodines).

Reparte 9 tarjetas de *El que investiga se la juega* a cada jugador sin ver qué tipo de tarjeta le tocó a cada quien.

Seleccionen el carril por el que avanzará cada jugador o pareja y tomen su ficha en función del color del carril seleccionado.

Coloquen, sobre la meta del tablero, la tarjeta que dice ¡Investigué y gané!

### ¿Cuál es el “chiste” del juego?

El propósito del juego es **deshacerse de todas las tarjetas y llegar a la meta** por el carril previamente seleccionado.

Debes tener presente que *El que investiga se la juega* es un juego de estrategia, donde cada jugador puede seleccionar las preguntas que esté seguro de que podrá contestar, para poder avanzar y deshacerse así de las 9 tarjetas que originalmente le dieron y de aquellas que va acumulando durante el desarrollo del juego.

### ¿Cómo los jugadores se deshacen de las tarjetas?

El jugador que comienza tiene que seleccionar una de sus tarjetas y “pasársela” al contrincante de la izquierda, formulándole la pregunta o reto. Si el contrincante contesta correctamente, tendrá derecho a lanzar los dados y avanzar, de acuerdo con el número que marquen estos, por el carril que le corresponde; si no contesta, el jugador que “pasó” la pregunta tendrá que responderla para poder deshacerse de la tarjeta, avanzar tirando los dados y dar turno al jugador de la derecha.

Si el jugador que “pasó” la pregunta no contesta, cederá el turno al jugador de la derecha, “pasando” al jugador (el de la izquierda) una de sus tarjetas y siguiendo los mismos pasos.

**NOTA:** *Todos los jugadores, mientras no estén contestando, se convierten en jurado para “validar” la respuesta del compañero. Para ello, pueden acudir al listado de respuestas o considerar su propio criterio en función de la respuesta que da el jugador.*

## ¿Para qué sirven las tarjetas “Vale de respuesta”?

Si entre las 9 tarjetas que te dieron al inicio o entre las que vas sacando a lo largo del juego te sale una tarjeta que diga “**Vale de respuesta**”, esta la podrás emplear para decir que por el momento no puedes contestar esa pregunta y seguir avanzando. Una vez que la uses tendrás que deshacerte de ella dejándola en el espacio correspondiente que está en el tablero (Basura de tarjetas).

Las tarjetas “Vale de respuesta” **no sirven** para responder las preguntas que están en el tablero.

## ¿Para qué sirven los comodines?

Si tú tienes una de estas tarjetas, podrás utilizarla inventando una pregunta para el compañero(a) al que le corresponde contestar.

## ¿Qué otras situaciones pueden presentarse y qué podemos hacer?

En caso de que uno de los jugadores “pase” una de las tarjetas y no se la contesten correctamente y él tampoco la pueda contestar bien, tendrá que tomar una tarjeta de las que se encuentran en el centro del tablero y guardarla para tratar de sacarla como las demás.

Si un jugador llega a la meta y todavía tiene tarjetas, aún no ha ganado, deberá permanecer ahí hasta que logre deshacerse de todas sus tarjetas, esperando en todo momento su turno para poder hacer preguntas a su compañero del lado izquierdo.

En caso de que el jugador no pueda contestar alguna de las preguntas que se encuentran en el carril del tablero en el que juega y no cuente con una tarjeta “Vale de respuesta”, deberá dejar pasar dos turnos para que le toque jugar.

En caso de que un jugador se deshiciera de todas sus tarjetas antes de llegar a la meta, en cada turno deberá tomar una tarjeta del centro del tablero y deshacerse de ella hasta llegar a la meta y tomar la tarjeta que está colocada sobre esta y gritar “¡Investigué y gané!”

La respuesta que cada participante proporcione debe ser verificada con el Listado de respuestas.

**Gana aquel jugador que llega a la meta sin tarjetas, toma la tarjeta que se encuentra en la meta y grita “¡Investigué y gané!”**

## Listado de preguntas y respuestas

1. ¿Qué puede motivar a una persona a realizar una investigación?  
R= Interés por conocer algo, necesidad de solucionar un problema.
2. En la realización de una investigación, lo primero que debemos tener muy claro son...  
R= Los propósitos de la investigación, para qué es, qué se pretende.
3. ¿De qué materiales se compone el módulo *Para seguir aprendiendo*?  
R= Libro del adulto, Antología, Revista, Juego.
4. ¿Qué contenidos tiene la Revista *Ventanas al poder... el poder de la información*?  
R= Artículos diversos, biografías de hombres y mujeres importantes, juegos, información de diferentes temas, anuncios.



- 5.** ¿Qué podemos encontrar al leer la presentación de un libro?  
R= Información general de lo que se aborda en él.
- 6.** ¿Qué contiene el índice de un libro o revista?  
R= Existen diversos tipos de índices, pero en general es una lista ordenada de los contenidos, capítulos, subtemas o nombres que se tratan en una obra.
- 7.** ¿Qué es una partitura?  
R= Es una hoja o cuaderno de música donde se encuentran las notas vocales o instrumentales de una canción o composición.
- 8.** ¿Qué es investigar?  
R= Buscar, indagar, averiguar información de forma intencionada con la finalidad de resolver algún problema o por saber más de un tema o determinada situación que nos interesa.
- 9.** Para tomar una decisión acertada, es necesario...  
R= Identificar el problema, contar con información precisa y saber utilizar los apoyos con los que se cuentan.
- 10.** ¿Qué implica delimitar el tema que se desea investigar?  
R= Elaborar una serie de preguntas que permitan centrar el tema o problema y analizar qué sabemos y qué necesitamos averiguar.
- 11.** ¿A qué nos lleva preguntar y preguntar?  
R= Indagar, buscar, revisar, cuestionar, etcétera.
- 12.** ¿Por qué aspectos están determinadas las oraciones interrogativas?  
R= Por su intención y sentido.

- 13.** Escribe una oración interrogativa y léela a tus compañeros.  
R= Consulten la página 33 del Libro del adulto de este módulo, para corroborar.
- 14.** ¿Cuándo se acentúa “por qué”?  
R= Cuando es un adverbio interrogativo e introduce una pregunta.
- 15.** ¿Qué es una entrevista?  
R= Es una conversación que se tiene con una o más personas para obtener información de un tema determinado.
- 16.** ¿De qué se compone una entrevista?  
R= De un guión de preguntas que se elabora con una determinada intención.
- 17.** ¿Qué es un campo semántico?  
R= Es la clasificación de cosas o palabras que están relacionadas por su significado, de acuerdo con la función, uso o relación que tienen entre sí.
- 18.** Menciona tres cosas que pertenezcan al mismo campo semántico.  
R= Ejemplo: lechuga, papas, ejotes  
cama, sábanas, cobertor  
círculo de estudio, educandos, módulos
- 19.** En el momento en que organizas tus actividades y las jerarquizas o les das una prioridad para llevarlas a cabo, estás:  
R= Planificando
- 20.** ¿Qué es un cronograma de actividades?  
R= Es una forma de organizar las actividades, señala al responsable que las realizará y el tiempo y duración en que estas se llevarán a cabo.

- 21.** ¿Cuáles de las siguientes opciones pueden ser fuentes de información documental?
- a) Personas
  - b) Documentos
  - c) Objetos
  - d) Actividades
- R= Todas
- 22.** De las siguientes fuentes, señala las que son de información impresa:
- R= Libros, internet, revistas, periódicos, radio, televisión.
- 23.** ¿Qué contiene la mediateca de las plazas comunitarias?
- R= Colección de libros, videos, DVD, CD con diversa información disponible.
- 24.** Escribe tres abreviaturas y su significado.
- R= Consulta un diccionario para corroborar el significado de las abreviaturas.
- 25.** ¿Qué es la observación?
- R= Examinar con atención, advertir, darse cuenta de algo, captar con todos los sentidos, no solo con la vista.
- 26.** La observación es:
- a) Fuente de información
  - b) Medio de información
  - c) Técnica de investigación
- R= Todas las anteriores.
- 27.** ¿Para observar se requiere establecer un propósito?
- R= Sí, que oriente lo que se va a hacer, es decir, ¿qué?, ¿para qué?, ¿con qué?

- 28.** ¿Qué función tiene un diccionario y cómo está organizado?  
R= Resolver dudas respecto a cómo se escribe una palabra. Está organizado por orden alfabético de la *a* la *z*.
- 29.** ¿Qué significan los términos deducir o inferir?  
R= Es algo que concluyes de manera razonable, que aunque no esté escrito lo puedes observar o imaginar por la información que tienes o que estás leyendo, es decir, lo deduces; por medio de la deducción e inferencias completamos información no explícita gracias a nuestros saberes, experiencias y nuestro contexto.
- 30.** Deduce o infiere a qué se refiere el texto ¡Peligro!, escrito en la etiqueta de un frasco.  
R= El contenido es tóxico; no debe dejarse al alcance de los niños; se debe tener cuidado con su manejo.
- 31.** ¿Qué es la paternidad responsable?  
R= Es asumir la obligación de amar, proteger, alimentar, cuidar, guiar, orientar, educar, proporcionar valores, principios y buenos ejemplos a los hijos.
- 32.** Menciona cinco adjetivos calificativos.  
R= Los adjetivos calificativos son aquellas palabras que acompañan al sustantivo y que lo califican o determinan. El hombre tierno, la mujer ruda, el niño latoso, entre otros.
- 33.** ¿Qué función tienen los signos de puntuación?  
R= Su uso correcto permite al lector una adecuada comprensión del texto.
- 34.** ¿De qué forma están organizados los libros, revistas y otros escritos en una biblioteca?  
R= Se organizan por tema, autor o título, y los registran con diferentes números y letras, de modo que sea fácil encontrarlos.



**35.** ¿Cómo se estructura una oración simple?

R= Se forma por un sujeto y un predicado. El sujeto es la persona o cosa de la que se dice algo; el predicado es lo que se dice del sujeto; siempre tiene un verbo, que expresa la acción o estado del sujeto.

**36.** Redacta una oración simple.

R= Corroboras si está correcta la oración de acuerdo con lo que dice la respuesta de la pregunta 35.

**37.** ¿Qué es una ficha resumen?

R= Es aquella donde se escribe en pocas palabras lo que el autor dijo en un texto más largo. En estas fichas puedes utilizar tus propias palabras para decir las ideas.

**38.** ¿Cómo se elabora una ficha textual?

R= En el caso de las fichas textuales se utilizan las palabras del autor tal como fueron dichas y es necesario anotar el número de página de donde se extrajo o copió esta información.

**39.** ¿Qué aspectos se deben considerar en fichas de paráfrasis?

R= Se escribe la misma idea del autor, usando tus propias palabras.

**40.** ¿Qué son los organizadores gráficos?

R= Son formas de representar gráficamente las ideas relevantes de un texto, sus relaciones y, de manera crucial, su estructura.

**41.** ¿La entrevista y la encuesta son fuentes de información? ¿Por qué?

R= Sí, porque recaban datos de los temas o problemas que nos interesan y también nos permiten obtener información de la forma de pensar y actuar de las personas ante determinadas situaciones.

**42.** ¿A qué tipo de proceso se refiere el siguiente texto?

Este proceso considera diferentes facetas o momentos: concentra la información, analiza los hallazgos e informa acerca de los resultados.

R= Proceso de sistematización.

**43.** Una investigación debe estar fundamentada en:

R= a) Fuentes impresas, electrónicas, audiovisuales, observaciones, entrevistas, etcétera.

b) La organización de tareas y actividades programadas.

c) En todas las anteriores.

**44.** ¿Con qué aspectos se estructura una síntesis?

R= Con las ideas más importantes del texto leído.

**45.** ¿Quién fue Charles Darwin?

R= Charles Darwin fue un famoso biólogo británico que vivió entre 1809 y 1882. Es conocido como el padre de la teoría de la evolución moderna, la que postula que las especies, en un proceso que toma muchísimos años, van evolucionando por medio de la selección natural.

**46.** ¿Cuáles son los tres apartados que se deben considerar para dar coherencia a un reporte de investigación? Y, ¿en qué consisten?

R= Introducción, cuerpo del texto y conclusiones.

En la introducción se establecen los objetivos de la investigación y la importancia que tienen.

En el cuerpo del texto es necesario que se escriban las actividades realizadas, los hallazgos realizados.

En las conclusiones se escribirán los resultados encontrados y la importancia de estos dentro del tema.

**47.** Expresa al menos tres condiciones que debe cumplir la elaboración de un ensayo.

R= Aclarar el propósito que se tiene.

Especificar el propósito como autor al escribir.

Definir la posición como autor frente al tema.

Definir a qué lectores se dirige el escrito.

Plantear una hipótesis sobre el texto a escribir.

Definir cómo se utilizarán las evidencias (fuentes, datos, hechos).

Plantear la estructura del texto.

**48.** Expresa al menos tres condiciones que tiene que cumplir la elaboración de una reseña.

R= Datos de la fuente.

Importancia del documento.

Definición del tema.

Presentación en orden de cada uno de los elementos del texto.

Presentación de los argumentos del autor.

Escritura de las características del texto.

No inclusión de las ideas personales.

Revisión del texto.

**49.** ¿Qué permite el reporte de una investigación?

R= a) Detallar los propósitos de la investigación.

b) Informa sobre los hallazgos en la investigación de un tema.

c) Presentar las ideas más importantes de la investigación.

**50.** ¿Qué es difundir?

R= Dar a conocer determinada información, resultados, datos o propuestas respecto de un tema, problema o situación.

**51.** ¿Qué es un cartel?

R= Es un material gráfico cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que este lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante con lo sugerido.

**52.** ¿Qué aspectos se deben tomar en cuenta para elaborar un cartel?

R= Tener una imagen sencilla pero llamativa.

Mensaje corto, claro y preciso.

Letra grande de acuerdo con el espacio y tamaño del cartel, y de color contrastante con respecto al color de fondo de este.

El tamaño está condicionado al lugar en que se coloque y a la distancia a la que pasarán las personas que lo observarán.

Utilizar colores llamativos que hagan contraste entre sus elementos (imagen, color de letra, fondo, entre otros).

**53.** ¿Qué es un tríptico?

R= Un tríptico es un folleto de tres caras que se producen al plegar dos veces una hoja. De esta manera se obtiene una pieza gráfica de un total de seis paneles, tres del anverso y tres del reverso. El formato tradicional del tríptico es vertical y con los paneles superpuestos para formar una sola cara al estar cerrado.

**54.** Menciona algunas de las características de un tríptico.

R= El tamaño estándar corresponde a una hoja tamaño carta. También se puede emplear una hoja doble carta para hacerlo un poco más grande.

Permite presentar gran cantidad de información de forma resumida.

Puede incluir texto e imágenes.

La letra puede ser de varios tamaños, cuidando que estos no estén demasiado desproporcionados.

Debe equilibrarse la información en cada una de sus caras para que sea llamativo y motive a su lectura.

Se deben combinar adecuadamente los colores para que no se sature ni se vuelva grotesco.

Se colocan en expositores dentro de tiendas, locales y oficinas, para que cada persona tome uno.

**55.** ¿Las mesas redondas, debates y conferencias son estrategias que te permiten...?

R= Exponer diferentes temas y puntos de vista sobre aspectos diversos.

**56.** Cuando tienes que escribir un texto, ¿cuáles son los momentos que tienes que tomar en cuenta?

R= Planear lo que quieres decir.

Organizar tus ideas.

Redactar las ideas.

Revisar la redacción y autocorregir.

**57.** Explica en qué consiste un mapa mental.

R= Es un método para extraer y analizar información de forma lógica y creativa.

Permite tomar notas y expresar ideas, así como reflexionar sobre un tema específico.

**58.** Diseña un cartel cuyo propósito sea difundir la honestidad como un valor importante en la humanidad.

R= Consulta la unidad 3, tema 1. Comunico mis resultados, para comprobar si el cartel cumple con todas las características.

**59.** Realiza una encuesta en estos momentos con tus compañeros: elige el tema, elabora dos preguntas, aplica la encuesta y presenta brevemente los resultados ante ellos.

R= Consulta la unidad 2, tema 3 ¡El que busca encuentra!, para corroborar si tomaste en cuenta las características de cómo elaborar una encuesta.

**60 a la 68.** Vale de respuesta

R= Se puede perdonar la respuesta al adulto, pero esta tarjeta va al basurero del tablero después de ser utilizada.

**69 a la 76.** Comodín

R= El adulto puede emplear esta carta para hacer la pregunta que desee a su compañero.

**77.** ¡RETO! Limpia “algo” que requiera ser limpiado del lugar en que están jugando.

**78.** ¡RETO! Recuerda el título de 10 canciones que en este momento sean populares o muy escuchadas.

**79.** ¡RETO! Baila un corrido norteño.

**80.** ¡RETO! Canta en voz alta la canción que te solicite tu compañero.

**81.** ¡RETO! Imita a un personaje de la Revolución Mexicana.

**82.** ¡RETO! Declama un poema o pensamiento.

**83.** ¡RETO! Brinca cinco minutos sin parar.

**84.** ¡RETO! Recolecta en un minuto quince objetos que pertenezcan a diferentes personas.

**85.** ¡RETO! Multiplica en un minuto 2897 por 100, y divide el resultado entre 2.

R=  $289\,700 \text{ entre } 2 = 144\,850$

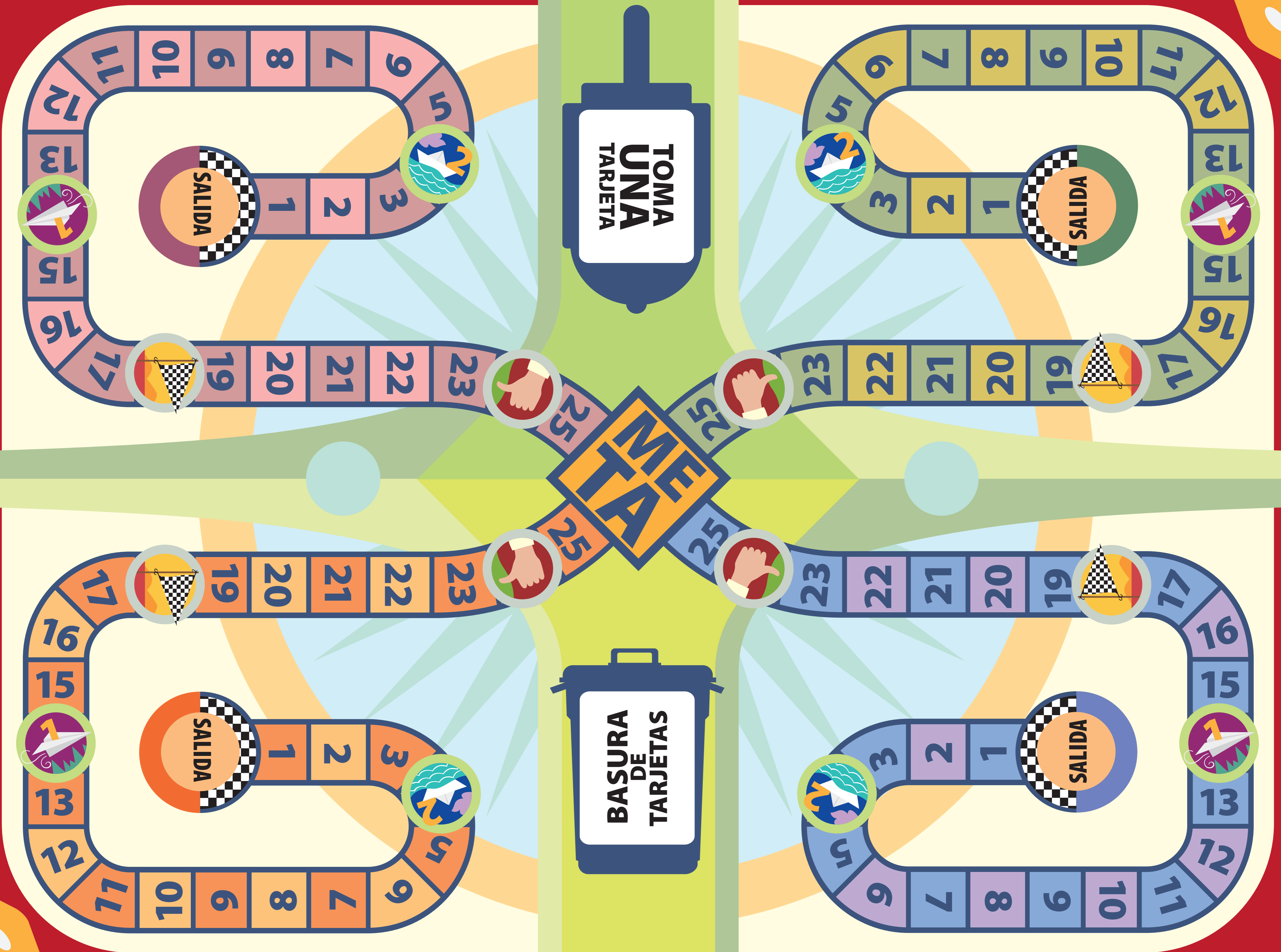
**86.** ¡RETO! Menciona siete estados de la República Mexicana con sus respectivas capitales.

R= (Deben elegir un solo jurado). El jurado debe estar atento; si el jurado no sabe, todos retroceden dos casillas.

**87.** ¡RETO! Haz un acto de magia con lo que tengas a tu alcance.



88. ¡RETO! Retrocede tres casillas sin enojarte.
89. ¡RETO! Toma cuatro cartas y contesta lo que se pide.
90. ¡RETO! Diseña un ¡RETO! para tu compañero de la derecha.
91. ¡RETO! Diseña un ¡RETO! para tu compañero de la derecha.
92. ¡RETO! Menciona en orden los pasos para realizar una investigación.
93. ¡RETO! Explica con mímica cómo se realiza un tríptico.
94. ¡RETO! Grita a todo pulmón: “¡¡Quiero aprender!!”
95. ¡RETO! Elabora un ¡RETO! para tu compañero de la derecha.
96. ¡RETO! Simula una declaración de amor.
97. ¡RETO! Menciona, en dos minutos, cinco palabras que empiecen con la letra “H”.
98. ¡RETO! Menciona, en dos minutos, tres ríos de México.
99. ¡RETO! Realiza un acto de mímica.
100. ¡RETO! Termina la frase: “seguir aprendiendo me sirve para...”
101. ¡RETO! ¿Qué decisión tomarías si tú y tu pareja tuvieran un embarazo no deseado?
102. ¡RETO! ¿Cómo organizarías tu vida si te eligieran presidente municipal?
103. ¡RETO! ¿Qué acción tomarías si tu compañera(o) de asiento en un autobús fuera molestada(o) por dos sujetos?
104. ¡RETO! Si aprecias a uno de los jugadores, dale un abrazo sincero.
105. ¡RETO! Menciona tres elementos de una buena redacción.



Avanza una casilla



Regresa a la casilla de salida



Avanza dos casillas



Pierdes un turno

¿Qué puede motivar a una persona a realizar una investigación?

En la realización de una investigación, lo primero que debemos tener muy claro son...

¿De qué materiales se compone el módulo *Para seguir aprendiendo*?

1

2

3

¿Qué contenidos tiene la Revista *Ventanas al poder... el poder de la información*?

¿Qué podemos encontrar al leer la presentación de un libro?

¿Qué contiene el índice de un libro o revista?

4

5

6

¿Qué es una partitura?

¿Qué es investigar?

Para tomar una decisión acertada, es necesario...

7

8

9

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

¿Qué implica delimitar el tema que se desea investigar?

10

¿A qué nos lleva preguntar y preguntar?

11

¿Por qué aspectos están determinadas las oraciones interrogativas?

12

Escribe una oración interrogativa y léela a tus compañeros.

13

¿Cuándo se acentúa “por qué”?

14

¿Qué es una entrevista?

15

¿De qué se compone una entrevista?

16

¿Qué es un campo semántico?

17

Menciona tres cosas que pertenezcan al mismo campo semántico.

18

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**



En el momento en que organizas tus actividades y las jerarquizas o les das una prioridad para llevarlas a cabo, estás:

19

¿Qué es un cronograma de actividades?

20

¿Cuáles de las siguientes opciones pueden ser fuentes de información documentales?

- a) Personas
- b) Documentos
- c) Objetos
- d) Actividades

21

De las siguientes fuentes señala las que son de información impresa: Libros, internet, revistas, periódicos, radio, televisión.

22

¿Qué contiene la mediateca de las plazas comunitarias?

23

Escribe tres abreviaturas y su significado.

24

¿Qué es la observación?

25

La observación es...  
a) Fuente de información  
b) Medio de información  
c) Técnica de investigación

26

¿Para observar se requiere establecer un propósito?

27

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

¿Qué función tiene un diccionario y cómo está organizado?

28

¿Qué significan los términos “deducir” e “inferir”?

29

Deduce o infiere a qué se refiere el texto “¡Peligro!”, escrito en la etiqueta de un frasco.

30

¿Qué es la paternidad responsable?

31

Menciona cinco adjetivos calificativos.

32

¿Qué función tienen los signos de puntuación?

33

¿De qué forma están organizados los libros, revistas y otros escritos en una biblioteca?

34

¿Cómo se estructura una oración simple?

35

Redacta una oración simple.

36

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

¿Qué es una ficha resumen?

37

¿Cómo se elabora una ficha textual?

38

¿Qué aspectos se deben considerar en fichas de paráfrasis?

39

¿Qué son los organizadores gráficos?

40

¿La entrevista y la encuesta son fuentes de información?  
¿Por qué?

41

A qué tipo de proceso se refiere el siguiente texto:

Este proceso considera diferentes facetas o momentos: concentra la información, analiza los hallazgos e informa acerca de los resultados.

42

Una investigación debe estar fundamentada en:

- a) Fuentes impresas, electrónicas, audiovisuales, observaciones, entrevistas, etcétera.
- b) La organización de tareas y actividades programadas.
- c) En todas las anteriores.

43

¿Con qué aspectos se estructura una síntesis?

44

¿Quién fue Charles Darwin?

45

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**



¿Cuáles son los tres apartados que se deben considerar para dar coherencia a un reporte de investigación? Y, ¿en qué consisten?

46

Expresa al menos tres aspectos que deben cubrirse al elaborar un ensayo.

47

Expresa al menos tres aspectos que tienen que cubrirse al elaborar una reseña.

48

¿Qué permite el reporte de una investigación?

49

¿Qué es difundir?

50

¿Qué es un cartel?

51

¿Qué aspectos se deben tomar en cuenta para elaborar un cartel?

52

¿Qué es un tríptico?

53

Menciona algunas de las características que debe tener un tríptico.

54

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

Las mesas redondas, debates y conferencias son estrategias que te permiten...

55

Cuando tienes que escribir un texto, ¿cuáles son los momentos que tienes que tomar en cuenta?

56

Explica en qué consiste un mapa mental.

55

Diseña un cartel cuyo propósito sea difundir la honestidad como un valor importante en la humanidad.

58

Realiza una encuesta en estos momentos con tus compañeros, elige el tema, elabora dos preguntas, aplica la encuesta y presenta brevemente los resultados ante ellos.

59

Vale de respuesta

60

Vale de respuesta

61

Vale de respuesta

62

Vale de respuesta

63

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

Vale de respuesta

Vale de respuesta

Vale de respuesta

64

65

66

Vale de respuesta

Vale de respuesta

COMODÍN

67

68

69

COMODÍN

COMODÍN

COMODÍN

70

71

72



El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

COMODÍN



73

COMODÍN



74

COMODÍN



75

COMODÍN



76

¡RETO!

Limpia "algo" que requiera ser limpiado del lugar en que están jugando.

77

¡RETO!

Recuerda el título de 10 canciones que en este momento sean populares o muy escuchadas.

78

¡RETO!

Baila un corrido nortño.

79

¡RETO!

Canta en voz alta la canción que te solicite tu compañero.

80

¡RETO!

Imita a un personaje de la Revolución Mexicana.

81



El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

**¡RETO!**

Declama un poema o pensamiento.

82

**¡RETO!**

Brinca cinco minutos sin parar.

83

**¡RETO!**

Recolecta, en un minuto, quince objetos que pertenezcan a diferentes personas.

84

**¡RETO!**

Multiplica 2897 por 100, y divide el resultado entre 2.

85

**¡RETO!**

Menciona siete estados de la República Mexicana con sus respectivas capitales.

86

**¡RETO!**

Haz un acto de magia con lo que tengas a tu alcance.

87

**¡RETO!**

Retrocede tres casillas sin enojarte.

88

**¡RETO!**

Toma cuatro cartas y contesta lo que se pide.

89

**¡RETO!**

Diseña un ¡RETO! para tu compañero de la derecha.

90

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

**¡RETO!**

Diseña un ¡RETO!  
para tu compañero  
de la derecha.

91

**¡RETO!**

Menciona en orden  
los pasos para realizar  
una investigación.

92

**¡RETO!**

Explica con mímica  
cómo se realiza un  
tríptico.

93

**¡RETO!**

Grita a todo pulmón:  
“¡Quiero aprender!”

94

**¡RETO!**

Elabora un ¡RETO! para  
tu compañero de la  
derecha.

95

**¡RETO!**

Simula una declaración  
de amor.

96

**¡RETO!**

Menciona, en dos  
minutos, cinco palabras  
que empiecen con  
la letra “H”.

97

**¡RETO!**

Menciona, en dos  
minutos, tres ríos de  
México.

98

**¡RETO!**

Realiza un acto  
de mímica.

99

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

**¡RETO!**

Termina la frase:  
“seguir aprendiendo  
me sirve para...”

100

**¡RETO!**

¿Qué decisión tomarías  
si tú y tu pareja tuvieran  
un embarazo no  
deseado?

101

**¡RETO!**

¿Cómo organizarías  
tu vida si te eligieran  
presidente municipal?

102

**¡RETO!**

¿Qué acción tomarías  
si tu compañera(o) de  
asiento en un autobús  
fuera molestada(o) por  
dos sujetos?

103

**¡RETO!**

Si aprecias a uno de  
los jugadores, dale un  
abrazo sincero.

104

**¡RETO!**

Menciona tres elementos  
de una buena redacción.

105

**META**

**¡Investigué  
y gané!**



El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**

El que  
**investiga**  
se la  
**juega**



*El que investiga se la juega* es un material sencillo, ameno, fácil de jugar y, sobre todo, educativo. Permite hacer del aprendizaje un momento de diversión.

Este material es un juego de estrategia, que favorece tu agilidad mental, al tratar de responder de manera correcta y rápida a todas las preguntas que se hacen. Refuerza el aprendizaje grupal y colaborativo, además de que consolida los conocimientos relacionados con los contenidos que se revisan en este módulo.

#### Créditos a la presente edición

Coordinación académica  
Maricela Patricia Rocha Jaime

Autoría  
Marissa Ramírez Apáez  
Lisuly Nallely Díaz Ávila  
Ana María Castillo Carmona

Colaboración  
Terezita de Jesús Ventura Mejía  
Juan Bernardo Yañez Kernke

Revisión  
María de Lourdes Aravedo Reséndiz  
Aída Araceli Suárez Reynaga

Coordinación gráfica y cuidado de la edición  
Greta Sánchez Muñoz  
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento al diseño  
Jorge Alberto Nava Rodríguez  
Ricardo Figueroa Cisneros

Seguimiento editorial  
María del Carmen Cano Aguilar

Supervisión editorial  
Marlik Mariaud Ricárdez

Revisión editorial  
Laura Sainz Olivares  
Eliseo Brena Becerril  
Alicia Naves Merlin

Diseño de portada  
Fabiola Escalona Mejía

Diseño de interiores  
Jesús García Morales  
Ricardo Figueroa Cisneros

Diagramación  
Gabriela Cárdenas Mendoza  
Ricardo Pérez Rovira

Ilustración de portada  
Juan Jesús Sánchez Muñoz

*Para seguir aprendiendo.* Juego *El que investiga se la juega*. D.R. 2013 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D.F., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autoras y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

Impreso en México



## DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.