

**Pensamiento crítico en estudiantes de 5 a 10 años de la escuela rural la montaña a través de la gamificación desde la realidad durante el segundo semestre del año 2024**

Yuranny Shirley Conde Oviedo

Asesor

Leidy Carolina Torralba Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Educativa

2024

## Resumen

Este documento surge de un ejercicio de investigación formativa, como opción de grado, que facilitó la realización de reflexiones acerca de la práctica y la investigación en el ámbito educativo. En relación a esto, este análisis se llevó a cabo en la Institución Educativa Rural Departamental Cuibuco, con alumnos de la escuela la Montaña, con el objetivo general de mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de 5 a 10 años de la escuela rural la Montaña de San Cayetano (Cundinamarca), a través de la gamificación desde la realidad durante el periodo de septiembre a noviembre 2024 y una técnica de evaluación de la acción en el contexto de la puesta en marcha de una secuencia educativa, llamada juegos, desafíos y aventuras para despertar el pensamiento crítico compuesta por tres actividades. Este estudio permitió deducir que, a través de la implementación de estos ejercicios, los estudiantes consiguen potenciar el pensamiento crítico, lo que resulta gratificante para ellos y destaca su ventaja como refuerzo de habilidades ciudadanas.

***Palabras clave:*** Pensamiento crítico, gamificación, juegos, educación.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, serving as a graduation project, which facilitated reflections on educational practice and research. This analysis was conducted at the Cuibuco Rural Departmental Educational Institution with students from the la Montaña school. The general objective was to enhance critical thinking in students aged 5 to 10 at the rural school la Montaña in San Cayetano (Cundinamarca) through reality-based gamification, from September to November 2024. An action evaluation technique was used in the implementation of an educational sequence called games, challenges, and adventures to awaken critical thinking, which consisted of three activities. This study showed that through these exercises, students are able to strengthen their critical thinking, which is rewarding for them and highlights its benefit as a reinforcement of civic skills.

***Keywords:*** Critical thinking, gamification, games, education.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	10
Pregunta de Investigación .....	12
Objetivos .....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos .....	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	20
Planeación Didáctica.....	24
Enfoque Didáctico .....	26
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	40
Conclusiones.....	43
Referencias.....	45
Apéndices.....	48

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i> .....	48
--	----

## Introducción

La investigación educativa pedagógica se llevó a cabo durante el desarrollo del diplomado, se enfocó en caracterizar, observar y analizar el contexto rural de la institución Educativa Rural Departamental Cuibuco esta institución se encuentra ubicada en un contexto público, donde se presenta un gran número de estudiantes de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato del sector urbano que se encuentra ubicada en el municipio de San Cayetano en el Departamento de Cundinamarca fundamentada la educación en valores y virtudes.

La institución cuenta con pocos salones para los diferentes niveles de aprendizajes dentro de la misma aula y la necesidad de adaptar el contenido a los contextos locales y rurales son algunos de los desafíos de la educación, el acceso a la tecnología e internet estos recursos de aprendizaje, crea un panorama educativo complejo.

La propuesta se lleva a cabo con los estudiantes de básica primaria, de la escuela la Montaña, solo es una maestra para 15 niños en edades comprendidas de 5 a 10 años, en diferentes niveles educativos; sin embargo por medio de la observación interacción con los estudiantes y docente se logra determinar falencias en el desarrollo del pensamiento crítico, determinada esta falta, los niños de la escuela presentan dificultades en la capacidad para analizar, evaluar y construir argumentos de manera autónoma, es por esto que se enfoca la propuesta de investigación para mejorar el pensamiento crítico.

Al respecto Cardoso y Prieto (2009), expresan que el pensamiento crítico ayuda a los niños a aplicar las habilidades que han aprendido en la escuela a situaciones del mundo real, como resolver problemas y tomar decisiones informadas. Se dice que esta habilidad debe enseñarse explícitamente para que los niños puedan conectar y aplicar el aprendizaje a diferentes situaciones, de tal manera al introducir la gamificación dentro del aula de clases los alumnos

mejorar sus aprendizajes, pues en un mundo en constante cambio, se requiere un enfoque más dinámico, inclusivo y adaptativo que incorpore tecnologías y metodologías activas que fomenten habilidades para la vida, por eso el enfoque tradicional de enseñanza no es suficiente en este siglo ya que no satisface las necesidades complejas y diversas de los estudiantes.

La propuesta tiene como misión mejorar el pensamiento crítico en estudiantes mediante la gamificación ancladas a la realidad creando experiencias de aprendizaje significativas y atractivas, al utilizar entornos de aprendizaje relevantes para los niños de la comunidad rural, la gamificación fomenta el desarrollo en los estudiantes de ser crítico y consciente que cuestiona, experimenta y construye su comprensión del mundo al permitirles asumir un rol activo y reflexivo, siendo esencial en un contexto educativo para que el pensamiento crítico sea profundo para crecimiento personal y académico.

Por tanto fomentar el desarrollo cognitivo de los niños al incluir habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el análisis crítico de situaciones cotidianas, incorporando el juego como herramienta educativa, hace que el aprendizaje sea más atractivo y accesible, desde esta perspectiva esta propuesta también tiene el potencial de transformar las prácticas educativas tradicionales, al ofrecer nuevas estrategias brindando un modelo innovador que inspira otros educadores promoviendo una educación más equitativa y de calidad en las zonas rurales, radicando la capacidad de transformar la escuela la Montaña su educación, adaptando un proceso de enseñanza-aprendizaje de las realidades y necesidades específicas de un contexto rural disperso.

Se presenta un dialogo entre la teoría y la propuesta pedagógica donde se involucra varios autores específicos frente al tema del pensamiento crítico, se tomaron varios puntos de referentes variedad de propuestas pedagógicas, investigaciones, artículos e informes que permiten

enriquecer la investigación presente, referenciando los aspectos relevantes que permiten enriquecerlas tomando como punto de partida 17 informes sustentadas por medio de una ficha técnica, donde se identifica la muestra, objetivos, intención del estudio, aspecto metodológico y conclusión principal, además un comentario crítico afianzando la propuesta pedagógica frente a la presentada por los autores.

Luego, se evidencia un texto argumentativo donde se define el marco de referencia y se encuentran de forma ordenada siete párrafos en los cuales se inicia buscando un referente técnico que se asimile a la propuesta presente, relacionándola a mejorar el pensamiento crítico, tomando como base el concepto de niño/ niña y aprendizaje, enfatizada los estándares que se relacionan a la temática abordada, partiendo de esto se toma como referencia lo expuesto por Tobón, quien da a conocer las competencias que se relacionan a la propuesta, con base en esto se debe reconocer porque es importante dar variación a la forma en que se ha desarrollado el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes en el ámbito educativo, por último se busca la tendencia educativa que acoge la variable sobre actividades de mejoras del pensamiento crítico y como esta ayuda a mejorar la brecha establecida.

A nivel metodológico, este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada juegos, desafíos y aventuras para despertar el pensamiento crítico, que en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Al respecto, la primera actividad consistió en presentar un ejercicio de conocimientos básicos sobre los aprendizajes del juego que conozcan, la segunda actividad se propone actividades de diferentes desafíos retos del pensamiento crítico y la tercera actividad desarrollo de un crucigrama con palabras claves del pensamiento crítico.

Según el desarrollo de la propuesta educativa y su ejecución, se pueden identificar los criterios relevantes que otorgaron valor a su aplicación, los cuales respaldaron la relevancia de potenciar el pensamiento crítico de los alumnos de la escuela la Montaña. Además, se demostró eficacia en la variable utilizada mediante el desarrollo de actividades lúdicas, donde surge transformaciones importantes en los niños y niñas, subrayando la importancia de continuar utilizando estas a lo largo de su trayectoria educativa de forma transversal y acorde al nivel de los estudiantes, intentando adecuarlas a los estándares fundamentales de habilidades y los derechos fundamentales de aprendizaje.

A partir de la puesta en marcha de la secuencia educativa, se muestra el segmento de reflexión y análisis de la propuesta educativa, en el que se destacan las contribuciones importantes conseguidas para otorgar validez a la investigación, basadas en el análisis vinculado al aspecto y el valor e importancia de la variable, examinando su valor, eficacia para alcanzar el propósito de potenciar el pensamiento crítico a través de la implementación de actividades lúdicas.

Una vez implementada la secuencia didáctica planificada, se determinó que a través de la evolución de la misma se potencia el pensamiento crítico, aunque es relevante resaltar en este proceso el progreso es notable, consistiendo en complementarlo y seguir progresando a partir de la secuencia didáctica implementada, ya que se demostró que las actividades lúdicas son pertinentes para reforzar el aspecto ontológico de este estudio. Por lo tanto, se propone explorar en profundidad cada uno de los elementos que otorgan significado al análisis, atravesando el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, la minuciosidad del método, los resultados más relevantes y las conclusiones.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

En la Institución Educativa Rural Departamental Cuibuco, se encuentran estudiantes de diversas edades, básica primaria y secundaria con base de dicha información se trabajará con los niños y las niñas de la escuela la Montaña grados básica primaria, estos estudiantes están ubicados en un contexto educativo rural, centrándome en ellos para llevar esta investigación, ya que es un grupo a tratar con sus diferentes características donde a través de la observación y la intervención de la docente se desarrolla nuevos procesos educativo para mejorar de sí mismo.

Esta escuela llamada sede de la Montaña sufre con su infraestructura, ya que no es adecuada para ofrecer educación de calidad para los niños y las niñas de este sector, solo cuentan con un salón muy deteriorado, sin vidrios en las ventanas, el piso con aberturas, sillas, mesas y tableros de antigüedad, no cuentan con recursos ni material pedagógico didáctico actualizado, con acceso restringido a nuevas tecnologías, acceso limitado a una conexión de internet lo que limita el uso de herramientas digitales en el aprendizaje y solo se maneja una docente para los alumnos de diversos grados es decir es una escuela multigrado afectando la comodidad y el ambiente de aprendizaje de los niños y niñas dentro del aula.

Este salón está ubicado enfrente de otro salón de bachiller en una zona determinada por la institución, ya que este predio de la institución no es encerrado, no tiene vallas ni portones o rejas simplemente es lote para la ubicación dispersa de salones para la enseñanza de los niños, niñas y jóvenes del sector y otras veredas vecinas.

La escuela de la Montaña cuenta con una población diversa, la cual se puede trabajar con diferentes estrategias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del grado de preescolar hasta el grado quinto, se realizaron observaciones y acercamientos a estos niños y niñas en algunos momentos de realizar diferentes experiencias de aprendizajes, evidenciando falencias en su

pensamiento crítico, es por eso que se enfoca esta propuesta de investigación para mejorar el pensamiento crítico de los alumnos.

Es así que el desarrollo del pensamiento crítico fomenta el crecimiento integral de los niños y las niñas en sus primeros años de vida, le permite adquirir conocimiento por sí mismo, le brinda herramientas para tomar decisiones y analizar los problemas y circunstancias que lo rodean. (Betancourt, Muños y rosa, 2017). El propósito fundamental de esta propuesta es mejorar el pensamiento crítico en los niños de 5 a 10 años, proporcionando estrategias que enseñan a pensar críticamente, analizar, preguntar e investigar, valorar el conocimiento y aplicarlo en sus contextos cotidianos.

El pensamiento crítico influye en el desarrollo cognitivo, pues los alumnos aprenden a analizar situaciones, evaluar opciones e encontrar soluciones creativas, enfrentar problemas complejos con confianza, mejorar su capacidad para adaptarse a nuevos desafíos, estimula el razonamiento lógico realizando conexiones entre ideas, identificar causas, efectos y llegar a conclusiones fundamentadas, en el progreso académico mejorar la comprensión matemática y lectora, por lo cual les permite memorizar datos y comprender su "por qué" esto aumenta la comprensión lectora de los niños porque aprenden a analizar y comprender las ideas principales de los textos.

El pensamiento crítico es la capacidad para reflexionar y razonar sobre lo que se aprende, se decide o se pretende realizar, lo que implica la evaluación activa de opciones y la toma de decisiones, sin este tipo de educación, los estudiantes no están preparados para enfrentar situaciones de la vida real ni para participar plenamente en la sociedad, por lo tanto es necesario implementar programas educativos innovadores que fomenten el pensamiento crítico en estos entornos rurales desde edades tempranas. (Ennis, 1999, citado por De Juanas, 2013).

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo mejorar el pensamiento crítico en los estudiantes de 5 a 10 años de la escuela rural a Montaña de San Cayetano (Cundinamarca), a través de la gamificación desde la realidad durante el periodo de septiembre a noviembre 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de 5 a 10 años de la escuela rural a Montaña de San Cayetano (Cundinamarca), a través de la gamificación desde la realidad durante el periodo de septiembre a noviembre 2024

### **Objetivos Específicos**

Identificar el acercamiento de los estudiantes de la escuela de la Montaña a la gamificación

Movilizar el pensamiento crítico de los estudiantes mediante la implementación de la gamificación

Reconocer los cambios en el pensamiento crítico de los estudiantes de la escuela la Montaña, luego de la implementación de la gamificación desde su cotidianidad

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

A continuación, se analiza cómo estas teorías se relacionan con la práctica educativa y cómo distintos autores han aportado a la comprensión del proceso de reflexión crítica abordados en múltiples investigaciones recientes.

En primer lugar, estudios como los de Kember (2000), se centran en la investigación de la propia práctica para llevar una transformación significativa en la pedagogía, argumentando que los maestros que adoptan un enfoque reflexivo a su práctica pedagógica pueden experimentar cambios significativos en su enfoque de enseñanza. Este proceso de investigación y reflexión permite a los docentes probar y ajustar una variedad de metodologías, como la gamificación, demostrando ser una metodología prometedora para abordar de manera más efectiva las necesidades cognitivas de los estudiantes, como el desarrollo del pensamiento crítico al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y participativo.

Por otro lado, Pérez et al (2020), en su estudio de determinar el nivel de desarrollo del pensamiento crítico del estudiantado en instituciones de educación primaria Chimbote, Perú evaluó a 250 niños y niñas de sexto primaria donde, aplico un cuestionario de 30 preguntas orientadas a abordar las dimensiones dialógicas y sustantiva, se incluía 5 opciones de respuesta, se concluyó que existe un déficit de desarrollo del pensamiento crítico. Ahora bien, las autoras argumentan que el pensamiento crítico es un proceso de análisis, entendimiento y evaluación siendo fuente esencial para alcanzar estos aprendizajes en cualquier área.

Desde esta perspectiva, Sierra, Molina y Pérez (2010) en su investigación buscan medir la capacidad intelectual de los estudiantes y varias habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de 5to y 6to de primaria analizando la relación entre ambas capacidades. Justifican la

sobrecarga de información y problemas sociales y destacan la necesidad de que los estudiantes desarrollen pensamiento crítico para tomar decisiones en el mundo real.

De igual forma, Linares (2022), presenta una propuesta de intervención pedagógica, en niños de 5 años en la Institución Educativa Bagua Grande región Amazona, Perú llevando a cabo relacionar la implementación de estrategias del personal docente en los estudiantes para el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y creativo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, este autor diseño un modelo de estrategias lúdicas favoreciendo estos dos pensamientos, se concluye que estas estrategias fueron herramientas útiles para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los niños de 5 años de preescolar, dando evidencia que los maestros no realizan una adecuada implementación de las estrategias educativas.

Asimismo, de Paul y Elder (2023), sostiene que el desarrollo del pensamiento crítico en la educación primaria debe estar alineado con estrategias pedagógicas que promuevan la reflexión y la metacognición, los autores enfatizan que las técnicas pedagógicas como el análisis de casos, el debate y el cuestionamiento activo pueden fomentar el pensamiento crítico.

Por otro lado, Facione (2020), resalta que el pensamiento crítico implica habilidades como el análisis, la evaluación y la inferencia, que permiten a los estudiantes hacer juicios informados y resolver problemas de manera efectiva. Facione enfatiza la importancia de la enseñanza explícita de estas habilidades desde una edad temprana para desarrollar la capacidad crítica de los estudiantes.

Autor como Schön (2017), destaca que la investigación sobre la práctica pedagógica no solo busca resolver problemas inmediatos, sino también promover una reflexión profunda sobre las dinámicas de enseñanza. Según Schön, el docente debe verse como un "practicante

reflexivo", quien evalúa sus acciones pedagógicas en función del aprendizaje de sus estudiantes, ajustando su metodología de acuerdo con los resultados observados.

En este contexto, Pérez (2003), hace referencia al carácter político de la investigación, está destacando que toda investigación, especialmente en el ámbito educativo, no es neutral, sino que está influida por factores ideológicos, sociales y políticos. En el contexto de mejorar el pensamiento crítico en estudiantes, Pérez abordaría este carácter político en la propuesta pedagógica mediante la formación de niños críticos desde edades tempranas, de poder cuestionar su entorno, tomar decisiones informadas y no simplemente aceptar pasivamente lo que se les enseña. Esto es político porque empodera a los niños para que puedan participar activamente en la sociedad y cuando sea necesario, desafiar las estructuras de poder.

Por otro lado investigaciones como la de Ortiz, et al (2017), realizan una examinación teórica de la aplicación en contextos educativos, de la gamificación siendo esta generadora de importantes beneficios en los alumnos lo que hace que la actividad educativa sea más motivadora y estimulante para los estudiantes, permitiendo que los estudiantes se comprometan de manera activa y socialicen a través de la interactividad y la interacción de los elementos involucrados en el proceso de aprendizajes..

De forma similar Chancusig y Granja (2023), señalan en su investigación que la implementación de metodologías adecuadas por parte de los docentes pueden potenciar significativamente el pensamiento crítico de los estudiantes, argumentando que las estrategias que se enfocan en actividades lúdicas y creativas desde edades tempranas tienen un efecto positivo en el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad, los resultados indican que los niños que se enfrentan a este tipo de métodos tienen una mayor capacidad para resolver problemas de manera innovadora y analítica.

En relación a la propuesta de Caro, et al (2015), aborda una investigación cuyo propósito es desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de primaria y secundaria, mediante de la lectura crítica de imágenes publicitarias, en el municipio de Nobsa, Boyacá, cuyo fin es mejorar estas habilidades en los estudiantes, lo cual les permite adquirir conocimiento que implica la relación entre el sistema cognitivo y su entorno, apropiarse de conceptos, tomar decisiones informadas a través de la interpretación de mensajes visuales.

De igual forma Tamayo (2012), presenta una investigación sobre el análisis del desarrollo del pensamiento crítico en niños de educación básica primaria, centrándose en tres categorías principales, solución de problemas, argumentación y metacognición, donde utiliza un diseño metodológico mixto y se enfoca en los procesos argumentativos de niños de 4to y 5to grado en Colombia. El estudio sugiere que, para fomentar el pensamiento crítico hay cambiar las prácticas docentes tradicionales e incorporar nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, Gil y Prieto (2019), presenta un estudio cuyo objetivo es descubrir cómo ven la gamificación tanto los maestros como los estudiantes y cómo se relaciona con el desarrollo de procesos de aprendizaje. Tomando una muestra de estudiantes y docentes de cinco centros educativos en España como resultado la gamificación tiene muchas ventajas, incluye participación, interacción en el aula, motivación para el aprendizaje, diversión en las experiencias educativas. Se incluyen componentes educativos como los contenidos y los requisitos de aprendizaje asignados al nivel curricular correspondiente.

Por su parte, Ojose (2022), su investigación evaluó el efecto de las estrategias metodológicas activas, lo que pueden impactar significativamente en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes, tanto en zonas urbanas como rurales. En el estudio utiliza una metodología pre-experimental para evaluar el progreso del pensamiento crítico antes y después

de aplicar estas estrategias en 50 estudiantes de tercer grado. En la evaluación pre-test mostró una diferencia inicial entre estudiantes de zona urbana y rural, sin embargo, tras aplicar las estrategias metodológicas activas, ambas poblaciones mejoraron significativamente en las cinco dimensiones evaluadas lógica, sustantiva, dialógica, contextual y pragmática.

En este contexto, el enfoque de Halpern (2018), quien aboga por la enseñanza del pensamiento crítico desde una perspectiva transversal, también es relevante. Halpern sostiene que estas habilidades deben integrarse en todos los aspectos del currículo y no enseñarse por sí solas por lo cual el uso de la gamificación en las escuelas rurales es más que un experimento metodológico; es una herramienta para desarrollar habilidades de manera continua y conectada con las realidades de los estudiantes.

Alvarado y Rosero (2023), hacen hincapié en su estudio, donde analizan la gamificación como herramienta y recurso didáctico, ya que se han utilizado entornos educativos siendo efectivo para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, siempre y cuando cuenten con profesor que apoye su proceso, así la gamificación tiene un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Sostiene que, al utilizar elementos de juego dentro del aula, pueden aumentar la motivación, desarrollando habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el aprendizaje colaborativo, por lo cual es más interactivo y atractivo.

Para finalizar, Tovar, et al (2023), explora la pertinencia de las actividades institucionales en el desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de educación media, tanto en entornos urbanos como rurales del departamento del Atlántico Colombia. Estos autores mediante su estudio revelan deficiencias significativas en competencias como la inferencia, deducción, formulación de supuestos, interpretación y capacidad argumentativa en los

estudiantes destacando la importancia de que las instituciones educativas adopten medidas para promover el pensamiento crítico a través de actividades más pertinentes y alineadas con las realidades de los estudiantes esto incluye la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que prioricen el desarrollo de habilidades cognitivas en contextos diversos.

La gamificación, entonces, no solo es una estrategia para mejorar el rendimiento académico, sino una herramienta para mejorar el pensamiento crítico, fomentar el desarrollo social y comunitario en áreas rurales como San Cayetano. Al incluir elementos lúdicos en la educación, se genera un ambiente en el que los alumnos se sienten incentivados a involucrarse de manera activa y a colaborar en equipo, lo que refuerza los vínculos entre ellos y fomenta valores como la colaboración, el respeto y la empatía.

Además, el método gamificado posibilita que los alumnos se encuentren con retos que representan escenarios de la vida cotidiana, capacitándolos para solucionar problemas de forma cooperativa y con razonamiento crítico, competencias esenciales para aportar al bienestar de su comunidad. Es así que, mediante la gamificación los alumnos no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también fomentan competencias sociales y ciudadanas que los fortalecen como participantes activos en su ambiente. Esta táctica contribuye a fomentar un sentimiento de pertenencia y dedicación hacia su comunidad, dado que las actividades lúdicas pueden abordar temas pertinentes para el entorno rural, tales como la protección del medio ambiente, la valoración de la diversidad y el trabajo en equipo para abordar retos compartidos.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Los estándares básicos por competencia en Colombia abordan el concepto de niño y niña en el marco de la educación de calidad, destacando que todos los estudiantes, sin distinción de género, tienen derecho a recibir una educación integral que les permita desarrollar las competencias necesarias para la vida dentro de la sociedad. MEN (2006), relaciona los conceptos de niño y niña con la igualdad de oportunidades, el respeto por la diversidad y el compromiso de brindar una educación de alta calidad, para que los estudiantes desarrollen habilidades preparándose no solo académicamente, sino también para ser ciudadanos comprometidos, respetuosos de las diferencias y capaces de contribuir al bien común.

Según EBC (2006), menciona que el desarrollo del pensamiento crítico en niños y niñas está relacionado con su capacidad para cuestionar, reflexionar o analizar de manera lógica el mundo que los rodea, es por ello que desde la edad temprana desarrollan sus propias "teorías" sobre el mundo permitiéndoles comenzar a desarrollar ideas sobre cómo funciona la realidad y hacer explicaciones a partir de las observaciones que hacen todos los días, este enfoque se entrelaza en coherencia con la propuesta pedagógica que se establece en el proyecto de investigación.

Así mismo, los estándares básicos por competencia, acuñe al concepto de aprendizaje enfocado en el desarrollo de competencias, que va más allá de la comprensión teórica y tiene como objetivo brindar a los estudiantes la capacidad de ser, saber y saber hacer a través de la comprensión de cada actividad, es decir que los EBC se centran en la creación de habilidades prácticas, en la comprensión del significado y las implicaciones de lo que se aprende, con el objetivo de preparar estudiantes para aplicar sus conocimientos dentro y fuera del aula.

El pensamiento crítico se presenta como una habilidad transversal que debe de desarrollarse en todas las áreas del conocimiento, este enfoque define la competencia como la capacidad de aplicar conocimientos, habilidades o actitudes de manera reflexible y eficaz en diferentes contextos de los estudiantes esto implica no solo adquirir los conocimientos, sino también poder desarrollar habilidades para resolver problemas, evaluar situaciones de manera crítica/creativa y tomar decisiones informadas, capaces de cuestionar lo que aprenden, comprender las implicaciones de lo que se les enseña y utilizar este conocimiento de manera responsable.

En resumen, los Estándares Básicos de Competencias consideran el pensamiento crítico como una habilidad fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Este pensamiento se fomenta a través de todas las áreas del currículo, permitiéndoles cuestionar, reflexionar, tomar decisiones informadas a través de metodologías como la resolución de problemas, el debate, la reflexión por tal, los estudiantes están adquiriendo conocimientos, pero también aprenden a utilizar estos métodos de manera crítica para mejorar su comprensión del mundo y participar activamente en su comunidad.

De manera puntual, los estándares básicos fomentan la competencia en lenguaje que implica procesos como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inducción, la deducción, la comparación y la asociación siendo procesos esenciales para fomentar el pensamiento crítico y mejoran la capacidad de argumentar de los estudiantes para crear nuevos conocimientos y/o habilidades directamente relacionadas con el pensamiento crítico. Es por ello que se utiliza la competencia en lenguaje poniéndola en juego en el contexto educativo, porque el lenguaje es la herramienta fundamental con la que construyen, expresan y comprenden ideas procesando y evaluando la información de manera crítica.

A partir de lo anterior se presenta a Tobón quien enfatiza la importancia que las competencias estén orientadas hacia la acción y la aplicación práctica, permitiendo a las personas desenvolverse de manera efectiva en diferentes ámbitos de sus vidas, ya sea en el entorno laboral, académico o social, estructurando las competencias e integrando los tres saberes: saber ser (valores y actitudes), saber conocer (conocimientos y comprensión), saber hacer (aplicación práctica) articulados mediante: procesos (operaciones mentales y cognitivas), instrumentos (herramientas y recursos), estrategias (métodos y planes de acción).

El enfoque de Tobón es muy relevante para mejorar el pensamiento crítico de los estudiantes porque su modelo de competencias fomenta la integración de conocimientos, habilidades y valores en contextos reales y complejos, siendo una base sólida para analizar este proyecto investigativo en el ámbito educativo, movilizándolo el pensamiento crítico, dado que ambas áreas comparten un objetivo central: preparar a los estudiantes para resolver problemas de manera autónoma, reflexiva y ética en contextos complejos y cambiantes, teniendo un impacto directo en la mejora del pensamiento crítico.

Dicho lo anterior, se enfatiza que los procesos de aprendizajes que se brindan a los estudiantes de la escuela la Montaña, se lleva haciendo durante muchos años de forma tradicional, enfocada esta enseñanza con actividades de transcripción de guías individualmente sin dinamismo y el cumplimiento de tareas, aunque esta metodología permite el desarrollo de algunas habilidades no son suficientes para mejorar los aprendizajes de los niños en cuestión del pensamiento crítico.

En coherencia con el diagnóstico observado es fundamental crear nuevos diseños pedagógicos que fomenten el desarrollo del pensamiento crítico en conexión con la realidad de los contextos, ya que la educación y el pensamiento del niño/niña ha evolucionado al paso del

tiempo y seguir trabajando lo tradicional no es suficiente. Por lo cual de manera urgente y necesaria se debe de implementar herramientas de enseñanza como lo es la gamificación dentro del aula no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, dinámico, si no que los alumnos tendrán motivación, compromiso, donde mejoraran el desempeño académico, pues al estar inmerso en un entorno lúdico dispondrán de una participación activa resuelven problemas, exploren enfoques sin temor al fracaso reflexionando sobre sus acciones, adquiriendo habilidades fundamentales en su pensamiento crítico a nivel social y cognitivo.

De acuerdo al apartado anterior es importante relacionar la investigación con una tendencia educativa, donde se asocia con la motivación y compromiso, la cual acoge la variable buscando un propósito practico y real frente a las experiencias de aprendizaje dejando de lado la enseñanza tradicional para innovar con el aprendizaje dinámico y creativo con experiencias significativas, ya que el perfil de los actuales estudiantes requiere diferentes impulso para su aprendizaje según Tecnológico de Monterrey (2022), alineado este referente la presente investigación se asocia a la tendencia de la gamificación, pues se centra en la práctica con el uso intencionado de elementos lúdicos o juegos (insignias, tablas de clasificación, premios, niveles de logros) cumpliendo objetivos específicos de manera que fortalece el aprendizaje en su adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias.

Por lo tanto, la variable frente a la investigación referente a implementar la gamificación en los estudiantes multigrado escuela de la Montaña cumple de manera efectiva para que cuando adquieran y construyan su propio aprendizaje en un contexto lúdico sea mucho más interactivo y divertido, motivando activamente la participación de los estudiantes, por ello es pertinente en el marco favorecer el desarrollo de habilidades críticas necesarias para el análisis y la toma de decisiones informadas.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Juegos, desafíos y aventuras para despertar el pensamiento crítico” para alcanzar el objetivo Mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de 5 a 10 años de la escuela rural la Montaña de San Cayetano (Cundinamarca), a través de la gamificación desde la realidad durante el periodo de septiembre a noviembre 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración al primer objetivo específico de identificar el acercamiento de los estudiantes de la escuela de la Montaña a la gamificación, se realizó una actividad de motivación denominada tingo, tingo, tango, este objeto será lanzado a los estudiantes con el fin de conocer su pensamiento crítico mediante la respuesta de una pregunta, por ejemplo, se inicia la ronda diciendo tingo, tingo, etc, mientras la pelota se pasa de mano en mano de todos los estudiantes hasta que digan tango, ese saca una tarjeta y la contestara los demás niños que deseen apoyar la respuesta. Se procedió a realizar un dialogo con los estudiantes donde se busca saber qué tipo de juegos conocen, cuales son lo que más les llama la atención o han tenido la oportunidad de jugar y de ellos que aprendemos, partiendo de esto se realiza un mapa mental, lo cual deben desarrollar en parejas, y como producto susceptible para el análisis el desarrollo de la secuencia de los mapas mentales resultados en pareja.

Frente al segundo objetivo específico consiste en movilizar el pensamiento crítico de los estudiantes mediante la implementación de la gamificación. Se establece un momento inicial formando a los estudiantes en parejas, se describirá la dinámica del juego con la historia introductoria que los sumerja en la temática de la actividad. llamada: Aventuras en la isla, se les entrega un mapa que, cuenta con 7 estaciones cada una de ellas tendrá desafíos diferentes que

deben de lograr pasar hasta llegar al tesoro valioso del pirata, en parejas atravesaran los diferentes desafíos de pensamientos crítico, siendo el ganador la pareja que menos tiempo gaste en resolver cada estación.

Por último, se realiza una coevaluación individual el cual consiste en pasar una hoja con 7 preguntas abiertas, sobre como lograron pasar cada desafío, que métodos utilizaron, como analizaron la respuesta dadas en los desafíos entre otras y como producto susceptible para analizar el resultado de la coevaluación que se desarrolló individualmente.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consiste en reconocer los cambios en el pensamiento crítico de los estudiantes de la escuela la Montaña, luego de la implementación de la gamificación desde su cotidianidad, se estableció en primera instancia la organización de los estudiantes de manera que se tenga una secuencia en el desarrollo de la dinámica, se inicia brindando una palabra el siguiente estudiante dirá otra palabra con la última silaba que termine la primera palabra que se dio, así hasta que participen todos los alumnos. Se procede a entregar a los estudiantes un crucigrama de pensamiento crítico y como producto susceptible para el análisis se tiene presente el desarrollo del crucigrama.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados. Expresar actividades que conocen, desconocen o son de su interés referente al pensamiento crítico, seleccionar y explorar distintos tipos de juegos, reconocimiento de lo que saben y lo que les gustaría aprender, lograr un mayor interés en los estudiantes de la escuela la Montaña frente al desarrollo de actividades basadas en el juego mediante el reconocimiento de sus intereses, y desarrollar juegos que promuevan el pensamiento crítico.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se suscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de mejorar el pensamiento crítico hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “Juegos, desafíos y aventuras para despertar el pensamiento crítico”, facilitará conquistas relacionadas con el pensamiento crítico donde se tiene en cuenta el uso de diversas estrategias de pensamiento crítico y de estimación para resolver problemas en situaciones de la cotidianidad integrando conocimientos de diversas áreas a través de experiencias lúdicas, también identifica en el contexto de una situación, la necesidad de un análisis preciso o aproximado, así como la capacidad de evaluar la razonabilidad de evaluar los resultados obtenidos (MEN, 2016) porque favorece el pensamiento crítico como competencias para el desarrollo de procesos generales, aumento de motivación intrínseca, reflexión sobre sus acciones de pensamientos.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos los estándares básicos por competencias en el área de competencias ciudadanas, estos estándares establecen niveles de calidad para todos, especificando el nivel de calidad que se aspira alcanzar en cada una de las áreas a lo largo de su educación, los estándares de competencias también orientan la enseñanza y la evaluación. MEN (2016) y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “Juegos, desafíos y aventuras para despertar el pensamiento crítico” se tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Kember (2000), Pérez et al. (2020), Sierra, Molina y Pérez (2010), Linares (2022), Paul y Elder (2023), Facione (2020), Facione (2020), Pérez (2003), Ortiz, et al (2017), Chancusig y Granja (2023), Caro, et al (2015), Tamayo (2012), Gil y Prieto (2019), Ojose (2022), Halpern (2018), Alvarado y Rosero (2023), Tovar, et al (2023), que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales.

El desarrollo de habilidades del pensamiento crítico, por medio de diversas actividades que potencien estas mismas, favoreciendo la relación del niño con el conocimiento y el desarrollo de habilidades como la capacidad de análisis, reflexión, resolución de problemas, evaluación, toma de decisiones, empatía, perspectiva, curiosidad, apertura mental, la observación, interiorización, la sistematización, comunicación efectiva, trabajar el pensamiento crítico como estrategias para mejorar las competencias ciudadanas con la intención de mejorar ofreciendo elementos para facilitar la integración, la implementación de las propuestas oficiales, por medio de una metodología de trabajo con la realización de tareas y actividades, aplicando herramientas para desarrollar este y aplicarlo de forma transversal en la educación, para esto se utilizó el método aprendizajes basado en problemas (ABP).

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en la gamificación, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque es necesario fomentar la habilidad del pensamiento crítico, donde se asocia la práctica, donde por medio del uso intencionado de elementos lúdicos o juegos (insignias, tablas de clasificación, premios, niveles de logros) cumpliendo objetivos específicos de manera que fortalece el aprendizaje en su adquisición de conocimientos y el desarrollo de

competencias, para potenciar al estudiante el saber hacer enfatizado en el pensamiento crítico y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para fomentar este y lograr en los estudiantes de la escuela la Montaña de edades de 5 a 10 años, el pensamiento o sentido crítico, análisis, motivación, creatividad, entre otros aspectos relevantes.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba percibir que los estudiantes de la escuela la Montaña multigrados presentan aprendizajes fundamentales de acuerdo a su nivel educativos, en el área de competencias ciudadanas y los derechos básicos de aprendizajes, donde presentan análisis de situaciones, resolución de problemas en su cotidianidad, cooperatividad, creatividad, ingenio entre otros, aunque su sentido crítico es mínimo, pues presentan sus productos en largo tiempo, algunos no alcanzan a realizar sus actividades en los tiempos determinado e incluso resuelven las actividades sin cuestionar, analizar o reflexionar sin considerar diferentes perspectivas o enfoques.

De acuerdo Chancusig y Granja (2023), Tovar, et al (2023), explora la pertinencia de las actividades que promuevan el pensamiento crítico en estudiantes de educación media tanto en entornos urbanos como rurales se encuentran trabajando en el fortalecimiento en las instituciones de la pertinencias de actividades de mejoras del pensamiento crítico, logrando la mayor agilidad básicas de análisis, resolución de problemas y evaluación partiendo de diversidad de ejercicios dentro del aula que siendo entornos lúdicos-didácticos.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de ejercicios de motivación y de pensamiento crítico, donde se logre identificar, lo que conoce, desconoce o lo

que son el interés del estudiante se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la necesidad de fomentar el pensamiento crítico, partiendo de la propuesta de juegos que permitan el desarrollo del pensamiento crítico, donde se relaciona la solución de estos, por medio de juegos o actividades con el fin de establecer la variedad para mejorar la motivación del estudiante y su rapidez en la realización de análisis o resolución de problemas basados desde su realidad.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con mejorar el pensamiento crítico, tendrán mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje y permiten tener bases fundamentales en su vida cotidiana y dar solución a los problemas por medio del análisis, reflexión o razonar con el pensamiento crítico.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el área de competencias ciudadanas y de forma transversal, donde se permite que por medio de la secuencia didáctica, se puede llegar a los estudiantes de otra manera dejando al lado la educación tradicional, centrándonos en aspectos para mejorar las habilidades en su vida cotidiana, pues a través del desarrollo de estas y sean capaces de tomar decisiones argumentadas en beneficio propio, y como intelectual transformativo lo que ha generado un enfoque orientado a la promoción de una enseñanza orientada al cuestionamiento, la curiosidad y la autonomía donde se puede ajustar constantemente la metodología en función de las necesidades reales de los estudiantes.

## Implementación

La primera actividad se desarrolló el día 18 de octubre del 2024 entre las 8:am a las 9:30 am, con el fin de definir actividades a través de la gamificación que resultan ser conocidos o desconocidos y mayor interés por parte de los estudiantes.

En términos de la implementación se inició con el desarrollo en la caseta comunal de la vereda de la montaña, en acompañamiento de la docente Alba Díaz, dando una apertura con mi presentación personal brindando mi nombre, el programa que estudio y el nombre de mi proyecto de investigación que estoy abarcando, los estudiantes sentados en el piso prestan mucha atención, se empieza la dinámica del juego el tingo tango, consistiendo en pasar una pelota de tela de mano en mano, hasta parar el conteo siendo el turno de un estudiante para dar respuesta a una pregunta, estas las escribí pensando en cada niño o niña, de acuerdo a su edad y grados escolar teniendo en cuenta que es una escuela multigrado basadas en como pensar críticamente, por ejemplo una de las preguntas que le toco a un niño del grado segundo fue, si tu fueras un súper héroe y te dieran a elegir un poder, para poder usar en tu comunidad ¿qué poder elijarías, y como ayudarías en tu comunidad?, el niño expresa mi poder seria como el de Hulk, donde mi fuerza pudiera ayudar a recolectar muchos árboles para tener apartados en un lugar, también levantaría las cosas más pesadas para ponerlas en otro lugar, así ayudaría a las personas que vive aquí en este pueblo, bueno el niño me pareció muy puntal en resolver esta pregunta y sin dudar de lo que iba a decir, sin embargo el estudiante lo pensó mucho para responder y otra estudiante le dio una ideas logrando dar respuesta, evidenciándose que su pensamiento crítico no es muy bueno.

Se continua con el juego del tingo tango y la pelota cae en las manos de un niño del grado cuarto, donde su disposición no fue muy buena, ya que renegó al momento de su turno este niño en mi perspectiva y lo que yo había observado hasta el momento es un niño con un alto puntaje

de indisciplina, pero después de unos minutos de pensar respondió de manera muy acertada, pues la pregunta fue, si te dieran la oportunidad de llevar a una isla tres objetos para tu supervivencias ¿cuáles llevarías y porque?, este niño responde después de pensarlo de manera muy crítica analizando como poder supervivir en la isla, él dice llevaría una mechera, un hacha y caña de pescar para atrapar peces, encender fuego, con la leña que recolecte y poder asar un pescado para luego comerlo, así podría seguir viviendo en esa isla mientras llegan al rescate entre risas termina de responder, en mi concepto como docente en formación, brindo una muy buena respuesta, aunque sigue con ser imperativo, así vamos terminando la dinámica del tingo tango, hasta que todos los estudiantes participaron.

Continuando con la actividad, donde se realiza un mapa mental sobre el acercamiento que los niños tienen con el juego, se desarrolla por parejas, según su grado escolar, edad y su dimensión intelectual, en esta organización de grupos de dos me colaboro la docente encargada del grupo, dando apertura con la pregunta ¿Qué es juego?, los niños y niñas brindan muchas opiniones del juego, como es divertirme, compartir con mis amigos, hacer nuevos amigos, crear juegos entre otras respuestas, aquí participan los niños más grandecitos los de primero, y preescolar no dicen nada, se continua en la actividad donde el mapa se distribuye con ramas una siendo los juegos que conocen y juegan, la segunda experiencias que te deja el juego, la tercera aprendizajes y la última rama es de reflexiones, brindo un tiempo determinado lo cual cumplen, los estudiantes responden con dibujos, escritos, participan de manera correcta y comparte sus experiencias.

En continuación con el mapa las niñas de preescolar son las que solicitan más ayuda con la elaboración de mapa, no comprenden muy bien las preguntas y no saben que escribir, por lo

tanto, brinde una asesoría muy personalizada con la actividad, también los niños de primero solicitan de gran ayuda para poder resolver y escribir lo que se requería en el mapa mental.

Luego de terminar la realización del mapa y sus respuestas, se lleva a cabo una breve reflexión de lo que se desarrolló en la actividad, respondiendo los estudiantes que la actividad les había parecido muy distinta a las que suelen hacer en clases con la docente, expresan nuevamente cuales son los juegos que más le gusta y con quien les gusta jugar.

La actividad número 1, de acuerdo con las respuestas se puede concluir que se generó sorpresa en los estudiantes por ser una actividad novedosa, donde se expresaron mediante la realización de un mapa mental, pues no conocían el termino ni su realización y no habían tenido la oportunidad de realizar anteriormente aún más estuvieron muy interactivos pues ponen su pensamiento crítico en juego, cuando se les habla de juegos para ser la primera actividad fue muy enriquecedor para los estudiantes haberlos sacado del salón brindando la oportunidad de crear un ambiente más cercano con ellos mismos incentivándolos a tener una participación libre sin pensar que están sentados en una silla con una mesa al frente rodeados de cartillas sin poder desplazarse para ningún lado.

Además, al trasladarlos a un lugar fresco, confortable y relajante para ellos, facilité la interacción entre ellos porque, fomenté la comunicación abierta, el intercambio de ideas, ya que los estudiantes estuvieron con menos tensión se pudieron sentar, acostarse y dar vueltas en el piso, lo que ayudo a tener una mente más abierta o divertida para pensar en dar sus respuestas y esto elementos influyeron mucho en este proceso de aprendizajes de los estudiantes siendo esenciales para promover el pensamiento crítico.

Asimismo, el espacio resultó ser ideal para el desarrollo de la actividad propuesta, la utilización de cartulina de gran tamaño permitió recolectar pruebas de su pensamiento crítico

mediante la expresión artística y sus escritos, ajustándose a cada nivel cognitivo de los alumnos esta estrategia creó un entorno de participación, permitiendo que los estudiantes manifestaran sus ideas de manera libre en el grupo de trabajo, potenciando así su habilidad crítica. A pesar de que se notó en algunos alumnos que tenían problemas para argumentar, analizar o pensar de manera crítica, esto podría deberse a la ausencia de experiencias anteriores con este tipo de dinámicas, requiriendo más respaldo para documentar sus pensamientos, no obstante, en ciertos estudiantes se observaron progresos en la toma de decisiones en equipo.

En esta actividad se refleja la importancia de fomentar el pensamiento crítico, aunque no se obtienen resultados tan favorables, ya que algunos estudiantes no respondieron de forma correcta sobre las preguntas planteadas, pues presentan dificultades para comprender las preguntas y dar solución a las preguntas solicitando ayuda de la docente en formación tomándose bastante tiempo para resolver aquellas preguntas, es por ello la importancia de implementar actividades gamificadas para favorecer el pensamiento crítico de los niños. Concluyendo, el uso del mapa mental en la primera actividad en consonancia con el primer objetivo, siendo un instrumento potente para potenciar el pensamiento crítico de los alumnos al fusionar lo visual, lo colaborativo y lo divertido este instrumento promueve la estructuración del pensamiento, incentivando la reflexión intensa y promoviendo la creatividad en la solución de problemas.

La segunda actividad se realizó el día 22 de octubre del 2024 entre las 8:00 am y las 9:30 am, con el fin de implementar el segundo objetivo consistiendo en poner la variable en juego como el ontológico, donde se desarrollan las actividades planteadas como lo es pasar por diferentes desafíos y pruebas de supervivencia en una isla, como docente en formación doy apertura tratando de sumergir a los estudiantes en la historia donde se relata encontrándonos en

una isla misteriosa y para poder salir de ella debemos de pasar por pruebas supremamente exigentes y así poder elegir los ganadores de la isla. La maestra titular de los niños y niñas, me presto su colaboración para escoger los niños en grupos de dos, de acuerdo a su edades y capacidades intelectuales.

Luego explicamos que en pareja van a pasar todas las pruebas, pero tendrán un cronometro para medir su tiempo de prueba, se da inicio con la pareja número uno (1) que representa el grado preescolar siendo conformado por tres niñas donde se empezó a correr el cronometro estas estudiantes por su corta edad siendo su primer vez realizando una prueba con tiempo incluido se sintieron muy tímidas, pasando por la estación 1 llamada la cuerda, donde a su vez tenían que imaginar que si se caían iban a parar a un precipicio muy pero muy alto, a su vez las pequeñas lograron pasar la prueba, luego pasarían la segunda estación llamada la caverna de las adivinanzas consistiendo en dar respuesta ejemplo: “le gusta que lo acaricie y se pelea con el gato ¿Quién es?”, todas las adivinanzas se planearon de acuerdo al grado escolar y edad de los niños, las niñas pasaron todas las estaciones con mucho detenimiento, pasan por la estación de armar un rompecabezas, el cual consistía en armar un rompecabezas, se tardaron bastante porque no lograron resolver el rompecabezas y al cruzar cada estación demoraban mucho tiempo, se logra observar que este equipo desarrolla un nivel de pensamiento crítico muy bajo, ya que su autonomía e independencia para responder lo que se preguntaba no lo tenían claro.

Se continua con todos los estudiantes donde realizan la actividad de pasar todos los obstáculos unos más rápidos y acertados en responder preguntas y otro con menos retención al responder las preguntas y cruzar las estaciones del desafío que se venía desarrollando. Al terminar la participación de todos los estudiantes por cada estación la cual fueron 7 estaciones de la isla determinando un grupo ganador del grado segundo, en este reto los estudiantes del grado

segundo fueron muy pilosos en resolver el acertijo, las preguntas, pasar los obstáculos y también el trabajo en equipo fue muy compatible, a mi parecer fue el grupo más disciplinados para cruzar todo lo que se había planeado utilizando y desarrollando un pensamiento crítico con pleno detenimiento.

Como producto susceptible de análisis se implementa un cuestionario individual con preguntas relacionadas con todo lo que desarrollaron en la prueba el cuestionario consistía en resolver 6 preguntas justificando su respuesta 1. ¿Cuál fue el desafío más difícil que enfrentaste en la isla y por qué? 2. ¿Cuándo no lograste pasar un obstáculo, como te sentiste y por qué? 3. ¿cómo te pareció trabajar en equipo y por qué? 4. ¿Qué estrategias utilizaron en equipo para resolver las preguntas y pasar los desafíos? 5. ¿Cómo manejaste tus emociones en los obstáculos más difíciles y por qué? 6. ¿Qué habilidades crees que desarrollaste o mejoraste, realizando los desafíos?, cuando se inició a resolver el cuestionario los niños más pequeños necesitaron de orientación grados preescolar, primero y segundo, los grados cuarto y quinto lo supieron resolver con éxito sin necesidad de colaboración o algún tipo de orientación de parte de las docentes que los acompañaban, así se concluye las dinámicas que se propusieron con un tiempo determinado para realizar todo a su paso.

Por lo tanto, se consideraron las necesidades educativas al diseñar las actividades para esta sesión, teniendo en cuenta las habilidades cognitivas y emocionales de los alumnos de 5 a 10 años esto posibilita que cada actividad se alinee con sus habilidades de razonamiento lógico y sus competencias emergentes de pensamiento crítico. Además, cada actividad se ajusta a un nivel de dificultad creciente, lo que facilitó que los alumnos desarrollaran de forma gradual habilidades de análisis, solución de problemas y toma de decisiones lo cual presentar desafíos

que demandan reflexión y evalúa la motivación de los niños genera una experiencia que trasciende el aprendizaje convencional, incorporando componentes visuales, kinestésicos y sociales que facilitan su entendimiento e implicación, por ejemplo, las tarjetas con preguntas donde los estudiantes ponen a prueba su pensamiento crítico. Por lo tanto, se consideraron las necesidades educativas al diseñar las actividades para esta sesión, considerando las habilidades cognitivas y emocionales de los alumnos de 5 a 10 años esto posibilita que cada actividad se alinee con sus habilidades de razonamiento lógico y sus competencias emergentes de pensamiento crítico. Además, cada actividad se ajustaba a un nivel de dificultad creciente, lo que facilitó que los alumnos desarrollaran de forma gradual habilidades de análisis, solución de problemas y toma de decisiones lo cual presentar desafíos que demandan reflexión y evalúa la motivación de los niños genera una experiencia que trasciende el aprendizaje convencional, incorporando componentes visuales, kinestésicos y sociales que facilitan su entendimiento e implicación por ejemplo, las tarjetas con preguntas donde los

De acuerdo a la implementa de la segunda actividad, se puede dar valor necesario a estas actividades desarrolladas, donde partieron de su interacción se busca fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes, por medio de la gamificación logrando capacidades como la resolución de problemas, el trabajo cooperativo, analizar, pensar, posibilitaron la observación del proceso de razonamiento en tiempo real y propiciaron una retroalimentación instantánea. Esta estrategia posibilitó que la evaluación se integrara en el juego, lo que propició una experiencia más orgánica y en las medidas tomadas durante la intervención fomentan el aprendizaje anticipado del pensamiento crítico al ofrecer un ambiente de aprendizaje organizado, estimulante y enfocado en el alumno.

La tercera actividad se desarrolló el día 25 de octubre del 2024 entre las 8:00 am a las 9:00 am, con el fin de “reconocer los cambios en el pensamiento crítico de los estudiantes de la escuela la Montaña, luego de la implementación de la gamificación desde su cotidianidad”. En términos de la implementación se inició con la organización de los estudiantes, en el salón de la caseta comunal, donde se habían realizado las actividades anteriormente nuevamente se sentaron en el suelo para mayor comodidad en círculo, la docente en formación explica la dinámica de inicio brindando una palabra y el estudiante continúa diciendo otra palabra pero que inicie con la última sílaba de la palabra que la docente brindó por ejemplo se dio la palabra “loro” siendo “rosa” la palabra que dio un estudiante así, sucesivamente hasta lograr la participación de todos los estudiantes poniendo en juego su razonamiento lógico y pensamiento crítico encontrando de manera rápida la siguiente palabra para terminar la secuencia.

Luego de esto se dio a conocer un crucigrama en tamaño grande, para que todos los estudiantes lo pudieran observar, en continuación con la actividad se explica a los estudiantes que se desarrollara de manera grupal, por lo que tendrán que estar muy atento cuando se lea la pregunta y cada pregunta va dirigida a el rango de edad de cada curso, por ejemplo, una pregunta es “soy perseguido por el perro y siempre maulló” siendo la respuesta “gato” dirigida a las niñas de preescolar y los niños de primero lo cual tomaron mucho tiempo al contestarla, otra pregunta era “lugar donde se prestan libros para estudiar o llevar a casa” siendo la respuesta “biblioteca” dirigida a los niños de tercero, cuarto y quinto algunos alumnos tomaron tiempo y otros de manera ágil respondieron, así culminaron esta actividad realizando un análisis predeterminado y razonamiento crítico para algunos estudiantes siendo totalmente nuevo, para otros muy divertido y fácil de resolver.

Lo propuesto para esta sesión con el crucigrama tuvo en cuenta las necesidades educativas de los participantes con el diseño de un crucigrama con términos y pistas adecuados para el rango de edad de los estudiantes, utilizando palabras y conceptos accesibles pero que requerían reflexión y análisis. Al agrupar a los alumnos en círculo o en grupos alrededor del crucigrama, se creó un entorno inclusivo donde todos podían observar y participar de manera activa, presentándose un crucigrama como un juego que les permitió a los estudiantes participar activamente en la actividad, manteniéndolos comprometidos y motivados, respondiendo a su necesidad de aprender en un entorno divertido y atractivo, lo cual facilita la adquisición de habilidades de pensamiento crítico de manera más significativa.

Este método garantiza que los alumnos entiendan y se involucren en la actividad, facilitándoles trabajar en su área de desarrollo próximo al trabajar en grupos o parejas, los estudiantes se beneficiaron del aprendizaje colaborativo, en el que podían debatir y justificar sus respuestas estas interacciones no solo satisface sus necesidades sociales, sino que también promueve habilidades de comunicación y análisis crítico, permitiéndoles tratar cada pista desde diversas perspectivas antes de llegar a una conclusión.

Para finalizar se realizó la socialización de todas las actividades implementadas en las tres sesiones, para esto se tomó una pelota para jugar al “tingo, tango”, cada estudiante que le toque el turno responderá preguntas basadas en todas las actividades tales como, cual fue el reto más fascinante de las actividades, que te gustaría volver a repetir de las actividades, cual fue la el juego más difícil para ti, que te gusto de trabajar en equipo, cual fue la actividad que no conocían entre otras, lo cual respondieron alguno que les gustaría repetir la actividad de los desafíos, no conocían el concepto de mapa mental ni como realizar, el reto más difícil fue el del crucigrama para los estudiantes de grados menos avanzado, entre otras y así se llevó a cabo la socialización ,

reflexión de lo que se realizó por medio de la implementación de las actividades en las tres sesiones desarrolladas

Para concluir, se permitió fortalecer el pensamiento crítico por medio de estas sesiones de actividades que se llevaron a cabo, con este grupo de la escuela la Montaña de grados multigrados, aunque fue muy corto el tiempo, pocas actividades dieron bases a los estudiantes para seguir trabajando y poder mejorar su pensamiento crítico, además la docente titular Alba Díaz expresa que fueron actividades muy enriquecedoras para el grupo que les ayudara a los estudiantes a ser autónomos en su razonamiento crítico, la lógica de las cosas, el análisis de experiencias vividas dentro de la escuela y su cotidianidad a la resolución de problemas entre muchas más y llevara a cabo este tipo de actividades reforzando en sus clases. La ejecución de las actividades resultó muy gratificante, aportando valor a la investigación y reconociendo que la variable si aportó significado al aspecto dental y que también es apropiado continuar con su aplicación, modificando su complejidad en función del nivel académico del alumno y su nivel cognitivo.

### **Reflexión y Análisis de la Practica Pedagógica**

La presente investigación se enfoca en el objetivo de mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de edades comprendidas de los 5 años a los 10 años de edad de la escuela la Montaña, municipio de Cundinamarca, a través de la aplicación de actividades gamificadas, siendo corto el tiempo para implementar la secuencia didáctica se logró dar indicios asertivos para el desarrollo de esta, con el fin de dar cumplimiento al objetivo; sin embargo, se debe seguir trabajando en la institución actividades relacionadas al razonamiento crítico, pues se obtuvieron aprendizajes significativos logrando potenciar el pensamiento crítico, se evidenciaron excelentes resultados en las actividades que fortalecieron el pensamiento crítico realizadas por los estudiantes partiendo del diagnóstico al final de la implementación, además la docente titular expreso su gran compromiso en continuar con la aplicación de la variable propuesta.

Por ello, se evidencian nuevas habilidades de pensamiento crítico, a través del desarrollo del mapa mental, los desafíos de la isla y el crucigrama, al analizar los diferentes puntos de vista o el justificar sus ideas, opiniones, respuestas siendo estas más claras y la reformulación de preguntas, también hubieron resultados de participación, motivación, colaboración, disposición de trabajar en equipo compartiendo ideas teniendo una comprensión de perspectivas diversas lo cual es esencial en el pensamiento crítico de los estudiantes, ya que estimula el cerebro permitiendo la concentración, la memoria, agilidad mental, siendo importantes estas actividades para el fortalecimientos del pensamiento crítico relevantes en la presente investigación en la medida que si funciona pues los estudiante mejoran habilidades; sin embargo, es de precisar que se requiere tiempo, práctica constante e indagación de estrategias nuevas para aplicar.

Con base a lo anterior durante la intervención de mi implementación didáctica he podido identificar varios aspectos que considero fortalezas como la implementación de la gamificación

como técnica de enseñanza, me percaté de que esta táctica provocó entusiasmo y dedicación en los alumnos, quienes se involucraron de manera activa en actividades como el mapa mental de los juegos, los desafíos de la isla involucrando la gamificación promoviendo un entorno de aprendizaje estimulante que fomentó el crecimiento del pensamiento crítico. Otra fortaleza fue la adecuación de las actividades a la situación y contexto de los alumnos, al vincular las actividades con su contexto cotidiano, los alumnos se sintieron identificados, lo que favoreció la comprensión y uso de los conceptos vinculados al pensamiento crítico. Esta adaptación de las actividades resultó ser esencial para que fueran significativas y relevantes para ellos.

Considero que es imprescindible mejorar en el tiempo de ejecución y profundización de las actividades, en ciertas situaciones, el tiempo restringido obstaculizó que los alumnos pudieran meditar profundamente y participar de manera más extendida en cada actividad. Sería beneficioso ajustar el cronograma de las sesiones para permitir reflexiones más tranquilas o debates más amplios que posibiliten a los alumnos profundizar en los temas, además, percibo la importancia de diversificar los procedimientos de instrucción. Pese a que la gamificación ha demostrado ser muy eficaz, sería beneficioso incluir otras técnicas, como debates en grupo dirigidos, análisis de casos, para tratar el pensamiento crítico desde una perspectiva crítica esto contribuiría a que los alumnos desarrollen esta habilidad capacidad en diversos contextos y circunstancias.

Por lo anterior, con la implementación de las actividades gamificadas se logró evidenciar varias aspectos claves que de cierta forma sumaron o afectaron los resultados de los aprendizajes de los estudiantes siendo comprensión, participación por sus niveles de desarrollo cognitivo, pues algunos estudiantes necesitaron apoyo, tiempo para involucrarse plenamente al paso de las actividades, sin embargo otros estudiantes se adaptaron rápidamente a la dinámica de

gamificación surgiendo diferencias debido a la variedad de experiencias previas y capacidades individuales. En contra parte, la falta de recursos tecnológico que podrían haber sido útil con la realización de las actividades, pero en cierta medida la motivación y el compromiso que se logró mediante gamificación provoco un ambiente de aprendizaje activo facilitando la expresión de ideas y análisis para el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico de manera práctica y significativa.

En cierta medida las estrategias gamificadas mostro ser una estrategia efectiva para captar la atención, la motivación, la curiosidad, la participación, la argumentación, análisis, comprensión de alguna u otra manera del estudiante fomentando el pensamiento crítico, pues al conectar los desafíos de las actividades con situaciones de la vida real los estudiantes lograron encontraron sentido en el aprendizaje aplicando sus saberes previos de manera práctica resultando significativo. La gamificación es una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, por ello se sugiere que los docentes tomen interés en llevar a cabo actividades gamificadas novedosas dentro del aula para el desarrollo o mejoras en el pensamiento crítico, ya que resulta beneficioso en pro de mejoras del estudiante.

Para finalizar la investigación propuesta da como aporte fundamental al plantel educativo que el proceso de enseñanza debe ser regido por los estándares básicos de aprendizaje, teniendo en cuenta las necesidades y contextos de los estudiantes, pues no solo se debe de enseñar temas específicos si no también el desarrollo de competencias para mejorar su práctica educativa, donde adaptar la gamificación es una estrategia eficaz para impulsar el pensamiento crítico en los estudiantes promovieron la participación activa y una conexión significativa, facilitando el desarrollo de habilidades de análisis y reflexión.

## Conclusiones

Se concluye que partiendo del objetivo general donde se busca mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de 5 a 10 años de la escuela rural la Montaña de San Cayetano Cundinamarca, a través de la gamificación desde la realidad durante el periodo de septiembre a noviembre 2024, se dio cumplimiento a la finalidad de la investigación, ya que por medio de la implementación de la secuencia didáctica los estudiantes mostraron avances significativos en su capacidad de análisis, reflexión y toma de decisiones, evidenciando el impacto positivo de la gamificación en el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico en contextos educativos. Sin embargo, es crucial subrayar que a pesar de que se logró un avance en este proceso, aún se requiere la continuidad en la propuesta implementada, porque se demostró que las actividades gamificadas son pertinentes para potenciar el aspecto ontológico de esta investigación.

Con base en el primer objetivo específico el cual reitera el identificar el acercamiento de los estudiantes de la escuela de la Montaña a la gamificación, se concluye que los alumnos mostraron una acogida positiva hacia este enfoque pedagógico, demostrando interés y entusiasmo en cada actividad sugerida. La incorporación de componentes lúdicos y dinámicos facilitó la participación activa de los alumnos, promoviendo un entorno de aprendizaje más colaborativo enfocado en el descubrimiento mediante estas vivencias, los alumnos no solo entendieron las normas y metas de los juegos, sino que también empezaron a incorporar competencias como la cooperación, la solución de problemas y la toma de decisiones, aproximando de forma eficaz al concepto de gamificación en el ámbito educativo.

De acuerdo al segundo objetivo que especifica movilizar el pensamiento crítico de los estudiantes mediante la implementación de la gamificación se concluye que se logró de manera efectiva cautivar el interés de los estudiantes teniendo su atención en las actividades propuestas,

donde al finalizar la sección expresaron que las actividades realizadas fueron muy divertidas, la docente titular se involucró en el proceso participando en el desarrollo de estas manifestando a los estudiantes que las actividades son de gran ayuda para fomentar su pensamiento crítico, mediante estos juegos y actividades, los alumnos empezaron a preguntar y debatir sobre sus propias perspectivas y las de sus pares, demostrando un avance en su habilidad para valorar información, razonar de manera lógica y tomar decisiones de manera independiente. Esto señala que la implementación de la gamificación tuvo un efecto beneficioso en el fomento de capacidades de reflexión crítica dentro del aula.

Para el tercer objetivo frente a reconocer los cambios en el pensamiento crítico de los estudiantes de la escuela la Montaña, se puede concluir luego de la implementación de la gamificación con actividades vividas ajustadas al entorno rural posibilitó identificar progresos en la habilidad de los alumnos para analizar, reflexionar y tomar decisiones. A través de actividades prácticas y colaborativas, los estudiantes mostraron una mayor voluntad para manifestar sus pensamientos, desafiar la información proporcionada y participar en debates de forma activa indicando que las tácticas aplicadas han resultado eficaces en fomentar habilidades críticas, potenciando tanto su autoconfianza como su habilidad para argumentar y razonar en el entorno educativo.

Se aconseja que este estudio se incluya en futuras investigaciones, basándose en lo que resultó significativo, fomentando la relevancia en el pensamiento crítico como factor clave para el desarrollo de la propuesta, siendo importante recordar que el tiempo requerido para su realización fue muy breve y limitado. Estos resultados sugieren que la gamificación es una herramienta efectiva para desarrollar habilidades cognitivas en entornos educativos aportando valor a la práctica pedagógica y contribuyendo al crecimiento integral de los estudiantes.

## Referencias

- Alvarado, R., & Rosero, k. (2023). Uso de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión de problemas de aplicación con números racionales.  
<https://minerva.autanabooks.com/index.php/Minerva/article/view/118>
- Caro, A. P. B., Cepeda, N. I. P., & Vanegas, G. A. R. (2016). *La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico*. *Educación y ciencia*, (19), 119.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7982039.pdf>
- Chancusig Chancusig, L. H., & Granja, J. (2023). *La motivación como beneficio en las clases de educación física: Revisión sistemática*. *UCE*.  
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/9346355e-5d38-46d2-92ea-e3c9d4c96afb>
- Facione, P. A. (2020). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*.  
[https://www.academia.edu/72348770/Critical\\_Thinking\\_What\\_It\\_Is\\_and\\_Why\\_It\\_Counts](https://www.academia.edu/72348770/Critical_Thinking_What_It_Is_and_Why_It_Counts)
- Halpern, D. F. (2018). *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking (5th ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315885278>
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). *Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio*. *Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038105>
- Linares, W. N. (2022). *Modelo de Estrategias Lúdicas para el Pensamiento Crítico y Creativo de los Niños y Niñas de 5 años de Preescolar, Bagua Grande*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79723/Linares\\_MWN-SD.pdf](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79723/Linares_MWN-SD.pdf)

Ojose, M., (2022). *Estrategias metodológicas activas para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de secundaria de EBR.*

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4218>

Ortiz, A, Jordan, J. y Agredal, M. (2027). *Gamificación en la educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.* <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>

Pérez, G. Bazalar, J. Arcwis, W. (2020). *Diagnóstico del pensamiento crítico de estudiantes de educación primaria en Chimbote, Perú* <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v25n1/1409-4258-ree-25-01-289.pdf>

Pérez Abril, M. (2003). [La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar.](#) *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Schon, D. A. (2017). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action.*<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315237473/reflective-practitioner-donald-sch%C3%B6n>

Tovar, D., Gómez, J., Piedrahita, F., Canales, M., & Getial, Car. (2023). *Pertinencia de las Actividades Institucionales en el Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico en Estudiantes de Educación Media del Contexto Rural y Urbano.*

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9481577.pdf>

Tamayo Álzate, O, E, (2012). *La argumentación como constituyente del pensamiento crítico en niños.* *Hallazgos*, 9(17)-233 <https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835215010.pdf>

Sierra Paz, J. Carpintero, Molina, E. & Pérez, Sánchez, L., (2010). *Pensamiento crítico y capacidad intelectual* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3548104>

Paul, R., & Elder, L. (2023). *Desarrollo del pensamiento crítico*.

<https://louisville.edu/ideastoaction/about/criticalthinking/framework/>

Kember, D. (2000). *Action learning and action research: Improving the quality of teaching and learning*. Routledge. <https://eric.ed.gov/?id=EJ620224>

Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Monterrey, T. (2022). *Tendencias Educativas*. <https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas> Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*. Pearson Educación. [https://www.academia.edu/33825697/Las\\_competencias\\_en\\_la\\_docencia\\_universitaria\\_pimienta\\_1](https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1)

Tobón, S. (2018a). *Formación basada en competencias*. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28. <https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Carpeta de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/practicas\\_pedagogicas\\_unad\\_edu\\_co/EhGmvyMv51ZGmnY7MMDgjsBMxZ3kkqq\\_eVrlB\\_sSqYrhQ?e=WfUVdK&xsdata=MDV8MDJ8fDkyN2NkZWQ3MDRkNjRmMWM3Yjk2MDhkY2RjYTc2OWE3fGZjMDA1NDdhMjRiYjRINGY5ZDYxNzNmY2E1ZWI5ZGYzfDB8MHw2Mzg2Mjc4NTg3NzAwMDA3OTB8VW5rbm93bnxWR1ZoYlhOVFpXTjFjbWwwZVZObGNuWnBZMIY4ZXIKV0lqb2lNQzR3TGpBd01EQWIMQ0pRSWpvaVYybHVNeKlpTENKQIRpSTZJazkwYUdWeUlpd2lWMVFpT2pFeGZRPT18MXxMMk5vWVhSekx6RTVPalZrTjJZMFltRTBMV1ZsTUdNdE5HWmpZeTFoWkdVMUxXRTVOelppTm1ZM05EWm1OVjlpT1dJeVIURm1NQzB4WXpKaExUUXhOREV0T1dObVITMHIZV0V3WkRKbE1EY3pNbUpBZFc1eExtZGlicQzV6Y0dGalpYTXZiV1Z6YzJGblpYTXZNVGN5TnpFNE9UQTNOVFkwT1E9PXxmNDg0YjE2YTU1NjM0MGJIN2I5NjA4ZGNkY2E3NjhhN3w4M2ZiZDNkM2RiMGE0Y2YwODRlZTdkY2FiODUwOWQ3Yg%3D%3D&sdata=bHhnWnorc0tJeTVUWW94VjVzMzlwTEFrQi95SFFOd1Q0V3BUcHNMaUV5QT0%3D&ovuser=fc00547a-24bb-4e4f-9d61-73fca5eb9df3%2Cyscondeo%40unadvirtual.edu.co](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/practicas_pedagogicas_unad_edu_co/EhGmvyMv51ZGmnY7MMDgjsBMxZ3kkqq_eVrlB_sSqYrhQ?e=WfUVdK&xsdata=MDV8MDJ8fDkyN2NkZWQ3MDRkNjRmMWM3Yjk2MDhkY2RjYTc2OWE3fGZjMDA1NDdhMjRiYjRINGY5ZDYxNzNmY2E1ZWI5ZGYzfDB8MHw2Mzg2Mjc4NTg3NzAwMDA3OTB8VW5rbm93bnxWR1ZoYlhOVFpXTjFjbWwwZVZObGNuWnBZMIY4ZXIKV0lqb2lNQzR3TGpBd01EQWIMQ0pRSWpvaVYybHVNeKlpTENKQIRpSTZJazkwYUdWeUlpd2lWMVFpT2pFeGZRPT18MXxMMk5vWVhSekx6RTVPalZrTjJZMFltRTBMV1ZsTUdNdE5HWmpZeTFoWkdVMUxXRTVOelppTm1ZM05EWm1OVjlpT1dJeVIURm1NQzB4WXpKaExUUXhOREV0T1dObVITMHIZV0V3WkRKbE1EY3pNbUpBZFc1eExtZGlicQzV6Y0dGalpYTXZiV1Z6YzJGblpYTXZNVGN5TnpFNE9UQTNOVFkwT1E9PXxmNDg0YjE2YTU1NjM0MGJIN2I5NjA4ZGNkY2E3NjhhN3w4M2ZiZDNkM2RiMGE0Y2YwODRlZTdkY2FiODUwOWQ3Yg%3D%3D&sdata=bHhnWnorc0tJeTVUWW94VjVzMzlwTEFrQi95SFFOd1Q0V3BUcHNMaUV5QT0%3D&ovuser=fc00547a-24bb-4e4f-9d61-73fca5eb9df3%2Cyscondeo%40unadvirtual.edu.co)